CÓDIGO DEL JUEGO

ARANZADI

Colección Códigos Básicos

CÓDIGO DEL JUEGO

2ª edición

Edición preparada por

Alberto PALOMAR OLMEDA

Doctor en Derecho

Rafael ANDRÉS ÁLVEZ

Abogado

Natalia PALOMAR LICERAS

THOMSON REUTERS
ARANZADI

2ª edición, cerrada a 20 de diciembre de 2012

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

Cualquier forma de reproducción, distribución, comunicación pública o transformación de esta obra solo puede ser realizada con la autorización de sus titulares, salvo excepción prevista por la ley. Diríjase a CEDRO (Centro Español de Derechos Reprográficos) si necesita fotocopiar o escanear algún fragmento de esta obra (*www.conlicencia.com;* 91 702 19 70 / 93 272 04 45).

Thomson Reuters y el logotipo de Thomson Reuters son marcas de Thomson Reuters.

Aranzadi es una marca de Thomson Reuters (Legal) Limited.

© 2012 [Thomson Reuters (Legal) Limited / Alberto Palomar Olmeda, Rafael Andrés Álvez y Natalia Palomar Liceras]
Editorial Aranzadi, SA
Camino de Galar, 15
31190 Cizur Menor (Navarra)
ISBN: 978-84-9014-127-4
Depósito Legal: NA 2219/2012
Printed in Spain. Impreso en España
Fotocomposición: Editorial Aranzadi, SA
Impresión: Rodona Industria Gráfica, SL
Polígono Agustinos, Calle A, Nave D-11
31013 - Pamplona

SUMARIO

Página

ABREVIATURAS 21

NOTA INTRODUCTORIA 25

PRIMERA PARTE. LA REGULACIÓN GENERAL DEL JUEGO

I. Unión Europea

§ 1 Tratado de 25 marzo 1957, ratificado por Instrumento de 13 diciembre 2007. Tratado de Funcionamiento de la Unión Europea 29

§ 1.1 Directiva 2000/31/CE, de 8 junio, Parlamento Europeo. Aspectos jurídicos de los servicios de la sociedad de la información, en particular el comercio electrónico en el mercado interior (Directiva sobre el comercio electrónico) (fragmento) 129

§ 1.2 Directiva 2006/123/CE, de 12 diciembre, Parlamento Europeo. Servicios en el mercado interior (fragmento) 133

II. Administración General del Estado

§ 2 Real Decreto-ley 16/1977, de 25 febrero. Regula los aspectos penales, administrativos y fiscales de los juegos de suerte, envite o azar y apuestas 139

§ 3 Ley 13/2011, de 27 mayo. Regulación del juego 145

§ 4 Real Decreto 1613/2011, de 14 noviembre. Desarrolla la Ley 13/2011, de 27 mayo, de regulación del juego, en lo relativo a los requisitos técnicos de las actividades de juego 189

§ 5 Real Decreto 1614/2011, de 14 noviembre. Desarrolla la Ley 13/2011, de 27 mayo, de regulación del juego, en lo relativo a licencias, autorizaciones y registros del juego 203

III. Comunidades Autónomas

A) Andalucía

§ 6 Ley 2/1986, de 19 abril. Regulación del juego y apuestas 239

B) Aragón

§ 7 Ley 2/2000, de 28 junio. Ley del Juego de la Comunidad Autónoma de Aragón 257

C) Principado de Asturias

§ 8 Ley 3/2001, de 4 mayo. Regula los Juegos y Apuestas 285

D) Illes Balears

§ 9 Decreto 132/2001, de 30 noviembre. Medidas reguladoras en materia de juego 307

§ 10 Decreto 150/2002, de 20 diciembre. Normas complementarias en materia de juego 313

E) Canarias

§ 11 Ley 8/2010, de 15 julio. Ley de los Juegos y Apuestas 315

SUMARIO

Página

F) Cantabria

§ 12 Ley 15/2006, de 24 octubre. Ley de Juego de Cantabria 333

G) Castilla y León

§ 13 Ley 4/1998, de 24 junio. Normas reguladoras del Juego y de las Apuestas de Castilla y León 349

H) Castilla-La Mancha

§ 14 Ley 4/1999, de 31 marzo. Normas reguladoras del Juego..... 367

I) Cataluña

§ 15 Ley 15/1984, de 20 marzo. Normas reguladoras de juegos de suerte, envite o azar 391

J) Extremadura

§ 16 Ley 6/1998, de 18 junio. Ley del juego de Extremadura 397

K) Galicia

§ 17 Ley 14/1985, de 23 octubre. Normas reguladoras de actividades relativas a casinos, juegos y apuestas 417

L) Comunidad de Madrid

§ 18 Ley 6/2001, de 3 julio. Normas reguladoras del juego en la Comunidad de Madrid 433

§ 19 Decreto 23/1995, de 16 marzo. Reglamento General del Juego de la Comunidad de Madrid 451

M) Región de Murcia

§ 20 Ley 2/1995, de 15 marzo. Ley reguladora del Juego y Apuestas de la Región de Murcia 457

N) Navarra

§ 21 Ley Foral 16/2006, de 14 diciembre. Ley Foral del Juego 471

Ñ) La Rioja

§ 22 Ley 5/1999, de 13 abril. Normas reguladoras del Juego y Apuestas 489

O) País Vasco

§ 23 Ley 4/1991, de 8 noviembre. Regulación de los Juegos 511

P) Comunidad Valenciana

§ 24 Ley 4/1988, de 3 junio. Normas reguladoras de los juegos y apuestas 529

SEGUNDA PARTE. ADMINISTRACIÓN Y RÉGIMEN DE LA ACTIVIDAD DEL JUEGO

I. Administración General del Estado

§ 25 Comisión Nacional del Juego 547

§ 25.1 Real Decreto 444/1977, de 11 marzo. Normas complementarias del Real Decreto-ley 16/1977, de 25 febrero, que regula los aspectos penales, administrativos y fiscales de los juegos de suerte, envite o azar y de las apuestas (fragmento) 549

§ 26 Catálogo de Juegos 551

§ 26.1 Orden de 9 octubre 1979. Aprueba la versión definitiva del Catálogo de Juegos 553

§ 27 Publicidad y Protección de datos 583

§ 27.1 Ley 34/1988, de 11 noviembre. Ley General de Publicidad 585

§ 27.2 Ley Orgánica 15/1999, de 13 diciembre. Regula la Protección de Datos de Carácter Personal 593

Página

§ 27.3 Real Decreto 1720/2007, de 21 diciembre. Aprueba el Reglamento de desarrollo de la Ley Orgánica 15/1999, de 13 diciembre, de protección de datos de carácter personal ... 633

§ 27.4 Ley 56/2007, de 28 diciembre. Medidas de Impulso de la Sociedad de la Información ... 689

§ 27.5 Ley 29/2009, de 30 diciembre. Modifica el régimen legal de la competencia desleal y de la publicidad para la mejora de la protección de los consumidores y usuarios ... 717

§ 27.6 Ley 3/1991, de 10 enero. Competencia Desleal ... 735

§ 27.7 Ley 7/2010, de 31 marzo. Ley General de la Comunicación Audiovisual ... 765

§ 27.8 Real Decreto 1624/2011, de 14 noviembre. Reglamento de desarrollo de la Ley 7/2010, de 31 marzo, General de la Comunicación Audiovisual, en lo relativo a la comunicación comercial televisiva ... 815

§ 28 Inversiones extranjeras y blanqueo de capitales ... 823

§ 28.1 Ley 18/1992, de 1 julio. Establece determinadas normas en materia de inversiones extranjeras en España ... 825

§ 28.2 Real Decreto 664/1999, de 23 abril. Régimen jurídico de las inversiones exteriores ... 827

§ 28.3 Real Decreto 1631/1992, de 29 diciembre. Restricciones a la circulación de ciertos bienes y mercancías ... 837

§ 28.4 Ley 10/2010, de 28 abril. Prevención del blanqueo de capitales y de la financiación del terrorismo ... 841

§ 28.5 Ley 19/2003, de 4 julio. Régimen jurídico de los movimientos de capitales y de las transacciones económicas con el exterior ... 879

§ 28.6 Real Decreto 925/1995, de 9 junio. Aprueba el Reglamento de la Ley 19/1993, de 28 diciembre, que establece determinadas medidas de prevención del blanqueo de capitales ... 893

§ 28.7 Real Decreto 1080/1991, de 5 julio. Determina los países o territorios (paraísos fiscales) a que se refieren los artículos 2.º, apartado 3, número 4 de la Ley 17/1991, de 27 mayo, de medidas fiscales urgentes, y 62 de la Ley 31/1990, de 27 diciembre, de Presupuestos Generales del Estado para 1991, en materia del Impuesto sobre la Renta de las Personas Físicas y del Impuesto sobre Sociedades ... 911

§ 29 Normativa sancionadora ... 915

§ 29.1 Ley 13/2011, de 27 mayo. Regulación del juego (fragmento) ... 917

§ 29.2 Ley 30/1992, de 26 noviembre. Régimen Jurídico de las Administraciones Públicas y del Procedimiento Administrativo Común ... 923

§ 29.3 Real Decreto 1398/1993, de 4 agosto. Aprueba el Reglamento del Procedimiento para el Ejercicio de la Potestad Sancionadora ... 985

II. Comunidades Autónomas

§ 30 Andalucía ... 1001

A) Comisión del juego

§ 30.1 Decreto 364/1986, de 19 noviembre. Composición, competencia y funcionamiento de la Comisión del Juego de la Comunidad Autónoma de Andalucía ... 1003

B) Catálogo de Juegos

§ 30.2 Decreto 280/2009, de 23 junio. Aprueba el Catálogo de Juegos y Apuestas de la Comunidad Autónoma de Andalucía ... 1007

C) Registro

§ 30.3 Decreto 250/2005, de 22 noviembre. Aprueba el Reglamento de Máquinas Recreativas y de Azar, de Salones Recreativos y de Juego y del Registro de Empresas de Juego de la Comunidad Autónoma de Andalucía (fragmento) ... 1013

SUMARIO

Página

D) Planificación

§ 30.4 Decreto 342/2009, de 29 septiembre. Modifica el Decreto 230/1988, de 31 mayo, que planifica la instalación de Casinos de Juego en la Comunidad Autónoma de Andalucía, y el Decreto 231/1988, de 31 mayo, que planifica la instalación de Hipódromos en la Comunidad Autónoma de Andalucía 1021

§ 31 Aragón 1023

A) Comisión del juego

§ 31.1 Decreto 183/2000, de 24 octubre. Regula la Comisión del Juego de la Comunidad Autónoma de Aragón 1025

B) Catálogo de Juegos

§ 31.2 Decreto 159/2002, de 30 abril. Aprueba el Catálogo de Juegos y Apuestas de la Comunidad Autónoma de Aragón 1029

C) Registro

§ 31.3 Decreto 3/2004, de 13 enero. Crea el Registro General del Juego y se aprueba su Reglamento 1103

D) Publicidad

§ 31.4 Decreto 166/2006, de 18 julio. Aprueba el Reglamento de Publicidad del Juego y Apuestas 1117

E) Planificación

§ 31.5 Orden de 20 septiembre 2010. Planifica el número máximo de salones de juego en el territorio de la Comunidad Autónoma de Aragón 1125

§ 31.6 Decreto 173/2001, de 4 septiembre. Regula las condiciones para la autorización de instalación de casinos de juego en la Comunidad Autónoma de Aragón 1129

F) Cibercafés

§ 31.7 Decreto 2/2004, de 13 enero. Aprueba el Reglamento de juegos recreativos sin premio a través de sistemas e instalaciones en locales abiertos al público de carácter informático, telemático o de comunicación a distancia 1133

G) Centros de ocio

§ 31.8 Ley 6/2009, de 6 julio. Centros de Ocio de Alta Capacidad de Aragón 1143

§ 32 Asturias 1167

A) Catálogo de Juegos

§ 32.1 Decreto 41/2011, de 17 mayo. Aprueba el Catálogo de Juegos y Apuestas 1169

§ 33 Illes Balears 1195

A) Comisión del Juego

§ 33.1 Decreto 35/2000, de 10 marzo. Establece la nueva regulación de la Comisión del Juego de las Illes Balears 1197

B) Catálogo de juegos

§ 33.2 Orden de 30 diciembre 2005. Aprueba el Catálogo de juegos de la Comunidad Autónoma de les Illes Balears 1201

§ 33.3 Ley 4/2012, de 30 abril. Establece el régimen sancionador en diversas materias en el ámbito de la Comunidad Autónoma de las Illes Balears y se fijan medidas administrativas urgentes en materia de juego 1257

§ 34 Canarias 1265

SUMARIO

Página

A) Comisión del Juego

§ 34.1 Decreto 59/1986, de 4 abril. Composición, organización y funcionamiento de la Comisión del Juego y las Apuestas en Canarias 1267

B) Catálogo de juegos

§ 34.2 Decreto 57/1986, de 4 abril. Catálogo de los juegos y apuestas autorizados..... 1271

C) Registro

§ 34.3 Decreto 42/1998, de 2 abril. Aprueba el Reglamento de homologación del material de juego y de organización y funcionamiento del Registro del Juego de la Comunidad Autónoma de Canarias..... 1329

D) Planificación

§ 34.4 Decreto 144/2010, de 11 octubre. Modifica, para la isla de Fuerteventura, el Decreto 299/2003, de 22 diciembre, por el que se planifican los juegos y apuestas en Canarias 1339

§ 35 Cantabria 1341

A) Comisión del Juego

§ 35.1 Decreto 65/1998, de 20 julio. Regula la Comisión Regional del Juego..... 1343

B) Catálogo de Juegos

§ 35.2 Decreto 6/2010, de 4 febrero. Aprueba el Catálogo de Juegos y Apuestas 1347

C) Registro

§ 35.3 Decreto 44/1997, de 29 mayo. Registro de empresas explotadoras de máquinas recreativas y de azar y de titulares de salones recreativos..... 1417

D) Planificación

§ 35.4 Decreto 85/2009, de 29 octubre. Prorroga el plazo de validez de la suspensión de concesión de autorizaciones de explotación de máquinas recreativas de tipo B1 en la Comunidad Autónoma de Cantabria 1421

§ 35.5 Decreto 106/2006, de 26 octubre. Aprueba el Plan de Máquinas Recreativas de tipo B, en la Comunidad Autónoma de Cantabria..... 1423

§ 36 Castilla y León..... 1425

A) Comisión del Juego

§ 36.1 Decreto 279/1998, de 23 diciembre. Composición organización y funcionamiento de la Comisión del Juego y Apuestas..... 1427

B) Catálogo del Juego

§ 36.2 Decreto 44/2001, de 22 febrero. Aprueba el Catálogo de Juegos y Apuestas de la Comunidad de Castilla y León 1431

C) Registro

§ 36.3 Decreto 17/2003, de 6 febrero. Crea y regula los Registros de Modelos y de Empresas Relacionadas con las Máquinas Recreativas y de Azar de la Comunidad de Castilla y León 1479

D) Publicidad

§ 36.4 Decreto 7/2007, de 25 enero. Regula la actividad publicitaria y promocional del juego y de las apuestas en la Comunidad de Castilla y León..... 1489

E) Planificación

§ 36.5 Decreto 133/2000, de 8 junio. Aprueba la planificación sobre instalación de casinos de juego en la Comunidad de Castilla y León..... 1497

SUMARIO

Página

§ 36.6 Decreto 39/2012, de 31 octubre. Aprueba el Reglamento regulador de los permisos de explotación y comercialización de los juegos de competencia autonómica que se desarrollen de forma remota en la Comunidad de Castilla y León 1501

§ 37 Castilla-La Mancha ... 1535

A) Comisión del Juego

§ 37.1 Decreto 326/2008, de 21 octubre. Regula la comisión del juego de Castilla-La Mancha ... 1537

B) Catálogo de Juegos

§ 37.2 Decreto 292/2007, de 6 noviembre. Aprueba el Catálogo de Juegos y Apuestas de Castilla-La Mancha ... 1541

C) Planificación

§ 37.3 Resolución de 21 mayo 2009, Secretaría General Vicepresidencia y Consejería de Economía y Hacienda. Publica el acuerdo del Consejo de Gobierno que autoriza la planificación de las autorizaciones de explotación de las máquinas de juego tipo B ... 1555

§ 37.4 Resolución de 20 junio 2007, Secretaría General Consejería Administraciones Públicas. Da publicidad al Acuerdo del Consejo de Gobierno, sobre el ejercicio de su competencia de planificación de los juegos y apuestas en Castilla-La Mancha, en el sector de las máquinas de juego tipo B ... 1557

§ 38 Cataluña ... 1559

A) Catálogo del Juego

§ 38.1 Decreto 240/2004, de 30 marzo. Aprueba el catálogo de juegos y apuestas autorizados en Cataluña y los criterios aplicables a su planificación ... 1561

§ 38.2 Decreto 386/2000, de 5 diciembre. Aprueba el catálogo de juegos que pueden practicarse exclusivamente en los casinos de juego ... 1567

B) Entidad Autónoma de Juegos y Apuestas

§ 38.3 Decreto 108/2012, de 2 octubre. Organización, estructura y funcionamiento de la Entidad Autónoma de Juegos y Apuestas de la Generalidad de Cataluña ... 1609

C) Normativa Sancionadora

§ 38.4 Ley 1/1991, de 27 febrero. Régimen sancionador en materia de juego ... 1617

D) Ludotecas

§ 38.5 Decreto 94/2009, de 9 junio. Regula las ludotecas ... 1625

§ 39 Extremadura ... 1633

A) Catálogo de Juegos

§ 39.1 Decreto 202/2010, de 29 octubre. Aprueba el Catálogo de Juegos y Apuestas de la Comunidad Autónoma de Extremadura ... 1635

§ 39.2 Decreto 22/2011, de 4 febrero. Regula la composición, organización y funcionamiento de la Comisión de Juego de Extremadura ... 1641

§ 40 Galicia ... 1647

§ 40.1 Decreto 430/2009, de 19 noviembre. Regula la composición, organización y funcionamiento de la Comisión de Juego de Galicia ... 1649

§ 40.2 Decreto 166/1986, de 4 junio. Catálogo de juegos de la Comunidad Autónoma de Galicia ... 1653

§ 40.3 Decreto 196/2010, de 25 noviembre. Aprueba la planificación de las autorizaciones de explotación de máquinas de tipo B, en la Comunidad Autónoma de Galicia ... 1685

§ 41 Comunidad de Madrid ... 1689

SUMARIO

Página

§ 41.1 Decreto 32/2004, de 19 febrero. Aprueba el Catálogo Parcial de Juegos y Apuestas de la Comunidad de Madrid 1691

§ 41.2 Decreto 24/1995, de 16 marzo. Reglamento de organización y funcionamiento de los Registros del Juego y de Interdicciones de Acceso al Juego 1717

§ 41.3 Orden de 7 noviembre 2011. Regula el sistema de reclamaciones de los usuarios de actividades de juegos y apuestas desarrolladas en la Comunidad de Madrid 1729

§ 42 Murcia 1733

§ 42.1 Decreto 217/2010, de 30 julio. Aprueba el Catálogo de Juegos y Apuestas de la Región de Murcia 1735

§ 42.2 Orden de 1 marzo 2007. Crea el Registro General del Juego de la Comunidad Autónoma de la Región de Murcia 1805

§ 42.3 Decreto 311/2009, de 25 septiembre. Regula la composición, organización y funcionamiento de la Comisión del Juego y Apuestas de la Región de Murcia 1811

§ 43 Navarra 1815

§ 43.1 Decreto Foral 5/2011, de 24 enero. Aprueba el Catálogo de Juegos y Apuestas de Navarra 1817

§ 43.2 Decreto Foral 4/2011, de 24 enero. Crea el Registro de Juegos y Apuestas de Navarra y regula su organización y funcionamiento 1823

§ 43.3 Decreto Foral 7/1990, de 25 enero. Reglamento de aplicación a la instalación y explotación de máquinas recreativas en el territorio de la Comunidad Foral de Navarra 1831

§ 44 La Rioja 1839

§ 44.1 Decreto 4/2001, de 26 enero. Aprueba el Catálogo de Juegos y Apuestas de la Comunidad Autónoma de La Rioja 1841

§ 44.2 Decreto 3/2001, de 26 enero. Planifica los juegos y apuestas de la Comunidad Autónoma de La Rioja 1903

§ 45 País Vasco 1907

§ 45.1 Decreto 277/1996, de 26 noviembre. Aprueba el Catálogo de Juegos de la Comunidad Autónoma del País Vasco 1909

§ 45.2 Decreto 142/1990, de 29 mayo. Crea el Consejo Vasco del Juego y el Registro del Juego de la Comunidad Autónoma del País Vasco 1919

§ 45.3 Decreto 39/2012, de 20 marzo. Aprueba el Reglamento de casinos de juego (fragmento) 1923

§ 46 Comunidad Valenciana 1927

§ 46.1 Ley 4/1988, de 3 junio. Normas reguladoras de los juegos y apuestas (fragmento) 1929

§ 46.2 Decreto 141/1988, de 23 septiembre. Composición y funcionamiento de la Comisión del Juego de la Comunidad Valenciana 1931

§ 46.3 Decreto 55/2011, de 20 mayo. Aprueba el Reglamento Regulador de la Publicidad del Juego en la Comunidad Valenciana 1935

ÍNDICE ANALÍTICO 1945

APÉNDICE NORMATIVO (CONTENIDO DEL CD)

Legislación General

Unión Europea

1.–Resolución, de 10 de marzo de 2009, sobre la integridad de los juegos de azar en línea

2.–Comisión Europea. Libro Verde. Sobre el juego en línea en el mercado interior

3.–Dictamen del Comité Económico y Social Europeo sobre la «Comunicación de la Comisión al Parlamento Europeo, al Consejo, al Comité Económico y Social Europeo y al Comité de las Regiones — Desarrollo de la dimensión europea en el deporte. Dictamen del Comité Económico y Social Europeo

sobre la «Comunicación de la Comisión al Parlamento Europeo, al Consejo, al Comité Económico y Social Europeo y al Comité de las Regiones — Desarrollo de la dimensión europea en el deporte

4.–Dictamen de 26 octubre 2011, Comité Económico y Social. Tema «Libro Verde sobre el juego en línea en el mercado interior».

5.–Resolución del Parlamento Europeo, de 2 de febrero de 2012. Dimensión europea en el deporte

6.–Sentencia del Tribunal de Justicia de 6 de noviembre de 2003.Procedimiento penal entablado contra Piergiorgio Gambelli y otros

7.–Sentencia Tribunal de Justicia de las Comunidades Europeas Luxemburgo (Gran Sala), de 6 marzo 2007.Cuestión prejudicial.

8.–Auto Juzgado de lo Mercantil núm. 12/2012.DESARROLLO ONLINE JUEGOS REGULADOS S.A, CODERE APUESTAS SA y MISURI SA contra Rational Entertainment Enterprises LTD y REEL SPAIN PLC.

9.–Sentencia Tribunal de Justicia de la Unión Europea Luxemburgo (Sala Cuarta), de 9 septiembre 2010.Engelmann.

10.–Sentencia Tribunal de Justicia de la Unión Europea Luxemburgo (Sala Segunda), de 3 junio 2010. Ladbrokes Betting and Gaming y Ladbrokes International.

11.–Sentencia Tribunal de Justicia de la Unión Europea Luxemburgo (Sala Cuarta), de 15 septiembre 2011.Dickinger y Ömer.

12.–Sentencia Tribunal de Justicia de la Unión Europea Luxemburgo (Sala Octava), de 30 junio 2011. Zeturf.

13.–Sentencia Tribunal de Justicia de la Unión Europea Luxemburgo (Sala Cuarta), de 16 febrero 2012.Costa.

14.–Sentencia Tribunal de Justicia de la Unión Europea Luxemburgo (Sala Cuarta), de 12 julio 2012. HIT y HIT LARIX.

15.–Sentencia Tribunal de Justicia de la Unión Europea Luxemburgo (Sala Tercera), de 1 marzo 2012. Football Dataco y otros.

16.–Sentencia Tribunal de Justicia de la Unión Europea Luxemburgo (Sala Cuarta), de 19 julio 2012. Garkalns.

17.–Directiva 1996/9/CE, de 11 marzo, Parlamento Europeo. Protección jurídica de las bases de datos.

Administración Central

A) Publicidad

18.–Acuerdo.Publicidad, patrocinio y promoción de las actividades de juego

19.–Acuerdo.Establecimiento de un Código de Conducta sobre comunicaciones comerciales de las actividades de juego

20.–Código de ConductaComunicaciones comerciales de las actividades de juego.

21.–Orden EHA/3124/2011, de 16 noviembre. Regulación del juego.

22.–Resolución de 16 noviembre 2011, Dirección General Ordenación del Juego. De conformidad con lo dispuesto en el artículo 17 del Real Decreto 1614/2011, de 14 de noviembre, que desarrolla la Ley 13/2011, de 27 de mayo, de regulación del juego, en lo relativo a licencias, autorizaciones y registros del juego, se establece el procedimiento de solicitud y otorgamiento de las licencias singulares para el desarrollo y explotación de los distintos tipos de actividades de juego.

23.–Resolución de 16 noviembre 2011, Dirección General Ordenación del Juego. De conformidad con lo dispuesto en el artículo 50 del Real Decreto 1614/2011, de 14 de noviembre, que desarrolla la Ley 13/2011, de 27 de mayo, de regulación del juego, en lo relativo a licencias, autorizaciones y registros del juego, se establece el contenido mínimo de las inscripciones provisionales en la sección especial de concurrentes del registro general de licencias de juego.

24.–Resolución de 16 noviembre 2011, Dirección General Ordenación del Juego. Aprueba la disposición por la que se desarrollan las especificaciones técnicas que deben cumplir los sistemas técnicos de juego objeto de licencias otorgadas al amparo de la Ley 13/2011, de 27 de mayo, de regulación del juego.

25.–Resolución de 18 de noviembre de 2011.Modelo de datos del sistema de monitorización de la información correspondiente a los registros de operaciones de juego.

26.–Resolución de 16 noviembre 2011, Dirección General Ordenación del Juego. Aprueba la disposición que desarrolla el Capítulo III del Título II del Real Decreto 1614/2011, de 14-11-2011 (RCL 2011\2047) y la determinación de los importes de la garantía de operador que se vinculan a las licencias singulares correspondientes a los distintos tipos de juego.

27.–Orden EHA/2528/2011, de 20 septiembre. Establece los requisitos y el procedimiento de designa-

ción de entidades independientes que realicen las certificaciones de evaluación del software de juegos y de seguridad de operadores de juegos.

28.–Resolución de 18 de noviembre de 2011.Modelo de datos del sistema de monitorización de la información correspondiente a los registros de operaciones de juego.

29.–Resolución de 18 de noviembre de 2011.Sello electrónico.

30.–Resolución de 18 de noviembre de 2011.Formularios normalizados para la presentación electrónica de procedimientos y trámites de su competencia.

31.–Resolución de 16 noviembre 2011, Dirección General Ordenación del Juego. Aprueba la disposición que desarrolla los requisitos del plan operativo al que se refiere el artículo 10.2 de la Ley 13/2011, de 27 de mayo, de regulación del juego.

32.–Resolución de 16 noviembre 2011, Dirección General Ordenación del Juego. Aprueba las disposiciones por las que se establecen los modelos de informes preliminares de las certificaciones de los proyectos técnicos y el modelo de informe de certificación de sistema de control interno, presentados por los solicitantes de licencias generales y singulares para la explotación y comercialización de juegos.

33.–Resolución de 16 noviembre 2011, Dirección General Ordenación del Juego. De conformidad con lo dispuesto en el artículo 36 del Real Decreto 1614/2011, de 14 de noviembre, que desarrolla la Ley 13/2011, de 27 de mayo, de regulación del juego, en lo relativo a licencias, autorizaciones y registros del juego, se establece el test de juego responsable y de prevención de conductas adictivas del juego.

34.–Resolución de 31 octubre 2011, Dirección General Ordenación del Juego. Crea el registro electrónico de la Comisión Nacional del Juego y se establecen los requisitos generales para su aplicación a determinados procedimientos.

35.–Resolución de 7 junio de 2012.Comunicación de datos al Registro de Personas Vinculadas a Operadores de Juego.

36.–Resolución de 12 julio 2012, Dirección General Ordenación del Juego. Aprueba la disposición que establece el modelo y contenido del informe de certificación definitiva de los sistemas técnicos de los operadores de juego y se desarrolla el procedimiento de gestión de cambios.

37.–Resolución de 12 julio 2012, Dirección General Ordenación del Juego. Aprueba la disposición que desarrolla los artículos 26 y 27 del Real Decreto 1613/2011, de 14 de noviembre, en relación con la identificación de los participantes en los juegos y el control de las prohibiciones subjetivas a la participación.

38.–Orden EHA/2528/2011, de 20 septiembre. Establece los requisitos y el procedimiento de designación de entidades independientes que realicen las certificaciones de evaluación del software de juegos y de seguridad de operadores de juegos.

39.–Orden EHA/3031/2011, de 8 noviembre. Aprueba las normas de gestión, autoliquidación y los modelos de impresos para el pago de la tasa por la gestión administrativa del juego.

40.–Ordenes EHA/1881/2011, de 5 julio. Aprueba el modelo 763 de autoliquidación del Impuesto sobre actividades de juego en los supuestos de actividades anuales o plurianuales, se determina la forma y plazos de su presentación y se regulan las condiciones generales y el procedimiento para su presentación telemática y se modifica la Orden EHA/2027/2007, de 28 de junio, por la que se desarrolla parcialmente el Real Decreto 939/2005, de 29 de junio, por el que se aprueba el Reglamento General de Recaudación, en relación con las entidades de crédito que prestan el servicio de colaboración en la gestión recaudatoria de la Agencia Estatal de Administración Tributaria.

41.–Orden EHA/3079/2011, de 8 noviembre. Reglamentación básica de «Otras apuestas de contrapartida».

42.–Orden EHA/3080/2011, de 8 noviembre. Reglamentación básica de las apuestas deportivas de contrapartida.

43.–Orden EHA/3081/2011, de 8 noviembre. Reglamentación básica de las apuestas deportivas mutuas.

44.–Orden EHA/3082/2011, de 8 noviembre. Reglamentación básica de las apuestas hípicas de contrapartida.

45.–Orden EHA/3083/2011, de 8 noviembre. Reglamentación básica de las apuestas hípicas mutuas.

46.–Orden EHA/3084/2011, de 8 noviembre. Reglamentación básica de los concursos.

47.–Orden EHA/3085/2011, de 8 noviembre. Reglamentación básica del juego de la ruleta.

48.–Orden EHA/3086/2011, de 8 noviembre. Reglamentación básica del juego de punto y banca.

49.–Orden EHA/3087/2011, de 8 noviembre. Reglamentación básica del juego del bingo.

50.–Orden EHA/3088/2011, de 8 noviembre. Reglamentación básica del juego del Black Jack.

51.–Orden EHA/3089/2011, de 8 noviembre. Reglamentación básica del juego del póquer.

52.–Orden EHA/3090/2011, de 8 noviembre. Reglamentación básica del tipo de juegos denominado «Juegos Complementarios».

53.–Resolución de 30 de Mayo de 2012.Catálogo.

54.–Resolución de 30 de Mayo de 2012.Catálogo.

55.–Resolución de 25 de junio de 2012.Catálogo.

56.–Real Decreto 256/2012, de 27 enero. Desarrolla la estructura orgánica básica del Ministerio de Hacienda y Administraciones Públicas.

57.–STC 35/2012, de 15 de marzo.Distribución de competencias en materia de juego.

58.–STC 83/2012, de 18 de abril.Competencias en materia de juego.

59.–Orden de 9 enero 1979. Aprueba el Reglamento de Casinos de Juego.

60.–Real Decreto 2110/1998, de 2 octubre. Aprueba el Reglamento de Máquinas Recreativas y de Azar.

61.–Orden de 9 enero 1979. Aprueba el Reglamento del juego del bingo.

Normativa Autonómica

Subsectores de juego

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

63.–Orden de 6 abril 2006. Aprueba modelo de guía de circulación de máquinas recreativas y de azar para el ámbito de la Comunidad Autónoma de Andalucía.

64.–Decreto 163/2008, de 9 septiembre. Aprueba el Reglamento de Máquinas de Juego y Salones.

65.–Orden de 20 septiembre 2010. Planifica el número máximo de salones de juego en el territorio de la Comunidad Autónoma de Aragón.

66.–Decreto 77/1997, de 27 noviembre. Reglamento de máquinas recreativas y de azar.

67.–Resolución de 8 abril 2008, Consejería Presidencia, Justicia e Igualdad. Aprueba el protocolo de pruebas al que deben adaptarse los ensayos de las máquinas tipo «B».

68.–Resolución de 18 junio 2008, Consejería Presidencia, Justicia e Igualdad. Aprueba el modelo de hoja de reclamaciones para máquinas recreativas y el procedimiento de tramitación.

69.–Resolución de 24 febrero 2011.Condiciones técnicas.

70.–Resolución de 24 febrero 2011, Consejería Presidencia, Justicia e Igualdad. Actualiza la cuantía del premio máximo a otorgar en cada jugada o partida por las máquinas de tipo «B» con destino a salones de juego, salas de bingo y casinos.

71.–Resolución de 20 enero 2011, Consejería Presidencia, Justicia e Igualdad. Fija las condiciones técnicas, el precio de partida y los premios de las máquinas tipo «C» modelo ruleta electrónica.

72.–Resolución de 8 abril 2008, Consejería Presidencia, Justicia e Igualdad. Aprueba el protocolo de pruebas al que deben adaptarse los ensayos de las máquinas tipo «B».

73.–Decreto 43/2012, de 25 mayo. Regula diversos aspectos relacionados con las máquinas recreativas de juego, los salones recreativos de juego y las salas de bingo.

74.–Decreto 26/2012, de 30 marzo. Aprueba el Reglamento de Máquinas Recreativas y de Azar de la Comunidad Autónoma de Canarias.

75.–Decreto 23/2008, de 6 marzo. Reglamento de Máquinas Recreativas y de Azar.

76.–Decreto 94/2007, de 27 septiembre. Modifica el Decreto 12/2005, de 3 de febrero, y el Reglamento Regulador de las máquinas de juego y de los salones recreativos y de juego de la Comunidad de Castilla y León, que en él se aprueba.

77.–Orden PAT/1002/2007, de 30 mayo. Crea la máquina de tipo «E», o especial, y aprueba su regulación específica, en la Comunidad de Castilla y León.

78.–Orden IYJ/1746/2010, de 13 diciembre. Modifica la Orden PAT/1002/2007, de 30 de mayo, que crea la máquina de tipo «E», o especial, y aprueba su regulación específica, en la Comunidad de Castilla y León.

79.–Orden IYJ/2277/2009, de 15 diciembre. Modifica la Orden PAT/1002/2007, de 30 de mayo, que crea la máquina de tipo «E», o especial, y aprueba su regulación específica, en la Comunidad de Castilla y León.

80.–Orden IYJ/1638/2009, de 14 julio. Establece los requisitos y el procedimiento para la autorización de laboratorios de ensayo de las máquinas recreativas con premio programado y de azar en la Comunidad de Castilla y León.

81.–Notificación de la Consejería de Interior y Justicia.Autorización de laboratorios de ensayo.

82.–Decreto 6/2004, de 27 enero. Aprueba el reglamento de máquinas de juego de Castilla-La Mancha.

83.–Orden de 19 marzo 2007. Autoriza la utilización del vídeo en el desarrollo del juego de las máquinas tipo B.

84.–Orden de 21 octubre 2010. Aprueba las bajas temporales de las autorizaciones de explotación de las máquinas de juego tipo B.

85.–Orden de 30 noviembre 2011. Modifica la Orden de 21 de octubre de 2010, por la que se aprueban las bajas temporales de las autorizaciones de explotación de las máquinas de juego tipo B.

86.–Decreto 23/2005, de 22 febrero. Aprueba el Reglamento de máquinas recreativas y de azar.

87.–Decreto 37/2010, de 16 marzo. Aprobación del Reglamento de salones recreativos y de juego.

88.–Decreto 117/2009, de 29 mayo. Aprueba el Reglamento de Máquinas Recreativas y de Azar y de Salones Recreativos y de Juego de la Comunidad Autónoma de Extremadura.

89.–Orden de 30 marzo 2012. Determina el número máximo de máquinas de tipo «B3» susceptibles de instalación en las salas de bingo.

90.–Decreto 39/2008, de 21 febrero. Aprueba el Reglamento de máquinas recreativas y de azar de la Comunidad Autónoma de Galicia.

91.–Decreto 196/2010, de 25 noviembre. Aprueba la planificación de las autorizaciones de explotación de máquinas de tipo B, en la Comunidad Autónoma de Galicia.

92.–Orden de 28 marzo 2011. Regula la homologación y autorización de instalación de sistemas de interconexión de máquinas recreativas y de azar de la Comunidad Autónoma de Galicia.

93.–Decreto 73/2009, de 30 julio. Aprueba el Reglamento de Máquinas Recreativas y de Juego de la Comunidad de Madrid y modifica otras normas en materia de juego.

94.–Orden de 7 septiembre 2010. Incorpora un nuevo procedimiento al Registro Telemático de la Xunta de Galicia, regulado por el Decreto 164/2005, de 16 de junio.

95.–Decreto 72/2008, de 2 mayo. Aprueba el Reglamento de Máquinas Recreativas y de Azar de la Comunidad Autónoma de la Región de Murcia.

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

97.–Decreto Foral 270/1999, de 30 agosto. Aprueba el Reglamento de Salones de Juego.

98.–Orden Foral 128/2012, de 30 marzo, Departamento Presidencia, Administraciones Púbicas e Interior. Regula las máquinas de juego con premio en especie, denominadas «grúas».

99.–Decreto Foral 72/2010, de 15 noviembre. Modifica el Reglamento de Máquinas de Juego, aprobado por Decreto Foral 181/1990, de 31 de julio y el Decreto Foral 270/1999, de 30 de agosto, que regula los salones de juego y regula las características y condiciones de instalación de las máquinas de juego en la Comunidad Foral de Navarra.

100.–Decreto 64/2005, de 4 noviembre. Aprueba el reglamento de máquinas de juego de La Rioja.

101.–Orden de 23 junio 2009. Regula las condiciones técnicas de las máquinas de juego de tipo D.

102.–Resolución de 9 de enero de 2012,.Registro anual de autorizaciones.

103.–Decreto 600/2009, de 17 noviembre. Aprueba Reglamento de máquinas y sistemas de juego.

104.–Orden de 4 diciembre 2009. Desarrolla regulación de las máquinas de juego previstas en el Decreto 600/2009, de 17 de noviembre, por el que se aprueba el Reglamento de máquinas y sistemas de juego.

105.–Orden de 10 febrero 2012. Modifica la Orden de 4-12-2009 (LPV 2009\386), que desarrolla la regulación de las máquinas de juego previstas en el Decreto 600/2009, de 17 de noviembre, que aprueba el Reglamento de máquinas y sistemas de juego.

106.–Decreto 380/1994, de 4 octubre. Reglamento de salones de juego y recreativos.

107.–Decreto 115/2006, de 28 julio. Aprueba el Reglamento de Máquinas Recreativas y de Azar.

108.–Orden 6/2011, de 17 marzo. Regula la destrucción e inutilización de máquinas recreativas y de azar.

109.–Orden 9/2011, de 27 diciembre. Modifica el régimen de suspensión de las autorizaciones de explotación de máquinas de tipo B o recreativas con premio, destinadas a ser instaladas en bares, cafeterías, restaurantes, clubes, cámpings y análogos.

110.–Decreto 229/1988, de 31 mayo. Reglamento.

111.–Orden de 4 febrero 2010. Determina las normas por las que han de regirse las modalidades de los juegos exclusivos de Casinos de Juego de la Comunidad Autónoma de Andalucía.

112.–Decreto 163/2008, de 9 septiembre. Reglamento de Máquinas de Juego y Salones.

113.–Orden de 20 septiembre 2010. número máximo de salones de juego.

114.–Decreto 96/2002, de 18 julio. Reglamento de Casinos de Juego.

115.–Resolución de 10 junio 2011. Reglas esenciales para el desarrollo del juego

116.–Resolución de 10 junio 2011. Reglas esenciales para el desarrollo del juego

117.–Resolución de 10 junio 2011. Reglas esenciales para el desarrollo del juego
118.–Resolución de 10 junio 2011. Reglas esenciales para el desarrollo del juego.
119.–Resolución de 10 junio 2011. Reglas esenciales para el desarrollo del juego.
120.–Resolución de 1 de junio de 2011. Desarrollo del juego.
121.–Resolución de 1 de junio de 2011. Desarrollo del juego.
122.–Resolución de 1 de junio de 2011. Desarrollo del juego.
123.–Resolución de 1 de junio de 2011. Desarrollo del juego.
124.–Resolución de 1 de junio de 2011. Desarrollo del juego.
125.–Resolución de 1 de junio de 2011. Desarrollo del juego.
126.–Decreto 34/1997, de 7 marzo. Reglamento.
127.–Decreto 204/2001, de 3 diciembre. Reglamento de Casinos de Juego.
128.–Decreto 127/2002, de 24 octubre. Reglamento de Casinos de Juego.
129.–Decreto 1/2008, de 10 enero. Reglamento de Casinos de Juego.
130.–Decreto 90/2000, de 11 abril. Reglamento de Casinos de Juego.
131.–Decreto 204/2001, de 24 julio. Reglamento de Casinos de Juego.
132.–Decreto 386/2000, de 5 diciembre. Catálogo de Juegos.
133.–Decreto 115/2000, de 16 mayo. Reglamento de Casinos de Juego.
134.–Orden 5 noviembre 2010. Juegos exclusivos de Casinos de Juego.
135.–Decreto 112/2005, de 14 abril. Reglamento del Juego del Póker.
136.–Decreto 58/2006, de 6 julio. Reglamento de Casinos de Juego.
137.–Decreto 26/1996, de 29 mayo. Reglamento de Casinos de Juego.
138.–Decreto 52/2001, de 7 diciembre. Reglamento de Casinos de Juego.
139.–Decreto 39/2012, de 20 marzo. Reglamento de Casinos de Juego.
140.–Decreto 142/2009, de 18 septiembre. Reglamento de Casinos de Juego.
141.–Orden INT/181/2008, de 24 enero. Reglamento del Juego del Bingo.
142.–Decreto 65/2008, de 26 febrero. Reglamento del Juego del Bingo.
143.–Orden de 14 enero 2011. Modalidades de prima y de super prima de bingo.
144.–Orden de 16 enero 2012. Porcentajes de detracción.
145.–Decreto 142/2008, de 22 julio. Reglamento del juego del bingo.
146.–Decreto 119/2011, de 31 mayo. Reglamento del bingo electrónico.
147.–Orden de 9 diciembre 2011. Cartones electrónicos para la práctica del bingo electrónico.
148.–Decreto 7/1998, de 19 febrero. Reglamento del Bingo.
149.–Resolución de 1 junio 2011. Reglas esenciales para el desarrollo del juego del bingo.
150.–Resolución de 16 marzo 2011. Reparto de premios para el juego del bingo.
151.–Decreto 186/1996, de 11 octubre. Explotación de salas.
152.–Orden de 15 febrero 2005. Bingos.
153.–Decreto 43/2012, de 25 mayo. Máquinas recreativas de juego.
154.–Decreto 22/2009, de 3 marzo. Reglamento del juego del bingo.
155.–Orden de 10 diciembre 2010. Bingo Acumulado Interconectado.
156.–Decreto 22/2011, de 12 abril. Reglamento del Juego del Bingo.
157.–Decreto 14/2003, de 30 enero. Reglamento del Juego del Bingo.
158.–Orden PAT/1206/2005, de 22 septiembre. Bingo Interconexionado.
159.–Orden IYJ/1987/2008, de 14 noviembre. Juego del Bingo Electrónico
160.–Orden IYJ/610/2011, de 9 mayo. Nuevos modelos de cartones.
161.–Decreto 86/2012, de 31 julio. Reglamento de los juegos del bingo.
162.–Orden IRP/417/2010, de 5 agosto. Lotería denominada Binjocs.
163.–Orden IRP/33/2010, de 18 enero. Variante de la lotería Binjocs.
164.–Orden IRP/34/2010, de 20 enero. Variante de la lotería Binjocs.
165.–Orden IRP/35/2010, de 20 enero. Variante de la lotería Binjocs.
166.–Orden IRP/21/2010, de 21 enero. Porcentajes de distribución en premios.
167.–Orden IRP/33/2010, de 18 enero. Variante de la lotería Binjocs.
168.–Orden IRP/558/2010, de 23 noviembre. Variante de la lotería Binjocs.

169.–Orden ECO/255/2011, de 29 septiembre. Variante de la lotería Binjocs.
170.–Orden ECO/254/2011, de 28 septiembre. Variante de la lotería Binjocs.
171.–Resolución ECO/2331/2011, de 29 septiembre. Juego responsable en relación con la lotería Binjocs.
172.–Decreto 131/2007, de 22 mayo. Reglamento del Juego del Bingo.
173.–Orden de 20 julio 2012. «Superbingo».
174.–Orden de 26 julio 2012. Modelos de cartones.
175.–Orden de 26 julio 2012. Porcentajes de detracción
176.–Decreto 181/2002, de 10 mayo. Reglamento del juego del bingo.
177.–Orden de 12 agosto 2011. Juego del bingo electrónico.
178.–Orden de 22 febrero 2012. Premios del juego del bingo.
179.–Decreto 105/2004, de 24 junio. Reglamento de los Juegos Colectivos de Dinero y Azar.
180.–Orden de 29 diciembre 2011. Regulación del bingo electrónico.
181.–Orden de 3 enero 2011. Contenido que debe figurar en el anverso y reverso de los cartones.
182.–Orden de 29 diciembre 2011. Regulación del bingo electrónico.
183.–Orden de 2 enero 2012. Cartones del juego.
184.–Orden de 2 enero 2012. Distribución de las cuantías de premios.
185.–Decreto Foral 73/2010, de 15 noviembre. Reglamento de Bingos de Navarra.
186.–Orden Foral 519/2011, de 27 junio. Catálogo de Juegos y Apuestas de Navarra.
187.–Decreto 71/2009, de 2 octubre. Reglamento del juego del bingo.
188.–Orden 33/2011, de 27 diciembre. Distribución de los premios del juego.
189.–Decreto 31/2004, de 10 febrero. Reglamento del juego del bingo.
190.–Orden de 28 junio 2012. Reglamento del juego del bingo electrónico.
191.–Orden de 28 febrero 2011. Modalidades del Juego del Bingo.
192.–Decreto 43/2006, de 31 marzo. Reglamento del juego del bingo.
193.–Orden 8/2011, de 27 diciembre. Reglamento del juego del bingo.
194.–Orden 3994, de 7 de diciembre de 2010. Modificación de la cantidad a distribuir en premios en el juego del Bingo.
195.–Decreto 2/2011, de 11 enero. Reglamento de Apuestas Deportivas, de Competición o de otra índole.
196.–Decreto 9/2002, de 17 enero. Organización del juego de las chapas.
197.–Decreto 162/2012, de 7 junio. Reglamento de apuestas de la Comunidad Autónoma de Galicia.
198.–Decreto 106/2006, de 30 noviembre. Reglamento de Apuestas en la Comunidad de Madrid.
199.–Decreto 126/2012, de 11 octubre. Reglamento de Apuestas de la Comunidad Autónoma de la Región de Murcia.
200.–Decreto Foral 16/2011, de 21 marzo. Aprueba el Reglamento de Apuestas de Navarra.
201.–Decreto 95/2005, de 19 abril. Reglamento de Apuestas de la Comunidad Autónoma de Euskadi.
202.–Decreto 42/2011, de 15 abril. Reglamento de Apuestas de la Comunitat Valenciana.
203.–Decreto 295/1995, de 19 diciembre. Reglamento de Hipódromos y Apuestas Hípicas.
204.–Decreto 108/2001, de 3 agosto. Regula las apuestas hípicas.
205.–Orden de 9 abril 2002. Regula las apuestas hípicas.
206.–Orden de 28 febrero 2005. Apuestas externas y los juegos de promoción del trote.
207.–Real Decreto 2/2007, de 12 enero. Cumplimiento de requisitos científicos y tecnológicos.
208.–Decreto 125/2008, de 3 junio. Reglamento de Hipódromos y Apuestas Hípicas de la Comunidad Autónoma de Canarias.
209.–Decreto 455/1983, de 22 septiembre. Carreras de caballos con apuestas.
210.–Orden de 17 octubre 1985. Reglamento de Apuestas Hípicas.
211.–Decreto 148/2002, de 29 agosto. Apuestas hípicas en la Comunidad de Madrid.
212.–Decreto 68/2005, de 5 abril. Apuestas Hípicas en la Comunidad Autónoma de Euskadi.
213.–Orden IRP/558/2010, de 23 noviembre. «Stone Bingo».
214.–Resolución IRP/1611/2010, de 18 de mayo. Porcentajes de comisión.
215.–IRP/1585/2010, de 7 de mayo. Combi 3.
216.–IRP/202/2010 de 31 de marzo. Lotto 6/49.

217.–Resolución IRP/1859/2009, de 29 de junio. Peix d'or.

218.–Resolución ECO/226/2012, de 8 de febrero. Les 1001 nits.

219.–Decreto 325/1988, de 22 noviembre. Reglamento de Rifas y Tómbolas de la Comunidad Autónoma de Andalucía.

220.–Decreto 174/1989, de 31 julio. Reglamento de Rifas, Tómbolas y Combinaciones aleatorias.

221.–Decreto 397/2011, de 11 octubre. Reglamento de rifas, tómbolas y combinaciones aleatorias con fines publicitarios o promocionales.

222.–Decreto 167/1986, de 4 junio. Juego de boletos.

223.–Orden 3785/1999, de 15 noviembre. Autorización de rifas, tómbolas y de combinaciones aleatorias con fines publicitarios.

224.–Orden de 11 junio 2010. Autorización de rifas, tómbolas y de combinaciones aleatorias con fines publicitarios.

225.–D. Foral 94/1991, de 21 marzo. Reglamento de Rifas, Tómbolas y Combinaciones aleatorias.

226.–Orden de 2 septiembre 1991. Sorteos mediante combinaciones aleatorias.

227.–Decreto 314/1994, de 19 julio. Juego mediante boletos.

228.–Decreto 129/1989, de 16 agosto. Regulación de rifas, tómbolas y combinaciones aleatorias

229.–Real Decreto 1067/1981, de 24 abril. Reglamento de Juegos Mediante Boletos.

230.–Ley 8/1989, de 13 abril. Régimen jurídico de las tasas y precios públicos.

231.–Ley 4/1988, de 5 julio. Tasas y precios públicos.

232.–Ley 10/2002, de 21 diciembre. Tributos cedidos y otras medidas tributarias, administrativas y financieras.

233.–Ley 5/2006, de 22 junio. Ley de tasas y precios públicos de la Comunidad Autónoma de Aragón.

234.–Decreto Legislativo 1/2005, de 26 septiembre. Tributos cedidos.

235.–Decreto Legislativo 1/1998, de 11 junio. Tasas y Precios Públicos.

236.–Decreto Legislativo 1/1994, de 29 julio. Tasas y Precios Públicos.

237.–Resolución de 12 julio 2012. Tasas y Precios Públicos.

238.–Ley 9/1992, de 18 diciembre. Tasas y Precios Públicos.

239.–Decreto Legislativo 62/2008, de 19 junio. Medidas fiscales.

240.–Ley 12/2001, de 20 diciembre. Tasas y Precios Públicos.

241.–Decreto Legislativo 1/2008, de 25 septiembre. Tributos cedidos por el Estado.

242.–Ley 3/1990, de 18 mayo. Tasas y Precios Públicos.

243.–Ley 9/2008, de 4 diciembre. Tributos cedidos.

244.–Decreto Legislativo 3/2008, de 25 junio. Tasas y Precios Públicos.

245.–Ley 18/2001, de 14 diciembre. Tasas y precios públicos.

246.–Decreto Legislativo 1/2006, de 12 diciembre. Tributos Cedidos por el Estado.

247.–Decreto Legislativo 1/2011, de 28 julio. Tributos Cedidos por el Estado.

248.–Ley 6/2002, de 18 octubre. Tasas y precios públicos.

249.–Ley 6/2002, de 18 octubre. Tasas y precios públicos.

250.–Decreto Legislativo 1/2002, de 24 octubre. Tasas y precios públicos.

251.–Decreto Legislativo 1/2010, de 21 octubre. Aprueba el Texto Refundido de las Disposiciones Legales de la Comunidad de Madrid en materia de tributos cedidos por el Estado.

252.–Decreto Legislativo 1/2004, de 9 julio. Aprueba el Texto Refundido de la Ley de Tasas, Precios Públicos y Contribuciones Especiales.

253.–Decreto Legislativo 1/2010, de 5 noviembre. Aprueba el Texto Refundido de las Disposiciones Legales vigentes en la Región de Murcia en materia de Tributos Cedidos.

254.–Ley Foral 7/2001, de 27 marzo. Normas reguladoras de Tasas y Precios Públicos de la Administración de la Comunidad Foral de Navarra y de sus Organismos Autónomos.

255.–Decreto Legislativo 1/2007, de 11 septiembre. Aprobación del texto refundido de la Ley de Tasas y Precios Públicos de la Administración de la Comunidad Autónoma del País Vasco.

ABREVIATURAS

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

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

STC	=	Sentencia(s) del Tribunal Constitucional
STJCE	=	Sentencia(s) del Tribunal de Justicia de las Comunidades Europeas
STS	=	Sentencia(s) del Tribunal Supremo
TC	=	Tribunal Constitucional
TCE	=	Tratado constitutivo de la Comunidad Europea, de 25 de marzo de 1957
TCEE	=	Tratado Constitutivo de la Comunidad Económica Europea
TEAC	=	Tribunal Económico-Administrativo Central
TEAL	=	Tribunal Económico-Administrativo Local
TEAR	=	Tribunal Económico-Administrativo Regional
TEDH	=	Tribunal Europeo de Derechos Humanos
TJCE	=	Tribunal de Justicia de las Comunidades Europeas
TRLRC	=	Texto Refundido de la Legislación de Régimen Local
TRLS	=	Texto Refundido de la Ley del Suelo
TS	=	Tribunal Supremo
TUE	=	Tratado de la Unión Europea, de 7 de febrero de 1992
TVE	=	Televisión Española
UE	=	Unión Europea
UEO	=	Unión Europea Occidental
vc	=	versión consolidada
⇒	=	Concordancia
✐	=	Nota

NOTA INTRODUCTORIA

Codificar el régimen jurídico del juego se convierte en una labor ciertamente compleja y, en muchas ocasiones, estéril por los continuos cambios que se producen en este ámbito como consecuencia, en esencia, de la existencia de una pluralidad de agentes con capacidad normativa propia. El amplio volumen que la Editorial Aranzadi publicó con motivo de la primera edición de esta obra demuestra la anterior afirmación sin lugar a dudas.

La publicación de la Ley 13/2011, de 27 de mayo, de regulación del juego, no ha producido, de momento, una reducción notable del número de normas pero, en este plano –y si no entramos en mayores complicaciones de orden constitucional– produce un cierto orden y una cierta tendencia a que el núcleo normativo del Estado tenga mayor peso que el que ha tenido hasta el momento.

La opción por la doble regulación, de un lado, del juego de ámbito estatal y, de otro, del juego en línea sobre el conjunto de los actores que pueden legalmente ofertar la actividad de juego, debería tener como resultado que la normativa estatal tenga una entidad y una presencia, a la que, aunque sea en vía de remisión, la legislación autonómica, en su caso, pueda acogerse pues, de lo contrario, se verá abocada a un continuo «teje y desteje», que añadirá confusión al ya de por sí sobresaturado escenario normativo y que, además, en la mayor parte de los casos, sólo será una repetición de otras normativas autonómicas o una importación de modelos ajenos que realmente no demuestran una idiosincrasia específica ni una forma propia en la que situar el modelo autonómico.

Desde esta consideración, lo que ofrecemos seguidamente es un Código más reducido con vocación de mayor estabilidad, por lo que se ha reducido el nivel y rango orgánico de las leyes y normas que se presentan, remitiendo al DVD las que pueden ser objeto de desarrollo por las respectivas Comunidades Autónomas. De esta forma, la opción por contemplar el novedoso juego estatal como los elementos centrales de los modelos autonómicos deben propiciar un mayor grado de permanencia de la normas y, por ende, del propio Código.

Esta vocación de permanencia debe servirnos para analizar el modelo del juego y las opciones de regulación que el legislador trata de establecer sobre el mismo y las que podría y debería tener en el futuro. De una actividad prohibida hemos pasado a una actividad permitida, pero, hasta el momento, muy controlada y administrativizada, lo que ha hecho que, desde esta posición de partida, el sector del juego siga incorporándose a su mercado natural, el del entretenimiento, con muchos prejuicios porque siguen primando más los aspectos sociológicos, siempre en su vertiente más negativa (los efectos patológicos del juego) que su dinamismo y proyección económica. El juego en general –también el incorporado en las redes sociales, no queremos ni podemos olvidarnos de él– conforma, en la actualidad, una actividad económica nada despreciable en su importancia y relevancia social que debe florecer en los próximos años y en los que el papel regulatorio se presenta como esencial. La transición de un modelo prácticamente monopolístico a uno de libertad económica exige un papel relevante del regulador y un equilibro que son los que tienen que proporcionar estabilidad para el crecimiento o, por el contrario, en los que asentar el fracaso de la empresa privada en esta operación.

Esta segunda edición del Código nace con vocación de consolidar en el mismo una legislación como la del juego, que tiene, como queda dicho, un alto componente de volatilidad y de cambio y, por tanto, que exige una cierta sistemática para la presentación de un producto que sirva al lector de una forma permanente y no contingente.

Por ello, se ofrece a las administraciones, a los especialistas en la materia, a los profesionales del sector, al jugador y al lector en general interesado ahora en esta materia por la novedad del juego en línea y por las reglas de muchos juegos, un compendio accesible, que se complementa con

un DVD que incorpora un conjunto de diversas disposiciones europeas, estatales y autonómicas, que amplía el contenido de la obra.

Madrid, diciembre 2012

Alberto Palomar, Rafael Andrés Alvez y Natalia Palomar Liceras

PRIMERA PARTE

LA REGULACIÓN GENERAL DEL JUEGO

I. UNIÓN EUROPEA

§ 1 TRATADO DE 25 MARZO 1957, RATIFICADO POR INSTRUMENTO DE 13 DICIEMBRE 2007. TRATADO DE FUNCIONAMIENTO DE LA UNIÓN EUROPEA

(BOE núm. 286, de 27 noviembre 2009; rect. BOE núm. 133, de 1 junio 2010 y núm. 41, de 16 febrero 2010 [RCL 2009, 2300])

⇒ Complementado por Protocolo de 13 de diciembre 2007.
Aplicado por Reglamento (UE) 330/2010, de 20 de abril.
Ley Orgánica 9/2010, de 22 de diciembre.
Reglamento (UE) 1217/2010, de 14 de diciembre.
Reglamento (UE) 1218/2010, de 14 de diciembre.
Protocolo de 23 de junio 2010, ratificado por Instrumento de 4 de febrero 2011.
Reglamento (UE) 461/2010, de 27 de mayo.
Decisión 2010/124/UE, de 25 de febrero.
Decisión 2010/125/UE, de 25 de febrero.

🕮 *Bibliografía.*

• La autonomía procedimental de las Autoridades Nacionales de Competencia tras la sentencia Tele2 Polska: ¿evolución o involución?
Teresa Lorca.
Actualidad Jurídica Aranzadi núm. 841/2012.

• Juicio al sistema español de compensación equitativa por copia privada: la Sentencia de la Audiencia Provincial de Barcelona (Sección 15ª), de 2 de marzo de 2011 («caso Padawan»).
Rafaél Sánchez Aristi.
Aranzadi Civil-Mercantil núm. 9/2012.

• Un impuesto sobre transacciones financieras para la Unión Europea: la propuesta de la Comisión.
Rafael Sanz Gómez.
Quincena Fiscal Aranzadi núm. 1/2012 – 2/2012.

•La reciente reforma de la constitución española: los principios de estabilidad presupuestaria y de limitación de la deuda pública.
Francisco Javier Enériz Olaechea.
Revista Aranzadi Doctrinal núm. 8/2011.

• La disposición adicional segunda bis de la Ley Concursal y sus efectos en los concursos de los clubes de fútbol.
José Moya Yoldi.
Revista Aranzadi Doctrinal núm. 8/2011.

• La fiscalidad de los dividendos transfronterizos y la libre circulación de capitales.
José Antonio Barciela Pérez.
Quincena Fiscal Aranzadi núm. 20/2011.

• Ruiz-Zambrano (C-34/09) o de la emancipación de la Ciudadanía de la Unión de los limites inherentes a la libre circulación.
Koen Lenaerts.
José A. Gutiérrez-Fons.
Revista Española de Derecho Europeo núm. 40/2011.

• Propuestas contra el blanqueo de capitales y el fraude fiscal: el fomento de la gobernanza en el ámbito fiscal.
Marcos M. Pascual González.
Quincena Fiscal Aranzadi núm. 17/2011.

• Condiciones generales abusivas: alcance y criterios sustantivos del control de contenido.
Felipe Palau Ramírez.
Aranzadi Civil-Mercantil núm. 5/2011.

• La red de convenios bilaterales suscritos por españa como plataforma de inversión entre América Latina y terceros países: el caso de China y la delimitación jurídica del beneficiario efectivo de las rentas.
Ángel Urquizu Cavallé.
Quincena Fiscal Aranzadi núm. 15/2011 – 16/2011.

• Comentario a la SENTENCIA de 20 de abril de 2011 (RJ 2011, 3596).
María Teresa Carrasco Herrero.
Cuadernos Civitas de Jurisprudencia Civil núm. 87/2011.

• Los derechos fundamentales de la Unión Europea en tránsito: de Niza a Lisboa, pasando por Bruselas.

Francisco Javier Matía Portilla.
Revista Española de Derecho Europeo núm. 39/2011.
• Pacientes y sistemas sanitarios en el punto de mira de la UE: antecedentes y contexto de la nueva Directiva sobre derechos de los pacientes en la asistencia sanitaria transfronteriza.
Paula Arancibia Raggio.
Revista Española de Derecho Europeo núm. 39/2011.
• La propuesta de Directiva del Consejo de la Unión Europea relativa a una base imponible consolidada común del Impuesto sobre Sociedades – visión panorámica.
Juan Fco. Rodríguez Rodríguez.
Quincena Fiscal Aranzadi núm. 14/2011.
• La «construcción social» de la Unión: el caso de la movilidad transfronteriza de pacientes en la Unión Europea.
Irene Sobrino Guijarro.
Revista Española de Derecho Europeo núm. 39/2011.
• Las implicaciones constitucionales del incumplimiento del deber de plantear cuestión prejudicial ante el Tribunal de Justicia de la Unión Europea (Una aproximación «post-Lisboa»).
Joaquín Huelin Martínez de Velasco.
Revista Española de Derecho Europeo núm. 39/2011.
•La protección del medio ambiente en la Unión Europea a partir del Tratado de Lisboa.
Agustina Iglesias Skulj.
Revista Aranzadi de Derecho Ambiental núm. 20/2011.
•Novedades en la política europea de medio ambiente. El desarrollo sostenible y la lucha contra el cambio climático en la estrategia Europa 2020.
Asier García Lupiola.
Unión Europea Aranzadi núm. 6/2011.
• Los principios del Derecho administrativo comunitario.
Augusto González Alonso.
Unión Europea Aranzadi núm. 6/2011.
• La legitimación procesal de las comunidades autónomas ante el Tribunal de Justicia de la Unión Europea tras la reforma de Lisboa.
Manuel Cienfuegos Mateo.
Unión Europea Aranzadi núm. 6/2011.
• El Pacto por el Euro Plus: aumentar la competitividad y la convergencia reforzando la coordinación de la política económica de la Unión Europea.
Arantza Llorente Pérez.
Unión Europea Aranzadi núm. 6/2011.
• La transformación de las instituciones de gobernanza económica europea tras la crisis económica.
Laura Gómez Urquijo.
Francisco Rodríguez Ortiz.
Unión Europea Aranzadi núm. 5/2011.
• Proyecto de Ley sobre la tributación del juego online.
Jesús Félix García de Pablos.
Quincena Fiscal Aranzadi núm. 10/2011.
• Derecho antitrust y contrato de agencia: los riesgos significativos e insignificantes del agente en las redes distribución de carburante según la jurisprudencia del Tribunal Supremo.
Javier Viciano Pastor.
Jaume Martí Miravalls.
Revista de Derecho Mercantil núm. 280/2011.
• La compensación transfronteriza de bases imponibles negativas en la imposición directa y la libertad de establecimiento.
José Antonio Barciela Pérez.
Quincena Fiscal Aranzadi núm. 7/2011.
• Consecuencias de la sentencia del TJUE sobre el canon digital en España.
Jesús Félix García de Pablos.
Revista Española de Derecho Europeo núm. 38/2011.
• Un paso más hacia la estabilización de las relaciones interordinamentales en Europa: la incorporación de la UE al CEDH.
Luis I. Gordillo Pérez.
Revista Española de Derecho Europeo núm. 38/2011.
• El papel del funcionario y del laboral en el nuevo diseño de la administración pública.
Carmen Carretero Espinosa de los Monteros.
Revista Aranzadi Doctrinal núm. 11/2011.
• La rectificación de la repercusión del IVA tras la imposición de sanciones (art. 89 tres 2º de la Ley del IVA): cuestiones comunitarias y constitucionales.
José Manuel Almudí Cid.
Quincena Fiscal Aranzadi núm. 6/2011.
• Apertura de farmacias en España y libertad de establecimiento.
Jesús Félix García de Pablos.
Revista Aranzadi Doctrinal núm. 10/2011.
• Actos delegados, actos de ejecución y distribución de competencias ejecutivas en la Unión Europea.
Jesús Ángel Fuentetaja Pastor.
Civitas Revista española de Derecho Administrativo núm. 149/2011.
• Prácticas contrarias al derecho de la competencia en la venta de combustibles y carburantes en estaciones de servicio.

Isabel Sobrepera Millet.
Alfredo Hernández Prado.
Revista de Derecho Patrimonial núm. 26/2011.
• Las relaciones entre transparencia y privacidad en el Derecho comunitario ante la reforma de la normativa sobre acceso a los documentos públicos.
Emilio Guichot.
Revista Española de Derecho Europeo núm. 37/2011.
• Comentarios y valoraciones a propósito de los informes del Parlamento Europeo en relación con la actividad urbanística en España y su negativa afectación al medio ambiente (en particular en la Comunidad Valenciana).
Juan José Díez Sánchez.
Revista Aranzadi de Derecho Ambiental núm. 19/2011.
• Fiscalidad del mecenazgo transfronterizo en la Unión Europea y libertades fundamentales: límites a la soberanía fiscal de los Estados miembros.
Gemma Martínez Bárbara.
Unión Europea Aranzadi núm. 1/2011.
• Cuestión prejudicial y control previo de constitucionalidad. Comentario a la sentencia Melki del Tribunal de Justicia de la UE.
Daniel Sarmiento.
Revista Española de Derecho Europeo núm. 37/2011.
• Report of the Reflection Group on the future of EU company Law (Informe del Grupo de Reflexión sobre el futuro del Derecho europeo de sociedades).
Ascensión Gallego Córcoles.
Revista de Sociedades núm. 37/2011 2.
• Regulación del juego en la Unión Europea.
Víctor Manteca Valdelande.
Unión Europea Aranzadi núm. 1/2011.
• Alicia Chicharro Lázaro.
Unión Europea Aranzadi núm. 12/2010.
• La discutible autonomía financiera de la Unión Europea y su contemplación desde la perspectiva tributaria.
Carlos María López Espadafor.
Quincena Fiscal Aranzadi núm. 19/2010.
• Impuesto sobre Sucesiones y Donaciones en España: la necesaria reforma a la luz de la jurisprudencia del TJUE.
Jesús Félix García de Pablos.
Quincena Fiscal Aranzadi núm. 17/2010.
• Tratamiento fiscal de los dividendos transfronterizos en España y su incompatibilidad con la libre circulación de capitales.
Antonia Jabalera Rodríguez.
Quincena Fiscal Aranzadi núm. 18/2010.
• La respuesta de la Comisión Europea ante la crisis económica: El papel de la política de competencia.
Nadia Calviño.
Revista Española de Derecho Europeo núm. 36/2010.
• Tribunal de Justicia de la Unión Europea. (Enero-junio 2010).
Ana Isabel Pérez Campos.
Aranzadi Social núm. 10/2010.
• Análisis jurídico de los nuevos mecanismos de financiación del servicio público estatal de televisión: de su compatibilidad con el derecho de la competencia a su difícil encaje en el derecho tributario vigente.
Carolina Blasco Delgado.
Teresa Mata Sierra.
Civitas Revista española de Derecho Financiero núm. 148/2010.
• La protección de derechos y libertades en Europa tras la entrada en vigor del Protocolo núm. 14 al CEDH.
Argelia Queralt Jiménez.
Revista Española de Derecho Europeo núm. 36/2010.
• Respaldo al modelo español de oficinas de farmacia.
Izaskun Arratibel Pastor.
Revista Aranzadi Doctrinal núm. 5/2010.
• El régimen jurídico de las ayudas de Estado y su incidencia en el sistema tributario español: la amortización fiscal del fondo de comercio financiero para la adquisición de participaciones en entidades extranjeras.
Hugo López López.
Quincena Fiscal Aranzadi núm. 15/2010 – 16/2010.
• Adquisición, mantenimiento y agotamiento del derecho de marca en Internet.
Blanca Torrubia Chalmeta.
Revista Aranzadi de Derecho y Nuevas Tecnologías núm. 24/2010.
• La fiscalidad de los dividendos transfronterizos matriz-filial en la Unión Europea.
José Antonio Barciela Pérez.
Quincena Fiscal Aranzadi núm. núm. 15/2010 – 16/2010.
• Directivas, legislación básica estatal y desarrollo normativo autonómico en el contexto de la Unión Europea.
David Ordóñez Solís.
Unión Europea Aranzadi núm. 8/2010 – 9/2010.
• La ordenación territorial de las oficinas de farmacia en España y el Derecho de la Unión Europea (sentencia del Tribunal de Justicia de 1 de junio de 2010, C-570/07 y C-571/07, Blanco Pérez y Chao Gómez.
José Antonio Razquin Lizarraga.
Unión Europea Aranzadi núm. 7/2010.

• La deducción por inversiones en producciones cinematográficas: reflexiones a la luz del derecho comparado y de la Unión Europea (I).
Saturnina Moreno González.
Quincena Fiscal Aranzadi núm. 13/2010.
• El procedimiento por inejecución de las sentencias declarativas de incumplimiento: Estado de la cuestión.
Javier Frutos Miranda.
Revista Española de Derecho Europeo núm. 35/2010.
• La libre circulación de mercancías en los sistemas políticos descentralizados: ¿Garantía de la libertad económica o proscripción del proteccionismo?
Tomás De la Quadra-Salcedo Janini.
Revista Española de Derecho Europeo núm. 35/2010.
• El principio de precaución y la aceptabilidad social del riesgo. La busca del nivel adecuado de protección en una Europa diversificada.
Alexandra Aragão.
Revista Aranzadi de Derecho Ambiental núm. 18/2010 2.
• El espacio de libertad, seguridad y justicia tras el Tratado de Lisboa: entre supranacionalidad e integración diferenciada.
Francisco Javier Donaire Villa.
Revista Española de Derecho Europeo núm. 35/2010.
• La planificación hidrológica en los estados miembros de la Unión Europea tras la directiva marco del agua.
Fernando López Ramón.
Civitas Revista española de Derecho Administrativo núm. 147/2010.
• Treinta años de transparencia.
Rafael Ripoll Navarro.
Unión Europea Aranzadi núm. 7/2010.
• Programa de Estocolmo y su impacto en el espacio judicial civily mercantil.
Mikel Irujo Amezaga.
Unión Europea Aranzadi núm. 6/2010.
• Una mirada prospectiva: el Informe al Consejo Europeo del Grupo de Reflexión sobre el futuro de la UE en 2030.
José Luis De Castro Ruano.
Unión Europea Aranzadi núm. 6/2010.
• La Coordinación Comunitaria de los Sistemas de Asistencia Sanitaria.
José Luis Monereo Pérez.
Aranzadi Social núm. 5/2010 núm. 6/2010.
• El refuerzo en el control de la subsidiariedad: el mecanismo de alerta rápida.
Montserrat Auzmendi del Solar.
Unión Europea Aranzadi núm. 5/2010.
• Comercialización on line de productos de distribución selectiva.
Francisco José Soriano Guzmán.
Asunción Hernández Fernández.
Revista Aranzadi de Derecho y Nuevas Tecnologías núm. 23/2010.
• Comentario a la sentencia de 30 de julio de 2009 (RJ 2009, 4580).
Fernando Peña López.
Cuadernos Civitas de Jurisprudencia Civil núm. 83/2010.
•Ayudas de Estado y crisis actual: Orientaciones de la Comisión y ayudas al sector financiero español.
Abel Estoa Pérez.
Revista Española de Derecho Europeo núm. 34/2010.
• Implicaciones del Tratado de Lisboa en el Tribunal de Justicia de las Comunidades Europeas. El régimen de recursos.
Augusto González Alonso.
Unión Europea Aranzadi núm. 4/2010.
• Libertad de establecimiento y de servicios: ¿Reconocimiento mutuo o país de origen?
Tomás De la Quadra-Salcedo Fernández del Castillo.
Civitas Revista española de Derecho Administrativo núm. 146/2010.
• El procedimiento de reexamen ante el Tribunal de Justicia de la Unión Europea. Descripción y análisis.
Werner Miguel Kühn.
Unión Europea Aranzadi núm. 3/2010.
• Cambio de criterio.
Isaac Merino Jara.
Quincena Fiscal Aranzadi núm. 5/2010.
• Comunidades Autónomas y Unión Europea tras la entrada en vigor del Tratado de Lisboa. Sobre los riesgos de una reforma del Estado Autonómico sin reforma de la Constitución.
José Martín y Pérez de Nanclares.
Revista Española de Derecho Europeo núm. 33/2010.
• «Contrabando y apuestas deportivas por internet».
Abraham Castro Moreno.
Revista Jurídica del Deporte núm. 30/2010 3.
• La relación jurídica de encuadramiento y matriculación de los deportistas en el nivel contributivo de la Seguridad Social.
Andrés Ramón Trillo García.
Revista Jurídica del Deporte núm. 28/2010 1.

• La incorporación del Deporte al Tratado de Lisboa.
Jorge Tuñón.
Revista Jurídica del Deporte núm. 29/2010 2.
• Crónica Internacional.
Carmen Pérez González.
Revista Jurídica del Deporte núm. 29/2010 2.
• El incierto futuro de los acuerdos bilaterales sobre protección de inversiones celebrados por los Estados Miembros de la Unión Europea.
Javier Díez-Hochleitner.
Revista Española de Derecho Europeo núm. 33/2010.
• Novedades más importantes en el Tratado de Lisboa.
Nuria Díaz Abad.
Fernando Díez Moreno.
Unión Europea Aranzadi núm. 11/2009 XXXV.
• El Tratado de Lisboa y el espacio común de justicia: observaciones críticas.
Eduardo De Urbano Castrillo.
Unión Europea Aranzadi núm.10/2009 Año XXXV.
• El presupuesto estatal ante el Derecho comunitario: en especial, de la bifurcación del principio de legalidad financiera al significado jurídico del estado de ingresos.
Germán Orón Moratal.
Civitas Revista española de Derecho Financiero núm. 144/2009.
• El Tratado para la Reforma de la Unión Europea.
Alberto Navarro.
Revista Española de Derecho Europeo núm. 23/2007.
•Principios de la protección de datos: datos especialmente protegidos. Datos de salud (1ª parte).
Yolanda Gómez Sánchez.
Estudios y Comentarios Legislativos (Civitas).
• El control de constitucionalidad. El control abstracto y el control por vía incidental (2ª parte).
Francisco José Sospedra Navas.
Práctica de los Procesos Jurisdiccionales (Civitas).
• Prohibición de abuso de posición dominante en el sector de las telecomunicaciones (1ª parte).
José Carlos Laguna de Paz.
Grandes Tratados.
• Las actividades incluidas en la Ley 17/2009 por razón de los sujetos: los prestadores establecidos en España en cualquier otro Estado miembro.
José Vida Fernández.
Grandes Tratados.
• Limitaciones y restricciones tasadas (respecto de la libertad de prestaciones de servicios).
Tomás De la Quadra-Salcedo Fernández del Castillo.
Grandes Tratados.
• Comentario al art. 15 bis de la LECiv Intervención en procesos de defensa de la competencia.
Ibón Hualde López.
Grandes Tratados.
• Acuerdos y prácticas restrictivas de la competencia en el sector de las telecomunicaciones (2ª parte).
José Carlos Laguna de Paz.
Grandes Tratados.
• Ayudas públicas al sector de las telecomunicaciones (2ª parte).
José Carlos Laguna de Paz.
Grandes Tratados.
• Las actividades incluidas en la Ley 17/2009 por razón de su objeto: los servicios ofrecidos o prestados en territorio español.
José Vida Fernández.
Grandes Tratados.
• Principios generales aplicables a los requisitos de fondo exigibles a las autorizaciones en el ámbito de la libertad de establecimiento de los prestadores de servicios.
Tomás De la Quadra-Salcedo Fernández del Castillo.
Grandes Tratados.
• Cultura y pluralismo en el derecho audiovisual.
Susana De la Sierra.
Especial.
• La financiación del servicio público de comunicación audiovisual.
Sara Medina González.
Especial.
• Cooperación judicial europea en materia penal.
Agustín Jesús Pérez-Cruz Martín.
Tratados y Manuales (Civitas).
•Comentario al art. 1 de la LDC.
Fernando Díez-Estella.
Antonio Guerra Fernández.
Estudios y Comentarios Legislativos (Civitas).
• Armonización del sector de las telecomunicaciones en el mercado interior europeo.
José Carlos Laguna de Paz.

Grandes Tratados.
• Acuerdos y prácticas restrictivas de la competencia en el sector de las telecomunicaciones (1ª parte).
José Carlos Laguna de Paz.
Grandes Tratados.
• Ayudas públicas al sector de las telecomunicaciones (1ª parte).
José Carlos Laguna de Paz.
Grandes Tratados.
• Las actividades exceptuadas del ámbito de aplicación de la Ley 17/2009 (2ª parte).
José Vida Fernández.
Grandes Tratados.
• El control de constitucionalidad. Las manifestaciones de inconstitucionalidad con origen en el sistema de fuentes (2ª parte).
Francisco José Sospedra Navas.
Práctica de los Procesos Jurisdiccionales (Civitas).
• Liberalización del sector de las telecomunicaciones en el mercado interior europeo.
José Carlos Laguna de Paz.
Grandes Tratados.
• Prohibición de abuso de posición dominante en el sector de las telecomunicaciones (2ª parte).
José Carlos Laguna de Paz.
Grandes Tratados.
• Alcance objetivo y subjetivo de la libertad de establecimiento y su alcance en la España autonómica.
Tomás De la Quadra-Salcedo Fernández del Castillo.
Grandes Tratados.
• Orden de detención y entrega europea: ámbito espacial y temporal.
Marina Cedeño Hernán.
Monografías.

PREÁMBULO

SU MAJESTAD EL REY DE LOS BELGAS, EL PRESIDENTE DE LA REPÚBLICA FEDERAL DE ALEMANIA, EL PRESIDENTE DE LA REPÚBLICA FRANCESA, EL PRESIDENTE DE LA REPÚBLICA ITALIANA, SU ALTEZA REAL LA GRAN DUQUESA DE LUXEMBURGO, SU MAJESTAD LA REINA DE LOS PAÍSES BAJOS[1],

RESUELTOS a sentar las bases de una unión cada vez más estrecha entre los pueblos europeos,

DECIDIDOS a asegurar, mediante una acción común, el progreso económico y social de sus respectivos Estados, eliminando las barreras que dividen Europa,

FIJANDO como fin esencial de sus esfuerzos la constante mejora de las condiciones de vida y de trabajo de sus pueblos,

RECONOCIENDO que la eliminación de los obstáculos existentes exige una acción concertada para garantizar un desarrollo económico estable, un intercambio comercial equilibrado y una competencia leal,

PREOCUPADOS por reforzar la unidad de sus economías y asegurar su desarrollo armonioso, reduciendo las diferencias entre las diversas regiones y el retraso de las menos favorecidas,

DESEOSOS de contribuir, mediante una política comercial común, a la progresiva supresión de las restricciones a los intercambios internacionales,

PRETENDIENDO reforzar la solidaridad de Europa con los países de ultramar y deseando asegurar el desarrollo de su prosperidad, de conformidad con los principios de la Carta de las Naciones Unidas,

RESUELTOS a consolidar, mediante la constitución de este conjunto de recursos, la defensa de la paz y la libertad e invitando a los demás pueblos de Europa que participan de dicho ideal a asociarse a su esfuerzo,

DECIDIDOS a promover el desarrollo del nivel de conocimiento más elevado posible para sus pueblos mediante un amplio acceso a la educación y mediante su continua actualización,

HAN DESIGNADO con tal fin como plenipotenciarios:

(no se reproduce la lista de los plenipotenciarios)

QUIENES, después de haber intercambiado sus plenos poderes, reconocidos en buena y debida forma, han convenido las disposiciones siguientes.

---

1. Posteriormente, la República de Bulgaria, la República Checa, el Reino de Dinamarca, la República de Estonia, Irlanda, la República Helénica, el Reino de España, la República de Chipre, la República de Letonia, la República de Lituania, la República de Hungría, la República de Malta, la República de Austria, la República de Polonia, la República Portuguesa, Rumanía, la República de Eslovenia, la República de Eslovaquia, la República de Finlandia, el Reino de Suecia y el Reino Unido de Gran Bretaña e Irlanda del Norte pasaron a ser miembros de la Unión Europea.

PARTE PRIMERA

Principios

Artículo 1.

1. El presente Tratado organiza el funcionamiento de la Unión y determina los ámbitos, la delimitación y las condiciones de ejercicio de sus competencias.

2. El presente Tratado y el Tratado de la Unión Europea constituyen los Tratados sobre los que se fundamenta la Unión. Estos dos Tratados, que tienen el mismo valor jurídico, se designarán con la expresión «los Tratados».

TÍTULO I

CATEGORÍAS Y ÁMBITOS DE COMPETENCIAS DE LA UNIÓN

Artículo 2.

1. Cuando los Tratados atribuyan a la Unión una competencia exclusiva en un ámbito determinado, sólo la Unión podrá legislar y adoptar actos jurídicamente vinculantes, mientras que los Estados miembros, en cuanto tales, únicamente podrán hacerlo si son facultados por la Unión o para aplicar actos de la Unión.

2. Cuando los Tratados atribuyan a la Unión una competencia compartida con los Estados miembros en un ámbito determinado, la Unión y los Estados miembros podrán legislar y adoptar actos jurídicamente vinculantes en dicho ámbito. Los Estados miembros ejercerán su competencia en la medida en que la Unión no haya ejercido la suya. Los Estados miembros ejercerán de nuevo su competencia en la medida en que la Unión haya decidido dejar de ejercer la suya.

3. Los Estados miembros coordinarán sus políticas económicas y de empleo según las modalidades establecidas en el presente Tratado, para cuya definición la Unión dispondrá de competencia.

4. La Unión dispondrá de competencia, de conformidad con lo dispuesto en el Tratado de la Unión Europea, para definir y aplicar una política exterior y de seguridad común, incluida la definición progresiva de una política común de defensa.

5. En determinados ámbitos y en las condiciones establecidas en los Tratados, la Unión dispondrá de competencia para llevar a cabo acciones con el fin de apoyar, coordinar o complementar la acción de los Estados miembros, sin por ello sustituir la competencia de éstos en dichos ámbitos.

Los actos jurídicamente vinculantes de la Unión adoptados en virtud de las disposiciones de los Tratados relativas a esos ámbitos no podrán conllevar armonización alguna de las disposiciones legales y reglamentarias de los Estados miembros.

6. El alcance y las condiciones de ejercicio de las competencias de la Unión se determinarán en las disposiciones de los Tratados relativas a cada ámbito.

Artículo 3.

1. La Unión dispondrá de competencia exclusiva en los ámbitos siguientes:

a) La unión aduanera;

b) el establecimiento de las normas sobre competencia necesarias para el funcionamiento del mercado interior;

c) la política monetaria de los Estados miembros cuya moneda es el euro;

d) la conservación de los recursos biológicos marinos dentro de la política pesquera común;

e) la política comercial común.

2. La Unión dispondrá también de competencia exclusiva para la celebración de un acuerdo internacional cuando dicha celebración esté prevista en un acto legislativo de la Unión, cuando sea necesaria para permitirle ejercer su competencia interna o en la medida en que pueda afectar a normas comunes o alterar el alcance de las mismas.

Artículo 4.

1. La Unión dispondrá de competencia compartida con los Estados miembros cuando los Tratados le atribuyan una competencia que no corresponda a los ámbitos mencionados en los artículos 3 y 6.

2. Las competencias compartidas entre la Unión y los Estados miembros se aplicarán a los siguientes ámbitos principales:

a) El mercado interior;

b) la política social, en los aspectos definidos en el presente Tratado;

c) la cohesión económica, social y territorial;

d) la agricultura y la pesca, con exclusión de la conservación de los recursos biológicos marinos;

e) el medio ambiente;

f) la protección de los consumidores;

g) los transportes;

h) las redes transeuropeas;

i) la energía;

j) el espacio de libertad, seguridad y justicia;

k) los asuntos comunes de seguridad en materia de salud pública, en los aspectos definidos en el presente Tratado.

3. En los ámbitos de la investigación, el desarrollo tecnológico y el espacio, la Unión dispondrá de competencia para llevar a cabo acciones, en particular destinadas a definir y realizar programas, sin que el ejercicio de esta competencia pueda tener por efecto impedir a los Estados miembros ejercer la suya.

4. En los ámbitos de la cooperación para el desarrollo y de la ayuda humanitaria, la Unión dispondrá de competencia para llevar a cabo acciones y una política común, sin que el ejercicio de esta competencia pueda tener por efecto impedir a los Estados miembros ejercer la suya.

🕮 *Bibliografía.*

– Comentario a la SENTENCIA de 20 de abril de 2011 (RJ 2011, 3596). María Teresa Carrasco Herrero.
– La construcción «social» de la Unión: el caso de la movilidad transfronteriza de pacientes en la Unión Europea. Irene Sobrino Guijarro.

Artículo 5.

1. Los Estados miembros coordinarán sus políticas económicas en el seno de la Unión. Con este fin, el Consejo adoptará medidas, en particular las orientaciones generales de dichas políticas.

Se aplicarán disposiciones particulares a los Estados miembros cuya moneda es el euro.

2. La Unión tomará medidas para garantizar la coordinación de las políticas de empleo de los Estados miembros, en particular definiendo las orientaciones de dichas políticas.

3. La Unión podrá tomar iniciativas para garantizar la coordinación de las políticas sociales de los Estados miembros.

Artículo 6.

La Unión dispondrá de competencia para llevar a cabo acciones con el fin de apoyar, coordinar o complementar la acción de los Estados miembros. Los ámbitos de estas acciones serán, en su finalidad europea:

a) La protección y mejora de la salud humana;

b) la industria;

c) la cultura;

d) el turismo;

e) la educación, la formación profesional, la juventud y el deporte;

f) la protección civil;

g) la cooperación administrativa.

🕮 *Bibliografía.*

– La incorporación del Deporte al Tratado de Lisboa. Jorge Tuñón.

TÍTULO II

DISPOSICIONES DE APLICACIÓN GENERAL

Artículo 7.

La Unión velará por la coherencia entre sus diferentes políticas y acciones, teniendo en cuenta el conjunto de sus objetivos y observando el principio de atribución de competencias.

Artículo 8. (antiguo artículo 3, apartado 2, TCE)

En todas sus acciones, la Unión se fijará el objetivo de eliminar las desigualdades entre el hombre y la mujer y promover su igualdad.

Artículo 9.

En la definición y ejecución de sus políticas y acciones, la Unión tendrá en cuenta las exigencias relacionadas con la promoción de un nivel de empleo elevado, con la garantía de una protección social adecuada, con la lucha contra la exclusión social y con un nivel elevado de educación, formación y protección de la salud humana.

Artículo 10.

En la definición y ejecución de sus políticas y acciones, la Unión tratará de luchar contra toda discriminación por razón de sexo, raza u origen étnico, religión o convicciones, discapacidad, edad u orientación sexual.

Artículo 11. (antiguo artículo 6 TCE)

Las exigencias de la protección del medio ambiente deberán integrarse en la definición y en la realización de las políticas y acciones de la Unión, en particular con objeto de fomentar un desarrollo sostenible.

Artículo 12. (antiguo artículo 153, apartado 2, TCE)

Al definirse y ejecutarse otras políticas y acciones de la Unión se tendrán en cuenta las exigencias de la protección de los consumidores.

Artículo 13.

Al formular y aplicar las políticas de la Unión en materia de agricultura, pesca, transporte, mercado interior, investigación y desarrollo tecnológico y espacio, la Unión y los Estados miembros tendrán plenamente en cuenta las exigencias en materia de bienestar de los animales como seres sensibles, respetando al mismo tiempo las disposiciones legales o administrativas y las costumbres de los Estados miembros relativas, en particular, a ritos religiosos, tradiciones culturales y patrimonio regional.

Artículo 14. (antiguo artículo 16 TCE)

Sin perjuicio del artículo 4 del Tratado de la Unión Europea y de los artículos 93, 106 y 107 del presente Tratado, y a la vista del lugar que los servicios de interés económico general ocupan entre los valores comunes de la Unión, así como de su papel en la promoción de la cohesión social y territorial, la Unión y los Estados miembros, con arreglo a sus competencias respectivas y en el ámbito de aplicación de los Tratados, velarán por que dichos servicios actúen con arreglo a principios y condiciones, en particular económicas y financieras, que les permitan cumplir su cometido. El Parlamento Europeo y el Consejo establecerán dichos principios y condiciones mediante reglamentos, con arreglo al procedimiento legislativo ordinario, sin perjuicio de la competencia que incumbe a los Estados miembros, dentro del respeto a los Tratados, para prestar, encargar y financiar dichos servicios.

Artículo 15. (antiguo artículo 255 TCE)

1. A fin de fomentar una buena gobernanza y de garantizar la participación de la sociedad civil, las instituciones, órganos y organismos de la Unión actuarán con el mayor respeto posible al principio de apertura.

2. Las sesiones del Parlamento Europeo serán públicas, así como las del Consejo en las que éste delibere y vote sobre un proyecto de acto legislativo.

3. Todo ciudadano de la Unión, así como toda persona física o jurídica que resida o tenga su domicilio social en un Estado miembro, tendrá derecho a acceder a los documentos de las instituciones, órganos y organismos de la Unión, cualquiera que sea su soporte, con arreglo a los principios y las condiciones que se establecerán de conformidad con el presente apartado.

El Parlamento Europeo y Consejo, con arreglo al procedimiento legislativo ordinario, determina-

rán mediante reglamentos los principios generales y los límites, por motivos de interés público o privado, que regulan el ejercicio de este derecho de acceso a los documentos.

Cada una de las instituciones, órganos u organismos garantizará la transparencia de sus trabajos y elaborará en su reglamento interno disposiciones específicas sobre el acceso a sus documentos, de conformidad con los reglamentos contemplados en el párrafo segundo.

El Tribunal de Justicia de la Unión Europea, el Banco Central Europeo y el Banco Europeo de Inversiones sólo estarán sujetos al presente apartado cuando ejerzan funciones administrativas.

El Parlamento Europeo y el Consejo garantizarán la publicidad de los documentos relativos a los procedimientos legislativos en las condiciones establecidas por los reglamentos contemplados en el párrafo segundo.

Bibliografía.

– Las relaciones entre transparencia y privacidad en el Derecho comunitario ante la reforma de la normativa sobre acceso a los documentos públicos. Emilio GUICHOT.

Artículo 16. (antiguo artículo 286 TCE)

1. Toda persona tiene derecho a la protección de los datos de carácter personal que le conciernan.

2. El Parlamento Europeo y el Consejo establecerán, con arreglo al procedimiento legislativo ordinario, las normas sobre protección de las personas físicas respecto del tratamiento de datos de carácter personal por las instituciones, órganos y organismos de la Unión, así como por los Estados miembros en el ejercicio de las actividades comprendidas en el ámbito de aplicación del Derecho de la Unión, y sobre la libre circulación de estos datos. El respeto de dichas normas estará sometido al control de autoridades independientes.

Las normas que se adopten en virtud del presente artículo se entenderán sin perjuicio de las normas específicas previstas en el artículo 39 del Tratado de la Unión Europea.

Artículo 17.

1. La Unión respetará y no prejuzgará el estatuto reconocido en los Estados miembros, en virtud del Derecho interno, a las iglesias y las asociaciones o comunidades religiosas.

2. La Unión respetará asimismo el estatuto reconocido, en virtud del Derecho interno, a las organizaciones filosóficas y no confesionales.

3. Reconociendo su identidad y su aportación específica, la Unión mantendrá un diálogo abierto, transparente y regular con dichas iglesias y organizaciones.

PARTE SEGUNDA

No discriminación y ciudadanía de la Unión

Artículo 18. (antiguo artículo 12 TCE)

En el ámbito de aplicación de los Tratados, y sin perjuicio de las disposiciones particulares previstas en los mismos, se prohibirá toda discriminación por razón de la nacionalidad.

El Parlamento Europeo y el Consejo, con arreglo al procedimiento legislativo ordinario, podrán establecer la regulación necesaria para prohibir dichas discriminaciones.

Jurisprudencia.

– TJUE (Gran Sala) Sentencia de 13 abril 2010 (TJCE 2010, 93).

Artículo 19. (antiguo artículo 13 TCE)

1. Sin perjuicio de las demás disposiciones de los Tratados y dentro de los límites de las competencias atribuidas a la Unión por los mismos, el Consejo, por unanimidad con arreglo a un procedimiento legislativo especial, y previa aprobación del Parlamento Europeo, podrá adoptar acciones adecuadas para luchar contra la discriminación por motivos de sexo, de origen racial o étnico, religión o convicciones, discapacidad, edad u orientación sexual.

2. No obstante lo dispuesto en el apartado 1, el Parlamento Europeo y el Consejo podrán adoptar, con arreglo al procedimiento legislativo ordinario, los principios básicos de las medidas de la Unión de estímulo, con exclusión de toda armonización de las disposiciones legales y reglamentarias de los Estados miembros, para apoyar las acciones de los Estados miembros emprendidas con el fin de contribuir a la consecución de los objetivos enunciados en el apartado 1.

Artículo 20. (antiguo artículo 17 TCE)

1. Se crea una ciudadanía de la Unión. Será ciudadano de la Unión toda persona que ostente la nacionalidad de un Estado miembro. La ciudadanía de la Unión se añade a la ciudadanía nacional sin sustituirla.

2. Los ciudadanos de la Unión son titulares de los derechos y están sujetos a los deberes establecidos en los Tratados. Tienen, entre otras cosas, el derecho:

a) de circular y residir libremente en el territorio de los Estados miembros;

b) de sufragio activo y pasivo en las elecciones al Parlamento Europeo y en las elecciones municipales del Estado miembro en el que residan, en las mismas condiciones que los nacionales de dicho Estado;

c) de acogerse, en el territorio de un tercer país en el que no esté representado el Estado miembro del que sean nacionales, a la protección de las autoridades diplomáticas y consulares de cualquier Estado miembro en las mismas condiciones que los nacionales de dicho Estado;

d) de formular peticiones al Parlamento Europeo, de recurrir al Defensor del Pueblo Europeo, así como de dirigirse a las instituciones y a los órganos consultivos de la Unión en una de las lenguas de los Tratados y de recibir una contestación en esa misma lengua.

Estos derechos se ejercerán en las condiciones y dentro de los límites definidos por los Tratados y por las medidas adoptadas en aplicación de éstos.

Jurisprudencia.

– TJUE (Sala Segunda) Sentencia de 21 julio 2011 (TJCE 2011, 222).
– TJUE (Gran Sala) Sentencia de 8 marzo 2011 (TJCE 2011, 44).

Bibliografía.

– Ruiz-Zambrano (C-34/09) o de la emancipación de la Ciudadanía de la Unión de los límites inherentes a la libre circulación. Koen Lenaerts, José A. Gutiérrez-Fons.

Artículo 21. (antiguo artículo 18 TCE)

1. Todo ciudadano de la Unión tendrá derecho a circular y residir libremente en el territorio de los Estados miembros, con sujeción a las limitaciones y condiciones previstas en los Tratados y en las disposiciones adoptadas para su aplicación.

2. Cuando una acción de la Unión resulte necesaria para alcanzar este objetivo, y a menos que los Tratados hayan previsto los poderes de acción al respecto, el Parlamento Europeo y el Consejo podrán adoptar, con arreglo al procedimiento legislativo ordinario disposiciones destinadas a facilitar el ejercicio de los derechos contemplados en el apartado 1.

3. A los efectos contemplados en el apartado 1, y salvo que los Tratados establezcan poderes de actuación para ello, el Consejo podrá adoptar, con arreglo a un procedimiento legislativo especial, medidas sobre seguridad social o protección social. El Consejo se pronunciará por unanimidad previa consulta al Parlamento Europeo.

Jurisprudencia.

– TJUE (Sala Cuarta) Sentencia de 17 noviembre 2011 (TJCE 2011, 364).
– TJUE (Sala Segunda) Sentencia de 21 julio 2011 (TJCE 2011, 222).
– TJUE (Sala Segunda) Sentencia de 12 mayo 2011.

Bibliografía.

– Ruiz-Zambrano (C-34/09) o de la emancipación de la Ciudadanía de la Unión de los límites inherentes a la libre circulación. Koen Lenaerts, José A. Gutiérrez-Fons.

Artículo 22. (antiguo artículo 19 TCE)

1. Todo ciudadano de la Unión que resida en un Estado miembro del que no sea nacional tendrá derecho a ser elector y elegible en las elecciones municipales del Estado miembro en el que resida, en las mismas condiciones que los nacionales de dicho Estado. Este derecho se ejercerá sin perjuicio de las modalidades que el Consejo adopte, por unanimidad con arreglo a un procedimiento legislativo especial, y previa consulta al Parlamento Europeo; dichas modalidades podrán establecer excepciones cuando así lo justifiquen problemas específicos de un Estado miembro.

2. Sin perjuicio de lo dispuesto en el apartado 1 del artículo 223 y en las normas adoptadas para su aplicación, todo ciudadano de la Unión que resida en un Estado miembro del que no sea nacional tendrá derecho a ser elector y elegible en las elecciones al Parlamento Europeo en el Estado miembro en el que resida, en las mismas condiciones que los nacionales de dicho Estado. Este derecho se ejercerá sin perjuicio de las modalidades que el Consejo adopte, por unanimidad con arreglo a un procedimiento legislativo especial, y previa consulta al Parlamento Europeo; dichas

modalidades podrán establecer excepciones cuando así lo justifiquen problemas específicos de un Estado miembro.

Artículo 23. (antiguo artículo 20 TCE)

Todo ciudadano de la Unión podrá acogerse, en el territorio de un tercer país en el que no esté representado el Estado miembro del que sea nacional, a la protección de las autoridades diplomáticas y consulares de cualquier Estado miembro, en las mismas condiciones que los nacionales de dicho Estado. Los Estados miembros tomarán las disposiciones necesarias y entablarán las negociaciones internacionales requeridas para garantizar dicha protección.

El Consejo podrá adoptar, con arreglo a un procedimiento legislativo especial y previa consulta al Parlamento Europeo, directivas en las que se establezcan las medidas de coordinación y de cooperación necesarias para facilitar dicha protección.

Artículo 24. (antiguo artículo 21 TCE)

El Parlamento Europeo y el Consejo adoptarán mediante reglamentos, con arreglo al procedimiento legislativo ordinario, las disposiciones relativas a los procedimientos y condiciones preceptivos para la presentación de una iniciativa ciudadana en el sentido del artículo 11 del Tratado de la Unión Europea, incluido el número mínimo de Estados miembros de los que han de proceder los ciudadanos que la presenten.

Todo ciudadano de la Unión tendrá el derecho de petición ante el Parlamento Europeo, de conformidad con lo dispuesto en el artículo 227.

Todo ciudadano de la Unión podrá dirigirse al Defensor del Pueblo instituido en virtud de lo dispuesto en el artículo 228.

Todo ciudadano de la Unión podrá dirigirse por escrito a cualquiera de las instituciones u organismos contemplados en el presente artículo o en el artículo 13 del Tratado de la Unión Europea en una de las lenguas mencionadas en el apartado 1 del artículo 55 de dicho Tratado y recibir una contestación en esa misma lengua.

Artículo 25. (antiguo artículo 22 TCE)

Cada tres años la Comisión informará al Parlamento Europeo, al Consejo y al Comité Económico y Social sobre la aplicación de las disposiciones de la presente parte. Dicho informe tendrá en cuenta el desarrollo de la Unión.

Sobre dicha base, y sin perjuicio de las restantes disposiciones de los Tratados, el Consejo, por unanimidad con arreglo a un procedimiento legislativo especial, y previa aprobación del Parlamento Europeo, podrá adoptar disposiciones encaminadas a completar los derechos enumerados en el apartado 2 del artículo 20. Dichas disposiciones entrarán en vigor cuando hayan sido aprobadas por los Estados miembros de conformidad con sus respectivas normas constitucionales.

PARTE TERCERA

Políticas y acciones internas de la Unión

TÍTULO I

MERCADO INTERIOR

Artículo 26. (antiguo artículo 14 TCE)

1. La Unión adoptará las medidas destinadas a establecer el mercado interior o a garantizar su funcionamiento, de conformidad con las disposiciones pertinentes de los Tratados.

2. El mercado interior implicará un espacio sin fronteras interiores, en el que la libre circulación de mercancías, personas, servicios y capitales estará garantizada de acuerdo con las disposiciones de los Tratados.

3. El Consejo, a propuesta de la Comisión, definirá las orientaciones y condiciones necesarias para asegurar un progreso equilibrado en el conjunto de los sectores considerados.

🕮 *Bibliografía.*

– Adquisición, mantenimiento y agotamiento del derecho de marca en Internet. Blanca Torrubia Chalmeta.

Artículo 27. (antiguo artículo 15 TCE)

En el momento de formular sus propuestas encaminadas a la consecución de los objetivos enunciados en el artículo 26, la Comisión tendrá en cuenta la importancia del esfuerzo que determinadas economías, que presenten un nivel de desarrollo diferente, tendrán que realizar para el establecimiento del mercado interior, y podrá proponer las disposiciones adecuadas.

Si dichas disposiciones adoptaren la forma de excepciones, deberán tener carácter temporal y perturbar lo menos posible el funcionamiento del mercado interior.

TÍTULO II

LIBRE CIRCULACIÓN DE MERCANCÍAS

Artículo 28. (antiguo artículo 23 TCE)

1. La Unión comprenderá una unión aduanera, que abarcará la totalidad de los intercambios de mercancías y que implicará la prohibición, entre los Estados miembros, de los derechos de aduana de importación y exportación y de cualesquiera exacciones de efecto equivalente, así como la adopción de un arancel aduanero común en sus relaciones con terceros países.

2. Las disposiciones del artículo 30 y las del capítulo 3 del presente título se aplicarán a los productos originarios de los Estados miembros y a los productos procedentes de terceros países que se encuentren en libre práctica en los Estados miembros.

Artículo 29. (antiguo artículo 24 TCE)

Se considerarán en libre práctica en un Estado miembro los productos procedentes de terceros países respecto de los cuales se hayan cumplido, en dicho Estado miembro, las formalidades de importación y percibido los derechos de aduana y cualesquiera otras exacciones de efecto equivalente exigibles, siempre que no se hubieren beneficiado de una devolución total o parcial de los mismos.

CAPÍTULO I

Unión Aduanera

Artículo 30. (antiguo artículo 25 TCE)

Quedarán prohibidos entre los Estados miembros los derechos de aduana de importación y exportación o exacciones de efecto equivalente. Esta prohibición se aplicará también a los derechos de aduana de carácter fiscal.

Artículo 31. (antiguo artículo 26 TCE)

El Consejo, a propuesta de la Comisión, fijará los derechos del arancel aduanero común.

📖 *Bibliografía.*

– Adquisición, mantenimiento y agotamiento del derecho de marca en Internet. Blanca TORRUBIA CHALMETA.

Artículo 32. (antiguo artículo 27 TCE)

En el cumplimiento de las funciones que le son atribuidas en el presente capítulo, la Comisión se guiará por:

a) La necesidad de promover los intercambios comerciales entre los Estados miembros y terceros países;

b) la evolución de las condiciones de competencia dentro de la Unión, en la medida en que dicha evolución tenga por efecto el incremento de la capacidad competitiva de las empresas;

c) las necesidades de abastecimiento de la Unión en materias primas y productos semielaborados, procurando que no se falseen, entre los Estados miembros, las condiciones de competencia de los productos acabados;

d) la necesidad de evitar perturbaciones graves en la vida económica de los Estados miembros y garantizar un desarrollo racional de la producción y una expansión del consumo en la Unión.

CAPÍTULO II

Cooperación Aduanera

Artículo 33. (antiguo artículo 135 TCE)

Dentro del ámbito de aplicación de los Tratados, el Parlamento Europeo y el Consejo, con arreglo al procedimiento legislativo ordinario, adoptarán medidas destinadas a fortalecer la cooperación aduanera entre los Estados miembros y entre éstos y la Comisión.

CAPÍTULO III

Prohibición de las restricciones cuantitativas entre los Estados miembros

Artículo 34. (antiguo artículo 28 TCE)

Quedarán prohibidas entre los Estados miembros las restricciones cuantitativas a la importación, así como todas las medidas de efecto equivalente.

Jurisprudencia.

– TJUE (Sala Tercera) Sentencia de 26 abril 2012 (TJCE 2012, 101).
– TJUE (Sala Quinta) Sentencia de 1 marzo 2012 (TJCE 2012, 40).
– TJUE (Sala Quinta) Sentencia de 6 octubre 2011 (TJCE 2011, 302).
– TJUE (Sala Primera) Sentencia de 7 abril 2011 (TJCE 2011, 90).
– TJUE (Sala Tercera) Sentencia de 2 diciembre 2010 (TJCE 2010, 364).

Bibliografía.

– La libre circulación de mercancías en los sistemas políticos descentralizados: ¿Garantía de la libertad económica o proscripción del proteccionismo? Tomás De la Quadra-Salcedo Janini.

Artículo 35. (antiguo artículo 29 TCE)

Quedarán prohibidas entre los Estados miembros las restricciones cuantitativas a la exportación, así como todas las medidas de efecto equivalente.

Bibliografía.

– La libre circulación de mercancías en los sistemas políticos descentralizados: ¿Garantía de la libertad económica o proscripción del proteccionismo? Tomás De la Quadra-Salcedo Janini.

Artículo 36. (antiguo artículo 30 TCE)

Las disposiciones de los artículos 34 y 35 no serán obstáculo para las prohibiciones o restricciones a la importación, exportación o tránsito justificadas por razones de orden público, moralidad y seguridad públicas, protección de la salud y vida de las personas y animales, preservación de los vegetales, protección del patrimonio artístico, histórico o arqueológico nacional o protección de la propiedad industrial y comercial. No obstante, tales prohibiciones o restricciones no deberán constituir un medio de discriminación arbitraria ni una restricción encubierta del comercio entre los Estados miembros.

Jurisprudencia.

– TJUE (Sala Quinta) Sentencia de 1 marzo 2012 (TJCE 2012, 40).
– TJUE (Sala Tercera) Sentencia de 2 diciembre 2010 (TJCE 2010, 364).
– TJUE (Sala Tercera) Sentencia de 15 abril 2010 (TJCE 2010, 105).

Bibliografía.

– La libre circulación de mercancías en los sistemas políticos descentralizados: ¿Garantía de la libertad económica o proscripción del proteccionismo? Tomás De la Quadra-Salcedo Janini.

Artículo 37. (antiguo artículo 31 TCE)

1. Los Estados miembros adecuarán los monopolios nacionales de carácter comercial de tal modo que quede asegurada la exclusión de toda discriminación entre los nacionales de los Estados miembros respecto de las condiciones de abastecimiento y de mercado.

Las disposiciones del presente artículo se aplicarán a cualquier organismo mediante el cual un Estado miembro, «de iure» o «de facto», directa o indirectamente, controle, dirija o influya sensiblemente en las importaciones o las exportaciones entre los Estados miembros. Tales disposiciones se aplicarán igualmente a los monopolios cedidos por el Estado a terceros.

2. Los Estados miembros se abstendrán de cualquier nueva medida contraria a los principios enunciados en el apartado 1 o que restrinja el alcance de los artículos relativos a la prohibición de los derechos de aduana y de las restricciones cuantitativas entre los Estados miembros.

3. En caso de que un monopolio de carácter comercial implique una regulación destinada a facilitar la comercialización o a mejorar la rentabilidad de los productos agrícolas, deberán adoptarse

las medidas necesarias para asegurar, en la aplicación de las normas del presente artículo, garantías equivalentes para el empleo y el nivel de vida de los productores interesados.

Jurisprudencia.

– TJUE (Sala Tercera) Sentencia de 26 abril 2012 (TJCE 2012, 101).

TÍTULO III

AGRICULTURA Y PESCA

Artículo 38. (antiguo artículo 32 TCE)

1. La Unión definirá y aplicará una política común de agricultura y pesca.

El mercado interior abarcará la agricultura, la pesca y el comercio de los productos agrícolas. Por productos agrícolas se entienden los productos de la tierra, de la ganadería y de la pesca, así como los productos de primera transformación directamente relacionados con aquéllos. Se entenderá que las referencias a la política agrícola común o a la agricultura y la utilización del término «agrícola» abarcan también la pesca, atendiendo a las características particulares de este sector.

2. Salvo disposición en contrario de los artículos 39 a 44, ambos inclusive, las normas previstas para el establecimiento o el funcionamiento del mercado interior serán aplicables a los productos agrícolas.

3. Los productos a los que serán de aplicación los artículos 39 a 44, ambos inclusive, son los que figuran en la lista del anexo I.

4. El funcionamiento y desarrollo del mercado interior para los productos agrícolas deberán ir acompañados del establecimiento de una política agrícola común.

Artículo 39. (antiguo artículo 33 TCE)

1. Los objetivos de la política agrícola común serán:

a) Incrementar la productividad agrícola, fomentando el progreso técnico, asegurando el desarrollo racional de la producción agrícola, así como el empleo óptimo de los factores de producción, en particular, de la mano de obra;

b) garantizar así un nivel de vida equitativo a la población agrícola, en especial, mediante el aumento de la renta individual de los que trabajan en la agricultura;

c) estabilizar los mercados;

d) garantizar la seguridad de los abastecimientos;

e) asegurar al consumidor suministros a precios razonables.

2. En la elaboración de la política agrícola común y de los métodos especiales que ésta pueda llevar consigo, se deberán tener en cuenta:

a) Las características especiales de la actividad agrícola, que resultan de la estructura social de la agricultura y de las desigualdades estructurales y naturales entre las distintas regiones agrícolas;

b) la necesidad de efectuar gradualmente las oportunas adaptaciones;

c) el hecho de que, en los Estados miembros, la agricultura constituye un sector estrechamente vinculado al conjunto de la economía.

Artículo 40. (antiguo artículo 34 TCE)

1. Para alcanzar los objetivos previstos en el artículo 39, se crea una organización común de los mercados agrícolas.

Según los productos, esta organización adoptará una de las formas siguientes:

a) Normas comunes sobre la competencia;

b) una coordinación obligatoria de las diversas organizaciones nacionales de mercado;

c) una organización europea del mercado.

2. La organización común establecida bajo una de las formas indicadas en el apartado 1 podrá comprender todas las medidas necesarias para alcanzar los objetivos definidos en el artículo 39, en particular, la regulación de precios, subvenciones a la producción y a la comercialización de los diversos productos, sistemas de almacenamiento y de compensación de remanentes, mecanismos comunes de estabilización de las importaciones o exportaciones.

La organización común deberá limitarse a conseguir los objetivos enunciados en el artículo 39 y deberá excluir toda discriminación entre productores o consumidores de la Unión.

Cualquier política común de precios deberá basarse en criterios comunes y en métodos uniformes de cálculo.

3. Para permitir que la organización común a que hace referencia el apartado 1 alcance sus objetivos, se podrán crear uno o más fondos de orientación y de garantía agrícolas.

Artículo 41. (antiguo artículo 35 TCE)

Para alcanzar los objetivos definidos en el artículo 39, podrán preverse, en el ámbito de la política agrícola común, medidas tales como:

a) Una eficaz coordinación de los esfuerzos emprendidos en los sectores de la formación profesional, investigación y divulgación de conocimientos agronómicos, que podrá comprender proyectos o instituciones financiados en común;

b) acciones comunes para el desarrollo del consumo de determinados productos.

Artículo 42. (antiguo artículo 36 TCE)

Las disposiciones del capítulo relativo a las normas sobre la competencia serán aplicables a la producción y al comercio de los productos agrícolas sólo en la medida determinada por el Parlamento Europeo y el Consejo, en el marco de las disposiciones y de acuerdo con el procedimiento previsto en el apartado 2 del artículo 43, teniendo en cuenta los objetivos enunciados en el artículo 39.

El Consejo, a propuesta de la Comisión, podrá autorizar la concesión de ayudas:

a) Para la protección de las explotaciones desfavorecidas por condiciones estructurales o naturales;

b) en el marco de programas de desarrollo económico.

Jurisprudencia.

– Tribunal de Justicia de las Comunidades Europeas (Pleno) Caso 1.– Mervett Khalil y otroscontra Bundesanstalt für Arbeit y ... (TJCE 2001, 279).

Artículo 43. (antiguo artículo 37 TCE)

1. La Comisión presentará propuestas relativas a la elaboración y ejecución de la política agrícola común, incluida la sustitución de las organizaciones nacionales por alguna de las formas de organización común previstas en el apartado 1 del artículo 40, así como a la aplicación de las medidas especificadas en el presente título.

Tales propuestas deberán tener en cuenta la interdependencia de las cuestiones agrícolas mencionadas en el presente título.

2. El Parlamento Europeo y el Consejo establecerán, con arreglo al procedimiento legislativo ordinario y previa consulta al Comité Económico y Social, la organización común de los mercados agrícolas prevista en el apartado 1 del artículo 40, así como las demás disposiciones que resulten necesarias para la consecución de los objetivos de la política común de agricultura y pesca.

3. El Consejo, a propuesta de la Comisión, adoptará las medidas relativas a la fijación de los precios, las exacciones, las ayudas y las limitaciones cuantitativas, así como a la fijación y el reparto de las posibilidades de pesca.

4. En las condiciones previstas en el apartado 1, se podrá sustituir las organizaciones nacionales de mercado por la organización común prevista en el apartado 1 del artículo 40:

a) Cuando la organización común ofrezca a los Estados miembros que se opongan a esta medida y dispongan de una organización nacional para la producción de que se trate garantías equivalentes para el empleo y el nivel de vida de los productores interesados, teniendo en cuenta el ritmo de las posibles adaptaciones y de las necesarias especializaciones; y

b) cuando dicha organización asegure a los intercambios dentro de la Unión condiciones análogas a las existentes en un mercado nacional.

5. En caso de crearse una organización común para determinadas materias primas, sin que exista todavía una organización común para los correspondientes productos transformados, tales materias primas utilizadas en los productos transformados destinados a la exportación a terceros países podrán ser importadas del exterior de la Unión.

Bibliografía.

– «Contrabando y apuestas deportivas por internet». Abraham Castro Moreno.

Artículo 44. (antiguo artículo 38 TCE)

Cuando en un Estado miembro un producto esté sujeto a una organización nacional de mercado o a cualquier regulación interna de efecto equivalente que afecte a la situación competitiva de una producción similar en otro Estado miembro, los Estados miembros aplicarán un gravamen compensatorio a la entrada de este producto procedente del Estado miembro que posea la organización o la regulación anteriormente citadas, a menos que dicho Estado aplique ya un gravamen compensatorio a la salida del producto.

La Comisión fijará el importe de dichos gravámenes en la medida necesaria para restablecer el equilibrio, pudiendo autorizar igualmente la adopción de otras medidas en las condiciones y modalidades que determine.

TÍTULO IV

LIBRE CIRCULACIÓN DE PERSONAS, SERVICIOS Y CAPITALES

CAPÍTULO I

Trabajadores

Artículo 45. (antiguo artículo 39 TCE)

1. Quedará asegurada la libre circulación de los trabajadores dentro de la Unión.

2. La libre circulación supondrá la abolición de toda discriminación por razón de la nacionalidad entre los trabajadores de los Estados miembros, con respecto al empleo, la retribución y las demás condiciones de trabajo.

3. Sin perjuicio de las limitaciones justificadas por razones de orden público, seguridad y salud públicas, la libre circulación de los trabajadores implicará el derecho:

a) De responder a ofertas efectivas de trabajo;

b) de desplazarse libremente para este fin en el territorio de los Estados miembros;

c) de residir en uno de los Estados miembros con objeto de ejercer en él un empleo, de conformidad con las disposiciones legales, reglamentarias y administrativas aplicables al empleo de los trabajadores nacionales;

d) de permanecer en el territorio de un Estado miembro después de haber ejercido en él un empleo, en las condiciones previstas en los reglamentos establecidos por la Comisión.

4. Las disposiciones del presente artículo no serán aplicables a los empleos en la administración pública.

Jurisprudencia.

– TJUE (Gran Sala) Sentencia de 12 junio 2012 (TJCE 2012, 135).
– TJUE (Sala Cuarta) Sentencia de 10 mayo 2012 (TJCE 2012, 115).
– TJUE (Sala Tercera) Sentencia de 10 marzo 2011 (TJCE 2011, 49).
– TJUE (Sala Segunda) Sentencia de 14 octubre 2010 (TJCE 2010, 304).
– TJUE (Gran Sala) Sentencia de 16 marzo 2010 (TJCE 2010, 75).

Bibliografía.

– Crónica Internacional. Carmen PÉREZ GONZÁLEZ.

Artículo 46. (antiguo artículo 40 TCE)

El Parlamento Europeo y el Consejo, con arreglo al procedimiento legislativo ordinario y previa consulta al Comité Económico y Social, adoptarán, mediante directivas o reglamentos, las medidas necesarias a fin de hacer efectiva la libre circulación de los trabajadores, tal como queda definida en el artículo 45, en especial:

a) Asegurando una estrecha colaboración entre las administraciones nacionales de trabajo;

b) eliminando aquellos procedimientos y prácticas administrativos, así como los plazos de acceso a los empleos disponibles, que resulten de la legislación nacional o de acuerdos celebrados con anterioridad entre los Estados miembros, cuyo mantenimiento suponga un obstáculo para la liberalización de los movimientos de los trabajadores;

c) eliminando todos los plazos y demás restricciones previstos en las legislaciones nacionales o en los acuerdos celebrados con anterioridad entre los Estados miembros, que impongan a los trabajadores de los demás Estados miembros condiciones distintas de las impuestas a los trabajadores nacionales para la libre elección de un empleo;

d) estableciendo los mecanismos adecuados para poner en relación las ofertas y las demandas de empleo y facilitar su equilibrio en condiciones tales que no se ponga en grave peligro el nivel de vida y de empleo en las diversas regiones e industrias.

Bibliografía.

– «Contrabando y apuestas deportivas por internet». Abraham CASTRO MORENO.

Artículo 47. (antiguo artículo 41 TCE)

Los Estados miembros facilitarán, en el marco de un programa común, el intercambio de trabajadores jóvenes.

Artículo 48. (antiguo artículo 42 TCE)

El Parlamento Europeo y el Consejo, con arreglo al procedimiento legislativo ordinario, adoptarán, en materia de seguridad social, las medidas necesarias para el establecimiento de la libre circulación de los trabajadores, creando, en especial, un sistema que permita garantizar a los trabajadores migrantes por cuenta ajena y por cuenta propia, así como a sus derechohabientes:

a) La acumulación de todos los períodos tomados en consideración por las distintas legislaciones nacionales para adquirir y conservar el derecho a las prestaciones sociales, así como para el cálculo de éstas;

b) el pago de las prestaciones a las personas que residan en los territorios de los Estados miembros.

Cuando un miembro del Consejo declare que un proyecto de acto legislativo de los previstos en el párrafo primero perjudica a aspectos importantes de su sistema de seguridad social, como su ámbito de aplicación, coste o estructura financiera, o afecta al equilibrio financiero de dicho sistema, podrá solicitar que el asunto se remita al Consejo Europeo, en cuyo caso quedará suspendido el procedimiento legislativo ordinario. Previa deliberación y en un plazo de cuatro meses a partir de dicha suspensión, el Consejo Europeo:

a) Devolverá el proyecto al Consejo, poniendo fin con ello a la suspensión del procedimiento legislativo ordinario, o bien

b) no se pronunciará o pedirá a la Comisión que presente una nueva propuesta. En tal caso, el acto propuesto inicialmente se considerará no adoptado.

Jurisprudencia.

– TJUE (Sala Tercera) Sentencia de 10 marzo 2011 (TJCE 2011, 49).

CAPÍTULO II

Derecho de establecimiento

Artículo 49. (antiguo artículo 43 TCE)

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

La libertad de establecimiento comprenderá el acceso a las actividades no asalariadas y su ejercicio, así como la constitución y gestión de empresas y, especialmente, de sociedades, tal como se definen en el párrafo segundo del artículo 54, en las condiciones fijadas por la legislación del país de establecimiento para sus propios nacionales, sin perjuicio de las disposiciones del capítulo relativo a los capitales.

Jurisprudencia.

– TJUE (Sala Tercera) Sentencia de 21 junio 2012 (TJCE 2012, 153).
– TJUE (Sala Tercera) Sentencia de 13 octubre 2011 (TJCE 2011, 309).
– TJUE (Sala Primera) Sentencia de 15 septiembre 2011 (TJCE 2011, 275).
– Asunto C-64/08 Staatsanwaltschaft Linz y Asunto C-46/08 Carmen Media Group Ltd. Sentencia de 8 de septiembre de 2010.
– Asunto C-243/01 Sentencia de 6 de noviembre de 2003/GAMBELLI.
– Asuntos acumulados C-338/04, C-359/04 y C-360/04. Sentencia 6 de marzo de 2007/Placanica.
– Asunto C 42/07 Sentencia de 8 de septiembre de 2009/ Liga Portuguesa de Futebol Profissional y Bwin International Ltd, anteriormente Baw International Ltd, contra Departamento de Jogos da Santa Casa da Misericórdia de Lisboa.
– Asunto C 64/08, de 9 de septiembre de 2010, Engelmann.

– Asuntos acumulados C-72/10 y C-77/10. Sentencia de 16 de febrero de 2012 Asuntos Marcello Costa y Ugo Cifone.

Bibliografía.

– Regulación del juego en la Unión Europea. Víctor MANTECA VALDELANDE.
– Report of the Reflection Group on the future of EU company Law (Informe del Grupo de Reflexión sobre el futuro del Derecho europeo de sociedades). Ascensión GALLEGO CÓRCOLES.
– «Contrabando y apuestas deportivas por internet». Abraham CASTRO MORENO.
– Alcance objetivo y subjetivo de la libertad de establecimiento y su alcance en la España autonómica. Tomás DE LA QUADRA-SALCEDO FERNÁNDEZ DEL CASTILLO.

Artículo 50. (antiguo artículo 44 TCE)

1. A efectos de alcanzar la libertad de establecimiento en una determinada actividad, el Parlamento Europeo y el Consejo decidirán, mediante directivas, con arreglo al procedimiento legislativo ordinario y previa consulta al Comité Económico y Social.

2. El Parlamento Europeo, el Consejo y la Comisión ejercerán las funciones que les atribuyen las disposiciones precedentes, en particular:

a) Ocupándose, en general, con prioridad, de las actividades en las que la libertad de establecimiento contribuya de manera especialmente útil al desarrollo de la producción y de los intercambios;

b) asegurando una estrecha colaboración entre las administraciones nacionales competentes a fin de conocer las situaciones particulares, dentro de la Unión, de las distintas actividades afectadas;

c) eliminando aquellos procedimientos y prácticas administrativos que resulten de la legislación nacional o de acuerdos celebrados con anterioridad entre los Estados miembros, cuyo mantenimiento suponga un obstáculo para la libertad de establecimiento;

d) velando por que los trabajadores asalariados de uno de los Estados miembros, empleados en el territorio de otro Estado miembro, puedan permanecer en dicho territorio para emprender una actividad no asalariada, cuando cumplan las condiciones que les serían exigibles si entraran en el citado Estado en el momento de querer iniciar dicha actividad;

e) haciendo posible la adquisición y el aprovechamiento de propiedades inmuebles situadas en el territorio de un Estado miembro por un nacional de otro Estado miembro, en la medida en que no se contravengan los principios establecidos en el apartado 2 del artículo 39;

f) aplicando la supresión progresiva de las restricciones a la libertad de establecimiento, en cada rama de actividad contemplada, tanto en lo que respecta a las condiciones de apertura, en el territorio de un Estado miembro, de agencias, sucursales o filiales, como a las condiciones de admisión del personal de la sede central en los órganos de gestión o de control de aquéllas;

g) coordinando, en la medida necesaria y con objeto de hacerlas equivalentes, las garantías exigidas en los Estados miembros a las sociedades definidas en el párrafo segundo del artículo 54, para proteger los intereses de socios y terceros;

h) asegurándose de que las condiciones para el establecimiento no resultan falseadas mediante ayudas otorgadas por los Estados miembros.

Artículo 51. (antiguo artículo 45 TCE)

Las disposiciones del presente capítulo no se aplicarán, en lo que respecta al Estado miembro interesado, a las actividades que, en dicho Estado, estén relacionadas, aunque sólo sea de manera ocasional, con el ejercicio del poder público.

El Parlamento Europeo y el Consejo, con arreglo al procedimiento legislativo ordinario, podrán excluir determinadas actividades de la aplicación de las disposiciones del presente capítulo.

Artículo 52. (antiguo artículo 46 TCE)

1. Las disposiciones del presente capítulo y las medidas adoptadas en virtud de las mismas no prejuzgarán la aplicabilidad de las disposiciones legales, reglamentarias y administrativas que prevean un régimen especial para los extranjeros y que estén justificadas por razones de orden público, seguridad y salud públicas.

2. El Parlamento Europeo y el Consejo, con arreglo al procedimiento legislativo ordinario, adoptarán directivas para la coordinación de las mencionadas disposiciones.

Artículo 53. (antiguo artículo 47 TCE)

1. A fin de facilitar el acceso a las actividades no asalariadas y su ejercicio, el Parlamento Europeo y el Consejo, con arreglo al procedimiento legislativo ordinario, adoptarán directivas para el reconocimiento mutuo de diplomas, certificados y otros títulos, así como para la coordinación de

las disposiciones legales, reglamentarias y administrativas de los Estados miembros relativas al acceso a las actividades por cuenta propia y a su ejercicio.

2. En cuanto a las profesiones médicas, paramédicas y farmacéuticas, la progresiva supresión de las restricciones quedará subordinada a la coordinación de las condiciones exigidas para su ejercicio en los diferentes Estados miembros.

Artículo 54. (antiguo artículo 48 TCE)

Las sociedades constituidas de conformidad con la legislación de un Estado miembro y cuya sede social, administración central o centro de actividad principal se encuentre dentro de la Unión quedarán equiparadas, a efectos de aplicación de las disposiciones del presente capítulo, a las personas físicas nacionales de los Estados miembros.

Por sociedades se entiende las sociedades de Derecho civil o mercantil, incluso las sociedades cooperativas, y las demás personas jurídicas de Derecho público o privado, con excepción de las que no persigan un fin lucrativo.

🕮 *Bibliografía.*

– Report of the Reflection Group on the future of EU company Law (Informe del Grupo de Reflexión sobre el futuro del Derecho europeo de sociedades). Ascensión Gallego Córcoles.

Artículo 55. (antiguo artículo 294 TCE)

Los Estados miembros aplicarán a los nacionales de los demás Estados miembros el trato de nacional en lo que respecta a su participación financiera en el capital de las sociedades definidas en el artículo 54, sin perjuicio de la aplicación de las restantes disposiciones de los Tratados.

CAPÍTULO III

Servicios

Artículo 56. (antiguo artículo 49 TCE)

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

El Parlamento Europeo y el Consejo, con arreglo al procedimiento legislativo ordinario, podrán extender el beneficio de las disposiciones del presente capítulo a los prestadores de servicios que sean nacionales de un tercer Estado y se hallen establecidos dentro de la Unión.

⇒ El artículo 56 prohíbe restringir la libertad de prestar servicios a destinatarios establecidos en otros Estados Miembros, y si seguimos a la doctrina y a lo establecido en el "Asunto Schindler", el TJUE confirmó por primera vez que la provisión y la utilización de ofertas transfronterizas de juego constituye una actividad económica que se encuentra subsumida en el ámbito de aplicación del TFUE.

Así mismo, el TJUE en el "Caso Gambelli" estableció que los servicios ofrecidos por medios electrónicos también entran en dicho ámbito y que las disposiciones legales nacionales que prohíben a los operadores establecidos en un Estado Miembro ofrecer servicios de juego online en línea a consumidores radicados en otro Estado Miembro, o inhiben la libertad de recibir y disfrutar, como destinatario, los servicios ofrecidos por un proveedor establecido en otro Estado Miembro, constituyen una restricción a la libre prestación de servicios.

⚖ *Jurisprudencia.*

– TJUE (Gran Sala) Sentencia de 4 octubre 2011 (TJCE 2011, 294).
– TJUE (Sala Segunda) Sentencia de 10 febrero 2011 (TJCE 2011, 16).
– TJUE (Sala Tercera) Sentencia de 22 diciembre 2010 (TJCE 2010, 418).
–Sentencia LÄÄrÄ, Sentencia Gambelli y Asunto C-67/1988 Zenatti.
– Asunto C-243/01 Sentencia de 6 de noviembre de 2003/ GAMBELLI.
– Asuntos acumulados C-338/04, C-359/04 y C-360/04. Sentencia 6 de marzo de 2007/Placanica.
– Asunto C 42/07 Sentencia de 8 de septiembre de 2009/Liga Portuguesa de Futebol Profissional y Bwin International Ltd, anteriormente Baw International Ltd, contra Departamento de Jogos da Santa Casa da Misericórdia de Lisboa.
– Asunto C 64/08, de 9 de septiembre de 2010, Engelmann.
– Asuntos acumulados C-72/10 y C-77/10. Sentencia de 16 de febrero de 2012 Asuntos Marcello Costa y Ugo Cifone.

🕮 *Bibliografía.*

– Pacientes y sistemas sanitarios en el punto de mira de la UE: antecedentes y contexto de la nueva Directiva sobre derechos de los pacientes en la asistencia sanitaria transfronteriza. Paula Arancibia Raggio.
– La construcción social" de la Unión: el caso de la movilidad transfronteriza de pacientes en la Unión Europea. Irene Sobrino Guijarro.
– Regulación del juego en la Unión Europea. Víctor Manteca Valdelande.

Artículo 57. (antiguo artículo 50 TCE)

Con arreglo a los Tratados, se considerarán como servicios las prestaciones realizadas normalmente a cambio de una remuneración, en la medida en que no se rijan por las disposiciones relativas a la libre circulación de mercancías, capitales y personas.

Los servicios comprenderán, en particular:

a) Actividades de carácter industrial;

b) actividades de carácter mercantil;

c) actividades artesanales;

d) actividades propias de las profesiones liberales.

Sin perjuicio de las disposiciones del capítulo relativo al derecho de establecimiento, el prestador de un servicio podrá, con objeto de realizar dicha prestación, ejercer temporalmente su actividad en el Estado miembro donde se lleve a cabo la prestación, en las mismas condiciones que imponga ese Estado a sus propios nacionales.

Jurisprudencia.

– TJUE (Sala Segunda) Sentencia de 10 febrero 2011 (TJCE 2011, 16).

Bibliografía.

– La construcción «social» de la Unión: el caso de la movilidad transfronteriza de pacientes en la Unión Europea. Irene Sobrino Guijarro.

– Las actividades incluidas en la Ley 17/2009 por razón de su objeto: los servicios ofrecidos o prestados en territorio español. José Vida Fernández.

Artículo 58. (antiguo artículo 51 TCE)

1. La libre prestación de servicios, en materia de transportes, se regirá por las disposiciones del título relativo a los transportes.

2. La liberalización de los servicios bancarios y de seguros vinculados a los movimientos de capitales se realizará en armonía con la liberalización de la circulación de capitales.

Artículo 59. (antiguo artículo 52 TCE)

1. A efectos de alcanzar la liberalización de un servicio determinado, el Parlamento Europeo y el Consejo, con arreglo al procedimiento legislativo ordinario y previa consulta al Comité Económico y Social, decidirán mediante directivas.

2. Las directivas previstas en el apartado 1 se referirán, en general, con prioridad, a los servicios que influyan de forma directa en los costes de producción o cuya liberalización contribuya a facilitar los intercambios de mercancías.

Jurisprudencia.

– Tribunal de Justicia de las Comunidades Europeas (Sala Quinta) Caso José Allard contra Institut national d'assurances sociales ... (TJCE 2005, 144).

Artículo 60. (antiguo artículo 53 TCE)

Los Estados miembros se esforzarán por proceder a una liberalización de los servicios más amplia que la exigida en virtud de las directivas adoptadas en aplicación del apartado 1 del artículo 59, si su situación económica general y la del sector afectado se lo permiten.

La Comisión dirigirá, a este fin, recomendaciones a los Estados miembros interesados.

Artículo 61. (antiguo artículo 54 TCE)

En tanto no se supriman las restricciones a la libre prestación de servicios, cada uno de los Estados miembros aplicará tales restricciones, sin distinción de nacionalidad o residencia, a todos los prestadores de servicios a que se refiere el párrafo primero del artículo 56.

Artículo 62. (antiguo artículo 55 TCE)

Las disposiciones de los artículos 51 a 54, ambos inclusive, serán aplicables a las materias reguladas por el presente capítulo.

CAPÍTULO IV

Capital y Pagos

Artículo 63. (antiguo artículo 56 TCE)

1. En el marco de las disposiciones del presente capítulo, quedan prohibidas todas las restricciones a los movimientos de capitales entre Estados miembros y entre Estados miembros y terceros países.

2. En el marco de las disposiciones del presente capítulo, quedan prohibidas cualesquiera restricciones sobre los pagos entre Estados miembros y entre Estados miembros y terceros países.

Jurisprudencia.

– TJUE (Sala Tercera) Sentencia de 10 mayo 2012 (TJCE 2012, 111).
– TJUE (Sala Primera) Sentencia de 6 octubre 2011 (TJCE 2011, 299).
– TJUE (Sala Primera) Sentencia de 15 septiembre 2011 (TJCE 2011, 275).

Bibliografía.

– La fiscalidad de los dividendos transfronterizos matriz-filial en la Unión Europea. José Antonio Barciela Pérez.

Artículo 64. (antiguo artículo 57 TCE)

1. Lo dispuesto en el artículo 63 se entenderá sin perjuicio de la aplicación a terceros países de las restricciones que existan el 31 de diciembre de 1993 de conformidad con el Derecho nacional o con el Derecho de la Unión en materia de movimientos de capitales, con destino a terceros países o procedentes de ellos, que supongan inversiones directas, incluidas las inmobiliarias, el establecimiento, la prestación de servicios financieros o la admisión de valores en los mercados de capitales. Respecto de las restricciones existentes en virtud de la legislación nacional en Bulgaria, Estonia y Hungría, la fecha aplicable será el 31 de diciembre de 1999.

2. Aunque procurando alcanzar el objetivo de la libre circulación de capitales entre Estados miembros y terceros países en el mayor grado posible, y sin perjuicio de lo dispuesto en los demás capítulos de los Tratados, el Parlamento Europeo y el Consejo, con arreglo al procedimiento legislativo ordinario, adoptarán medidas relativas a los movimientos de capitales, con destino a terceros países o procedentes de ellos, que supongan inversiones directas, incluidas las inmobiliarias, el establecimiento, la prestación de servicios financieros o la admisión de valores en los mercados de capitales.

3. No obstante lo dispuesto en el apartado 2, sólo el Consejo, con arreglo a un procedimiento legislativo especial, por unanimidad y previa consulta al Parlamento Europeo, podrá establecer medidas que supongan un retroceso en el Derecho de la Unión respecto de la liberalización de los movimientos de capitales con destino a terceros países o procedentes de ellos.

Jurisprudencia.

– TJUE (Sala Tercera) Sentencia de 5 mayo 2011 (TJCE 2011, 118).
– TJUE (Sala Tercera) Sentencia de 10 febrero 2011 (TJCE 2011, 19).
– TJUE (Sala Tercera) Sentencia de 11 febrero 2010 (TJCE 2010, 33).

Artículo 65. (antiguo artículo 58 TCE)

1. Lo dispuesto en el artículo 63 se aplicará sin perjuicio del derecho de los Estados miembros a:

a) Aplicar las disposiciones pertinentes de su Derecho fiscal que distingan entre contribuyentes cuya situación difiera con respecto a su lugar de residencia o con respecto a los lugares donde esté invertido su capital;

b) adoptar las medidas necesarias para impedir las infracciones a su Derecho y normativas nacionales, en particular en materia fiscal y de supervisión prudencial de entidades financieras, establecer procedimientos de declaración de movimientos de capitales a efectos de información administrativa o estadística o tomar medidas justificadas por razones de orden público o de seguridad pública.

2. Las disposiciones del presente capítulo no serán obstáculo para la aplicación de restricciones del derecho de establecimiento compatibles con los Tratados.

3. Las medidas y procedimientos a que se hace referencia en los apartados 1 y 2 no deberán constituir ni un medio de discriminación arbitraria ni una restricción encubierta de la libre circulación de capitales y pagos tal y como la define el artículo 63.

4. A falta de medidas de aplicación del apartado 3 del artículo 64, la Comisión o, a falta de una decisión de la Comisión dentro de un período de tres meses a partir de la solicitud del Estado miembro interesado, el Consejo, podrá adoptar una decisión que declare que las medidas fiscales restrictivas adoptadas por un Estado miembro con respecto a uno o varios terceros países deben considerarse compatibles con los Tratados en la medida en que las justifique uno de los objetivos de la Unión y sean compatibles con el correcto funcionamiento del mercado interior. El Consejo se pronunciará por unanimidad a instancia de un Estado miembro.

Jurisprudencia.

– TJUE (Sala Tercera) Sentencia de 10 mayo 2012 (TJCE 2012, 111).
– TJUE (Sala Tercera) Sentencia de 10 febrero 2011 (TJCE 2011, 19).

Artículo 66. (antiguo artículo 59 TCE)

Cuando en circunstancias excepcionales los movimientos de capitales con destino a terceros países o procedentes de ellos causen, o amenacen causar, dificultades graves para el funcionamiento de la unión económica y monetaria, el Consejo, a propuesta de la Comisión y previa consulta al Banco Central Europeo, podrá adoptar respecto a terceros países, por un plazo que no sea superior a seis meses, las medidas de salvaguardia estrictamente necesarias.

TÍTULO V

ESPACIO DE LIBERTAD, SEGURIDAD Y JUSTICIA

CAPÍTULO I

Disposiciones generales

Artículo 67. (antiguo artículo 61 TCE y antiguo artículo 29 TUE)

1. La Unión constituye un espacio de libertad, seguridad y justicia dentro del respeto de los derechos fundamentales y de los distintos sistemas y tradiciones jurídicos de los Estados miembros.

2. Garantizará la ausencia de controles de las personas en las fronteras interiores y desarrollará una política común de asilo, inmigración y control de las fronteras exteriores que esté basada en la solidaridad entre Estados miembros y sea equitativa respecto de los nacionales de terceros países. A efectos del presente título, los apátridas se asimilarán a los nacionales de terceros países.

3. La Unión se esforzará por garantizar un nivel elevado de seguridad mediante medidas de prevención de la delincuencia, el racismo y la xenofobia y de lucha en contra de ellos, medidas de coordinación y cooperación entre autoridades policiales y judiciales y otras autoridades competentes, así como mediante el reconocimiento mutuo de las resoluciones judiciales en materia penal y, si es necesario, mediante la aproximación de las legislaciones penales.

4. La Unión facilitará la tutela judicial, garantizando en especial el principio de reconocimiento mutuo de las resoluciones judiciales y extrajudiciales en materia civil.

Jurisprudencia.

– TJUE (Gran Sala) Sentencia de 22 junio 2010 (JUR 2011, 427596).

Bibliografía.

– El espacio de libertad, seguridad y justicia tras el Tratado de Lisboa: entre supranacionalidad e integración diferenciada. Francisco Javier Donaire Villa.

Artículo 68.

El Consejo Europeo definirá las orientaciones estratégicas de la programación legislativa y operativa en el espacio de libertad, seguridad y justicia.

Bibliografía.

– El espacio de libertad, seguridad y justicia tras el Tratado de Lisboa: entre supranacionalidad e integración diferenciada. Francisco Javier Donaire Villa.

Artículo 69.

En relación con las propuestas e iniciativas legislativas presentadas en el marco de los capítulos 4 y 5, los Parlamentos nacionales velarán por que se respete el principio de subsidiariedad, de conformidad con el Protocolo sobre la aplicación de los principios de subsidiariedad y proporcionalidad.

Artículo 70.

Sin perjuicio de los artículos 258, 259 y 260, el Consejo podrá adoptar, a propuesta de la Comisión, medidas que establezcan los procedimientos que seguirán los Estados miembros para efectuar, en colaboración con la Comisión, una evaluación objetiva e imparcial de la aplicación, por las autoridades de los Estados miembros, de las políticas de la Unión contempladas en el presente título, en particular con objeto de favorecer la plena aplicación del principio de reconocimiento mutuo. Se informará al Parlamento Europeo y a los Parlamentos nacionales del contenido y los resultados de esta evaluación.

Bibliografía.

– El espacio de libertad, seguridad y justicia tras el Tratado de Lisboa: entre supranacionalidad e integración diferenciada. Francisco Javier Donaire Villa.

Artículo 71. (antiguo artículo 36 TUE)

Se creará un comité permanente en el Consejo con objeto de garantizar dentro de la Unión el fomento y la intensificación de la cooperación operativa en materia de seguridad interior. Sin perjuicio del artículo 240, dicho comité propiciará la coordinación de la actuación de las autoridades competentes de los Estados miembros. Podrán participar en sus trabajos los representantes de los órganos y organismos de la Unión afectados. Se mantendrá informados de dichos trabajos al Parlamento Europeo y a los Parlamentos nacionales.

Artículo 72. (antiguo artículo 64, apartado 1, TCE y antiguo artículo 33 TUE)

El presente título se entenderá sin perjuicio del ejercicio de las responsabilidades que incumben a los Estados miembros en cuanto al mantenimiento del orden público y la salvaguardia de la seguridad interior.

Artículo 73.

Los Estados miembros tendrán la posibilidad de organizar entre ellos y bajo su responsabilidad formas de cooperación y coordinación en la medida en que lo estimen apropiado, entre los servicios competentes de sus administraciones responsables de velar por la seguridad nacional.

Artículo 74. (antiguo artículo 66 TCE)

El Consejo adoptará medidas para garantizar la cooperación administrativa entre los servicios competentes de los Estados miembros en los ámbitos a que se refiere el presente título, así como entre dichos servicios y la Comisión. Se pronunciará a propuesta de la Comisión, sin perjuicio del artículo 76, y previa consulta al Parlamento Europeo.

Artículo 75. (antiguo artículo 60 TCE)

Cuando sea necesario para lograr los objetivos enunciados en el artículo 67, en lo que se refiere a la prevención y lucha contra el terrorismo y las actividades con él relacionadas, el Parlamento Europeo y el Consejo definirán mediante reglamentos, con arreglo al procedimiento legislativo ordinario, un marco de medidas administrativas sobre movimiento de capitales y pagos, tales como la inmovilización de fondos, activos financieros o beneficios económicos cuya propiedad, posesión o tenencia ostenten personas físicas o jurídicas, grupos o entidades no estatales.

El Consejo adoptará, a propuesta de la Comisión, medidas para aplicar el marco mencionado en el párrafo primero.

Los actos contemplados en el presente artículo incluirán las disposiciones necesarias en materia de garantías jurídicas.

🕮 *Bibliografía.*

– La tortuosa adopción del Acuerdo UE-EE UU relativo al tratamiento y la transferencia de información financiera en el marco de la lucha contra el terrorismo. Alicia Chicharro Lázaro.

Artículo 76.

Los actos contemplados en los capítulos 4 y 5, así como las medidas mencionadas en el artículo 74 que garanticen la cooperación administrativa en los ámbitos a que se refieren esos capítulos, se adoptarán:

a) A propuesta de la Comisión, o

b) por iniciativa de la cuarta parte de los Estados miembros.

🕮 *Bibliografía.*

– El espacio de libertad, seguridad y justicia tras el Tratado de Lisboa: entre supranacionalidad e integración diferenciada. Francisco Javier Donaire Villa.

CAPÍTULO II

Políticas sobre controles en las fronteras, asilo e inmigración

Artículo 77. (antiguo artículo 62 TCE)

1. La Unión desarrollará una política que tendrá por objetivo:

a) Garantizar la ausencia total de controles de las personas, sea cual sea su nacionalidad, cuando crucen las fronteras interiores;

b) garantizar los controles de las personas y la vigilancia eficaz en el cruce de las fronteras exteriores;

c) instaurar progresivamente un sistema integrado de gestión de las fronteras exteriores.

2. A efectos del apartado 1, el Parlamento Europeo y el Consejo adoptarán, con arreglo al procedimiento legislativo ordinario, medidas relativas a:

a) La política común de visados y otros permisos de residencia de corta duración;

b) los controles a los cuales se someterá a las personas que crucen las fronteras exteriores;

c) las condiciones en las que los nacionales de terceros países podrán circular libremente por la Unión durante un corto período;

d) cualquier medida necesaria para el establecimiento progresivo de un sistema integrado de gestión de las fronteras exteriores;

e) la ausencia total de controles de las personas, sea cual sea su nacionalidad, cuando crucen las fronteras interiores.

3. Si resulta necesaria una acción de la Unión para facilitar el ejercicio del derecho, establecido en la letra *a)* del apartado 2 del artículo 20, y a menos que los Tratados hayan previsto poderes de actuación a tal efecto, el Consejo podrá establecer, con arreglo a un procedimiento legislativo especial, disposiciones relativas a los pasaportes, documentos de identidad, permisos de residencia o cualquier otro documento asimilado. El Consejo se pronunciará por unanimidad, previa consulta al Parlamento Europeo.

4. El presente artículo no afectará a la competencia de los Estados miembros respecto de la delimitación geográfica de sus fronteras, de conformidad con el Derecho internacional.

🕮 *Bibliografía.*

– El espacio de libertad, seguridad y justicia tras el Tratado de Lisboa: entre supranacionalidad e integración diferenciada. Francisco Javier Donaire Villa.

Artículo 78. (antiguos artículos 63, puntos 1 y 2, y 64, apartado 2, TCE)

1. La Unión desarrollará una política común en materia de asilo, protección subsidiaria y protección temporal destinada a ofrecer un estatuto apropiado a todo nacional de un tercer país que necesite protección internacional y a garantizar el respeto del principio de no devolución. Esta política deberá ajustarse a la Convención de Ginebra de 28 de julio de 1951 y al Protocolo de 31 de enero de 1967 sobre el Estatuto de los Refugiados, así como a los demás tratados pertinentes.

2. A efectos del apartado 1, el Parlamento Europeo y el Consejo adoptarán, con arreglo al procedimiento legislativo ordinario, medidas relativas a un sistema europeo común de asilo que incluya:

a) Un estatuto uniforme de asilo para nacionales de terceros países, válido en toda la Unión;

b) un estatuto uniforme de protección subsidiaria para los nacionales de terceros países que, sin obtener el asilo europeo, necesiten protección internacional;

c) un sistema común para la protección temporal de las personas desplazadas, en caso de afluencia masiva;

d) procedimientos comunes para conceder o retirar el estatuto uniforme de asilo o de protección subsidiaria;

e) criterios y mecanismos para determinar el Estado miembro responsable de examinar una solicitud de asilo o de protección subsidiaria;

f) normas relativas a las condiciones de acogida de los solicitantes de asilo o de protección subsidiaria;

g) la asociación y la cooperación con terceros países para gestionar los flujos de personas que solicitan asilo o una protección subsidiaria o temporal.

3. Si uno o varios Estados miembros se enfrentan a una situación de emergencia caracterizada por la afluencia repentina de nacionales de terceros países, el Consejo podrá adoptar, a propuesta de la Comisión, medidas provisionales en beneficio de los Estados miembros afectados. El Consejo se pronunciará previa consulta al Parlamento Europeo.

Artículo 79. (antiguo artículo 63, puntos 3 y 4, TCE)

1. La Unión desarrollará una política común de inmigración destinada a garantizar, en todo momento, una gestión eficaz de los flujos migratorios, un trato equitativo de los nacionales de terceros países que residan legalmente en los Estados miembros, así como una prevención de la inmigración ilegal y de la trata de seres humanos y una lucha reforzada contra ambas.

2. A efectos del apartado 1, el Parlamento Europeo y el Consejo adoptarán, con arreglo al procedimiento legislativo ordinario, medidas en los ámbitos siguientes:

a) Las condiciones de entrada y residencia y las normas relativas a la expedición por los Estados miembros de visados y permisos de residencia de larga duración, incluidos los destinados a la reagrupación familiar;

b) la definición de los derechos de los nacionales de terceros países que residan legalmente en un Estado miembro, con inclusión de las condiciones que rigen la libertad de circulación y de residencia en los demás Estados miembros;

c) la inmigración y residencia ilegales, incluidas la expulsión y la repatriación de residentes en situación ilegal;

d) la lucha contra la trata de seres humanos, en particular de mujeres y niños.

3. La Unión podrá celebrar con terceros países acuerdos para la readmisión, en sus países de origen o de procedencia, de nacionales de terceros países que no cumplan o que hayan dejado de cumplir las condiciones de entrada, presencia o residencia en el territorio de uno de los Estados miembros.

4. El Parlamento Europeo y el Consejo podrán establecer, con arreglo al procedimiento legislativo ordinario, medidas para fomentar y apoyar la acción de los Estados miembros destinada a propiciar la integración de los nacionales de terceros países que residan legalmente en su territorio, con exclusión de toda armonización de las disposiciones legales y reglamentarias de los Estados miembros.

5. El presente artículo no afectará al derecho de los Estados miembros a establecer volúmenes de admisión en su territorio de nacionales de terceros países procedentes de terceros países con el fin de buscar trabajo por cuenta ajena o por cuenta propia.

Artículo 80.

Las políticas de la Unión mencionadas en el presente capítulo y su ejecución se regirán por el principio de solidaridad y de reparto equitativo de la responsabilidad entre los Estados miembros, también en el aspecto financiero. Cada vez que sea necesario, los actos de la Unión adoptados en virtud del presente capítulo contendrán medidas apropiadas para la aplicación de este principio.

CAPÍTULO III

Cooperación judicial en materia civil

Artículo 81. (antiguo artículo 65 TCE)

1. La Unión desarrollará una cooperación judicial en asuntos civiles con repercusión transfronteriza, basada en el principio de reconocimiento mutuo de las resoluciones judiciales y extrajudiciales. Esta cooperación podrá incluir la adopción de medidas de aproximación de las disposiciones legales y reglamentarias de los Estados miembros.

2. A los efectos del apartado 1, y en particular cuando resulte necesario para el buen funcionamiento del mercado interior, el Parlamento Europeo y el Consejo adoptarán, con arreglo al procedimiento legislativo ordinario, medidas para garantizar:

a) El reconocimiento mutuo, entre los Estados miembros, de las resoluciones judiciales y extrajudiciales, así como su ejecución;

b) la notificación y el traslado transfronterizos de documentos judiciales y extrajudiciales;

c) la compatibilidad de las normas aplicables en los Estados miembros en materia de conflictos de leyes y de jurisdicción;

d) la cooperación en la obtención de pruebas;

e) una tutela judicial efectiva;

f) la eliminación de los obstáculos al buen funcionamiento de los procedimientos civiles, fomentando si es necesario la compatibilidad de las normas de procedimiento civil aplicables en los Estados miembros;

g) el desarrollo de métodos alternativos de resolución de litigios;

h) el apoyo a la formación de magistrados y del personal al servicio de la administración de justicia.

3. No obstante lo dispuesto en el apartado 2, las medidas relativas al Derecho de familia con repercusión transfronteriza se establecerán por el Consejo, con arreglo a un procedimiento legislativo especial. El Consejo se pronunciará por unanimidad, previa consulta al Parlamento Europeo.

El Consejo, a propuesta de la Comisión, podrá adoptar una decisión que determine los aspectos

del Derecho de familia con repercusión transfronteriza que puedan ser objeto de actos adoptados mediante el procedimiento legislativo ordinario. El Consejo se pronunciará por unanimidad, previa consulta al Parlamento Europeo.

La propuesta a que se refiere el párrafo segundo se comunicará a los Parlamentos nacionales. En caso de que un Parlamento nacional notifique su oposición en los seis meses posteriores a la comunicación, la decisión no será adoptada. En ausencia de oposición, el Consejo podrá adoptar la decisión.

📖 *Bibliografía.*

– El espacio de libertad, seguridad y justicia tras el Tratado de Lisboa: entre supranacionalidad e integración diferenciada. Francisco Javier DONAIRE VILLA.

CAPÍTULO IV

Cooperación judicial en materia penal

Artículo 82. (antiguo artículo 31 TUE)

1. La cooperación judicial en materia penal en la Unión se basará en el principio de reconocimiento mutuo de las sentencias y resoluciones judiciales e incluye la aproximación de las disposiciones legales y reglamentarias de los Estados miembros en los ámbitos mencionados en el apartado 2 y en el artículo 83.

El Parlamento Europeo y el Consejo adoptarán, con arreglo al procedimiento legislativo ordinario, medidas tendentes a:

a) Establecer normas y procedimientos para garantizar el reconocimiento en toda la Unión de las sentencias y resoluciones judiciales en todas sus formas;

b) prevenir y resolver los conflictos de jurisdicción entre los Estados miembros;

c) apoyar la formación de magistrados y del personal al servicio de la administración de justicia;

d) facilitar la cooperación entre las autoridades judiciales o equivalentes de los Estados miembros en el marco del procedimiento penal y de la ejecución de resoluciones.

2. En la medida en que sea necesario para facilitar el reconocimiento mutuo de las sentencias y resoluciones judiciales y la cooperación policial y judicial en asuntos penales con dimensión transfronteriza, el Parlamento Europeo y el Consejo podrán establecer normas mínimas mediante directivas adoptadas con arreglo al procedimiento legislativo ordinario. Estas normas mínimas tendrán en cuenta las diferencias entre las tradiciones y los sistemas jurídicos de los Estados miembros.

Estas normas se referirán a:

a) La admisibilidad mutua de pruebas entre los Estados miembros;

b) los derechos de las personas durante el procedimiento penal;

c) los derechos de las víctimas de los delitos;

d) otros elementos específicos del procedimiento penal, que el Consejo habrá determinado previamente mediante una decisión. Para la adopción de esta decisión, el Consejo se pronunciará por unanimidad, previa aprobación del Parlamento Europeo.

La adopción de las normas mínimas contempladas en el presente apartado no impedirá que los Estados miembros mantengan o instauren un nivel más elevado de protección de las personas.

3. Cuando un miembro del Consejo considere que un proyecto de directiva contemplada en el apartado 2 afecta a aspectos fundamentales de su sistema de justicia penal, podrá solicitar que el asunto se remita al Consejo Europeo, en cuyo caso quedará suspendido el procedimiento legislativo ordinario. Previa deliberación, y en caso de que se alcance un consenso, el Consejo Europeo, en el plazo de cuatro meses a partir de dicha suspensión, devolverá el proyecto al Consejo, poniendo fin con ello a la suspensión del procedimiento legislativo ordinario.

Si no hay acuerdo dentro de ese mismo plazo, y al menos nueve Estados miembros quieren establecer una cooperación reforzada con arreglo al proyecto de directiva de que se trate, lo comunicarán al Parlamento Europeo, al Consejo y a la Comisión. En tal caso, la autorización para iniciar la cooperación reforzada a que se refieren el apartado 2 del artículo 20 del Tratado de la Unión Europea y el apartado 1 del artículo 329 del presente Tratado se considerará concedida, y se aplicarán las disposiciones relativas a la cooperación reforzada.

📖 *Bibliografía.*

– El espacio de libertad, seguridad y justicia tras el Tratado de Lisboa: entre supranacionalidad e integración diferenciada. Francisco Javier DONAIRE VILLA.

– Cooperación judicial europea en materia penal. Agustín Jesús PÉREZ-CRUZ MARTÍN.

Artículo 83. (antiguo artículo 31 TUE)

1. El Parlamento Europeo y el Consejo podrán establecer, mediante directivas adoptadas con arreglo al procedimiento legislativo ordinario, normas mínimas relativas a la definición de las infracciones penales y de las sanciones en ámbitos delictivos que sean de especial gravedad y tengan una dimensión transfronteriza derivada del carácter o de las repercusiones de dichas infracciones o de una necesidad particular de combatirlas según criterios comunes.

Estos ámbitos delictivos son los siguientes: el terrorismo, la trata de seres humanos y la explotación sexual de mujeres y niños, el tráfico ilícito de drogas, el tráfico ilícito de armas, el blanqueo de capitales, la corrupción, la falsificación de medios de pago, la delincuencia informática y la delincuencia organizada.

Teniendo en cuenta la evolución de la delincuencia, el Consejo podrá adoptar una decisión que determine otros ámbitos delictivos que respondan a los criterios previstos en el presente apartado. Se pronunciará por unanimidad, previa aprobación del Parlamento Europeo.

2. Cuando la aproximación de las disposiciones legales y reglamentarias de los Estados miembros en materia penal resulte imprescindible para garantizar la ejecución eficaz de una política de la Unión en un ámbito que haya sido objeto de medidas de armonización, se podrá establecer mediante directivas normas mínimas relativas a la definición de las infracciones penales y de las sanciones en el ámbito de que se trate. Dichas directivas se adoptarán con arreglo a un procedimiento legislativo ordinario o especial idéntico al empleado para la adopción de las medidas de armonización en cuestión, sin perjuicio del artículo 76.

3. Cuando un miembro del Consejo considere que un proyecto de directiva contemplada en los apartados 1 ó 2 afecta a aspectos fundamentales de su sistema de justicia penal, podrá solicitar que el asunto se remita al Consejo Europeo, en cuyo caso quedará suspendido el procedimiento legislativo ordinario. Previa deliberación, y en caso de que se alcance un consenso, el Consejo Europeo, en el plazo de cuatro meses a partir de dicha suspensión, devolverá el proyecto al Consejo, poniendo fin con ello a la suspensión del procedimiento legislativo ordinario.

Si no hay acuerdo dentro de ese mismo plazo, y al menos nueve Estados miembros quieren establecer una cooperación reforzada con arreglo al proyecto de directiva de que se trate, lo comunicarán al Parlamento Europeo, al Consejo y a la Comisión. En tal caso, la autorización para iniciar la cooperación reforzada a que se refieren el apartado 2 del artículo 20 del Tratado de la Unión Europea y el apartado 1 del artículo 329 del presente Tratado se considerará concedida, y se aplicarán las disposiciones relativas a la cooperación reforzada.

🕮 *Bibliografía.*

– El espacio de libertad, seguridad y justicia tras el Tratado de Lisboa: entre supranacionalidad e integración diferenciada. Francisco Javier Donaire Villa.

– Cooperación judicial europea en materia penal. Agustín Jesús Pérez-Cruz Martín.

Artículo 84.

El Parlamento Europeo y el Consejo podrán establecer, con arreglo al procedimiento legislativo ordinario, medidas que impulsen y apoyen la actuación de los Estados miembros en el ámbito de la prevención de la delincuencia, con exclusión de toda armonización de las disposiciones legales y reglamentarias de los Estados miembros.

Artículo 85. (antiguo artículo 31 TUE)

1. La función de Eurojust es apoyar y reforzar la coordinación y la cooperación entre las autoridades nacionales encargadas de investigar y perseguir la delincuencia grave que afecte a dos o más Estados miembros o que deba perseguirse según criterios comunes, basándose en las operaciones efectuadas y en la información proporcionada por las autoridades de los Estados miembros y por Europol.

A tal fin, el Parlamento Europeo y el Consejo determinarán, mediante reglamentos adoptados con arreglo al procedimiento legislativo ordinario, la estructura, el funcionamiento, el ámbito de actuación y las competencias de Eurojust. Estas competencias podrán incluir:

a) El inicio de diligencias de investigación penal, así como la propuesta de incoación de procedimientos penales por las autoridades nacionales competentes, en particular los relativos a infracciones que perjudiquen a los intereses financieros de la Unión;

b) la coordinación de las investigaciones y los procedimientos mencionados en la letra a);

c) la intensificación de la cooperación judicial, entre otras cosas mediante la resolución de conflictos de jurisdicción y una estrecha cooperación con la Red Judicial Europea.

En dichos reglamentos se determinará asimismo el procedimiento de participación del Parlamento Europeo y de los Parlamentos nacionales en la evaluación de las actividades de Eurojust.

2. En el contexto de las acciones penales contempladas en el apartado 1, y sin perjuicio del artículo 86, los actos formales de carácter procesal serán llevados a cabo por los funcionarios nacionales competentes.

Bibliografía.

– El espacio de libertad, seguridad y justicia tras el Tratado de Lisboa: entre supranacionalidad e integración diferenciada. Francisco Javier DONAIRE VILLA.
– Cooperación judicial europea en materia penal. Agustín Jesús PÉREZ-CRUZ MARTÍN.

Artículo 86.

1. Para combatir las infracciones que perjudiquen a los intereses financieros de la Unión, el Consejo podrá crear, mediante reglamentos adoptados con arreglo a un procedimiento legislativo especial, una Fiscalía Europea a partir de Eurojust. El Consejo se pronunciará por unanimidad, previa aprobación del Parlamento Europeo.

En caso de falta de unanimidad, un grupo de al menos nueve Estados miembros podrá solicitar que el proyecto de reglamento se remita al Consejo Europeo, en cuyo caso quedará suspendido el procedimiento en el Consejo. Previa deliberación, y en caso de alcanzarse un consenso, el Consejo Europeo, en el plazo de cuatro meses a partir de dicha suspensión, devolverá el proyecto al Consejo para su adopción.

Si no hay acuerdo dentro de ese mismo plazo, y al menos nueve Estados miembros quieren establecer una cooperación reforzada con arreglo al proyecto de reglamento de que se trate, lo comunicarán al Parlamento Europeo, al Consejo y a la Comisión. En tal caso, la autorización para iniciar la cooperación reforzada a que se refieren el apartado 2 del artículo 20 del Tratado de la Unión Europea y el apartado 1 del artículo 329 del presente Tratado se considerará concedida, y se aplicarán las disposiciones relativas a la cooperación reforzada.

2. La Fiscalía Europea, en su caso en colaboración con Europol, será competente para descubrir a los autores y cómplices de infracciones que perjudiquen a los intereses financieros de la Unión definidos en el reglamento contemplado en el apartado 1, y para incoar un procedimiento penal y solicitar la apertura de juicio contra ellos. Ejercerá ante los órganos jurisdiccionales competentes de los Estados miembros la acción penal relativa a dichas infracciones.

3. Los reglamentos contemplados en el apartado 1 fijarán el Estatuto de la Fiscalía Europea, las condiciones para el desempeño de sus funciones, las normas de procedimiento aplicables a sus actividades y aquéllas que rijan la admisibilidad de las pruebas, así como las normas aplicables al control jurisdiccional de los actos procesales realizados en el desempeño de sus funciones.

4. Simultáneamente o con posterioridad, el Consejo Europeo podrá adoptar una decisión que modifique el apartado 1 con el fin de ampliar las competencias de la Fiscalía Europea a la lucha contra la delincuencia grave que tenga una dimensión transfronteriza, y que modifique en consecuencia el apartado 2 en lo referente a los autores y cómplices de delitos graves que afectan a varios Estados miembros. El Consejo Europeo se pronunciará por unanimidad, previa aprobación del Parlamento Europeo y previa consulta a la Comisión.

CAPÍTULO V

Cooperación policial

Artículo 87. (antiguo artículo 30 TUE)

1. La Unión desarrollará una cooperación policial en la que participen todas las autoridades competentes de los Estados miembros, incluidos los servicios de policía, los servicios de aduanas y otros servicios con funciones coercitivas especializados en la prevención y en la detección e investigación de infracciones penales.

2. A los efectos del apartado 1, el Parlamento Europeo y el Consejo podrán adoptar, con arreglo al procedimiento legislativo ordinario, medidas relativas a:

a) La recogida, almacenamiento, tratamiento, análisis e intercambio de información pertinente;

b) el apoyo a la formación de personal, así como la cooperación para el intercambio de personal, los equipos y la investigación científica policial;

c) las técnicas comunes de investigación relacionadas con la detección de formas graves de delincuencia organizada.

3. El Consejo podrá establecer, con arreglo a un procedimiento legislativo especial, medidas

relativas a la cooperación operativa entre las autoridades a que se refiere el presente artículo. El Consejo se pronunciará por unanimidad, previa consulta al Parlamento Europeo.

En caso de falta de unanimidad, un grupo de al menos nueve Estados miembros podrá solicitar que el proyecto de medidas se remita al Consejo Europeo, en cuyo caso quedará suspendido el procedimiento en el Consejo. Previa deliberación, y en caso de alcanzarse un consenso, el Consejo Europeo, en el plazo de cuatro meses a partir de dicha suspensión, devolverá el proyecto al Consejo para su adopción.

Si no hay acuerdo dentro de ese mismo plazo, y al menos nueve Estados miembros quieren establecer una cooperación reforzada con arreglo al proyecto de medidas de que se trate, lo comunicarán al Parlamento Europeo, al Consejo y a la Comisión. En tal caso, la autorización para iniciar la cooperación reforzada a que se refieren el apartado 2 del artículo 20 del Tratado de la Unión Europea y el apartado 1 del artículo 329 del presente Tratado se considerará concedida, y se aplicarán las disposiciones relativas a la cooperación reforzada.

El procedimiento específico establecido en los párrafos segundo y tercero no será de aplicación a los actos que constituyan un desarrollo del acervo de Schengen.

🕮 *Bibliografía.*

– El espacio de libertad, seguridad y justicia tras el Tratado de Lisboa: entre supranacionalidad e integración diferenciada. Francisco Javier DONAIRE VILLA.

Artículo 88. (antiguo artículo 30 TUE)

1. La función de Europol es apoyar y reforzar la actuación de las autoridades policiales y de los demás servicios con funciones coercitivas de los Estados miembros, así como su colaboración mutua en la prevención de la delincuencia grave que afecte a dos o más Estados miembros, del terrorismo y de las formas de delincuencia que lesionen un interés común que sea objeto de una política de la Unión, así como en la lucha en contra de ellos.

2. El Parlamento Europeo y el Consejo determinarán, mediante reglamentos adoptados con arreglo al procedimiento legislativo ordinario, la estructura, el funcionamiento, el ámbito de actuación y las competencias de Europol. Estas competencias podrán incluir:

a) La recogida, almacenamiento, tratamiento, análisis e intercambio de la información, en particular la transmitida por las autoridades de los Estados miembros o de terceros países o terceras instancias;

b) la coordinación, organización y realización de investigaciones y actividades operativas, llevadas a cabo conjuntamente con las autoridades competentes de los Estados miembros o en el marco de equipos conjuntos de investigación, en su caso en colaboración con Eurojust.

En dichos reglamentos se fijará asimismo el procedimiento de control de las actividades de Europol por el Parlamento Europeo, control en el que participarán los Parlamentos nacionales.

3. Cualquier actividad operativa de Europol deberá llevarse a cabo en contacto y de acuerdo con las autoridades de los Estados miembros cuyo territorio resulte afectado. La aplicación de medidas coercitivas corresponderá exclusivamente a las autoridades nacionales competentes.

Artículo 89. (antiguo artículo 32 TUE)

El Consejo fijará, con arreglo a un procedimiento legislativo especial, las condiciones y límites dentro de los cuales las autoridades competentes de los Estados miembros mencionadas en los artículos 82 y 87 podrán actuar en el territorio de otro Estado miembro en contacto y de acuerdo con las autoridades de dicho Estado. El Consejo se pronunciará por unanimidad, previa consulta al Parlamento Europeo.

TÍTULO VI

TRANSPORTES

Artículo 90. (antiguo artículo 70 TCE)

Los objetivos de los Tratados se perseguirán, en la materia regulada por el presente título, en el marco de una política común de transportes.

Artículo 91. (antiguo artículo 71 TCE)

1. Para la aplicación del artículo 90, y teniendo en cuenta las peculiaridades del sector de los transportes, el Parlamento Europeo y el Consejo, con arreglo al procedimiento legislativo ordinario y previa consulta al Comité Económico y Social y al Comité de las Regiones, establecerán:

a) Normas comunes aplicables a los transportes internacionales efectuados desde el territorio de

un Estado miembro o con destino al mismo o a través del territorio de uno o varios Estados miembros;

b) condiciones con arreglo a las cuales los transportistas no residentes podrán prestar servicios de transportes en un Estado miembro;

c) medidas que permitan mejorar la seguridad en los transportes;

d) cualesquiera otras disposiciones oportunas.

2. Cuando se adopten las medidas contempladas en el apartado 1, se tendrán en cuenta los casos en que su aplicación pueda afectar gravemente al nivel de vida y al empleo de ciertas regiones, así como a la explotación del material de transporte.

Artículo 92. (antiguo artículo 72 TCE)

Hasta la adopción de las disposiciones a que se refiere el apartado 1 del artículo 91, ningún Estado miembro podrá, salvo que el Consejo adopte por unanimidad una medida por la que se conceda una excepción, hacer que las diferentes disposiciones que estuvieran regulando esta materia el 1 de enero de 1958 o, para los Estados que se hayan adherido, en la fecha de su adhesión, produzcan efectos que, directa o indirectamente, desfavorezcan a los transportistas de los demás Estados miembros con respecto a los transportistas nacionales.

Artículo 93. (antiguo artículo 73 TCE)

Serán compatibles con los Tratados las ayudas que respondan a las necesidades de coordinación de los transportes o que correspondan al reembolso de determinadas obligaciones inherentes a la noción de servicio público.

Artículo 94. (antiguo artículo 74 TCE)

Toda medida en materia de precios y condiciones de transporte, adoptada en el marco de los Tratados, deberá tener en cuenta la situación económica de los transportistas.

Artículo 95. (antiguo artículo 75 TCE)

1. Quedan prohibidas, respecto del tráfico dentro de la Unión, las discriminaciones que consistan en la aplicación por un transportista, para las mismas mercancías y las mismas relaciones de tráfico, de precios y condiciones de transporte diferentes en razón del país de origen o de destino de los productos transportados.

2. El apartado 1 no excluye que el Parlamento Europeo y el Consejo puedan adoptar otras medidas en aplicación del apartado 1 del artículo 91.

3. El Consejo, a propuesta de la Comisión y previa consulta al Parlamento Europeo y al Comité Económico y Social, establecerá una regulación que garantice la aplicación de lo dispuesto en el apartado 1.

En particular, podrá adoptar las disposiciones necesarias para permitir a las instituciones de la Unión controlar el cumplimiento de lo dispuesto en el apartado 1 y asegurar a los usuarios el pleno beneficio de tal disposición.

4. La Comisión, por propia iniciativa o a instancia de un Estado miembro, examinará los casos de discriminación a que se hace referencia en el apartado 1 y, previa consulta a cualquier Estado miembro interesado, tomará las decisiones que considere necesarias en el ámbito de la regulación establecida de conformidad con lo dispuesto en el apartado 3.

Artículo 96. (antiguo artículo 76 TCE)

1. Quedará prohibida la imposición por un Estado miembro, al transporte dentro de la Unión, de precios y condiciones que impliquen en cualquier forma una ayuda o protección a una o más empresas o industrias determinadas, a menos que tal imposición haya sido autorizada por la Comisión.

2. La Comisión, por propia iniciativa o a instancia de un Estado miembro, examinará los precios y condiciones mencionados en el apartado 1, teniendo especialmente en cuenta, por una parte, las exigencias de una política económica regional adecuada, las necesidades de las regiones subdesarrolladas y los problemas de las regiones gravemente afectadas por circunstancias políticas y, por otra, la incidencia de tales precios y condiciones en la competencia entre los distintos tipos de transporte.

La Comisión, previa consulta a todos los Estados miembros interesados, tomará las decisiones necesarias.

3. La prohibición a que se alude en el apartado 1 no afectará a las tarifas de competencia.

Artículo 97. (antiguo artículo 77 TCE)

Los derechos o cánones que, independientemente de los precios de transporte, exija un transportista por cruzar las fronteras no deberán sobrepasar un nivel razonable, teniendo en cuenta los gastos reales a que efectivamente dé lugar el paso por esas fronteras.

Los Estados miembros procurarán reducir progresivamente dichos gastos.

La Comisión podrá dirigir a los Estados miembros recomendaciones relativas a la aplicación del presente artículo.

Artículo 98. (antiguo artículo 78 TCE)

Las disposiciones del presente título no obstarán a las medidas adoptadas en la República Federal de Alemania, siempre que fueren necesarias para compensar las desventajas económicas que la división de Alemania ocasiona a la economía de determinadas regiones de la República Federal, afectadas por esta división. Cinco años después de la entrada en vigor del Tratado de Lisboa, el Consejo podrá adoptar, a propuesta de la Comisión, una decisión por la que se derogue el presente artículo.

Artículo 99. (antiguo artículo 79 TCE)

Se crea un Comité Consultivo adjunto a la Comisión, compuesto por expertos designados por los Gobiernos de los Estados miembros. La Comisión consultará a este Comité en materia de transportes, siempre que lo estime conveniente.

Artículo 100. (antiguo artículo 80 TCE)

1. Las disposiciones del presente título se aplicarán a los transportes por ferrocarril, carretera o vías navegables.

2. El Parlamento Europeo y el Consejo podrán establecer, con arreglo al procedimiento legislativo ordinario, disposiciones apropiadas para la navegación marítima y aérea. Se pronunciarán previa consulta al Comité Económico y Social y al Comité de las Regiones.

TÍTULO VII

NORMAS COMUNES SOBRE COMPETENCIA, FISCALIDAD Y APROXIMACIÓN DE LAS LEGISLACIONES

CAPÍTULO I

Normas sobre Competencia

Sección 1ª Disposiciones aplicables a las empresas

⇒ Reglamento (CE) núm. 139/2004 del Consejo, de 20 de enero de 2004, sobre el control de las concentraciones entre empresas.
Reglamento (CE) núm. 1/2003 del Consejo, de 16 de diciembre de 2002, relativo a la aplicación de las normas sobre competencia previstas en los artículos 101 y 102 del Tratado de Funcionamiento de la Unión Europea.

Artículo 101. (antiguo artículo 81 TCE)

1. Serán incompatibles con el mercado interior y quedarán prohibidos todos los acuerdos entre empresas, las decisiones de asociaciones de empresas y las prácticas concertadas que puedan afectar al comercio entre los Estados miembros y que tengan por objeto o efecto impedir, restringir o falsear el juego de la competencia dentro del mercado interior y, en particular, los que consistan en:

a) Fijar directa o indirectamente los precios de compra o de venta u otras condiciones de transacción;

b) limitar o controlar la producción, el mercado, el desarrollo técnico o las inversiones;

c) repartirse los mercados o las fuentes de abastecimiento;

d) aplicar a terceros contratantes condiciones desiguales para prestaciones equivalentes, que ocasionen a éstos una desventaja competitiva;

e) subordinar la celebración de contratos a la aceptación, por los otros contratantes, de prestaciones suplementarias que, por su naturaleza o según los usos mercantiles, no guarden relación alguna con el objeto de dichos contratos.

2. Los acuerdos o decisiones prohibidos por el presente artículo serán nulos de pleno derecho.

3. No obstante, las disposiciones del apartado 1 podrán ser declaradas inaplicables a:

– Cualquier acuerdo o categoría de acuerdos entre empresas,

– cualquier decisión o categoría de decisiones de asociaciones de empresas,

– cualquier práctica concertada o categoría de prácticas concertadas,

que contribuyan a mejorar la producción o la distribución de los productos o a fomentar el progreso técnico o económico, y reserven al mismo tiempo a los usuarios una participación equitativa en el beneficio resultante, y sin que:

a) Impongan a las empresas interesadas restricciones que no sean indispensables para alcanzar tales objetivos;

b) ofrezcan a dichas empresas la posibilidad de eliminar la competencia respecto de una parte sustancial de los productos de que se trate.

Jurisprudencia.

– TS (Sala de lo Civil, Sección 1ª) Sentencia núm. 214/2012 de 16 abril 2012 (RJ 2012, 5266).
– TS (Sala de lo Civil, Sección 1ª) Sentencia núm. 236/2012 de 10 abril 2012 (RJ 2012, 5738).
– AP Madrid (Sección 28ª) Sentencia de 25 noviembre 2011 (AC 2011, 2329).
– TJUE (Sala Tercera) Sentencia de 13 octubre 2011 (TJCE 2011, 310).
– TJUE (Gran Sala) Sentencia de 4 octubre 2011 (TJCE 2011, 294).

Bibliografía.

– Derecho antitrust y contrato de agencia: los riesgos significativos e insignificantes del agente en las redes distribución de carburante según la jurisprudencia del Tribunal Supremo. Javier Viciano Pastor.
Jaume Martí Miravalls.
– Prácticas contrarias al derecho de la competencia en la venta de combustibles y carburantes en estaciones de servicio. Isabel Sobrepera Millet.
Alfredo Hernández Prado.
– Comercialización on line de productos de distribución selectiva. Francisco José Soriano Guzmán.
Asunción Hernández Fernández.
– Comentario a la sentencia de 30 de julio de 2009 (RJ 2009, 4580). Fernando Peña López.
– Comentario al art. 15 bis de la LECiv. Intervención en procesos de defensa de la competencia. Ibón Hualde López.
– Comentario al art. 1 de la LDC. Fernando Díez-Estella.
Antonio Guerra Fernández.

Artículo 102. (antiguo artículo 82 TCE)

Será incompatible con el mercado interior y quedará prohibida, en la medida en que pueda afectar al comercio entre los Estados miembros, la explotación abusiva, por parte de una o más empresas, de una posición dominante en el mercado interior o en una parte sustancial del mismo.

Tales prácticas abusivas podrán consistir, particularmente, en:

a) Imponer directa o indirectamente precios de compra, de venta u otras condiciones de transacción no equitativas;

b) limitar la producción, el mercado o el desarrollo técnico en perjuicio de los consumidores;

c) aplicar a terceros contratantes condiciones desiguales para prestaciones equivalentes, que ocasionen a éstos una desventaja competitiva;

d) subordinar la celebración de contratos a la aceptación, por los otros contratantes, de prestaciones suplementarias que, por su naturaleza o según los usos mercantiles, no guarden relación alguna con el objeto de dichos contratos.

Jurisprudencia.

– AP Alicante (Sección 8ª) Auto de 19 enero 2012 (AC 2012, 278).
– AP Madrid (Sección 28ª) Auto de 7 octubre 2011 (AC 2011, 2239).
– TJUE (Gran Sala) Sentencia de 14 junio 2011 (TJCE 2011, 177).
– TJUE (Sala Primera) Sentencia de 3 marzo 2011 (TJCE 2011, 32).
– TJUE (Sala Primera) Sentencia de 17 febrero 2011 (TJCE 2011, 20).

Bibliografía.

– Comentario a la sentencia de 30 de julio de 2009 (RJ 2009, 4580). Fernando Peña López.
– Comentario al art. 15 bis de la LECiv. Intervención en procesos de defensa de la competencia. Ibón Hualde López.

Artículo 103. (antiguo artículo 83 TCE)

1. El Consejo, a propuesta de la Comisión y previa consulta al Parlamento Europeo, adoptará los reglamentos o directivas apropiados para la aplicación de los principios enunciados en los artículos 101 y 102.

2. Las disposiciones a que se refiere el apartado 1 tendrán especialmente por objeto:

a) Garantizar la observancia de las prohibiciones mencionadas en el apartado 1 del artículo 101 y en el artículo 102, mediante el establecimiento de multas y multas coercitivas;

b) determinar las modalidades de aplicación del apartado 3 del artículo 101, teniendo en cuenta la necesidad, por una parte, de asegurar una vigilancia eficaz y, por otra, de simplificar en lo posible el control administrativo;

c) precisar, eventualmente, respecto de los distintos sectores económicos, el ámbito de aplicación de los artículos 101 y 102;

d) definir las respectivas funciones de la Comisión y del Tribunal de Justicia de la Unión Europea en la aplicación de las disposiciones establecidas en el presente apartado;

e) definir las relaciones entre las legislaciones nacionales, por una parte, y las disposiciones de la presente sección y las adoptadas en aplicación del presente artículo, por otra.

Artículo 104. (antiguo artículo 84 TCE)

Hasta la entrada en vigor de las disposiciones adoptadas en aplicación del artículo 103, las autoridades de los Estados miembros decidirán sobre la admisibilidad de los acuerdos, decisiones y prácticas concertadas y sobre la explotación abusiva de una posición dominante en el mercado interior, de conformidad con su propio Derecho y las disposiciones del artículo 101, en particular las de su apartado 3, y las del artículo 102.

Artículo 105. (antiguo artículo 85 TCE)

1. Sin perjuicio de lo dispuesto en el artículo 104, la Comisión velará por la aplicación de los principios enunciados en los artículos 101 y 102. A instancia de un Estado miembro o de oficio, y en colaboración con las autoridades competentes de los Estados miembros, que le prestarán su asistencia, la Comisión investigará los casos de supuesta infracción de los principios antes mencionados. Si comprobare la existencia de una infracción, propondrá las medidas adecuadas para poner término a ella.

2. En caso de que no se ponga fin a tales infracciones, la Comisión hará constar su existencia mediante una decisión motivada. Podrá publicar dicha decisión y autorizar a los Estados miembros para que adopten las medidas necesarias, en las condiciones y modalidades que ella determine, para remediar esta situación.

3. La Comisión podrá adoptar reglamentos relativos a las categorías de acuerdos sobre las que el Consejo haya adoptado un reglamento o una directiva con arreglo a la letra b) del apartado 2 del artículo 103.

Artículo 106. (antiguo artículo 86 TCE)

1. Los Estados miembros no adoptarán ni mantendrán, respecto de las empresas públicas y aquellas empresas a las que concedan derechos especiales o exclusivos, ninguna medida contraria a las normas de los Tratados, especialmente las previstas en los artículos 18 y 101 a 109, ambos inclusive.

2. Las empresas encargadas de la gestión de servicios de interés económico general o que tengan el carácter de monopolio fiscal quedarán sometidas a las normas de los Tratados, en especial a las normas sobre competencia, en la medida en que la aplicación de dichas normas no impida, de hecho o de derecho, el cumplimiento de la misión específica a ellas confiada. El desarrollo de los intercambios no deberá quedar afectado en forma tal que sea contraria al interés de la Unión.

3. La Comisión velará por la aplicación de las disposiciones del presente artículo y, en tanto fuere necesario, dirigirá a los Estados miembros directivas o decisiones apropiadas.

Sección 2ª Ayudas otorgadas por los Estados

Bibliografía.

– El régimen jurídico de las ayudas de Estado y su incidencia en el sistema tributario español: la amortización fiscal del fondo de comercio financiero para la adquisición de participaciones en entidades extranjeras. Hugo López López.

Artículo 107. (antiguo artículo 87 TCE)

1. Salvo que los Tratados dispongan otra cosa, serán incompatibles con el mercado interior, en la medida en que afecten a los intercambios comerciales entre Estados miembros, las ayudas otorgadas por los Estados o mediante fondos estatales, bajo cualquier forma, que falseen o amenacen falsear la competencia, favoreciendo a determinadas empresas o producciones.

2. Serán compatibles con el mercado interior:

a) Las ayudas de carácter social concedidas a los consumidores individuales, siempre que se otorguen sin discriminaciones basadas en el origen de los productos;

b) las ayudas destinadas a reparar los perjuicios causados por desastres naturales o por otros acontecimientos de carácter excepcional;

c) las ayudas concedidas con objeto de favorecer la economía de determinadas regiones de la República Federal de Alemania, afectadas por la división de Alemania, en la medida en que sean necesarias para compensar las desventajas económicas que resultan de tal división. Cinco años después de la entrada en vigor del Tratado de Lisboa, el Consejo podrá adoptar, a propuesta de la Comisión, una decisión por la que se derogue la presente letra.

3. Podrán considerarse compatibles con el mercado interior:

a) Las ayudas destinadas a favorecer el desarrollo económico de regiones en las que el nivel de vida sea anormalmente bajo o en las que exista una grave situación de subempleo, así como el de las regiones contempladas en el artículo 349, habida cuenta de su situación estructural, económica y social;

b) las ayudas para fomentar la realización de un proyecto importante de interés común europeo o destinadas a poner remedio a una grave perturbación en la economía de un Estado miembro;

c) las ayudas destinadas a facilitar el desarrollo de determinadas actividades o de determinadas regiones económicas, siempre que no alteren las condiciones de los intercambios en forma contraria al interés común;

d) las ayudas destinadas a promover la cultura y la conservación del patrimonio, cuando no alteren las condiciones de los intercambios y de la competencia en la Unión en contra del interés común;

e) las demás categorías de ayudas que determine el Consejo por decisión, tomada a propuesta de la Comisión.

Jurisprudencia.

– TS (Sala de lo Contencioso-Administrativo, Sección 2ª) Sentencia de 3 abril 2012 (RJ 2012, 4851).
– TC (Sala Pleno) Sentencia núm. 136/2011 de 13 septiembre 2011.

Bibliografía.

– La respuesta de la Comisión Europea ante la crisis económica: El papel de la política de competencia. Nadia Calviño.
– El régimen jurídico de las ayudas de Estado y su incidencia en el sistema tributario español: la amortización fiscal del fondo de comercio financiero para la adquisición de participaciones en entidades extranjeras. Hugo López López.
– Ayudas de Estado y crisis actual: Orientaciones de la Comisión y ayudas al sector financiero español. Abel Estoa Pérez.

Artículo 108. (antiguo artículo 88 TCE)

1. La Comisión examinará permanentemente, junto con los Estados miembros, los regímenes de ayudas existentes en dichos Estados. Propondrá a éstos las medidas apropiadas que exija el desarrollo progresivo o el funcionamiento del mercado interior.

2. Si, después de haber emplazado a los interesados para que presenten sus observaciones, la Comisión comprobare que una ayuda otorgada por un Estado o mediante fondos estatales no es compatible con el mercado interior en virtud del artículo 107, o que dicha ayuda se aplica de manera abusiva, decidirá que el Estado interesado la suprima o modifique en el plazo que ella misma determine.

Si el Estado de que se trate no cumpliere esta decisión en el plazo establecido, la Comisión o cualquier otro Estado interesado podrá recurrir directamente al Tribunal de Justicia de la Unión Europea, no obstante lo dispuesto en los artículos 258 y 259.

A petición de un Estado miembro, el Consejo podrá decidir, por unanimidad y no obstante lo dispuesto en el artículo 107 o en los reglamentos previstos en el artículo 109, que la ayuda que ha concedido o va a conceder dicho Estado sea considerada compatible con el mercado interior, cuando circunstancias excepcionales justifiquen dicha decisión. Si, con respecto a esta ayuda, la Comisión hubiere iniciado el procedimiento previsto en el párrafo primero del presente apartado, la petición del Estado interesado dirigida al Consejo tendrá por efecto la suspensión de dicho procedimiento hasta que este último se haya pronunciado sobre la cuestión.

Sin embargo, si el Consejo no se hubiere pronunciado dentro de los tres meses siguientes a la petición, la Comisión decidirá al respecto.

3. La Comisión será informada de los proyectos dirigidos a conceder o modificar ayudas con la suficiente antelación para poder presentar sus observaciones. Si considerare que un proyecto no

es compatible con el mercado interior con arreglo al artículo 107, la Comisión iniciará sin demora el procedimiento previsto en el apartado anterior. El Estado miembro interesado no podrá ejecutar las medidas proyectadas antes que en dicho procedimiento haya recaído decisión definitiva.

4. La Comisión podrá adoptar reglamentos relativos a las categorías de ayudas públicas sobre las que el Consejo haya determinado, con arreglo al artículo 109, que pueden quedar exentas del procedimiento establecido en el apartado 3 del presente artículo.

⇒ Al amparo de las normas comunitarias sobre ayudas estatales (artículos 107 y 108 TFUE), la Comisión Europea ha iniciado un proceso de investigación formal a fin de dilucidar si la sujeción de los casinos en línea a una menor tributación que la de los casinos tradicionales en Dinamarca se ajusta o no a las normas del TFUE.

Artículo 109. (antiguo artículo 89 TCE)

El Consejo, a propuesta de la Comisión y previa consulta al Parlamento Europeo, podrá adoptar los reglamentos apropiados para la aplicación de los artículos 107 y 108 y determinar, en particular, las condiciones para la aplicación del apartado 3 del artículo 108 y las categorías de ayudas que quedan excluidas de tal procedimiento.

CAPÍTULO II

Disposiciones fiscales

Artículo 110. (antiguo artículo 90 TCE)

Ningún Estado miembro gravará directa o indirectamente los productos de los demás Estados miembros con tributos internos, cualquiera que sea su naturaleza, superiores a los que graven directa o indirectamente los productos nacionales similares.

Asimismo, ningún Estado miembro gravará los productos de los demás Estados miembros con tributos internos que puedan proteger indirectamente otras producciones.

Jurisprudencia.

– TJUE (Sala Primera) Sentencia de 7 abril 2011 (TJCE 2011, 93).
– TJUE (Sala Primera) Sentencia de 3 junio 2010 (TJCE 2010, 164).

Artículo 111. (antiguo artículo 91 TCE)

Los productos exportados al territorio de uno de los Estados miembros no podrán beneficiarse de ninguna devolución de tributos internos superior al importe de aquellos con que hayan sido gravados directa o indirectamente.

Artículo 112. (antiguo artículo 92 TCE)

En cuanto a los tributos distintos de los impuestos sobre el volumen de negocios, los impuestos sobre consumos específicos y los otros impuestos indirectos, no se podrán conceder exoneraciones ni reembolsos a las exportaciones a los demás Estados miembros ni imponer gravámenes compensatorios a las importaciones procedentes de los Estados miembros, a menos que las medidas proyectadas hubieren sido previamente aprobadas por el Consejo, a propuesta de la Comisión, para un período de tiempo limitado.

Artículo 113. (antiguo artículo 93 TCE)

El Consejo, por unanimidad con arreglo a un procedimiento legislativo especial, y previa consulta al Parlamento Europeo y al Comité Económico y Social, adoptará las disposiciones referentes a la armonización de las legislaciones relativas a los impuestos sobre el volumen de negocios, los impuestos sobre consumos específicos y otros impuestos indirectos, en la medida en que dicha armonización sea necesaria para garantizar el establecimiento y el funcionamiento del mercado interior y evitar las distorsiones de la competencia.

CAPÍTULO III

Aproximación de las legislaciones

Artículo 114. (antiguo artículo 95 TCE)

1. Salvo que los Tratados dispongan otra cosa, se aplicarán las disposiciones siguientes para la consecución de los objetivos enunciados en el artículo 26. El Parlamento Europeo y el Consejo, con arreglo al procedimiento legislativo ordinario y previa consulta al Comité Económico y Social, adoptarán las medidas relativas a la aproximación de las disposiciones legales, reglamentarias y administrativas de los Estados miembros que tengan por objeto el establecimiento y el funcionamiento del mercado interior.

2. El apartado 1 no se aplicará a las disposiciones fiscales, a las disposiciones relativas a la

libre circulación de personas ni a las relativas a los derechos e intereses de los trabajadores por cuenta ajena.

3. La Comisión, en sus propuestas previstas en el apartado 1 referentes a la aproximación de las legislaciones en materia de salud, seguridad, protección del medio ambiente y protección de los consumidores, se basará en un nivel de protección elevado, teniendo en cuenta especialmente cualquier novedad basada en hechos científicos. En el marco de sus respectivas competencias, el Parlamento Europeo y el Consejo procurarán también alcanzar ese objetivo.

4. Si, tras la adopción por el Parlamento Europeo y el Consejo, por el Consejo o por la Comisión de una medida de armonización, un Estado miembro estimare necesario mantener disposiciones nacionales, justificadas por alguna de las razones importantes contempladas en el artículo 36 o relacionadas con la protección del medio de trabajo o del medio ambiente, dicho Estado miembro notificará a la Comisión dichas disposiciones así como los motivos de su mantenimiento.

5. Asimismo, sin perjuicio del apartado 4, si tras la adopción de una medida de armonización por el Parlamento Europeo y el Consejo, por el Consejo o por la Comisión, un Estado miembro estimara necesario establecer nuevas disposiciones nacionales basadas en novedades científicas relativas a la protección del medio de trabajo o del medio ambiente y justificadas por un problema específico de dicho Estado miembro surgido con posterioridad a la adopción de la medida de armonización, notificará a la Comisión las disposiciones previstas así como los motivos de su adopción.

6. La Comisión aprobará o rechazará, en un plazo de seis meses a partir de las notificaciones a que se refieren los apartados 4 y 5, las disposiciones nacionales mencionadas, después de haber comprobado si se trata o no de un medio de discriminación arbitraria o de una restricción encubierta del comercio entre Estados miembros y si constituyen o no un obstáculo para el funcionamiento del mercado interior.

Si la Comisión no se hubiera pronunciado en el citado plazo, las disposiciones nacionales a que se refieren los apartados 4 y 5 se considerarán aprobadas.

Cuando esté justificado por la complejidad del asunto y no haya riesgos para la salud humana, la Comisión podrá notificar al Estado miembro afectado que el plazo mencionado en este apartado se amplía por un período adicional de hasta seis meses.

7. Cuando, de conformidad con el apartado 6, se autorice a un Estado miembro a mantener o establecer disposiciones nacionales que se aparten de una medida de armonización, la Comisión estudiará inmediatamente la posibilidad de proponer una adaptación a dicha medida.

8. Cuando un Estado miembro plantee un problema concreto relacionado con la salud pública en un ámbito que haya sido objeto de medidas de armonización previas, deberá informar de ello a la Comisión, la cual examinará inmediatamente la conveniencia de proponer al Consejo las medidas adecuadas.

9. Como excepción al procedimiento previsto en los artículos 258 y 259, la Comisión y cualquier Estado miembro podrá recurrir directamente al Tribunal de Justicia de la Unión Europea si considera que otro Estado miembro abusa de las facultades previstas en el presente artículo.

10. Las medidas de armonización anteriormente mencionadas incluirán, en los casos apropiados, una cláusula de salvaguardia que autorice a los Estados miembros a adoptar, por uno o varios de los motivos no económicos indicados en el artículo 36, medidas provisionales sometidas a un procedimiento de control de la Unión.

Bibliografía.

– Comunidades Autónomas y Unión Europea tras la entrada en vigor del Tratado de Lisboa. Sobre los riesgos de una reforma del Estado Autonómico sin reforma de la Constitución. José MARTÍN Y PÉREZ DE NANCLARES.

Artículo 115. (antiguo artículo 94 TCE)

Sin perjuicio del artículo 114, el Consejo adoptará, por unanimidad con arreglo a un procedimiento legislativo especial, y previa consulta al Parlamento Europeo y al Comité Económico y Social, directivas para la aproximación de las disposiciones legales, reglamentarias y administrativas de los Estados miembros que incidan directamente en el establecimiento o funcionamiento del mercado interior.

Artículo 116. (antiguo artículo 96 TCE)

En caso de que la Comisión compruebe que una divergencia entre las disposiciones legales, reglamentarias o administrativas de los Estados miembros falsea las condiciones de competencia en el mercado interior y provoca, por tal motivo, una distorsión que deba eliminarse, procederá a celebrar consultas con los Estados miembros interesados.

Si tales consultas no permitieren llegar a un acuerdo para suprimir dicha distorsión, el Parla-

mento Europeo y el Consejo adoptarán, con arreglo al procedimiento legislativo ordinario, las directivas necesarias a este fin. Podrán adoptarse cualesquiera otras medidas apropiadas previstas en los Tratados.

Artículo 117. (antiguo artículo 97 TCE)

1. Cuando exista motivo para temer que la adopción o la modificación de una disposición legal, reglamentaria o administrativa pueda provocar una distorsión en el sentido definido en el artículo 96, el Estado miembro que pretenda adoptar tales medidas consultará a la Comisión. Después de haber consultado a los Estados miembros, la Comisión recomendará a los Estados interesados las medidas apropiadas para evitar tal distorsión.

2. Si el Estado que pretendiere adoptar o modificar disposiciones nacionales no se atiene a la recomendación que la Comisión le haya dirigido, no podrá pedirse a los demás Estados miembros, en aplicación del artículo 116, que modifiquen sus disposiciones nacionales para eliminar dicha distorsión. Si el Estado miembro que no ha tenido en cuenta la recomendación de la Comisión provocare una distorsión únicamente en perjuicio propio, no serán aplicables las disposiciones del artículo 116.

Artículo 118.

En el ámbito del establecimiento o del funcionamiento del mercado interior, el Parlamento Europeo y el Consejo establecerán, con arreglo al procedimiento legislativo ordinario, las medidas relativas a la creación de títulos europeos para garantizar una protección uniforme de los derechos de propiedad intelectual e industrial en la Unión y al establecimiento de regímenes de autorización, coordinación y control centralizados a escala de la Unión.

El Consejo establecerá con arreglo a un procedimiento legislativo especial, mediante reglamentos, los regímenes lingüísticos de los títulos europeos. El Consejo se pronunciará por unanimidad, previa consulta al Parlamento Europeo.

TÍTULO VIII

POLÍTICA ECONÓMICA Y MONETARIA

Artículo 119. (antiguo artículo 4 TCE)

1. Para alcanzar los fines enunciados en el artículo 3 del Tratado de la Unión Europea, la acción de los Estados miembros y de la Unión incluirá, en las condiciones previstas en los Tratados, la adopción de una política económica que se basará en la estrecha coordinación de las políticas económicas de los Estados miembros, en el mercado interior y en la definición de objetivos comunes, y que se llevará a cabo de conformidad con el respeto al principio de una economía de mercado abierta y de libre competencia.

2. Paralelamente, en las condiciones y según los procedimientos previstos en los Tratados, dicha acción supondrá una moneda única, el euro, la definición y la aplicación de una política monetaria y de tipos de cambio única cuyo objetivo primordial sea mantener la estabilidad de precios y, sin perjuicio de dicho objetivo, el apoyo a la política económica general de la Unión, de conformidad con los principios de una economía de mercado abierta y de libre competencia.

3. Dichas acciones de los Estados miembros y de la Unión implican el respeto de los siguientes principios rectores: precios estables, finanzas públicas y condiciones monetarias sólidas y balanza de pagos estable.

CAPÍTULO I

Política económica

Artículo 120. (antiguo artículo 98 TCE)

Los Estados miembros llevarán a cabo sus políticas económicas con vistas a contribuir a la realización de los objetivos de la Unión, definidos en el artículo 3 del Tratado de la Unión Europea, y en el marco de las orientaciones generales contempladas en el apartado 2 del artículo 121. Los Estados miembros y la Unión actuarán respetando el principio de una economía de mercado abierta y de libre competencia, favoreciendo una eficiente asignación de recursos y de conformidad con los principios enunciados en el artículo 119.

Artículo 121. (antiguo artículo 99 TCE)

1. Los Estados miembros considerarán sus políticas económicas como una cuestión de interés común y las coordinarán en el seno del Consejo, conforme a lo dispuesto en el artículo 120.

2. El Consejo, sobre la base de una recomendación de la Comisión, elaborará un proyecto de orientaciones generales para las políticas económicas de los Estados miembros y de la Unión y presentará un informe al respecto al Consejo Europeo.

Sobre la base del informe del Consejo, el Consejo Europeo debatirá unas conclusiones sobre las orientaciones generales de las políticas económicas de los Estados miembros y de la Unión.

Con arreglo a estas conclusiones, el Consejo, adoptará una recomendación en la que establecerá dichas orientaciones generales. El Consejo informará de su recomendación al Parlamento Europeo.

3. Con el fin de garantizar una coordinación más estrecha de las políticas económicas y una convergencia sostenida de los resultados económicos de los Estados miembros, el Consejo, basándose en informes presentados por la Comisión, supervisará la evolución económica de cada uno de los Estados miembros y de la Unión, así como la coherencia de las políticas económicas con las orientaciones generales contempladas en el apartado 2, y procederá regularmente a una evaluación global.

A efectos de esta supervisión multilateral, los Estados miembros informarán a la Comisión acerca de las medidas importantes que hayan adoptado en relación con su política económica, así como de todos los demás aspectos que consideren necesarios.

4. Cuando, con arreglo al procedimiento establecido en el apartado 3, se compruebe que la política económica de un Estado miembro contradice las orientaciones generales mencionadas en el apartado 2 o puede poner en peligro el correcto funcionamiento de la unión económica y monetaria, la Comisión podrá dirigir una advertencia a dicho Estado miembro. El Consejo, por recomendación de la Comisión, podrá dirigir las recomendaciones necesarias al Estado miembro de que se trate. El Consejo, a propuesta de la Comisión, podrá decidir hacer públicas sus recomendaciones.

A efectos del presente apartado, el Consejo se pronunciará sin tomar en consideración el voto del miembro del Consejo que represente al Estado miembro de que se trate.

La mayoría cualificada de los demás miembros del Consejo se definirá de conformidad con la letra *a)* del apartado 3 del artículo 238.

5. El Presidente del Consejo y la Comisión informarán al Parlamento Europeo acerca de los resultados de la supervisión multilateral. Si el Consejo hubiere hecho públicas sus recomendaciones, se podrá invitar a su Presidente a que comparezca ante la comisión competente del Parlamento Europeo.

6. El Parlamento Europeo y el Consejo podrán adoptar mediante reglamentos, con arreglo al procedimiento legislativo ordinario, normas relativas al procedimiento de supervisión multilateral contemplado en los apartados 3 y 4.

Artículo 122. (antiguo artículo 100 TCE)

1. Sin perjuicio de los demás procedimientos establecidos en los Tratados, el Consejo, a propuesta de la Comisión, podrá decidir, con un espíritu de solidaridad entre Estados miembros, medidas adecuadas a la situación económica, en particular si surgieren dificultades graves en el suministro de determinados productos, especialmente en el ámbito de la energía.

2. En caso de dificultades o en caso de serio riesgo de dificultades graves en un Estado miembro, ocasionadas por catástrofes naturales o acontecimientos excepcionales que dicho Estado no pudiere controlar, el Consejo, a propuesta de la Comisión, podrá acordar, en determinadas condiciones, una ayuda financiera de la Unión al Estado miembro en cuestión. El Presidente del Consejo informará al Parlamento Europeo acerca de la decisión tomada.

Artículo 123. (antiguo artículo 101 TCE)

1. Queda prohibida la autorización de descubiertos o la concesión de cualquier otro tipo de créditos por el Banco Central Europeo y por los bancos centrales de los Estados miembros, denominados en lo sucesivo «bancos centrales nacionales», en favor de instituciones, órganos u organismos de la Unión, Gobiernos centrales, autoridades regionales o locales u otras autoridades públicas, organismos de Derecho público o empresas públicas de los Estados miembros, así como la adquisición directa a los mismos de instrumentos de deuda por el Banco Central Europeo o los bancos centrales nacionales.

2. Las disposiciones del apartado 1 no afectarán a las entidades de crédito públicas, que, en el marco de la provisión de reservas por los bancos centrales, deberán recibir por parte de los bancos

centrales nacionales y del Banco Central Europeo el mismo trato que las entidades de crédito privadas.

Artículo 124. (antiguo artículo 102 TCE)

Queda prohibida cualquier medida que no se base en consideraciones prudenciales que establezca un acceso privilegiado a las entidades financieras para las instituciones, órganos u organismos de la Unión, Gobiernos centrales, autoridades regionales, locales u otras autoridades públicas, organismos de Derecho público o empresas públicas de los Estados miembros.

Artículo 125. (antiguo artículo 103 TCE)

1. La Unión no asumirá ni responderá de los compromisos de los Gobiernos centrales, autoridades regionales o locales u otras autoridades públicas, organismos de Derecho público o empresas públicas de los Estados miembros, sin perjuicio de las garantías financieras mutuas para la realización conjunta de proyectos específicos. Los Estados miembros no asumirán ni responderán de los compromisos de los Gobiernos centrales, autoridades regionales o locales u otras autoridades públicas, organismos de Derecho público o empresas públicas de otro Estado miembro, sin perjuicio de las garantías financieras mutuas para la realización conjunta de proyectos específicos.

2. Si fuese necesario, el Consejo, a propuesta de la Comisión y previa consulta al Parlamento Europeo, podrá especificar las definiciones para la aplicación de las prohibiciones a que se refieren los artículos 123 y 124 y el presente artículo.

Artículo 126. (antiguo artículo 104 TCE)

1. Los Estados miembros evitarán déficits públicos excesivos.

2. La Comisión supervisará la evolución de la situación presupuestaria y del nivel de endeudamiento público de los Estados miembros con el fin de detectar errores manifiestos. En particular, examinará la observancia de la disciplina presupuestaria atendiendo a los dos criterios siguientes:

a) Si la proporción entre el déficit público previsto o real y el producto interior bruto sobrepasa un valor de referencia, a menos:

– Que la proporción haya descendido sustancial y continuadamente y llegado a un nivel que se aproxime al valor de referencia,

– que el valor de referencia se sobrepase sólo excepcional y temporalmente, y la proporción se mantenga cercana al valor de referencia;

b) si la proporción entre la deuda pública y el producto interior bruto rebasa un valor de referencia, a menos que la proporción disminuya suficientemente y se aproxime a un ritmo satisfactorio al valor de referencia.

Los valores de referencia se especifican en el Protocolo sobre el procedimiento aplicable en caso de déficit excesivo, anejo a los Tratados.

3. Si un Estado miembro no cumpliere los requisitos de uno de estos criterios o de ambos, la Comisión elaborará un informe, en el que también se tendrá en cuenta si el déficit público supera los gastos públicos de inversión, así como todos los demás factores pertinentes, incluida la situación económica y presupuestaria a medio plazo del Estado miembro.

La Comisión también podrá elaborar un informe cuando considere que, aun cumpliéndose los requisitos inherentes a los criterios, existe el riesgo de un déficit excesivo en un Estado miembro.

4. El Comité Económico y Financiero emitirá un dictamen sobre el informe de la Comisión.

5. Si la Comisión considerare que un Estado miembro presenta o puede presentar un déficit excesivo, remitirá un dictamen a dicho Estado miembro e informará de ello al Consejo.

6. El Consejo, sobre la base de una propuesta de la Comisión, considerando las posibles observaciones que formule el Estado miembro de que se trate, y tras una valoración global, decidirá si existe un déficit excesivo.

7. Cuando el Consejo, de conformidad con el apartado 6, decida declarar la existencia de un déficit excesivo, adoptará sin demora injustificada, sobre la base de una recomendación de la Comisión, las recomendaciones dirigidas al Estado miembro de que se trate para que éste ponga fin a esta situación en un plazo determinado. Salvo lo dispuesto en el apartado 8, dichas recomendaciones no se harán públicas.

8. Cuando el Consejo compruebe que no se han seguido efectivamente sus recomendaciones en el plazo fijado, el Consejo podrá hacerlas públicas.

9. Si un Estado miembro persistiere en no llevar a efecto las recomendaciones del Consejo, éste

podrá decidir que se formule una advertencia a dicho Estado miembro para que adopte, en un plazo determinado, las medidas dirigidas a la reducción del déficit que el Consejo considere necesaria para poner remedio a la situación.

En tal caso, el Consejo podrá exigir al Estado miembro de que se trate la presentación de informes con arreglo a un calendario específico para examinar los esfuerzos de ajuste de dicho Estado miembro.

10. En el marco de los apartados 1 a 9 del presente artículo, no podrá ejercerse el derecho de recurso previsto en los artículos 258 y 259.

11. Si un Estado miembro incumpliere una decisión adoptada de conformidad con el apartado 9, el Consejo podrá decidir que se aplique o, en su caso, que se refuerce una o varias de las siguientes medidas:

– Exigir al Estado miembro de que se trate que publique una información adicional, que el Consejo deberá especificar, antes de emitir obligaciones y valores,

– recomendar al BEI que reconsidere su política de préstamos respecto al Estado miembro en cuestión,

– exigir que el Estado miembro de que se trate efectúe ante la Unión un depósito sin devengo de intereses por un importe apropiado, hasta que el Consejo considere que se ha corregido el déficit excesivo,

– imponer multas de una magnitud apropiada.

El Presidente del Consejo informará al Parlamento Europeo acerca de las decisiones tomadas.

12. El Consejo derogará algunas o la totalidad de sus decisiones o recomendaciones mencionadas en los apartados 6 a 9 y 11 cuando considere que el déficit excesivo del Estado miembro en cuestión se ha corregido. Si anteriormente el Consejo hubiere hecho públicas sus recomendaciones, hará, en cuanto haya sido derogada la decisión adoptada en virtud del apartado 8, una declaración pública en la que se afirme que el déficit excesivo ha dejado de existir en el Estado miembro en cuestión.

13. Por lo que respecta a las decisiones o recomendaciones del Consejo mencionadas en los apartados 8, 9, 11 y 12, el Consejo se pronunciará sobre la base de una recomendación de la Comisión.

Cuando el Consejo adopte las medidas contempladas en los apartados 6 a 9, 11 y 12, el Consejo se pronunciará sin tomar en consideración el voto del miembro del Consejo que represente al Estado miembro de que se trate.

La mayoría cualificada de los demás miembros del Consejo se definirá de conformidad con la letra a) del apartado 3 del artículo 238.

14. En el Protocolo sobre el procedimiento aplicable en caso de déficit excesivo anejo a los Tratados se recogen disposiciones adicionales relacionadas con la aplicación del procedimiento descrito en el presente artículo.

El Consejo, por unanimidad con arreglo a un procedimiento legislativo especial, y previa consulta al Parlamento Europeo y al Banco Central Europeo, adoptará las disposiciones apropiadas que sustituirán al mencionado Protocolo.

Sin perjuicio de las restantes disposiciones del presente apartado, el Consejo, a propuesta de la Comisión y previa consulta al Parlamento Europeo, fijará normas de desarrollo y definiciones para la aplicación de las disposiciones del mencionado Protocolo.

Jurisprudencia.

– TC (Sala Pleno) Sentencia núm. 134/2011 de 20 julio 2011 (RTC 2011, 134).

CAPÍTULO II

Política monetaria

Artículo 127. (antiguo artículo 105 TCE)

1. El objetivo principal del Sistema Europeo de Bancos Centrales, denominado en lo sucesivo «SEBC», será mantener la estabilidad de precios. Sin perjuicio de este objetivo, el SEBC apoyará las políticas económicas generales de la Unión con el fin de contribuir a la realización de los objetivos de la Unión establecidos en el artículo 3 del Tratado de la Unión Europea. El SEBC actuará con arreglo al principio de una economía de mercado abierta y de libre competencia, fomentando una eficiente asignación de recursos de conformidad con los principios expuestos en el artículo 119.

2. Las funciones básicas que se llevarán a cabo a través del SEBC serán:

– Definir y ejecutar la política monetaria de la Unión,

– realizar operaciones de divisas coherentes con las disposiciones del artículo 219,

– poseer y gestionar las reservas oficiales de divisas de los Estados miembros,

– promover el buen funcionamiento de los sistemas de pago.

3. Lo dispuesto en el tercer guión del apartado 2 se entenderá sin perjuicio de la posesión y gestión de fondos de maniobra en divisas por parte de los Gobiernos de los Estados miembros.

4. El Banco Central Europeo será consultado:

– Sobre cualquier propuesta de acto de la Unión que entre en su ámbito de competencia,

– por las autoridades nacionales acerca de cualquier proyecto de disposición legal que entre en su ámbito de competencias, pero dentro de los límites y en las condiciones establecidas por el Consejo con arreglo al procedimiento previsto en el apartado 4 del artículo 129.

El Banco Central Europeo podrá presentar dictámenes a las instituciones, órganos u organismos de la Unión o a las autoridades nacionales pertinentes acerca de materias que pertenezcan al ámbito de sus competencias.

5. El SEBC contribuirá a la buena gestión de las políticas que lleven a cabo las autoridades competentes con respecto a la supervisión prudencial de las entidades de crédito y a la estabilidad del sistema financiero.

6. El Consejo, mediante reglamentos adoptados con arreglo a un procedimiento legislativo especial, por unanimidad y previa consulta al Parlamento Europeo y al Banco Central Europeo, podrá encomendar al Banco Central Europeo tareas específicas respecto de políticas relacionadas con la supervisión prudencial de las entidades de crédito y otras entidades financieras, con excepción de las empresas de seguros.

Artículo 128. (antiguo artículo 106 TCE)

1. El Banco Central Europeo tendrá el derecho exclusivo de autorizar la emisión de billetes de banco en euros en la Unión. El Banco Central Europeo y los bancos centrales nacionales podrán emitir billetes. Los billetes emitidos por el Banco Central Europeo y los bancos centrales nacionales serán los únicos billetes de curso legal en la Unión.

2. Los Estados miembros podrán realizar emisiones de moneda metálica en euros, para las cuales será necesaria la aprobación del Banco Central Europeo en cuanto al volumen de emisión. El Consejo, a propuesta de la Comisión y previa consulta al Parlamento Europeo y al Banco Central Europeo, podrá adoptar medidas para armonizar los valores nominales y las especificaciones técnicas de todas las monedas destinadas a la circulación en la medida necesaria para su buena circulación dentro de la Unión.

Artículo 129. (antiguo artículo 107 TCE)

1. El SEBC será dirigido por los órganos rectores del Banco Central Europeo, que serán el Consejo de Gobierno y el Comité Ejecutivo.

2. Los Estatutos del Sistema Europeo de Bancos Centrales y del Banco Central Europeo, denominados en lo sucesivo «Estatutos del SEBC y del BCE», figuran en un Protocolo anejo a los Tratados.

3. Los artículos 5.1, 5.2, 5.3, 17, 18, 19.1, 22, 23, 24, 26, 32.2, 32.3, 32.4, 32.6, 33.1.*a)* y 36 de los Estatutos del SEBC y del BCE podrán ser modificados por el Parlamento Europeo y el Consejo con arreglo al procedimiento legislativo ordinario. Se pronunciarán bien sobre la base de una recomendación del Banco Central Europeo y previa consulta a la Comisión, bien a propuesta de la Comisión y previa consulta al Banco Central Europeo.

4. El Consejo, bien a propuesta de la Comisión y previa consulta al Parlamento Europeo y al Banco Central Europeo, bien sobre la base de una recomendación del Banco Central Europeo y previa consulta al Parlamento Europeo y a la Comisión, adoptará las disposiciones contempladas en los artículos 4, 5.4, 19.2, 20, 28.1, 29.2, 30.4 y 34.3 de los Estatutos del SEBC y del BCE.

Artículo 130. (antiguo artículo 108 TCE)

En el ejercicio de las facultades y en el desempeño de las funciones y obligaciones que les asignan los Tratados y los Estatutos del SEBC y del BCE, ni el Banco Central Europeo, ni los bancos centrales nacionales, ni ninguno de los miembros de sus órganos rectores podrán solicitar o aceptar instrucciones de las instituciones, órganos u organismos de la Unión, ni de los Gobiernos

de los Estados miembros, ni de ningún otro órgano. Las instituciones, órganos u organismos de la Unión, así como los Gobiernos de los Estados miembros, se comprometen a respetar este principio y a no tratar de influir en los miembros de los órganos rectores del Banco Central Europeo y de los bancos centrales nacionales en el ejercicio de sus funciones.

Artículo 131. (antiguo artículo 109 TCE)

Cada uno de los Estados miembros velará por que su legislación nacional, incluidos los Estatutos de su banco central nacional, sea compatible con los Tratados y con los Estatutos del SEBC y del BCE.

Artículo 132. (antiguo artículo 110 TCE)

1. Para el ejercicio de las funciones encomendadas al SEBC, el Banco Central Europeo, con arreglo a las disposiciones de los Tratados y en las condiciones previstas en los Estatutos del SEBC y del BCE:

– Elaborará reglamentos en la medida en que ello sea necesario para el ejercicio de las funciones definidas en el primer guión del artículo 3.1 y en los artículos 19.1, 22 ó 25.2 de los Estatutos del SEBC y del BCE, y en los casos que se establezcan en los actos del Consejo mencionados en el apartado 4 del artículo 129,

– tomará las decisiones necesarias para el ejercicio de las funciones encomendadas al SEBC por los Tratados y por los Estatutos del SEBC y del BCE,

– formulará recomendaciones y emitirá dictámenes.

2. El Banco Central Europeo podrá decidir hacer públicos sus decisiones, recomendaciones y dictámenes.

3. Dentro de los límites y en las condiciones adoptados por el Consejo con arreglo al procedimiento establecido en el apartado 4 del artículo 129, el Banco Central Europeo estará autorizado a imponer multas y pagos periódicos de penalización a las empresas que no cumplan con sus obligaciones respecto de los reglamentos y decisiones del mismo.

Artículo 133.

Sin perjuicio de las atribuciones del Banco Central Europeo, el Parlamento Europeo y el Consejo establecerán, con arreglo al procedimiento legislativo ordinario, las medidas necesarias para la utilización del euro como moneda única. Dichas medidas se adoptarán previa consulta al Banco Central Europeo.

CAPÍTULO III

Disposiciones institucionales

Artículo 134. (antiguo artículo 114 TCE)

1. A fin de promover la coordinación de las políticas de los Estados miembros en todo lo necesario para el funcionamiento del mercado interior, se crea un Comité Económico y Financiero.

2. El Comité Económico y Financiero tendrá las siguientes funciones:

– Emitir dictámenes, bien a petición del Consejo o de la Comisión, bien por iniciativa propia, destinados a dichas instituciones,

– seguir la situación económica y financiera de los Estados miembros y de la Unión e informar regularmente al Consejo y a la Comisión, especialmente sobre las relaciones financieras con terceros países y con instituciones internacionales,

– colaborar, sin perjuicio de lo dispuesto en el artículo 240, en la preparación de los trabajos del Consejo a que se refieren los artículos 66 y 75, los apartados 2, 3, 4 y 6 del artículo 121, los artículos 122, 124, 125 y 126, el apartado 6 del artículo 127, el apartado 2 del artículo 128, los apartados 3 y 4 del artículo 129, el artículo 138, los apartados 2 y 3 del artículo 140, el artículo 143, los apartados 2 y 3 del artículo 144 y el artículo 219, y llevar a cabo otras tareas consultivas y preparatorias que le encomiende el Consejo,

– examinar, al menos una vez al año, la situación relativa a los movimientos de capitales y a la libertad de pagos, tal y como resulten de la aplicación de los Tratados y de las medidas adoptadas por el Consejo. Este examen comprenderá todas las medidas relativas a los movimientos de capitales y a los pagos. El Comité informará a la Comisión y al Consejo sobre el resultado de este examen.

Los Estados miembros, la Comisión y el Banco Central Europeo designarán cada uno de ellos un máximo de dos miembros del Comité.

3. El Consejo, a propuesta de la Comisión y previa consulta al Banco Central Europeo y al Comité mencionado en el presente artículo, establecerá las normas de desarrollo relativas a la composición del Comité Económico y Financiero. El Presidente del Consejo informará al Parlamento Europeo sobre tal decisión.

4. Además de las funciones expuestas en el apartado 2, si hubiere y mientras haya Estados miembros acogidos a una excepción con arreglo al artículo 139, el Comité supervisará la situación monetaria y financiera y el sistema general de pagos de dichos Estados miembros e informará regularmente al respecto al Consejo y a la Comisión.

Artículo 135. (antiguo artículo 115 TCE)

Respecto de los asuntos comprendidos en el ámbito de aplicación del apartado 4 del artículo 121, del artículo 126, excepto su apartado 14, del artículo 138, del apartado 1 del artículo 140, del párrafo primero del apartado 2 del artículo 140, del apartado 3 del artículo 140, y del artículo 219, el Consejo o un Estado miembro podrán solicitar de la Comisión que presente una recomendación o una propuesta según sea pertinente. La Comisión examinará la solicitud y presentará sin demora sus conclusiones al Consejo.

CAPÍTULO IV

Disposiciones específicas para los Estados miembros cuya moneda es el euro

Artículo 136.

1. Con el fin de contribuir al correcto funcionamiento de la unión económica y monetaria y de conformidad con las disposiciones pertinentes de los Tratados, el Consejo adoptará, con arreglo al procedimiento que corresponda de los contemplados en los artículos 121 y 126, con excepción del procedimiento establecido en el apartado 14 del artículo 126, medidas relativas a los Estados miembros cuya moneda es el euro para:

a) Reforzar la coordinación y supervisión de su disciplina presupuestaria;

b) elaborar las orientaciones de política económica referentes a dichos Estados, velando por que sean compatibles con las adoptadas para el conjunto de la Unión, y garantizar su vigilancia.

2. Únicamente participarán en las votaciones sobre las medidas contempladas en el apartado 1 los miembros del Consejo que representen a los Estados miembros cuya moneda es el euro.

La mayoría cualificada de dichos miembros se definirá de conformidad con la letra a) del apartado 3 del artículo 238.

3. Los Estados miembros cuya moneda es el euro podrán establecer un mecanismo de estabilidad que se activará cuando sea indispensable para salvaguardar la estabilidad de la zona del euro en su conjunto. La concesión de toda ayuda financiera necesaria con arreglo al mecanismo se supeditará a condiciones estrictas.

✎ Ap. 3 añadido por art. 1 de Decisión 2011/199/UE, de 25 marzo 2011.

Artículo 137.

Las modalidades de las reuniones entre los ministros de los Estados miembros cuya moneda es el euro se establecen en el Protocolo sobre el Eurogrupo.

Artículo 138. (antiguo artículo 111, apartado 4, TCE)

1. Para garantizar la posición del euro en el sistema monetario internacional, el Consejo adoptará, a propuesta de la Comisión, una decisión por la que se determinen las posiciones comunes sobre las cuestiones que revistan especial interés para la unión económica y monetaria en las instituciones y conferencias financieras internacionales competentes. El Consejo se pronunciará previa consulta al Banco Central Europeo.

2. El Consejo podrá adoptar, a propuesta de la Comisión, las medidas adecuadas para contar con una representación única en las instituciones y conferencias financieras internacionales. El Consejo se pronunciará previa consulta al Banco Central Europeo.

3. Únicamente participarán en las votaciones sobre las medidas contempladas en los apartados 1 y 2 los miembros del Consejo que representen a los Estados miembros cuya moneda es el euro.

La mayoría cualificada de dichos miembros se definirá de conformidad con la letra *a)* del apartado 3 del artículo 238.

CAPÍTULO V

Disposiciones transitorias

Artículo 139.

1. Los Estados miembros sobre los que el Consejo no haya decidido que cumplen las condiciones necesarias para la adopción del euro se denominarán en lo sucesivo «Estados miembros acogidos a una excepción».

2. Las siguientes disposiciones de los Tratados no se aplicarán a los Estados miembros acogidos a una excepción:

a) Adopción de las partes de las orientaciones generales de las políticas económicas que afecten a la zona del euro de forma general (apartado 2 del artículo 121);

b) medios estrictos para remediar los déficit excesivos (apartados 9 y 11 del artículo 126);

c) objetivos y funciones del SEBC (apartados 1, 2, 3 y 5 del artículo 127);

d) emisión del euro (artículo 128);

e) actos del Banco Central Europeo (artículo 132);

f) medidas relativas a la utilización del euro (artículo 133);

g) acuerdos monetarios y otras medidas relativas a la política de tipos de cambio (artículo 219);

h) designación de los miembros del Comité Ejecutivo del Banco Central Europeo (apartado 2 del artículo 283);

i) decisiones por las que se determinen posiciones comunes sobre cuestiones que revistan especial interés para la unión económica y monetaria en las instituciones y conferencias financieras internacionales competentes (apartado 1 del artículo 138);

j) medidas para contar con una representación única en las instituciones y conferencias financieras internacionales (apartado 2 del artículo 138).

Por consiguiente, en los artículos citados en las letras *a)* a *j)* se entenderá por «Estados miembros» los Estados miembros cuya moneda es el euro.

3. Los Estados miembros acogidos a una excepción y sus bancos centrales nacionales estarán excluidos de los derechos y obligaciones en el marco del SEBC de conformidad con el capítulo IX de los Estatutos del SEBC y del BCE.

4. Los derechos de voto de los miembros del Consejo que representen a los Estados miembros acogidos a una excepción quedarán suspendidos cuando el Consejo adopte las medidas previstas en los artículos citados en el apartado 2, así como en los casos siguientes:

a) Recomendaciones dirigidas a los Estados miembros cuya moneda es el euro en el marco de la supervisión multilateral, incluidas las recomendaciones relativas a los programas de estabilidad y las advertencias (apartado 4 del artículo 121);

b) medidas relativas a los déficits excesivos que afecten a los Estados miembros cuya moneda es el euro (apartados 6, 7, 8, 12 y 13 del artículo 126).

La mayoría cualificada de los demás miembros del Consejo se definirá de conformidad con la letra *a)* del apartado 3 del artículo 238.

Artículo 140. (antiguos artículos 121, apartado 1, 122, apartado 2, segunda frase, y 123, apartado 5, TCE)

1. Una vez cada dos años como mínimo, o a petición de cualquier Estado miembro acogido a una excepción, la Comisión y el Banco Central Europeo presentarán informes al Consejo acerca de los avances que hayan realizado los Estados miembros acogidos a una excepción en el cumplimiento de sus obligaciones en relación con la realización de la unión económica y monetaria. Estos informes incluirán un examen de la compatibilidad de la legislación nacional de cada uno de estos Estados miembros, incluidos los Estatutos de su banco central nacional, con el artículo 130 y el artículo 131, así como con los Estatutos del SEBC y del BCE. Estos informes examinarán también la consecución de un alto grado de convergencia sostenible, atendiendo al cumplimiento de los siguientes criterios por parte de cada uno de los Estados miembros:

– El logro de un alto grado de estabilidad de precios, que deberá quedar de manifiesto a través de una tasa de inflación que esté próxima a la de, como máximo, los tres Estados miembros más eficaces en cuanto a la estabilidad de precios,

– las finanzas públicas deberán encontrarse en una situación sostenible, lo que quedará demos-

trado en caso de haberse conseguido una situación del presupuesto sin un déficit público excesivo, definido de conformidad con lo dispuesto en el apartado 6 del artículo 126,

– el respeto, durante dos años como mínimo, sin que se haya producido devaluación frente al euro, de los márgenes normales de fluctuación que establece el mecanismo de tipos de cambio del sistema monetario europeo,

– el carácter duradero de la convergencia conseguida por el Estado miembro acogido a una excepción y de su participación en el mecanismo de tipos de cambio deberá verse reflejado en los niveles de tipos de interés a largo plazo.

Los cuatro criterios mencionados en el presente apartado y los períodos pertinentes durante los cuales deberán respetarse dichos criterios se explicitan más en un Protocolo anejo a los Tratados. Los informes de la Comisión y del IME deberán tomar en consideración asimismo los resultados de la integración de los mercados, la situación y la evolución de las balanzas de pagos por cuenta corriente y un estudio de la evolución de los costes laborales unitarios y de otros índices de precios.

2. Tras consultar al Parlamento Europeo y una vez debatida la cuestión en el Consejo Europeo, el Consejo, a propuesta de la Comisión, decidirá qué Estados miembros acogidos a una excepción reúnen las condiciones necesarias con arreglo a los criterios expuestos en el apartado 1, y suprimirá las excepciones de los Estados miembros de que se trate.

El Consejo se pronunciará tras recibir una recomendación de una mayoría cualificada de sus miembros que represente a los Estados miembros cuya moneda es el euro. Dichos miembros se pronunciarán en un plazo de seis meses a partir de la recepción por el Consejo de la propuesta de la Comisión.

La mayoría cualificada de dichos miembros, a que se refiere el párrafo segundo, se definirá de conformidad con la letra *a)* del apartado 3 del artículo 238.

3. Si, con arreglo al procedimiento establecido en el apartado 2, se decide poner fin a una excepción, el Consejo, por unanimidad de los Estados miembros cuya moneda es el euro y del Estado miembro de que se trate, a propuesta de la Comisión y previa consulta al Banco Central Europeo, fijará irrevocablemente el tipo al que el euro sustituirá a la moneda del Estado miembro de que se trate, así como las restantes medidas necesarias para la introducción del euro como moneda única en el Estado miembro de que se trate.

Artículo 141. (antiguos artículos 123, apartado 3, y 117, apartado 2, cinco primeros guiones, TCE)

1. En caso de que haya Estados miembros acogidos a una excepción, y hasta tanto los haya, y sin perjuicio del apartado 1 del artículo 129, el Consejo General del Banco Central Europeo mencionado en el artículo 44 de los Estatutos del SEBC y del BCE se constituirá como tercer órgano decisorio del Banco Central Europeo.

2. Mientras haya Estados miembros acogidos a una excepción, el Banco Central Europeo, en lo que se refiere a esos Estados miembros:

– Reforzará la cooperación entre los bancos centrales nacionales,

– reforzará la coordinación de las políticas monetarias de los Estados miembros con el fin de garantizar la estabilidad de precios,

– supervisará el funcionamiento del mecanismo de tipos de cambio,

– celebrará consultas sobre asuntos que sean competencia de los bancos centrales nacionales y que afecten a la estabilidad de las entidades y mercados financieros,

– ejercerá las antiguas funciones del Fondo Europeo de Cooperación Monetaria, que anteriormente había asumido el Instituto Monetario Europeo.

Artículo 142. (antiguo artículo 124, apartado 1, TCE)

Cada Estado miembro acogido a una excepción considerará su política de cambio como una cuestión de interés común. Los Estados miembros tendrán en cuenta al hacerlo las experiencias adquiridas mediante la cooperación en el marco del mecanismo de tipos de cambio.

Artículo 143. (antiguo artículo 119 TCE)

1. En caso de dificultades o de amenaza grave de dificultades en la balanza de pagos de un Estado miembro acogido a una excepción, originadas por un desequilibrio global de dicha balanza o por el tipo de divisas de que disponga, que puedan, en particular, comprometer el funcionamiento del mercado interior o la realización de la política comercial común, la Comisión procederá sin demora a examinar la situación de dicho Estado, así como la acción que éste haya emprendido o

pueda emprender con arreglo a lo dispuesto en los Tratados, recurriendo a todos los medios que estén a su alcance. La Comisión indicará las medidas cuya adopción recomienda al Estado interesado.

Si la acción emprendida por un Estado miembro acogido a una excepción y las medidas sugeridas por la Comisión resultaren insuficientes para superar las dificultades surgidas o la amenaza de dificultades, la Comisión recomendará al Consejo, previa consulta al Comité Económico y Financiero, la concesión de una asistencia mutua y los métodos pertinentes.

La Comisión deberá informar regularmente al Consejo sobre la situación y su evolución.

2. El Consejo concederá dicha asistencia mutua y adoptará directivas o tomará decisiones para determinar las condiciones y modalidades de la misma. La asistencia mutua podrá revestir, en particular, la forma de:

a) Una acción concertada ante otras organizaciones internacionales a las que puedan recurrir los Estados miembros acogidos a una excepción;

b) medidas necesarias para evitar desviaciones del tráfico comercial, cuando el Estado miembro acogido a una excepción que esté en dificultades mantenga o restablezca restricciones cuantitativas respecto de terceros países;

c) concesión de créditos limitados por parte de otros Estados miembros, cuando éstos den su consentimiento.

3. Si el Consejo no aprobare la asistencia mutua recomendada por la Comisión o si la asistencia mutua aprobada y las medidas adoptadas fueren insuficientes, la Comisión autorizará al Estado miembro acogido a una excepción que atraviese dificultades para que adopte medidas de salvaguardia en las condiciones y modalidades que ella determine.

El Consejo podrá revocar dicha autorización y modificar sus condiciones y modalidades.

Artículo 144. (antiguo artículo 120 TCE)

1. En caso de crisis súbita en la balanza de pagos y de no tomarse inmediatamente una decisión de acuerdo con lo establecido en el apartado 2 del artículo 143, el Estado miembro acogido a una excepción podrá adoptar, con carácter cautelar, las medidas de salvaguardia necesarias. Dichas medidas deberán producir la menor perturbación posible en el funcionamiento del mercado interior y no podrán tener mayor alcance del estrictamente indispensable para superar las dificultades que hayan surgido súbitamente.

2. La Comisión y los demás Estados miembros deberán ser informados de dichas medidas de salvaguardia, a más tardar, en el momento de su entrada en vigor. La Comisión podrá recomendar al Consejo la concesión de una asistencia mutua con arreglo a lo previsto en el artículo 143.

3. Previa recomendación de la Comisión y previa consulta al Comité Económico y Financiero, el Consejo podrá decidir que el Estado miembro interesado modifique, suspenda o suprima las medidas de salvaguardia antes mencionadas.

TÍTULO IX

EMPLEO

Artículo 145. (antiguo artículo 125 TCE)

Los Estados miembros y la Unión se esforzarán, de conformidad con el presente título, por desarrollar una estrategia coordinada para el empleo, en particular para potenciar una mano de obra cualificada, formada y adaptable y mercados laborales con capacidad de respuesta al cambio económico, con vistas a lograr los objetivos definidos en el artículo 3 del Tratado de la Unión Europea.

Artículo 146. (antiguo artículo 126 TCE)

1. Los Estados miembros, mediante sus políticas de empleo, contribuirán al logro de los objetivos contemplados en el artículo 145, de forma compatible con las orientaciones generales de las políticas económicas de los Estados miembros y de la Unión adoptadas con arreglo al apartado 2 del artículo 121.

2. Teniendo en cuenta las prácticas nacionales relativas a las responsabilidades de los interlocutores sociales, los Estados miembros considerarán el fomento del empleo como un asunto de interés común y coordinarán sus actuaciones al respecto en el seno del Consejo, de conformidad con lo dispuesto en el artículo 148.

Artículo 147. (antiguo artículo 127 TCE)

1. La Unión contribuirá a un alto nivel de empleo mediante el fomento de la cooperación entre los Estados miembros, así como apoyando y, en caso necesario, complementando sus respectivas actuaciones. Al hacerlo, se respetarán las competencias de los Estados miembros.

2. Al formular y aplicar las políticas y medidas de la Unión deberá tenerse en cuenta el objetivo de un alto nivel de empleo.

Artículo 148. (antiguo artículo 128 TCE)

1. El Consejo Europeo examinará anualmente la situación del empleo en la Unión y adoptará conclusiones al respecto, basándose en un informe conjunto anual elaborado por el Consejo y la Comisión.

2. Basándose en las conclusiones del Consejo Europeo, el Consejo, a propuesta de la Comisión, previa consulta al Parlamento Europeo, al Comité Económico y Social, al Comité de las Regiones y al Comité de Empleo previsto en el artículo 150, elaborará anualmente orientaciones que los Estados miembros tendrán en cuenta en sus respectivas políticas de empleo. Dichas orientaciones serán compatibles con las orientaciones generales adoptadas con arreglo a lo dispuesto en el apartado 2 del artículo 121.

3. Cada Estado miembro facilitará al Consejo y a la Comisión un informe anual sobre las principales medidas adoptadas para aplicar su política de empleo, a la vista de las orientaciones referentes al empleo contempladas en el apartado 2.

4. El Consejo, basándose en los informes a que se refiere el apartado 3 y tras recibir las opiniones del Comité de Empleo, efectuará anualmente un examen de la aplicación de las políticas de empleo de los Estados miembros a la vista de las orientaciones referentes al empleo. El Consejo, sobre la base de una recomendación de la Comisión, podrá formular recomendaciones a los Estados miembros, si lo considera pertinente a la vista de dicho examen.

5. Sobre la base del resultado de dicho examen, el Consejo y la Comisión prepararán un informe anual conjunto para el Consejo Europeo sobre la situación del empleo en la Unión y sobre la aplicación de las orientaciones para el empleo.

Artículo 149. (antiguo artículo 129 TCE)

El Parlamento Europeo y el Consejo, con arreglo al procedimiento legislativo ordinario y previa consulta al Comité Económico y Social y al Comité de las Regiones, podrán adoptar medidas de fomento para alentar la cooperación entre los Estados miembros y apoyar la actuación de estos últimos en el ámbito del empleo, a través de iniciativas destinadas a desarrollar los intercambios de información y buenas prácticas, facilitar análisis comparativos y asesoramiento, así como promover planteamientos innovadores y evaluar experiencias, en particular recurriendo a proyectos piloto.

Estas medidas no incluirán armonización alguna de las disposiciones legales y reglamentarias de los Estados miembros.

Artículo 150. (antiguo artículo 130 TCE)

El Consejo, por mayoría simple, previa consulta al Parlamento Europeo, creará un Comité de Empleo de carácter consultivo para fomentar la coordinación entre los Estados miembros en materia de políticas de empleo y del mercado laboral. Las tareas de dicho Comité serán las siguientes:

– Supervisar la situación del empleo y las políticas en materia de empleo de los Estados miembros y de la Unión,

– elaborar, sin perjuicio de lo dispuesto en el artículo 240, dictámenes a petición del Consejo, de la Comisión o por propia iniciativa, y contribuir a la preparación de las medidas del Consejo a las que se refiere el artículo 148.

Para llevar a cabo su mandato, el Comité deberá consultar a los interlocutores sociales.

Cada uno de los Estados miembros y la Comisión designarán dos miembros del Comité.

TÍTULO X

POLÍTICA SOCIAL

Artículo 151. (antiguo artículo 136 TCE)

La Unión y los Estados miembros, teniendo presentes derechos sociales fundamentales como los que se indican en la Carta Social Europea, firmada en Turín el 18 de octubre de 1961, y en la Carta comunitaria de los derechos sociales fundamentales de los trabajadores, de 1989, tendrán

como objetivo el fomento del empleo, la mejora de las condiciones de vida y de trabajo, a fin de conseguir su equiparación por la vía del progreso, una protección social adecuada, el diálogo social, el desarrollo de los recursos humanos para conseguir un nivel de empleo elevado y duradero y la lucha contra las exclusiones.

A tal fin, la Unión y los Estados miembros emprenderán acciones en las que se tenga en cuenta la diversidad de las prácticas nacionales, en particular en el ámbito de las relaciones contractuales, así como la necesidad de mantener la competitividad de la economía de la Unión.

Consideran que esta evolución resultará tanto del funcionamiento del mercado interior, que favorecerá la armonización de los sistemas sociales, como de los procedimientos previstos en los Tratados y de la aproximación de las disposiciones legales, reglamentarias y administrativas.

Artículo 152.

La Unión reconocerá y promoverá el papel de los interlocutores sociales en su ámbito, teniendo en cuenta la diversidad de los sistemas nacionales. Facilitará el diálogo entre ellos, dentro del respeto de su autonomía.

La cumbre social tripartita para el crecimiento y el empleo contribuirá al diálogo social.

Artículo 153. (antiguo artículo 137 TCE)

1. Para la consecución de los objetivos del artículo 151, la Unión apoyará y completará la acción de los Estados miembros en los siguientes ámbitos:

a) La mejora, en concreto, del entorno de trabajo, para proteger la salud y la seguridad de los trabajadores;

b) las condiciones de trabajo;

c) la seguridad social y la protección social de los trabajadores;

d) la protección de los trabajadores en caso de rescisión del contrato laboral;

e) la información y la consulta a los trabajadores;

f) la representación y la defensa colectiva de los intereses de los trabajadores y de los empresarios, incluida la cogestión, sin perjuicio de lo dispuesto en el apartado 5;

g) las condiciones de empleo de los nacionales de terceros países que residan legalmente en el territorio de la Unión;

h) la integración de las personas excluidas del mercado laboral, sin perjuicio del artículo 166;

i) la igualdad entre hombres y mujeres por lo que respecta a las oportunidades en el mercado laboral y al trato en el trabajo;

j) la lucha contra la exclusión social;

k) la modernización de los sistemas de protección social, sin perjuicio de la letra c).

2. A tal fin, el Parlamento Europeo y el Consejo:

a) Podrán adoptar medidas destinadas a fomentar la cooperación entre los Estados miembros mediante iniciativas para mejorar los conocimientos, desarrollar el intercambio de información y de buenas prácticas, promover fórmulas innovadoras y evaluar experiencias, con exclusión de toda armonización de las disposiciones legales y reglamentarias de los Estados miembros;

b) podrán adoptar, en los ámbitos mencionados en las letras a) a i) del apartado 1, mediante directivas, las disposiciones mínimas que habrán de aplicarse progresivamente, teniendo en cuenta las condiciones y reglamentaciones técnicas existentes en cada uno de los Estados miembros. Tales directivas evitarán establecer trabas de carácter administrativo, financiero y jurídico que obstaculicen la creación y el desarrollo de pequeñas y medianas empresas.

El Parlamento Europeo y el Consejo decidirán, con arreglo al procedimiento legislativo ordinario y previa consulta al Comité Económico y Social y al Comité de las Regiones.

En los ámbitos mencionados en las letras c), d), f) y g) del apartado 1, el Consejo decidirá con arreglo a un procedimiento legislativo especial, por unanimidad, previa consulta al Parlamento Europeo y a dichos Comités.

El Consejo, por unanimidad, a propuesta de la Comisión y previa consulta al Parlamento Europeo, podrá decidir que el procedimiento legislativo ordinario sea aplicable a las letras d), f) y g) del apartado 1.

3. Todo Estado miembro podrá confiar a los interlocutores sociales, a petición conjunta de estos

últimos, la aplicación de las directivas adoptadas en virtud del apartado 2, o, en su caso, la aplicación de una decisión del Consejo adoptada de conformidad con el artículo 155.

En tal caso se asegurará de que, a más tardar en la fecha en la que deba estar transpuesta o aplicada una directiva o una decisión, los interlocutores sociales hayan establecido, mediante acuerdo, las disposiciones necesarias; el Estado miembro interesado deberá tomar todas las disposiciones necesarias para poder garantizar, en todo momento, los resultados fijados por dicha directiva o dicha decisión.

4. Las disposiciones adoptadas en virtud del presente artículo:

– No afectarán a la facultad reconocida a los Estados miembros de definir los principios fundamentales de su sistema de seguridad social, ni deberán afectar de modo sensible al equilibrio financiero de éste,

– no impedirán a los Estados miembros mantener o introducir medidas de protección más estrictas compatibles con los Tratados.

5. Las disposiciones del presente artículo no se aplicarán a las remuneraciones, al derecho de asociación y sindicación, al derecho de huelga ni al derecho de cierre patronal.

Artículo 154. (antiguo artículo 138 TCE)

1. La Comisión tendrá como cometido fomentar la consulta a los interlocutores sociales a nivel de la Unión y adoptar todas las disposiciones necesarias para facilitar su diálogo, velando por que ambas partes reciban un apoyo equilibrado.

2. A tal efecto, antes de presentar propuestas en el ámbito de la política social, la Comisión consultará a los interlocutores sociales sobre la posible orientación de una acción de la Unión.

3. Si, tras dicha consulta, la Comisión estimase conveniente una acción de la Unión, consultará a los interlocutores sociales sobre el contenido de la propuesta contemplada. Los interlocutores sociales remitirán a la Comisión un dictamen o, en su caso, una recomendación.

4. Con ocasión de las consultas contempladas en los apartados 2 y 3, los interlocutores sociales podrán informar a la Comisión sobre su voluntad de iniciar el proceso previsto en el artículo 155. La duración de dicho proceso no podrá exceder de nueve meses, salvo si los interlocutores sociales afectados decidieran prolongarlo de común acuerdo con la Comisión.

Artículo 155. (antiguo artículo 139 TCE)

1. El diálogo entre interlocutores sociales en el ámbito de la Unión podrá conducir, si éstos lo desean, al establecimiento de relaciones convencionales, acuerdos incluidos.

2. La aplicación de los acuerdos celebrados a nivel de la Unión se realizará, ya sea según los procedimientos y prácticas propios de los interlocutores sociales y de los Estados miembros, ya sea, en los ámbitos sujetos al artículo 153, y a petición conjunta de las partes firmantes, sobre la base de una decisión del Consejo adoptada a propuesta de la Comisión. Se informará al Parlamento Europeo.

El Consejo decidirá por unanimidad cuando el acuerdo en cuestión contenga una o más disposiciones relativas a alguno de los ámbitos para los que se requiera la unanimidad en virtud del apartado 2 del artículo 153.

Artículo 156. (antiguo artículo 140 TCE)

Con el fin de alcanzar los objetivos expuestos en el artículo 151, y sin perjuicio de las demás disposiciones de los Tratados, la Comisión fomentará la colaboración entre los Estados miembros y facilitará la coordinación de sus acciones en los ámbitos de la política social tratados en el presente capítulo, particularmente en las materias relacionadas con:

– El empleo,

– el derecho del trabajo y las condiciones de trabajo,

– la formación y perfeccionamiento profesionales,

– la seguridad social,

– la protección contra los accidentes de trabajo y las enfermedades profesionales,

– la higiene del trabajo,

– el derecho de sindicación y las negociaciones colectivas entre empresarios y trabajadores.

A tal fin, la Comisión actuará en estrecho contacto con los Estados miembros, mediante estudios, dictámenes y la organización de consultas, tanto para los problemas que se planteen a nivel nacional como para aquellos que interesen a las organizaciones internacionales, en particular mediante inicia-

tivas tendentes a establecer orientaciones e indicadores, organizar el intercambio de mejores prácticas y preparar los elementos necesarios para el control y la evaluación periódicos. Se informará cumplidamente al Parlamento Europeo.

Antes de emitir los dictámenes previstos en el presente artículo, la Comisión consultará al Comité Económico y Social.

Artículo 157. (antiguo artículo 141 TCE)

1. Cada Estado miembro garantizará la aplicación del principio de igualdad de retribución entre trabajadores y trabajadoras para un mismo trabajo o para un trabajo de igual valor.

2. Se entiende por retribución, a tenor del presente artículo, el salario o sueldo normal de base o mínimo, y cualesquiera otras gratificaciones satisfechas, directa o indirectamente, en dinero o en especie, por el empresario al trabajador en razón de la relación de trabajo.

La igualdad de retribución, sin discriminación por razón de sexo, significa:

a) Que la retribución establecida para un mismo trabajo remunerado por unidad de obra realizada se fija sobre la base de una misma unidad de medida;

b) que la retribución establecida para un trabajo remunerado por unidad de tiempo es igual para un mismo puesto de trabajo.

3. El Parlamento Europeo y el Consejo, con arreglo al procedimiento legislativo ordinario y previa consulta al Comité Económico y Social, adoptarán medidas para garantizar la aplicación del principio de igualdad de oportunidades e igualdad de trato para hombres y mujeres en asuntos de empleo y ocupación, incluido el principio de igualdad de retribución para un mismo trabajo o para un trabajo de igual valor.

4. Con objeto de garantizar en la práctica la plena igualdad entre hombres y mujeres en la vida laboral, el principio de igualdad de trato no impedirá a ningún Estado miembro mantener o adoptar medidas que ofrezcan ventajas concretas destinadas a facilitar al sexo menos representado el ejercicio de actividades profesionales o a evitar o compensar desventajas en sus carreras profesionales.

Artículo 158. (antiguo artículo 142 TCE)

Los Estados miembros procurarán mantener la equivalencia existente entre los regímenes de vacaciones retribuidas.

Artículo 159. (antiguo artículo 143 TCE)

La Comisión elaborará un informe anual sobre la evolución en la consecución de los objetivos del artículo 151, que incluirá la situación demográfica en la Unión. La Comisión remitirá dicho informe al Parlamento Europeo, al Consejo y al Comité Económico y Social.

Artículo 160. (antiguo artículo 144 TCE)

El Consejo, por mayoría simple, previa consulta al Parlamento Europeo, creará un Comité de Protección Social, de carácter consultivo, para fomentar la cooperación en materia de protección social entre los Estados miembros y con la Comisión. El Comité tendrá por misión:

– Supervisar la situación social y la evolución de las políticas de protección social de los Estados miembros y de la Unión,

– facilitar el intercambio de información, experiencias y buenas prácticas entre los Estados miembros y con la Comisión,

– sin perjuicio de lo dispuesto en el artículo 240, elaborar informes, emitir dictámenes o emprender otras actividades en los ámbitos que sean de su competencia, ya sea a petición del Consejo o de la Comisión, ya por propia iniciativa.

Para llevar a cabo su mandato, el Comité entablará los contactos adecuados con los interlocutores sociales.

Cada uno de los Estados miembros y la Comisión designarán dos miembros del Comité.

Artículo 161. (antiguo artículo 145 TCE)

La Comisión dedicará un capítulo especial de su informe anual al Parlamento Europeo a la evolución de la situación social en la Unión.

El Parlamento Europeo podrá invitar a la Comisión a elaborar informes sobre problemas particulares relativos a la situación social.

TÍTULO XI

EL FONDO SOCIAL EUROPEO

Artículo 162. (antiguo artículo 146 TCE)

Para mejorar las posibilidades de empleo de los trabajadores en el mercado interior y contribuir así a la elevación del nivel de vida, se crea, en el marco de las disposiciones siguientes, un Fondo Social Europeo destinado a fomentar, dentro de la Unión, las oportunidades de empleo y la movilidad geográfica y profesional de los trabajadores, así como a facilitar su adaptación a las transformaciones industriales y a los cambios de los sistemas de producción, especialmente mediante la formación y la reconversión profesionales.

Artículo 163. (antiguo artículo 147 TCE)

La administración del Fondo corresponderá a la Comisión.

En dicha tarea, la Comisión estará asistida por un Comité, presidido por un miembro de la Comisión y compuesto por representantes de los Gobiernos, de las organizaciones sindicales de trabajadores y de las asociaciones empresariales.

Artículo 164. (antiguo artículo 148 TCE)

El Parlamento Europeo y el Consejo adoptarán, con arreglo al procedimiento legislativo ordinario y previa consulta al Comité Económico y Social y al Comité de las Regiones, los reglamentos de aplicación relativos al Fondo Social Europeo.

TÍTULO XII

EDUCACIÓN, FORMACIÓN PROFESIONAL, JUVENTUD Y DEPORTE

Artículo 165. (antiguo artículo 149 TCE)

1. La Unión contribuirá al desarrollo de una educación de calidad fomentando la cooperación entre los Estados miembros y, si fuere necesario, apoyando y completando la acción de éstos en el pleno respeto de sus responsabilidades en cuanto a los contenidos de la enseñanza y a la organización del sistema educativo, así como de su diversidad cultural y lingüística.

La Unión contribuirá a fomentar los aspectos europeos del deporte, teniendo en cuenta sus características específicas, sus estructuras basadas en el voluntariado y su función social y educativa.

2. La acción de la Unión se encaminará a:

– Desarrollar la dimensión europea en la enseñanza, especialmente a través del aprendizaje y de la difusión de las lenguas de los Estados miembros,

– favorecer la movilidad de estudiantes y profesores, fomentando en particular el reconocimiento académico de los títulos y de los períodos de estudios,

– promover la cooperación entre los centros docentes,

– incrementar el intercambio de información y de experiencias sobre las cuestiones comunes a los sistemas de formación de los Estados miembros,

– favorecer el incremento de los intercambios de jóvenes y de animadores socioeducativos, y fomentar la participación de los jóvenes en la vida democrática de Europa,

– fomentar el desarrollo de la educación a distancia,

– desarrollar la dimensión europea del deporte, promoviendo la equidad y la apertura en las competiciones deportivas y la cooperación entre los organismos responsables del deporte, y protegiendo la integridad física y moral de los deportistas, especialmente la de los más jóvenes.

3. La Unión y los Estados miembros favorecerán la cooperación con terceros países y con las organizaciones internacionales competentes en materia de educación y de deporte y, en particular, con el Consejo de Europa.

4. Para contribuir a la realización de los objetivos contemplados en el presente artículo:

– El Parlamento Europeo y el Consejo, con arreglo al procedimiento legislativo ordinario y previa consulta al Comité Económico y Social y al Comité de las Regiones, adoptarán medidas de fomento, con exclusión de toda armonización de las disposiciones legales y reglamentarias de los Estados miembros,

– el Consejo adoptará, a propuesta de la Comisión, recomendaciones.

🕮 *Bibliografía.*

– La incorporación del Deporte al Tratado de Lisboa. Jorge TUÑÓN.

Artículo 166. (antiguo artículo 150 TCE)

1. La Unión desarrollará una política de formación profesional que refuerce y complete las acciones de los Estados miembros, respetando plenamente la responsabilidad de los mismos en lo relativo al contenido y a la organización de dicha formación.

2. La acción de la Unión se encaminará a:

– Facilitar la adaptación a las transformaciones industriales, especialmente mediante la formación y la reconversión profesionales,

– mejorar la formación profesional inicial y permanente, para facilitar la inserción y la reinserción profesional en el mercado laboral,

– facilitar el acceso a la formación profesional y favorecer la movilidad de los educadores y de las personas en formación, especialmente de los jóvenes,

– estimular la cooperación en materia de formación entre centros de enseñanza y empresas,

– incrementar el intercambio de información y de experiencias sobre las cuestiones comunes a los sistemas de formación de los Estados miembros.

3. La Unión y los Estados miembros favorecerán la cooperación con terceros países y con las organizaciones internacionales competentes en materia de formación profesional.

4. El Parlamento Europeo y el Consejo, con arreglo al procedimiento legislativo ordinario y previa consulta al Comité Económico y Social y al Comité de las Regiones, adoptarán medidas para contribuir a la realización de los objetivos establecidos en el presente artículo, con exclusión de toda armonización de las disposiciones legales y reglamentarias de los Estados miembros, y el Consejo adoptará, a propuesta de la Comisión, recomendaciones.

TÍTULO XIII

CULTURA

Artículo 167. (antiguo artículo 151 TCE)

1. La Unión contribuirá al florecimiento de las culturas de los Estados miembros, dentro del respeto de su diversidad nacional y regional, poniendo de relieve al mismo tiempo el patrimonio cultural común.

2. La acción de la Unión favorecerá la cooperación entre Estados miembros y, si fuere necesario, apoyará y completará la acción de éstos en los siguientes ámbitos:

– La mejora del conocimiento y la difusión de la cultura y la historia de los pueblos europeos,

– la conservación y protección del patrimonio cultural de importancia europea,

– los intercambios culturales no comerciales,

– la creación artística y literaria, incluido el sector audiovisual.

3. La Unión y los Estados miembros fomentarán la cooperación con los terceros países y con las organizaciones internacionales competentes en el ámbito de la cultura, especialmente con el Consejo de Europa.

4. La Unión tendrá en cuenta los aspectos culturales en su actuación en virtud de otras disposiciones del presente Tratado, en particular a fin de respetar y fomentar la diversidad de sus culturas.

5. Para contribuir a la consecución de los objetivos del presente artículo:

– El Parlamento Europeo y el Consejo, con arreglo al procedimiento legislativo ordinario y previa consulta al Comité de las Regiones, adoptarán medidas de fomento, con exclusión de toda armonización de las disposiciones legales y reglamentarias de los Estados miembros,

– el Consejo adoptará, a propuesta de la Comisión, recomendaciones.

🕮 *Bibliografía.*

– La deducción por inversiones en producciones cinematográficas: reflexiones a la luz del derecho comparado y de la Unión Europea (I). Saturnina MORENO GONZÁLEZ.

TÍTULO XIV

SALUD PÚBLICA

Artículo 168. (antiguo artículo 152 TCE)

1. Al definirse y ejecutarse todas las políticas y acciones de la Unión se garantizará un alto nivel de protección de la salud humana.

La acción de la Unión, que complementará las políticas nacionales, se encaminará a mejorar la salud pública, prevenir las enfermedades humanas y evitar las fuentes de peligro para la salud física y psíquica. Dicha acción abarcará la lucha contra las enfermedades más graves y ampliamente difundidas, apoyando la investigación de su etiología, de su transmisión y de su prevención, así como la información y la educación sanitarias, y la vigilancia de las amenazas transfronterizas graves para la salud, la alerta en caso de tales amenazas y la lucha contra ellas.

La Unión complementará la acción de los Estados miembros dirigida a reducir los daños a la salud producidos por las drogas, incluidas la información y la prevención.

2. La Unión fomentará la cooperación entre los Estados miembros en los ámbitos contemplados en el presente artículo y, en caso necesario, prestará apoyo a su acción. Fomentará, en particular, la cooperación entre los Estados miembros destinada a mejorar la complementariedad de sus servicios de salud en las regiones fronterizas.

Los Estados miembros, en colaboración con la Comisión, coordinarán entre sí sus políticas y programas respectivos en los ámbitos a que se refiere el apartado 1. La Comisión, en estrecho contacto con los Estados miembros, podrá adoptar cualquier iniciativa útil para fomentar dicha coordinación, en particular iniciativas tendentes a establecer orientaciones e indicadores, organizar el intercambio de mejores prácticas y preparar los elementos necesarios para el control y la evaluación periódicos. Se informará cumplidamente al Parlamento Europeo.

3. La Unión y los Estados miembros favorecerán la cooperación con terceros países y las organizaciones internacionales competentes en materia de salud pública.

4. No obstante lo dispuesto en el apartado 5 del artículo 2 y en la letra a) del artículo 6, y de conformidad con la letra k) del apartado 2 del artículo 4, el Parlamento Europeo y el Consejo, con arreglo al procedimiento legislativo ordinario y previa consulta al Comité Económico y Social y al Comité de las Regiones, contribuirán a la consecución de los objetivos del presente artículo adoptando, para hacer frente a los problemas comunes de seguridad:

a) Medidas que establezcan altos niveles de calidad y seguridad de los órganos y sustancias de origen humano, así como de la sangre y derivados de la sangre; estas medidas no impedirán a ningún Estado miembro mantener o introducir medidas de protección más estrictas;

b) medidas en los ámbitos veterinario y fitosanitario que tengan como objetivo directo la protección de la salud pública;

c) medidas que establezcan normas elevadas de calidad y seguridad de los medicamentos y productos sanitarios.

5. El Parlamento Europeo y el Consejo, con arreglo al procedimiento legislativo ordinario y previa consulta al Comité Económico y Social y al Comité de las Regiones, podrán adoptar también medidas de fomento destinadas a proteger y mejorar la salud humana y, en particular, a luchar contra las pandemias transfronterizas, medidas relativas a la vigilancia de las amenazas graves para la salud de dimensión transfronteriza, a la alerta en caso de tales amenazas y a la lucha contra las mismas, así como medidas que tengan directamente como objetivo la protección de la salud pública en lo que se refiere al tabaco y al consumo excesivo de alcohol, con exclusión de toda armonización de las disposiciones legales y reglamentarias de los Estados miembros.

6. El Consejo, a propuesta de la Comisión, podrá también adoptar recomendaciones para los fines establecidos en el presente artículo.

7. La acción de la Unión en el ámbito de la salud pública respetará las responsabilidades de los Estados miembros por lo que respecta a la definición de su política de salud, así como a la organización y prestación de servicios sanitarios y atención médica. Las responsabilidades de los Estados miembros incluyen la gestión de los servicios de salud y de atención médica, así como la asignación de los recursos que se destinan a dichos servicios. Las medidas contempladas en la letra a) del apartado 4 se entenderán sin perjuicio de las disposiciones nacionales en materia de donaciones o uso médico de órganos y sangre.

🕮 *Bibliografía.*

– Pacientes y sistemas sanitarios en el punto de mira de la UE: antecedentes y contexto de la nueva Directiva sobre derechos de los pacientes en la asistencia sanitaria transfronteriza. Paula Arancibia Raggio.

La construcción «social» de la Unión: el caso de la movilidad transfronteriza de pacientes en la Unión Europea. Irene SOBRINO GUIJARRO.

TÍTULO XV

PROTECCIÓN DE LOS CONSUMIDORES

Artículo 169. (antiguo artículo 153 TCE)

1. Para promover los intereses de los consumidores y garantizarles un alto nivel de protección, la Unión contribuirá a proteger la salud, la seguridad y los intereses económicos de los consumidores, así como a promover su derecho a la información, a la educación y a organizarse para salvaguardar sus intereses.

2. La Unión contribuirá a que se alcancen los objetivos a que se refiere el apartado 1 mediante:

a) Medidas que adopte en virtud del artículo 114 en el marco de la realización del mercado interior;

b) medidas que apoyen, complementen y supervisen la política llevada a cabo por los Estados miembros.

3. El Parlamento Europeo y el Consejo, con arreglo al procedimiento legislativo ordinario y previa consulta al Comité Económico y Social, adoptarán las medidas mencionadas en la letra b) del apartado 2.

4. Las medidas que se adopten en virtud del apartado 3 no obstarán para que cada uno de los Estados miembros mantenga y adopte medidas de mayor protección. Dichas medidas deberán ser compatibles con los Tratados. Se notificarán a la Comisión.

TÍTULO XVI

REDES TRANSEUROPEAS

Artículo 170. (antiguo artículo 154 TCE)

1. A fin de contribuir a la realización de los objetivos contemplados en los artículos 26 y 174 y de permitir que los ciudadanos de la Unión, los operadores económicos y los entes regionales y locales participen plenamente de los beneficios resultantes de la creación de un espacio sin fronteras interiores, la Unión contribuirá al establecimiento y al desarrollo de redes transeuropeas en los sectores de las infraestructuras de transportes, de las telecomunicaciones y de la energía.

2. En el contexto de un sistema de mercados abiertos y competitivos, la acción de la Unión tendrá por objetivo favorecer la interconexión e interoperabilidad de las redes nacionales, así como el acceso a dichas redes. Tendrá en cuenta, en particular, la necesidad de establecer enlaces entre las regiones insulares, sin litoral y periféricas y las regiones centrales de la Unión.

Artículo 171. (antiguo artículo 151 TCE)

1. A fin de alcanzar los objetivos mencionados en el artículo 170, la Unión:

– Elaborará un conjunto de orientaciones relativas a los objetivos, prioridades y grandes líneas de las acciones previstas en el ámbito de las redes transeuropeas; estas orientaciones identificarán proyectos de interés común,

– realizará las acciones que puedan resultar necesarias para garantizar la interoperabilidad de las redes, especialmente en el ámbito de la armonización de las normas técnicas,

– podrá apoyar proyectos de interés común apoyados por Estados miembros y determinados de acuerdo con las orientaciones mencionadas en el primer guión, especialmente mediante estudios de viabilidad, de garantías de crédito o de bonificaciones de interés; la Unión podrá aportar también una contribución financiera por medio del Fondo de Cohesión creado conforme a lo dispuesto en el artículo 177 a proyectos específicos en los Estados miembros en el ámbito de las infraestructuras del transporte.

La acción de la Unión tendrá en cuenta la viabilidad económica potencial de los proyectos.

2. Los Estados miembros coordinarán entre sí, en colaboración con la Comisión, las políticas que apliquen a escala nacional y que puedan tener una influencia significativa en la realización de los objetivos previstos en el artículo 170. La Comisión, en estrecha colaboración con los Estados miembros, podrá tomar cualquier iniciativa útil para fomentar dicha coordinación.

3. La Unión podrá decidir cooperar con terceros países para el fomento de proyectos de interés común y para garantizar la interoperabilidad de las redes.

Artículo 172. (antiguo artículo 156 TCE)

El Parlamento Europeo y el Consejo, previa consulta al Comité Económico y Social y al Comité de las Regiones, adoptarán con arreglo al procedimiento legislativo ordinario las orientaciones y las restantes medidas previstas en el apartado 1 del artículo 171.

Las orientaciones y proyectos de interés común relativos al territorio de un Estado miembro requerirán la aprobación del Estado miembro de que se trate.

TÍTULO XVII

INDUSTRIA

Artículo 173. (antiguo artículo 157 TCE)

1. La Unión y los Estados miembros asegurarán la existencia de las condiciones necesarias para la competitividad de la industria de la Unión.

A tal fin, dentro de un sistema de mercados abiertos y competitivos, su acción estará encaminada a:

– Acelerar la adaptación de la industria a los cambios estructurales,

– fomentar un entorno favorable a la iniciativa y al desarrollo de las empresas en el conjunto de la Unión, y, en particular, de las pequeñas y medianas empresas,

– fomentar un entorno favorable a la cooperación entre empresas,

– favorecer un mejor aprovechamiento del potencial industrial de las políticas de innovación, de investigación y de desarrollo tecnológico.

2. Los Estados miembros se consultarán mutuamente en colaboración con la Comisión y, siempre que sea necesario, coordinarán sus acciones. La Comisión podrá adoptar cualquier iniciativa adecuada para fomentar dicha coordinación, en particular iniciativas tendentes a establecer orientaciones e indicadores, organizar el intercambio de mejores prácticas y preparar los elementos necesarios para el control y la evaluación periódicos. Se informará cumplidamente al Parlamento Europeo.

3. La Unión contribuirá a alcanzar los objetivos estipulados en el apartado 1 mediante las políticas y actividades que lleva a cabo en virtud de otras disposiciones del presente Tratado. El Parlamento Europeo y el Consejo, con arreglo al procedimiento legislativo ordinario y previa consulta al Comité Económico y Social, podrán tomar medidas específicas destinadas a apoyar las acciones que se lleven a cabo en los Estados miembros a fin de realizar los objetivos contemplados en el apartado 1, con exclusión de toda armonización de las disposiciones legales y reglamentarias de los Estados miembros.

Este título no constituirá una base para el establecimiento por parte de la Unión de medidas que puedan falsear la competencia o incluyan disposiciones fiscales o relativas a los derechos e intereses de los trabajadores asalariados.

Jurisprudencia.

– Tribunal de Justicia de las Comunidades Europeas (Pleno) Caso República Francesa contra Comisión de las Comunidades (TJCE 1991, 61).

TÍTULO XVIII

COHESIÓN ECONÓMICA, SOCIAL Y TERRITORIAL

Artículo 174. (antiguo artículo 158 TCE)

A fin de promover un desarrollo armonioso del conjunto de la Unión, ésta desarrollará y proseguirá su acción encaminada a reforzar su cohesión económica, social y territorial.

La Unión se propondrá, en particular, reducir las diferencias entre los niveles de desarrollo de las diversas regiones y el retraso de las regiones menos favorecidas.

Entre las regiones afectadas se prestará especial atención a las zonas rurales, a las zonas afectadas por una transición industrial y a las regiones que padecen desventajas naturales o demográficas graves y permanentes como, por ejemplo, las regiones más septentrionales con una escasa densidad de población y las regiones insulares, transfronterizas y de montaña.

Artículo 175. (antiguo artículo 159 TCE)

Los Estados miembros conducirán su política económica y la coordinarán con miras a alcanzar también los objetivos enunciados en el artículo 174. Al formular y desarrollar las políticas y acciones de la Unión y al desarrollar el mercado interior, se tendrán en cuenta los objetivos enunciados en el artículo 174, participando en su consecución. La Unión apoyará asimismo dicha consecución a través de la actuación que realiza mediante los fondos con finalidad estructural (Fondo Europeo de Orientación y de Garantía Agrícola, sección «Orientación»; Fondo Social Europeo; Fondo Europeo de Desarrollo Regional), el Banco Europeo de Inversiones y los otros instrumentos financieros existentes.

Cada tres años, la Comisión presentará un informe al Parlamento Europeo, al Consejo, al Comité Económico y Social y al Comité de las Regiones sobre los avances realizados en la consecución de la cohesión económica, social y territorial y sobre la forma en que los distintos medios establecidos en el presente artículo hayan contribuido a ellos. En caso necesario, dicho informe deberá ir acompañado de propuestas adecuadas.

Si se manifestare la necesidad de acciones específicas al margen de los fondos y sin perjuicio de las medidas decididas en el marco de las demás políticas de la Unión, el Parlamento Europeo y el Consejo podrán adoptar dichas acciones con arreglo al procedimiento legislativo ordinario y previa consulta al Comité Económico y Social y al Comité de las Regiones.

Artículo 176. (antiguo artículo 160 TCE)

El Fondo Europeo de Desarrollo Regional estará destinado a contribuir a la corrección de los principales desequilibrios regionales dentro de la Unión mediante una participación en el desarrollo y en el ajuste estructural de las regiones menos desarrolladas y en la reconversión de las regiones industriales en declive.

Artículo 177. (antiguo artículo 161 TCE)

Sin perjuicio de lo establecido en el artículo 178, el Parlamento Europeo y el Consejo, mediante reglamentos adoptados con arreglo al procedimiento legislativo ordinario, y tras consultar al Comité Económico y Social y al Comité de las Regiones, determinarán las funciones, los objetivos prioritarios y la organización de los fondos con finalidad estructural, lo que podrá suponer la agrupación de los fondos. Mediante el mismo procedimiento, se determinarán asimismo las normas generales aplicables a los fondos, así como las disposiciones necesarias para garantizar su eficacia y la coordinación de los fondos entre sí y con los demás instrumentos financieros existentes.

Un Fondo de Cohesión, creado con arreglo al mismo procedimiento, proporcionará una contribución financiera a proyectos en los sectores del medio ambiente, y de las redes transeuropeas en materia de infraestructuras del transporte.

Artículo 178. (antiguo artículo 162 TCE)

Los reglamentos de aplicación relativos al Fondo Europeo de Desarrollo Regional serán tomados por el Parlamento Europeo y el Consejo, con arreglo al procedimiento legislativo ordinario y previa consulta al Comité Económico y Social y al Comité de las Regiones.

En cuanto al Fondo Europeo de Orientación y de Garantía Agrícola, sección «Orientación», y al Fondo Social Europeo, seguirán siendo aplicables, respectivamente, las disposiciones de los artículos 43 y 164.

TÍTULO XIX

INVESTIGACIÓN Y DESARROLLO TECNOLÓGICO Y ESPACIO

Artículo 179. (antiguo artículo 163 TCE)

1. La Unión tendrá por objetivo fortalecer sus bases científicas y tecnológicas, mediante la realización de un espacio europeo de investigación en el que los investigadores, los conocimientos científicos y las tecnologías circulen libremente, y favorecer el desarrollo de su competitividad, incluida la de su industria, así como fomentar las acciones de investigación que se consideren necesarias en virtud de los demás capítulos de los Tratados.

2. A tal fin, la Unión estimulará en todo su territorio a las empresas, incluidas las pequeñas y medianas, a los centros de investigación y a las universidades en sus esfuerzos de investigación y de desarrollo tecnológico de alta calidad; apoyará sus esfuerzos de cooperación con el fin, especialmente, de permitir que los investigadores cooperen libremente por encima de las fronteras y que las empresas aprovechen las posibilidades del mercado interior, en particular por medio de la apertura

de la contratación pública nacional, la definición de normas comunes y la supresión de los obstáculos jurídicos y fiscales que se opongan a dicha cooperación.

3. Todas las acciones de la Unión que se realicen en virtud de los Tratados, incluidas las acciones de demostración, en el ámbito de la investigación y del desarrollo tecnológico se decidirán y se ejecutarán de conformidad con lo dispuesto en el presente título.

Artículo 180. (antiguo artículo 164 TCE)

Para la consecución de los mencionados objetivos, la Unión realizará las siguientes acciones, que, a su vez, completarán las acciones emprendidas en los Estados miembros:

a) Ejecución de programas de investigación, de desarrollo tecnológico y de demostración, promoviendo la cooperación con las empresas, los centros de investigación y las universidades, y de estas entidades entre sí;

b) promoción de la cooperación en materia de investigación, de desarrollo tecnológico y de demostración de la Unión con los terceros países y las organizaciones internacionales;

c) difusión y explotación de los resultados de las actividades en materia de investigación, de desarrollo tecnológico y de demostración de la Unión;

d) estímulo a la formación y a la movilidad de los investigadores de la Unión.

Artículo 181. (antiguo artículo 165 TCE)

1. La Unión y sus Estados miembros coordinarán su acción en materia de investigación y de desarrollo tecnológico, con el fin de garantizar la coherencia recíproca de las políticas nacionales y de la política de la Unión.

2. La Comisión, en estrecha colaboración con los Estados miembros, podrá adoptar cualquier iniciativa apropiada para promover la coordinación prevista en el apartado 1, en particular iniciativas tendentes a establecer orientaciones e indicadores, organizar el intercambio de mejores prácticas y preparar los elementos necesarios para el control y la evaluación periódicos. Se informará cumplidamente al Parlamento Europeo.

Artículo 182. (antiguo artículo 166 TCE)

1. El Parlamento Europeo y el Consejo, con arreglo al procedimiento legislativo ordinario y previa consulta al Comité Económico y Social, establecerán un programa marco plurianual que incluirá el conjunto de las acciones de la Unión.

El programa marco:

– Fijará los objetivos científicos y tecnológicos que deban alcanzarse mediante las acciones contempladas en el artículo 180 y las prioridades correspondientes,

– indicará las grandes líneas de dichas acciones,

– fijará el importe global máximo y la participación financiera de la Unión en el programa marco, así como la proporción representada por cada una de las acciones previstas.

2. El programa marco se adaptará o completará en función de la evolución de las situaciones.

3. El programa marco se ejecutará mediante programas específicos desarrollados dentro de cada una de las acciones. Cada programa específico precisará las modalidades de su realización, fijará su duración y preverá los medios que se estimen necesarios. La suma de los importes que se estimen necesarios fijados para los programas específicos no podrá superar el importe global máximo fijado para el programa marco y para cada acción.

4. Los programas específicos serán adoptados por el Consejo, con arreglo a un procedimiento legislativo especial y previa consulta al Parlamento Europeo y al Comité Económico y Social.

5. Como complemento de las acciones previstas en el programa marco plurianual, el Parlamento Europeo y el Consejo establecerán, con arreglo al procedimiento legislativo ordinario y previa consulta al Comité Económico y Social, las medidas necesarias para la realización del espacio europeo de investigación.

Artículo 183. (antiguo artículo 167 TCE)

Para la ejecución del programa marco plurianual, la Unión:

– Fijará las normas para la participación de las empresas, los centros de investigación y las universidades,

– fijará las normas aplicables a la difusión de los resultados de la investigación.

Artículo 184. (antiguo artículo 168 TCE)

Al ejecutarse el programa marco plurianual, podrán aprobarse programas complementarios en los que solamente participen aquellos Estados miembros que aseguren su financiación, sin perjuicio de una posible participación de la Unión.

La Unión establecerá las normas aplicables a los programas complementarios, especialmente en materia de difusión de los conocimientos y de acceso de otros Estados miembros.

Artículo 185. (antiguo artículo 169 TCE)

En la ejecución del programa marco plurianual, la Unión podrá prever, de acuerdo con los Estados miembros interesados, una participación en programas de investigación y desarrollo emprendidos por varios Estados miembros, incluida la participación en las estructuras creadas para la ejecución de dichos programas.

Artículo 186. (antiguo artículo 170 TCE)

En la ejecución del programa marco plurianual, la Unión podrá prever una cooperación en materia de investigación, de desarrollo tecnológico y de demostración de la Unión con terceros países o con organizaciones internacionales.

Las modalidades de esta cooperación podrán ser objeto de acuerdos entre la Unión y las terceras partes interesadas.

Artículo 187. (antiguo artículo 171 TCE)

La Unión podrá crear empresas comunes o cualquier otra estructura que se considere necesaria para la correcta ejecución de los programas de investigación, de desarrollo tecnológico y de demostración de la Unión.

Artículo 188. (antiguo artículo 172 TCE)

El Consejo adoptará, a propuesta de la Comisión y previa consulta al Parlamento Europeo y al Comité Económico y Social, las disposiciones previstas en el artículo 187.

El Parlamento Europeo y el Consejo, con arreglo al procedimiento legislativo ordinario y previa consulta al Comité Económico y Social, adoptarán las disposiciones contempladas en los artículos 183, 184 y 185. La aprobación de los programas complementarios requerirá el acuerdo de los Estados miembros interesados.

Artículo 189.

1. A fin de favorecer el progreso científico y técnico, la competitividad industrial y la aplicación de sus políticas, la Unión elaborará una política espacial europea. Para ello podrá fomentar iniciativas comunes, apoyar la investigación y el desarrollo tecnológico y coordinar los esfuerzos necesarios para la exploración y utilización del espacio.

2. Para contribuir a la consecución de los objetivos mencionados en el apartado 1, el Parlamento Europeo y el Consejo establecerán, con arreglo al procedimiento legislativo ordinario, las medidas necesarias, que podrán tener la forma de un programa espacial europeo, con exclusión de toda armonización de las disposiciones legales y reglamentarias de los Estados miembros.

3. La Unión establecerá las relaciones que sean apropiadas con la Agencia Espacial Europea.

4. El presente artículo se entenderá sin perjuicio de las demás disposiciones del presente título.

Artículo 190. (antiguo artículo 173 TCE)

Al principio de cada año, la Comisión presentará un informe al Parlamento Europeo y al Consejo.

Dicho informe versará en particular sobre las actividades realizadas en materia de investigación y desarrollo tecnológico y de difusión de los resultados durante el año precedente, así como sobre el programa de trabajo del año en curso.

TÍTULO XX

MEDIO AMBIENTE

Artículo 191. (antiguo artículo 174 TCE)

1. La política de la Unión en el ámbito del medio ambiente contribuirá a alcanzar los siguientes objetivos:

– La conservación, la protección y la mejora de la calidad del medio ambiente,

– la protección de la salud de las personas,

– la utilización prudente y racional de los recursos naturales,

– el fomento de medidas a escala internacional destinadas a hacer frente a los problemas regionales o mundiales del medio ambiente. y en particular a luchar contra el cambio climático.

2. La política de la Unión en el ámbito del medio ambiente tendrá como objetivo alcanzar un nivel de protección elevado, teniendo presente la diversidad de situaciones existentes en las distintas regiones de la Unión. Se basará en los principios de cautela y de acción preventiva, en el principio de corrección de los atentados al medio ambiente, preferentemente en la fuente misma, y en el principio de quien contamina paga.

En este contexto, las medidas de armonización necesarias para responder a exigencias de la protección del medio ambiente incluirán, en los casos apropiados, una cláusula de salvaguardia que autorice a los Estados miembros a adoptar, por motivos medioambientales no económicos, medidas provisionales sometidas a un procedimiento de control de la Unión.

3. En la elaboración de su política en el área del medio ambiente, la Unión tendrá en cuenta:

– Los datos científicos y técnicos disponibles,

– las condiciones del medio ambiente en las diversas regiones de la Unión,

– las ventajas y las cargas que puedan resultar de la acción o de la falta de acción,

– el desarrollo económico y social de la Unión en su conjunto y el desarrollo equilibrado de sus regiones.

4. En el marco de sus respectivas competencias, la Unión y los Estados miembros cooperarán con los terceros países y las organizaciones internacionales competentes. Las modalidades de la cooperación de la Unión podrán ser objeto de acuerdos entre ésta y las terceras partes interesadas.

El párrafo precedente se entenderá sin perjuicio de la competencia de los Estados miembros para negociar en las instituciones internacionales y para concluir acuerdos internacionales.

🕮 *Bibliografía.*

– La protección del medio ambiente en la Unión Europea a partir del Tratado de Lisboa. Agustina Iglesias Skulj.
– Comunidades Autónomas y Unión Europea tras la entrada en vigor del Tratado de Lisboa. Sobre los riesgos de una reforma del Estado Autonómico sin reforma de la Constitución. José Martín y Pérez de Nanclares.

Artículo 192. (antiguo artículo 175 TCE)

1. El Parlamento Europeo y el Consejo, con arreglo al procedimiento legislativo ordinario y previa consulta al Comité Económico y Social y al Comité de las Regiones, decidirán las acciones que deba emprender la Unión para la realización de los objetivos fijados en el artículo 191.

2. No obstante el procedimiento de toma de decisiones contemplado en el apartado 1, y sin perjuicio del artículo 114, el Consejo, por unanimidad con arreglo a un procedimiento legislativo especial, a propuesta de la Comisión y previa consulta al Parlamento Europeo, al Comité Económico y Social y al Comité de las Regiones, adoptará:

a) Disposiciones esencialmente de carácter fiscal;

b) las medidas que afecten a:

– La ordenación territorial;

– la gestión cuantitativa de los recursos hídricos o que afecten directa o indirectamente a la disponibilidad de dichos recursos;

– la utilización del suelo, con excepción de la gestión de los residuos;

c) las medidas que afecten de forma significativa a la elección por un Estado miembro entre diferentes fuentes de energía y a la estructura general de su abastecimiento energético.

El Consejo, por unanimidad, a propuesta de la Comisión y previa consulta al Parlamento Europeo, al Comité Económico y Social y al Comité de las Regiones, podrá disponer que el procedimiento legislativo ordinario sea aplicable a los ámbitos mencionados en el párrafo primero.

3. El Parlamento Europeo y el Consejo adoptarán, con arreglo al procedimiento legislativo ordinario y previa consulta al Comité Económico y Social y al Comité de las Regiones, programas de acción de carácter general que fijen los objetivos prioritarios que hayan de alcanzarse.

Las medidas necesarias para la ejecución de dichos programas se adoptarán de conformidad con las condiciones contempladas en el apartado 1 o en el apartado 2, según proceda.

4. Sin perjuicio de determinadas medidas adoptadas por la Unión, los Estados miembros tendrán a su cargo la financiación y la ejecución de la política en materia de medio ambiente.

5. Sin perjuicio del principio de quien contamina paga, cuando una medida adoptada con arreglo a lo dispuesto en el apartado 1 implique costes que se consideren desproporcionados para las autoridades públicas de un Estado miembro, dicha medida establecerá las disposiciones adecuadas en forma de:

– Excepciones de carácter temporal,

– apoyo financiero con cargo al Fondo de Cohesión creado de conformidad con lo dispuesto en el artículo 177, o ambas posibilidades.

🕮 *Bibliografía.*

– La protección del medio ambiente en la Unión Europea a partir del Tratado de Lisboa. Agustina IGLESIAS SKULJ.

Artículo 193. (antiguo artículo 176 TCE)

Las medidas de protección adoptadas en virtud del artículo 192 no serán obstáculo para el mantenimiento y la adopción, por parte de cada Estado miembro, de medidas de mayor protección. Dichas medidas deberán ser compatibles con los Tratados y se notificarán a la Comisión.

TÍTULO XXI

ENERGÍA

Artículo 194.

1. En el marco del establecimiento o del funcionamiento del mercado interior y atendiendo a la necesidad de preservar y mejorar el medio ambiente, la política energética de la Unión tendrá por objetivo, con un espíritu de solidaridad entre los Estados miembros:

a) Garantizar el funcionamiento del mercado de la energía;

b) garantizar la seguridad del abastecimiento energético en la Unión;

c) fomentar la eficiencia energética y el ahorro energético así como el desarrollo de energías nuevas y renovables; y

d) fomentar la interconexión de las redes energéticas.

2. Sin perjuicio de la aplicación de otras disposiciones de los Tratados, el Parlamento Europeo y el Consejo establecerán, con arreglo al procedimiento legislativo ordinario, las medidas necesarias para alcanzar los objetivos mencionados en el apartado 1. Dichas medidas se adoptarán previa consulta al Comité Económico y Social y al Comité de las Regiones.

No afectarán al derecho de un Estado miembro a determinar las condiciones de explotación de sus recursos energéticos, sus posibilidades de elegir entre distintas fuentes de energía y la estructura general de su abastecimiento energético, sin perjuicio de la letra c) del apartado 2 del artículo 192.

3. No obstante lo dispuesto en el apartado 2, el Consejo, con arreglo a un procedimiento legislativo especial, por unanimidad y previa consulta al Parlamento Europeo, establecerá las medidas mencionadas en ese apartado cuando sean esencialmente de carácter fiscal.

TÍTULO XXII

TURISMO

Artículo 195.

1. La Unión complementará la acción de los Estados miembros en el sector turístico, en particular promoviendo la competitividad de las empresas de la Unión en este sector.

Con este fin, la Unión tendrá por objetivo:

a) Fomentar la creación de un entorno favorable al desarrollo de las empresas en este sector;

b) propiciar la cooperación entre Estados miembros, en particular mediante el intercambio de buenas prácticas.

2. El Parlamento Europeo y el Consejo, con arreglo al procedimiento legislativo ordinario, establecerán las medidas específicas destinadas a complementar las acciones llevadas a cabo en los Estados miembros para conseguir los objetivos mencionados en el presente artículo, con exclusión de toda armonización de las disposiciones legales y reglamentarias de los Estados miembros.

🕮 *Bibliografía.*

– Comunidades Autónomas y Unión Europea tras la entrada en vigor del Tratado de Lisboa. Sobre los riesgos de una reforma del Estado Autonómico sin reforma de la Constitución. José MARTÍN Y PÉREZ DE NANCLARES.

TÍTULO XXIII

PROTECCIÓN CIVIL

Artículo 196.

1. La Unión fomentará la cooperación entre los Estados miembros con el fin de mejorar la eficacia de los sistemas de prevención de las catástrofes naturales o de origen humano y de protección frente a ellas.

La acción de la Unión tendrá por objetivo:

a) Apoyar y complementar la acción de los Estados miembros a escala nacional, regional y local por lo que respecta a la prevención de riesgos, la preparación de las personas encargadas de la protección civil en los Estados miembros y la intervención en caso de catástrofes naturales o de origen humano dentro de la Unión;

b) fomentar una cooperación operativa rápida y eficaz dentro de la Unión entre los servicios de protección civil nacionales;

c) favorecer la coherencia de las acciones emprendidas a escala internacional en materia de protección civil.

2. El Parlamento Europeo y el Consejo, con arreglo al procedimiento legislativo ordinario, establecerán las medidas necesarias para contribuir a la consecución de los objetivos contemplados en el apartado 1, con exclusión de toda armonización de las disposiciones legales y reglamentarias de los Estados miembros.

TÍTULO XXIV

COOPERACIÓN ADMINISTRATIVA

Artículo 197.

1. La aplicación efectiva del Derecho de la Unión por los Estados miembros, que es esencial para el buen funcionamiento de la Unión, se considerará asunto de interés común.

2. La Unión podrá respaldar los esfuerzos de los Estados miembros por mejorar su capacidad administrativa para aplicar el Derecho de la Unión. Esta acción podrá consistir especialmente en facilitar el intercambio de información y funcionarios, así como en apoyar programas de formación. Ningún Estado miembro estará obligado a valerse de tal apoyo. El Parlamento Europeo y el Consejo, mediante reglamentos adoptados con arreglo al procedimiento legislativo ordinario, establecerán las medidas necesarias a este fin, con exclusión de toda armonización de las disposiciones legales y reglamentarias de los Estados miembros.

3. El presente artículo se entenderá sin perjuicio de la obligación de los Estados miembros de aplicar el Derecho de la Unión, ni de las prerrogativas y deberes de la Comisión. Se entenderá también sin perjuicio de las demás disposiciones de los Tratados que prevén una cooperación administrativa entre los Estados miembros y entre éstos y la Unión.

🕮 *Bibliografía.*

– Comunidades Autónomas y Unión Europea tras la entrada en vigor del Tratado de Lisboa. Sobre los riesgos de una reforma del Estado Autonómico sin reforma de la Constitución. José Martín y Pérez de Nanclares.

PARTE CUARTA

Asociación de los países y territorios de ultramar

Artículo 198. (antiguo artículo 182 TCE)

Los Estados miembros convienen en asociar a la Unión los países y territorios no europeos que mantienen relaciones especiales con Dinamarca, Francia, Países Bajos y Reino Unido. Dichos países y territorios, que en lo sucesivo se denominarán «países y territorios», se enumeran en la lista que constituye el anexo II.

El fin de la asociación será la promoción del desarrollo económico y social de los países y territorios, así como el establecimiento de estrechas relaciones económicas entre éstos y la Unión en su conjunto.

De conformidad con los principios enunciados en el preámbulo del presente Tratado, la asociación deberá, en primer lugar, contribuir a favorecer los intereses de los habitantes de dichos países

y territorios y su prosperidad, de modo que puedan alcanzar el desarrollo económico, social y cultural al que aspiran.

Artículo 199. (antiguo artículo 183 TCE)

La asociación perseguirá los siguientes objetivos:

1) Los Estados miembros aplicarán a sus intercambios comerciales con los países y territorios el régimen que se otorguen entre sí en virtud de los Tratados.

2) Cada país o territorio aplicará a sus intercambios comerciales con los Estados miembros y con los demás países y territorios el régimen que aplique al Estado europeo con el que mantenga relaciones especiales.

3) Los Estados miembros contribuirán a las inversiones que requiera el desarrollo progresivo de estos países y territorios.

4) Para las inversiones financiadas por la Unión, la participación en las convocatorias para la adjudicación de obras, servicios y suministros quedará abierta, en igualdad de condiciones, a todas las personas físicas y jurídicas que tengan la nacionalidad de los Estados miembros o de los países y territorios.

5) En las relaciones entre los Estados miembros y los países y territorios, el derecho de establecimiento de los nacionales y sociedades se regulará de conformidad con las disposiciones y normas de procedimiento previstas en el capítulo relativo al derecho de establecimiento y sobre una base no discriminatoria, sin perjuicio de las disposiciones especiales que se adopten en virtud del artículo 203.

Artículo 200. (antiguo artículo 184 TCE)

1. Las importaciones de mercancías originarias de los países y territorios se beneficiarán, a su entrada en los Estados miembros, de la prohibición de los derechos de aduana llevada a cabo entre los Estados miembros de acuerdo con las disposiciones de los Tratados.

2. Los derechos de aduana que graven, a su entrada en cada país y territorio, las importaciones procedentes de los Estados miembros y de los demás países y territorios quedarán prohibidos de conformidad con lo dispuesto en el artículo 30.

3. No obstante, los países y territorios podrán percibir derechos de aduana para satisfacer las exigencias de su desarrollo y las necesidades de su industrialización o derechos de carácter fiscal destinados a nutrir su presupuesto.

Los derechos mencionados en el párrafo anterior no podrán ser superiores a los que graven las importaciones de productos procedentes del Estado miembro con el que cada país o territorio mantenga relaciones especiales.

4. El apartado 2 no será aplicable a los países y territorios que, por estar sujetos a obligaciones internacionales especiales, estén aplicando un arancel aduanero no discriminatorio.

5. El establecimiento o la modificación de los derechos de aduana que graven las mercancías importadas por los países y territorios no deberá provocar, de hecho o de derecho, una discriminación directa o indirecta entre las importaciones procedentes de los distintos Estados miembros.

Artículo 201. (antiguo artículo 185 TCE)

Si la cuantía de los derechos aplicables a las mercancías procedentes de un tercer país a su entrada en un país o territorio fuere tal que, teniendo en cuenta lo dispuesto en el apartado 1 del artículo 200, pudiere originar desviaciones del tráfico comercial en perjuicio de uno de los Estados miembros, éste podrá pedir a la Comisión que proponga a los demás Estados miembros las medidas necesarias para corregir dicha situación.

Artículo 202. (antiguo artículo 186 TCE)

Sin perjuicio de las disposiciones relativas a la salud y seguridad públicas y al orden público, la libertad de circulación de los trabajadores de los países y territorios en los Estados miembros, así como la de los trabajadores de los Estados miembros en los países y territorios, se regirá por actos adoptados de conformidad con el artículo 203.

Artículo 203. (antiguo artículo 187 TCE)

El Consejo, a la luz de los resultados alcanzados en el marco de la asociación de los países y territorios a la Unión y basándose en los principios contenidos en los Tratados, adoptará, por unanimidad, a propuesta de la Comisión, las disposiciones relativas a las modalidades y el procedimiento para la asociación de los países y territorios a la Unión. Cuando el Consejo adopte dichas disposicio-

nes con arreglo a un procedimiento legislativo especial, se pronunciará por unanimidad, a propuesta de la Comisión y previa consulta al Parlamento Europeo.

Artículo 204. (antiguo artículo 188 TCE)

Las disposiciones de los artículos 198 a 203 serán aplicables a Groenlandia, sin perjuicio de las disposiciones específicas para Groenlandia que figuran en el Protocolo sobre el régimen particular aplicable a Groenlandia, incorporado como anexo a los Tratados.

PARTE QUINTA

Acción exterior de la Unión

TÍTULO I

DISPOSICIONES GENERALES RELATIVAS A LA ACCIÓN EXTERIOR DE LA UNIÓN

Artículo 205.

La acción de la Unión en la escena internacional, en virtud de la presente parte, se basará en los principios, perseguirá los objetivos y se realizará de conformidad con las disposiciones generales contempladas en el capítulo 1 del título V del Tratado de la Unión Europea.

TÍTULO II

POLÍTICA COMERCIAL COMÚN

Artículo 206. (antiguo artículo 131 TCE)

Mediante el establecimiento de una unión aduanera de conformidad con los artículos 28 a 32, la Unión contribuirá, en el interés común, al desarrollo armonioso del comercio mundial, a la supresión progresiva de las restricciones a los intercambios internacionales y a las inversiones extranjeras directas, así como a la reducción de las barreras arancelarias y de otro tipo.

Artículo 207. (antiguo artículo 133 TCE)

1. La política comercial común se basará en principios uniformes, en particular por lo que se refiere a las modificaciones arancelarias, la celebración de acuerdos arancelarios y comerciales relativos a los intercambios de mercancías y de servicios, y los aspectos comerciales de la propiedad intelectual e industrial, las inversiones extranjeras directas, la uniformización de las medidas de liberalización, la política de exportación, así como las medidas de protección comercial, entre ellas las que deban adoptarse en caso de dumping y subvenciones. La política comercial común se llevará a cabo en el marco de los principios y objetivos de la acción exterior de la Unión.

2. El Parlamento Europeo y el Consejo, con arreglo al procedimiento legislativo ordinario, adoptarán mediante reglamentos las medidas por las que se defina el marco de aplicación de la política comercial común.

3. En caso de que deban negociarse y celebrarse acuerdos con uno o más terceros países u organizaciones internacionales, se aplicará el artículo 218, sin perjuicio de las disposiciones específicas del presente artículo.

La Comisión presentará recomendaciones al Consejo, que la autorizará a iniciar las negociaciones necesarias. Corresponderá al Consejo y a la Comisión velar por que los acuerdos negociados sean compatibles con las políticas y normas internas de la Unión.

La Comisión llevará a cabo dichas negociaciones en consulta con un comité especial designado por el Consejo para asistirla en dicha tarea y con arreglo a las directrices que el Consejo pueda dirigirle. La Comisión informará periódicamente al comité especial y al Parlamento Europeo de la marcha de las negociaciones.

4. Para la negociación y celebración de los acuerdos mencionados en el apartado 3, el Consejo decidirá por mayoría cualificada.

Para la negociación y celebración de acuerdos en los ámbitos del comercio de servicios y de los aspectos comerciales de la propiedad intelectual e industrial, así como de las inversiones extranjeras directas, el Consejo se pronunciará por unanimidad cuando dichos acuerdos contengan disposiciones en las que se requiere la unanimidad para la adopción de normas internas.

El Consejo se pronunciará también por unanimidad para la negociación y la celebración de acuerdos:

a) En el ámbito del comercio de servicios culturales y audiovisuales, cuando dichos acuerdos puedan perjudicar a la diversidad cultural y lingüística de la Unión;

b) en el ámbito del comercio de servicios sociales, educativos y sanitarios, cuando dichos acuerdos puedan perturbar gravemente la organización nacional de dichos servicios y perjudicar a la responsabilidad de los Estados miembros en la prestación de los mismos.

5. La negociación y la celebración de acuerdos internacionales en el ámbito de los transportes se regirán por el título VI de la tercera parte y por el artículo 218.

6. El ejercicio de las competencias atribuidas por el presente artículo en el ámbito de la política comercial común no afectará a la delimitación de las competencias entre la Unión y los Estados miembros ni conllevará una armonización de las disposiciones legales o reglamentarias de los Estados miembros en la medida en que los Tratados excluyan dicha armonización.

TÍTULO III

COOPERACIÓN CON TERCEROS PAÍSES Y AYUDA HUMANITARIA

CAPÍTULO I

Cooperación para el desarrollo

Artículo 208. (antiguo artículo 177 TCE)

1. La política de la Unión en el ámbito de la cooperación para el desarrollo se llevará a cabo en el marco de los principios y objetivos de la acción exterior de la Unión. Las políticas de cooperación para el desarrollo de la Unión y de los Estados miembros se complementarán y reforzarán mutuamente.

El objetivo principal de la política de la Unión en este ámbito será la reducción y, finalmente, la erradicación de la pobreza. La Unión tendrá en cuenta los objetivos de la cooperación para el desarrollo al aplicar las políticas que puedan afectar a los países en desarrollo.

2. La Unión y los Estados miembros respetarán los compromisos y tendrán en cuenta los objetivos que han acordado en el marco de las Naciones Unidas y de otras organizaciones internacionales competentes.

Artículo 209. (antiguo artículo 179 TCE)

1. El Parlamento Europeo y el Consejo, con arreglo al procedimiento legislativo ordinario, adoptarán las medidas necesarias para ejecutar la política de cooperación para el desarrollo, que podrán referirse a programas plurianuales de cooperación con países en desarrollo o a programas que tengan un enfoque temático.

2. La Unión podrá celebrar con los terceros países y con las organizaciones internacionales competentes cualquier acuerdo adecuado para la consecución de los objetivos enunciados en los artículos 21 del Tratado de la Unión Europea y 208 del presente Tratado.

El párrafo primero se entenderá sin perjuicio de las competencias de los Estados miembros para negociar en los foros internacionales y celebrar acuerdos.

3. El Banco Europeo de Inversiones contribuirá, en las condiciones previstas en sus Estatutos, a la ejecución de las acciones contempladas en el apartado 1.

Artículo 210. (antiguo artículo 180 TCE)

1. Con objeto de favorecer la complementariedad y la eficacia de sus acciones, la Unión y los Estados miembros coordinarán sus políticas en materia de cooperación al desarrollo y concertarán sus programas de ayuda, también en el marco de organizaciones internacionales y de conferencias internacionales. Podrán emprender acciones conjuntas. Los Estados miembros contribuirán, si fuere necesario, a la ejecución de los programas de ayuda de la Unión.

2. La Comisión podrá adoptar cualquier iniciativa adecuada para fomentar la coordinación a que se refiere el apartado 1.

Artículo 211. (antiguo artículo 181 TCE)

En el marco de sus respectivas competencias, la Unión y los Estados miembros cooperarán con los terceros países y las organizaciones internacionales competentes.

CAPÍTULO II

Cooperación económica, financiera y técnica con terceros países

Artículo 212. (antiguo artículo 181 A TCE)

1. Sin perjuicio de las demás disposiciones de los Tratados, y en particular las de los artículos 208 a 211, la Unión llevará a cabo acciones de cooperación económica, financiera y técnica, entre ellas acciones de ayuda en particular en el ámbito financiero, con terceros países distintos de los países en desarrollo. Estas acciones serán coherentes con la política de desarrollo de la Unión y se llevarán a cabo conforme a los principios y objetivos de su acción exterior. Las acciones de la Unión y de los Estados miembros se complementarán y reforzarán mutuamente.

2. El Parlamento Europeo y el Consejo adoptarán, con arreglo al procedimiento legislativo ordinario, las medidas necesarias para la aplicación del apartado 1.

3. En el marco de sus respectivas competencias, la Unión y los Estados miembros cooperarán con los terceros países y con las organizaciones internacionales competentes. Las modalidades de cooperación de la Unión podrán ser objeto de acuerdos entre ésta y las terceras partes interesadas.

El párrafo primero no afectará a las competencias de los Estados miembros para negociar en los organismos internacionales y celebrar acuerdos internacionales.

Artículo 213.

Cuando la situación en un tercer país requiera que la Unión preste ayuda financiera urgente, el Consejo adoptará, a propuesta de la Comisión, las decisiones necesarias.

CAPÍTULO III

Ayuda humanitaria

Artículo 214.

1. Las acciones de la Unión en el ámbito de la ayuda humanitaria se llevarán a cabo en el marco de los principios y objetivos de la acción exterior de la Unión. Dichas acciones tendrán por objeto, en casos concretos, prestar asistencia y socorro a las poblaciones de los terceros países víctimas de catástrofes naturales o de origen humano, y protegerlas, para hacer frente a las necesidades humanitarias resultantes de esas diversas situaciones. Las acciones de la Unión y de los Estados miembros se complementarán y reforzarán mutuamente.

2. Las acciones de ayuda humanitaria se llevarán a cabo conforme a los principios del Derecho internacional y a los principios de imparcialidad, neutralidad y no discriminación.

3. El Parlamento Europeo y el Consejo establecerán, con arreglo al procedimiento legislativo ordinario, las medidas que determinen el marco en el que se realizarán las acciones de ayuda humanitaria de la Unión.

4. La Unión podrá celebrar con los terceros países y con las organizaciones internacionales competentes cualquier acuerdo adecuado para la consecución de los objetivos enunciados en el apartado 1 y en el artículo 21 del Tratado de la Unión Europea.

El párrafo primero se entenderá sin perjuicio de las competencias de los Estados miembros para negociar en los foros internacionales y celebrar acuerdos.

5. A fin de establecer un marco para que los jóvenes europeos puedan aportar contribuciones comunes a las acciones de ayuda humanitaria de la Unión, se creará un Cuerpo Voluntario Europeo de Ayuda Humanitaria. El Parlamento Europeo y el Consejo fijarán mediante reglamentos, con arreglo al procedimiento legislativo ordinario, su estatuto y sus normas de funcionamiento.

6. La Comisión podrá adoptar cualquier iniciativa adecuada para fomentar la coordinación entre las acciones de la Unión y las de los Estados miembros, con objeto de aumentar la eficacia y la complementariedad de los mecanismos de la Unión y de los mecanismos nacionales de ayuda humanitaria.

7. La Unión velará por que sus acciones de ayuda humanitaria estén coordinadas y sean coherentes con las de las organizaciones y organismos internacionales, en particular los que forman parte del sistema de las Naciones Unidas.

TÍTULO IV

MEDIDAS RESTRICTIVAS

Artículo 215. (antiguo artículo 301 TCE)

1. Cuando una decisión adoptada de conformidad con el capítulo 2 del título V del Tratado de la Unión Europea prevea la interrupción o la reducción, total o parcial, de las relaciones económicas y financieras con uno o varios terceros países, el Consejo adoptará por mayoría cualificada, a propuesta conjunta del Alto Representante de la Unión para Asuntos Exteriores y Política de Seguridad y de la Comisión, las medidas necesarias. Informará de ello al Parlamento Europeo.

2. Cuando una decisión adoptada de conformidad con el capítulo 2 del título V del Tratado de la Unión Europea así lo prevea, el Consejo podrá adoptar por el procedimiento establecido en el apartado 1 medidas restrictivas contra personas físicas o jurídicas, grupos o entidades no estatales.

3. Los actos contemplados en el presente artículo incluirán las disposiciones necesarias en materia de garantías jurídicas.

TÍTULO V

ACUERDOS INTERNACIONALES

Artículo 216.

1. La Unión podrá celebrar un acuerdo con uno o varios terceros países u organizaciones internacionales cuando así lo prevean los Tratados o cuando la celebración de un acuerdo bien sea necesaria para alcanzar, en el contexto de las políticas de la Unión, alguno de los objetivos establecidos en los Tratados, bien esté prevista en un acto jurídicamente vinculante de la Unión, o bien pueda afectar a normas comunes o alterar el alcance de las mismas.

2. Los acuerdos celebrados por la Unión vincularán a las instituciones de la Unión y a los Estados miembros.

Artículo 217. (antiguo artículo 310 TCE)

La Unión podrá celebrar con uno o varios terceros países o con organizaciones internacionales acuerdos que establezcan una asociación que entrañe derechos y obligaciones recíprocos, acciones comunes y procedimientos particulares.

Artículo 218. (antiguo artículo 300 TCE)

1. Sin perjuicio de las disposiciones particulares del artículo 207, para la negociación y celebración de acuerdos entre la Unión y terceros países u organizaciones internacionales se aplicará el procedimiento siguiente.

2. El Consejo autorizará la apertura de negociaciones, aprobará las directrices de negociación, autorizará la firma y celebrará los acuerdos.

3. La Comisión, o el Alto Representante de la Unión para Asuntos Exteriores y Política de Seguridad cuando el acuerdo previsto se refiera exclusiva o principalmente a la política exterior y de seguridad común, presentará recomendaciones al Consejo, que adoptará una decisión por la que se autorice la apertura de negociaciones y se designe, en función de la materia del acuerdo previsto, al negociador o al jefe del equipo de negociación de la Unión.

4. El Consejo podrá dictar directrices al negociador y designar un comité especial, al que deberá consultarse durante las negociaciones.

5. El Consejo adoptará, a propuesta del negociador, una decisión por la que se autorice la firma del acuerdo y, en su caso, su aplicación provisional antes de la entrada en vigor.

6. El Consejo adoptará, a propuesta del negociador, una decisión de celebración del acuerdo.

Con excepción de los acuerdos que se refieran exclusivamente a la política exterior y de seguridad común, el Consejo adoptará la decisión de celebración del acuerdo:

a) Previa aprobación del Parlamento Europeo en los casos siguientes:

i) Acuerdos de asociación;

ii) acuerdo de adhesión de la Unión al Convenio Europeo para la Protección de los Derechos Humanos y de las Libertades Fundamentales;

iii) acuerdos que creen un marco institucional específico al organizar procedimientos de cooperación;

iv) acuerdos que tengan repercusiones presupuestarias importantes para la Unión;

v) acuerdos que se refieran a ámbitos a los que se aplique el procedimiento legislativo ordinario o, si se requiere la aprobación del Parlamento Europeo, el procedimiento legislativo especial.

En caso de urgencia, el Parlamento Europeo y el Consejo podrán convenir en un plazo para la aprobación.

b) Previa consulta al Parlamento Europeo en los demás casos. El Parlamento Europeo emitirá su dictamen en un plazo que el Consejo podrá fijar según la urgencia. De no haberse emitido un dictamen al término de dicho plazo, el Consejo podrá pronunciarse.

7. No obstante lo dispuesto en los apartados 5, 6 y 9, el Consejo, al celebrar un acuerdo, podrá autorizar al negociador a aprobar, en nombre de la Unión, las modificaciones del acuerdo para cuya adopción éste prevea un procedimiento simplificado o la intervención de un órgano creado por el acuerdo. El Consejo podrá supeditar dicha autorización a condiciones específicas.

8. El Consejo se pronunciará por mayoría cualificada durante todo el procedimiento.

Sin embargo, el Consejo se pronunciará por unanimidad cuando el acuerdo se refiera a un ámbito en el que se requiera la unanimidad para la adopción de un acto de la Unión y cuando se trate de acuerdos de asociación y de los acuerdos previstos en el artículo 212 con los Estados candidatos a la adhesión. El Consejo se pronunciará también por unanimidad sobre el acuerdo de adhesión de la Unión al Convenio Europeo para la Protección de los Derechos Humanos y de las Libertades Fundamentales; la decisión de celebración de dicho acuerdo entrará en vigor después de haber sido aprobada por los Estados miembros, de conformidad con sus respectivas normas constitucionales.

9. El Consejo adoptará, a propuesta de la Comisión o del Alto Representante de la Unión para Asuntos Exteriores y Política de Seguridad, una decisión por la que se suspenda la aplicación de un acuerdo y se establezcan las posiciones que deban adoptarse en nombre de la Unión en un organismo creado por un acuerdo, cuando dicho organismo deba adoptar actos que surtan efectos jurídicos, con excepción de los actos que completen o modifiquen el marco institucional del acuerdo.

10. Se informará cumplida e inmediatamente al Parlamento Europeo en todas las fases del procedimiento.

11. Un Estado miembro, el Parlamento Europeo, el Consejo o la Comisión podrán solicitar el dictamen del Tribunal de Justicia sobre la compatibilidad con los Tratados de cualquier acuerdo previsto. En caso de dictamen negativo del Tribunal de Justicia, el acuerdo previsto no podrá entrar en vigor, salvo modificación de éste o revisión de los Tratados.

Jurisprudencia.

– TJUE (Sala Pleno) Dictamen de 8 marzo 2011 (TJCE 2011, 46).

Bibliografía.

– Orden de detención y entrega europea: ámbito espacial y temporal. Marina CEDEÑO HERNÁN.

Artículo 219. (antiguo artículo 111, apartados 1 a 3 y 5, TCE)

1. No obstante lo dispuesto en el artículo 218, el Consejo, bien por recomendación del Banco Central Europeo, bien por recomendación de la Comisión y previa consulta al Banco Central Europeo con el fin de lograr un consenso compatible con el objetivo de la estabilidad de precios, podrá celebrar acuerdos formales relativos a un sistema de tipos de cambio para el euro en relación con las monedas de terceros Estados. El Consejo se pronunciará por unanimidad, previa consulta al Parlamento Europeo y con arreglo al procedimiento establecido en el apartado 3.

El Consejo, bien por recomendación del Banco Central Europeo, bien por recomendación de la Comisión y previa consulta al Banco Central Europeo con el fin de lograr un consenso compatible con el objetivo de la estabilidad de precios, podrá adoptar, ajustar o abandonar los tipos centrales del euro en el sistema de tipos de cambio. El Presidente del Consejo informará al Parlamento Europeo de la adopción, del ajuste o del abandono de los tipos centrales del euro.

2. A falta de un sistema de tipos de cambio respecto de una o varias monedas de terceros Estados con arreglo al apartado 1, el Consejo, bien sobre la base de una recomendación de la Comisión y previa consulta al Banco Central Europeo, bien sobre la base de una recomendación del Banco Central Europeo, podrá formular orientaciones generales para la política de tipos de cambio respecto de estas monedas. Estas orientaciones generales se entenderán sin perjuicio del objetivo fundamental del SEBC de mantener la estabilidad de precios.

3. No obstante lo dispuesto en el artículo 218, cuando la Unión tenga que negociar acuerdos en materia de régimen monetario o de régimen cambiario con uno o varios terceros Estados u organizaciones internacionales, el Consejo, sobre la base de una recomendación de la Comisión y previa consulta al Banco Central Europeo, decidirá sobre las modalidades de negociación y celebración de

dichos acuerdos. Las citadas modalidades de negociación garantizarán que la Unión exprese una posición única. La Comisión estará plenamente asociada a las negociaciones.

4. Sin perjuicio de las competencias y de los acuerdos de la Unión sobre la unión económica y monetaria, los Estados miembros podrán negociar en los foros internacionales y celebrar acuerdos internacionales.

TÍTULO VI

RELACIONES DE LA UNIÓN CON LAS ORGANIZACIONES INTERNACIONALES Y CON TERCEROS PAÍSES Y DELEGACIONES DE LA UNIÓN

Artículo 220. (antiguos artículos 302 a 304 TCE)

1. La Unión establecerá todo tipo de cooperación adecuada con los órganos de las Naciones Unidas y de sus organismos especializados, el Consejo de Europa, la Organización para la Seguridad y la Cooperación en Europa y la Organización de Cooperación y Desarrollo Económicos.

La Unión mantendrá también relaciones apropiadas con otras organizaciones internacionales.

2. El Alto Representante de la Unión para Asuntos Exteriores y Política de Seguridad y la Comisión se encargarán de aplicar lo dispuesto en el presente artículo.

Artículo 221.

1. Las delegaciones de la Unión en terceros países y ante organizaciones internacionales asumirán la representación de la Unión.

2. Las delegaciones de la Unión estarán bajo la autoridad del Alto Representante de la Unión para Asuntos Exteriores y Política de Seguridad. Actuarán en estrecha cooperación con las misiones diplomáticas y consulares de los Estados miembros.

TÍTULO VII

CLÁUSULA DE SOLIDARIDAD

Artículo 222.

1. La Unión y sus Estados miembros actuarán conjuntamente con espíritu de solidaridad si un Estado miembro es objeto de un ataque terrorista o víctima de una catástrofe natural o de origen humano. La Unión movilizará todos los instrumentos de que disponga, incluidos los medios militares puestos a su disposición por los Estados miembros, para:

a) – Prevenir la amenaza terrorista en el territorio de los Estados miembros;

– proteger a las instituciones democráticas y a la población civil de posibles ataques terroristas;

– prestar asistencia a un Estado miembro en el territorio de éste, a petición de sus autoridades políticas, en caso de ataque terrorista;

b) prestar asistencia a un Estado miembro en el territorio de éste, a petición de sus autoridades políticas, en caso de catástrofe natural o de origen humano.

2. Si un Estado miembro es objeto de un ataque terrorista o víctima de una catástrofe natural o de origen humano, a petición de sus autoridades políticas los demás Estados miembros le prestarán asistencia. Con este fin, los Estados miembros se coordinarán en el seno del Consejo.

3. Las modalidades de aplicación por la Unión de la presente cláusula de solidaridad serán definidas mediante decisión adoptada por el Consejo, a propuesta conjunta de la Comisión y del Alto Representante de la Unión para Asuntos Exteriores y Política de Seguridad. Cuando dicha decisión tenga repercusiones en el ámbito de la defensa, el Consejo se pronunciará de conformidad con el apartado 1 del artículo 31 del Tratado de la Unión Europea. Se informará al Parlamento Europeo.

A efectos del presente apartado, y sin perjuicio del artículo 240, el Consejo estará asistido por el Comité Político y de Seguridad, con el apoyo de las estructuras creadas en el marco de la política común de seguridad y defensa, y por el comité contemplado en el artículo 71, que le presentarán, en su caso, dictámenes conjuntos.

4. Para asegurar la eficacia de la actuación de la Unión y de sus Estados miembros, el Consejo Europeo evaluará de forma periódica las amenazas a que se enfrenta la Unión.

PARTE SEXTA

Disposiciones institucionales y financieras

TÍTULO I

DISPOSICIONES INSTITUCIONALES

CAPÍTULO I

Instituciones

Sección 1ª El Parlamento Europeo

Artículo 223. (antiguo artículo 190, apartados 4 y 5, TCE)

1. El Parlamento Europeo elaborará un proyecto encaminado a establecer las disposiciones necesarias para hacer posible la elección de sus miembros por sufragio universal directo, de acuerdo con un procedimiento uniforme en todos los Estados miembros o de acuerdo con principios comunes a todos los Estados miembros.

El Consejo establecerá las disposiciones necesarias por unanimidad con arreglo a un procedimiento legislativo especial, previa aprobación del Parlamento Europeo, que se pronunciará por mayoría de los miembros que lo componen. Dichas disposiciones entrarán en vigor una vez que hayan sido aprobadas por los Estados miembros de conformidad con sus respectivas normas constitucionales.

2. El Parlamento Europeo establecerá mediante reglamentos adoptados por propia iniciativa, con arreglo a un procedimiento legislativo especial, el estatuto y las condiciones generales de ejercicio de las funciones de sus miembros, previo dictamen de la Comisión y con la aprobación del Consejo. Toda norma o condición relativas al régimen fiscal de los miembros o de los antiguos miembros se decidirán en el Consejo por unanimidad.

Artículo 224. (antiguo artículo 191, párrafo segundo, TCE)

El Parlamento Europeo y el Consejo, con arreglo al procedimiento legislativo ordinario, establecerán mediante reglamentos el estatuto de los partidos políticos a escala europea, a los que se hace referencia en el apartado 4 del artículo 10 del Tratado de la Unión Europea, y en particular las normas relativas a su financiación.

Artículo 225. (antiguo artículo 192, párrafo segundo, TCE)

Por decisión de la mayoría de los miembros que lo componen, el Parlamento Europeo podrá solicitar a la Comisión que presente las propuestas oportunas sobre cualquier asunto que a juicio de aquél requiera la elaboración de un acto de la Unión para la aplicación de los Tratados. Si la Comisión no presenta propuesta alguna, comunicará las razones al Parlamento Europeo.

Artículo 226. (antiguo artículo 193 TCE)

En cumplimiento de sus cometidos y a petición de la cuarta parte de los miembros que lo componen, el Parlamento Europeo podrá constituir una comisión temporal de investigación para examinar, sin perjuicio de las competencias que los Tratados confieren a otras instituciones u órganos, alegaciones de infracción o de mala administración en la aplicación del Derecho de la Unión, salvo que de los hechos alegados esté conociendo un órgano jurisdiccional, hasta tanto concluya el procedimiento jurisdiccional.

La existencia de la comisión temporal de investigación terminará con la presentación de su informe.

El Parlamento Europeo determinará las modalidades de ejercicio del derecho de investigación mediante reglamentos adoptados por propia iniciativa, con arreglo a un procedimiento legislativo especial, previa aprobación del Consejo y de la Comisión.

Artículo 227. (antiguo artículo 194 TCE)

Cualquier ciudadano de la Unión, así como cualquier persona física o jurídica que resida o tenga su domicilio social en un Estado miembro, tendrá derecho a presentar al Parlamento Europeo, individualmente o asociado con otros ciudadanos o personas, una petición sobre un asunto propio de los ámbitos de actuación de la Unión que le afecte directamente.

Artículo 228. (antiguo artículo 195 TCE)

1. El Parlamento Europeo elegirá a un Defensor del Pueblo Europeo, que estará facultado para recibir las reclamaciones de cualquier ciudadano de la Unión o de cualquier persona física o jurídica que resida o tenga su domicilio social en un Estado miembro, relativas a casos de mala administración en la acción de las instituciones, órganos u organismos de la Unión, con exclusión del Tribunal de Justicia de la Unión Europea en el ejercicio de sus funciones jurisdiccionales. Instruirá estas reclamaciones e informará al respecto.

En el desempeño de su misión, el Defensor del Pueblo llevará a cabo las investigaciones que considere justificadas, bien por iniciativa propia, bien sobre la base de las reclamaciones recibidas directamente o a través de un miembro del Parlamento Europeo, salvo que los hechos alegados sean o hayan sido objeto de un procedimiento jurisdiccional. Cuando el Defensor del Pueblo haya comprobado un caso de mala administración, lo pondrá en conocimiento de la institución, órgano u organismo interesado, que dispondrá de un plazo de tres meses para exponer su posición al Defensor del Pueblo. Éste remitirá a continuación un informe al Parlamento Europeo y a la institución, órgano u organismo interesado. La persona de quien emane la reclamación será informada del resultado de estas investigaciones.

El Defensor del Pueblo presentará cada año al Parlamento Europeo un informe sobre el resultado de sus investigaciones.

2. El Defensor del Pueblo será elegido después de cada elección del Parlamento Europeo para toda la legislatura. Su mandato será renovable.

A petición del Parlamento Europeo, el Tribunal de Justicia podrá destituir al Defensor del Pueblo si éste dejare de cumplir las condiciones necesarias para el ejercicio de sus funciones o hubiere cometido una falta grave.

3. El Defensor del Pueblo ejercerá sus funciones con total independencia. En el ejercicio de tales funciones no solicitará ni admitirá instrucciones de ningún gobierno, institución, órgano u organismo. Durante su mandato, el Defensor del Pueblo no podrá desempeñar ninguna otra actividad profesional, sea o no retribuida.

4. El Parlamento Europeo fijará, mediante reglamentos adoptados por propia iniciativa, con arreglo a un procedimiento legislativo especial, el Estatuto y las condiciones generales de ejercicio de las funciones del Defensor del Pueblo, previo dictamen de la Comisión y con la aprobación del Consejo.

Artículo 229. (antiguo artículo 196 TCE)

El Parlamento Europeo celebrará cada año un período de sesiones. Se reunirá sin necesidad de previa convocatoria el segundo martes de marzo.

El Parlamento Europeo podrá reunirse en período parcial de sesiones extraordinario a petición de la mayoría de los miembros que lo componen, del Consejo o de la Comisión.

Artículo 230. (antiguo artículo 197, párrafos segundo, tercero y cuarto, TCE)

La Comisión podrá asistir a todas las sesiones del Parlamento Europeo y comparecerá ante éste si así lo solicita.

La Comisión contestará oralmente o por escrito a todas las preguntas que le sean formuladas por el Parlamento Europeo o por sus miembros.

El Consejo Europeo y el Consejo comparecerán ante el Parlamento Europeo en las condiciones fijadas por el reglamento interno del Consejo Europeo y por el del Consejo.

Artículo 231. (antiguo artículo 198 TCE)

Salvo disposición en contrario de los Tratados, el Parlamento Europeo decidirá por mayoría de los votos emitidos.

El reglamento interno fijará el quórum.

Artículo 232. (antiguo artículo 199 TCE)

El Parlamento Europeo establecerá su propio reglamento interno por mayoría de los miembros que lo componen.

Los documentos del Parlamento Europeo se publicarán en la forma prevista en los Tratados y en dicho reglamento.

Artículo 233. (antiguo artículo 200 TCE)

El Parlamento Europeo procederá a la discusión, en sesión pública, del informe general anual que le presentará la Comisión.

Artículo 234. (antiguo artículo 201 TCE)

El Parlamento Europeo, en caso de que se le someta una moción de censura sobre la gestión de la Comisión, sólo podrá pronunciarse sobre dicha moción transcurridos tres días como mínimo desde la fecha de su presentación y en votación pública.

Si la moción de censura es aprobada por mayoría de dos tercios de los votos emitidos que representen, a su vez, la mayoría de los diputados que componen el Parlamento Europeo, los miembros de la Comisión deberán dimitir colectivamente de sus cargos y el Alto Representante de la Unión para Asuntos Exteriores y Política de Seguridad deberá dimitir del cargo que ejerce en la Comisión. Permanecerán en sus cargos y continuarán despachando los asuntos de administración ordinaria hasta que sean sustituidos de conformidad con el artículo 17 del Tratado de la Unión Europea. En tal caso, el mandato de los miembros de la Comisión designados para sustituirlos expirará en la fecha en que habría expirado el mandato de los miembros de la Comisión obligados a dimitir colectivamente de sus cargos.

Sección 2ª El Consejo Europeo

Artículo 235.

1. En caso de votación, cada miembro del Consejo Europeo podrá actuar en representación de uno solo de los demás miembros.

El apartado 4 del artículo 16 del Tratado de la Unión Europea y el apartado 2 del artículo 238 del presente Tratado se aplicarán al Consejo Europeo cuando se pronuncie por mayoría cualificada. El Presidente del Consejo Europeo y el Presidente de la Comisión no participarán en las votaciones del Consejo Europeo cuando éste se pronuncie por votación.

La abstención de los miembros presentes o representados no obstará a la adopción de los acuerdos del Consejo Europeo que requieran unanimidad.

2. El Consejo Europeo podrá invitar al Presidente del Parlamento Europeo a comparecer ante él.

3. El Consejo Europeo se pronunciará por mayoría simple en las cuestiones de procedimiento y para la aprobación de su reglamento interno.

4. El Consejo Europeo estará asistido por la Secretaría General del Consejo.

Artículo 236.

El Consejo Europeo adoptará por mayoría cualificada:

a) Una decisión por la que se establezca la lista de las formaciones del Consejo, distintas de la de Asuntos Generales y la de Asuntos Exteriores, de conformidad con el apartado 6 del artículo 16 del Tratado de la Unión Europea;

b) una decisión relativa a la presidencia de las formaciones del Consejo, con excepción de la de Asuntos Exteriores, de conformidad con el apartado 9 del artículo 16 del Tratado de la Unión Europea.

Sección 3ª El Consejo

Artículo 237. (antiguo artículo 204 TCE)

El Consejo se reunirá por convocatoria de su Presidente, a iniciativa de éste, de uno de sus miembros o de la Comisión.

Artículo 238. (antiguo artículo 205, apartados 1 y 2, TCE)

1. Cuando deba adoptar un acuerdo por mayoría simple, el Consejo se pronunciará por mayoría de los miembros que lo componen.

2. No obstante lo dispuesto en el apartado 4 del artículo 16 del Tratado de la Unión Europea, a partir del 1 de noviembre de 2014, a reserva de las disposiciones fijadas en el Protocolo sobre las disposiciones transitorias, cuando el Consejo no actúe a propuesta de la Comisión o del Alto Representante de la Unión para Asuntos Exteriores y Política de Seguridad, la mayoría cualificada se definirá como un mínimo del 72% de los miembros del Consejo que represente a Estados miembros que reúnan como mínimo el 65% de la población de la Unión.

3. A partir del 1 de noviembre de 2014, a reserva de las disposiciones fijadas en el Protocolo

sobre las disposiciones transitorias, en aquellos casos en que, en aplicación de los Tratados, no todos los miembros del Consejo participen en la votación, la mayoría cualificada se definirá como sigue:

a) La mayoría cualificada se definirá como un mínimo del 55% de los miembros del Consejo que represente a Estados miembros participantes que reúnan como mínimo el 65% de la población de dichos Estados.

Una minoría de bloqueo estará compuesta al menos por el número mínimo de miembros del Consejo que represente más del 35% de la población de los Estados miembros participantes, más un miembro, a falta de lo cual la mayoría cualificada se considerará alcanzada.

b) No obstante lo dispuesto en la letra a), cuando el Consejo no actúe a propuesta de la Comisión o del Alto Representante de la Unión para Asuntos Exteriores y Política de Seguridad, la mayoría cualificada se definirá como un mínimo del 72% de los miembros del Consejo que represente a Estados miembros participantes que reúnan como mínimo el 65% de la población de dichos Estados.

4. Las abstenciones de los miembros presentes o representados no impedirán la adopción de los acuerdos del Consejo que requieran unanimidad.

Artículo 239. (antiguo artículo 206 TCE)

En caso de votación, cada miembro del Consejo podrá actuar en representación de uno solo de los demás miembros.

Artículo 240. (antiguo artículo 207 TCE)

1. Un Comité compuesto por Representantes Permanentes de los Gobiernos de los Estados miembros se encargará de preparar los trabajos del Consejo y de realizar las tareas que éste le confíe. El Comité podrá adoptar decisiones de procedimiento en los casos establecidos por el reglamento interno del Consejo.

2. El Consejo estará asistido por una Secretaría General, que estará bajo la responsabilidad de un Secretario General nombrado por el Consejo.

El Consejo decidirá por mayoría simple la organización de la Secretaría General.

3. El Consejo se pronunciará por mayoría simple en las cuestiones de procedimiento y para la aprobación de su reglamento interno.

Artículo 241. (antiguo artículo 208 TCE)

El Consejo, por mayoría simple, podrá pedir a la Comisión que proceda a efectuar todos los estudios que él considere oportunos para la consecución de los objetivos comunes y que le someta las propuestas pertinentes. Si la Comisión no presenta propuesta alguna, comunicará las razones al Consejo.

Artículo 242. (antiguo artículo 209 TCE)

El Consejo, por mayoría simple, establecerá, previa consulta a la Comisión, los estatutos de los Comités previstos en los Tratados.

Artículo 243. (antiguo artículo 210 TCE)

El Consejo fijará los sueldos, dietas y pensiones del Presidente del Consejo Europeo, del Presidente de la Comisión, del Alto Representante de la Unión para Asuntos Exteriores y Política de Seguridad, de los miembros de la Comisión, de los Presidentes, miembros y secretarios del Tribunal de Justicia de la Unión Europea y del Secretario General del Consejo. Fijará también cualesquiera otros emolumentos de carácter retributivo.

Sección 4ª La Comisión

Artículo 244.

De conformidad con el apartado 5 del artículo 17 del Tratado de la Unión Europea, los miembros de la Comisión serán elegidos mediante un sistema de rotación establecido por unanimidad por el Consejo Europeo, basado en los principios siguientes:

a) Se tratará a los Estados miembros en condiciones de rigurosa igualdad en lo que se refiere a la determinación del orden de turno y del período de permanencia de sus nacionales en la Comisión; por lo tanto, la diferencia entre el número total de los mandatos que ejerzan nacionales de dos determinados Estados miembros nunca podrá ser superior a uno.

b) Con sujeción a lo dispuesto en la letra a), cada una de las sucesivas Comisiones se constituirá de forma que refleje de manera satisfactoria la diversidad demográfica y geográfica del conjunto de los Estados miembros.

Artículo 245. (antiguo artículo 213 TCE)

Los miembros de la Comisión se abstendrán de todo acto incompatible con el carácter de sus funciones. Los Estados miembros respetarán su independencia y no intentarán influir en ellos en el desempeño de sus funciones.

Los miembros de la Comisión no podrán, mientras dure su mandato, ejercer ninguna otra actividad profesional, retribuida o no. En el momento de asumir sus funciones, se comprometerán solemnemente a respetar, mientras dure su mandato y aun después de finalizar éste, las obligaciones derivadas de su cargo y, en especial, los deberes de honestidad y discreción, en cuanto a la aceptación, una vez terminado su mandato, de determinadas funciones o beneficios. En caso de incumplimiento de dichas obligaciones, el Tribunal de Justicia, a instancia del Consejo, por mayoría simple, o de la Comisión, podrá, según los casos, declarar su cese en las condiciones previstas en el artículo 247 o la privación del derecho del interesado a la pensión o de cualquier otro beneficio sustitutivo.

Artículo 246. (antiguo artículo 215 TCE)

Aparte de los casos de renovación periódica y fallecimiento, el mandato de los miembros de la Comisión concluirá individualmente por dimisión voluntaria o cese.

El miembro dimisionario, cesado o fallecido será sustituido por el resto de su mandato por un nuevo miembro de la misma nacionalidad, nombrado por el Consejo, de común acuerdo con el Presidente de la Comisión, previa consulta al Parlamento Europeo y con arreglo a los criterios establecidos en el párrafo segundo del apartado 3 del artículo 17 del Tratado de la Unión Europea.

El Consejo, por unanimidad y a propuesta del Presidente de la Comisión, podrá decidir que no ha lugar a tal sustitución, en particular cuando quede poco tiempo para que termine el mandato de dicho miembro.

En caso de dimisión, cese o fallecimiento, el Presidente será sustituido por el tiempo que falte para terminar el mandato. Para su sustitución será aplicable el procedimiento previsto en el párrafo primero del apartado 7 del artículo 17 del Tratado de la Unión Europea.

En caso de dimisión voluntaria, cese o fallecimiento, el Alto Representante de la Unión para Asuntos Exteriores y Política de Seguridad será sustituido por el resto de su mandato, de conformidad con el apartado 1 del artículo 18 del Tratado de la Unión Europea.

En caso de dimisión voluntaria de todos los miembros de la Comisión, éstos permanecerán en sus cargos y continuarán despachando los asuntos de administración ordinaria hasta que sean sustituidos, por el resto de su mandato, de conformidad con el artículo 17 del Tratado de la Unión Europea.

Artículo 247. (antiguo artículo 216 TCE)

Todo miembro de la Comisión que deje de reunir las condiciones necesarias para el ejercicio de sus funciones o haya cometido una falta grave podrá ser cesado por el Tribunal de Justicia, a instancia del Consejo, por mayoría simple, o de la Comisión.

Artículo 248. (antiguo artículo 217, apartado 2, TCE)

Sin perjuicio del apartado 4 del artículo 18 del Tratado de la Unión Europea, las responsabilidades que incumben a la Comisión serán estructuradas y repartidas entre sus miembros por el Presidente, de conformidad con lo dispuesto en el apartado 6 del artículo 17 de dicho Tratado. El Presidente podrá reorganizar el reparto de dichas responsabilidades a lo largo de su mandato. Los miembros de la Comisión ejercerán las funciones que les atribuya el Presidente bajo la autoridad de éste.

Artículo 249. (antiguos artículos 218, apartado 2, y 212 TCE)

1. La Comisión establecerá su reglamento interno con objeto de asegurar su funcionamiento y el de sus servicios. La Comisión publicará dicho reglamento.

2. La Comisión publicará todos los años, al menos un mes antes de la apertura del período de sesiones del Parlamento Europeo, un informe general sobre las actividades de la Unión.

Artículo 250. (antiguo artículo 219 TCE)

Los acuerdos de la Comisión se adoptarán por mayoría de sus miembros.

Su reglamento interno fijará el quórum.

Sección 5ª El Tribunal de Justicia de la Unión Europea

Artículo 251. (antiguo artículo 221 TCE)

El Tribunal de Justicia actuará en Salas o en Gran Sala, de conformidad con las normas establecidas al respecto en el Estatuto del Tribunal de Justicia de la Unión Europea.

Cuando el Estatuto así lo disponga, el Tribunal de Justicia también podrá actuar en Pleno.

Artículo 252. (antiguo artículo 222 TCE)

El Tribunal de Justicia estará asistido por ocho abogados generales. Si el Tribunal de Justicia lo solicitare, el Consejo, por unanimidad, podrá aumentar el número de abogados generales.

La función del abogado general consistirá en presentar públicamente, con toda imparcialidad e independencia, conclusiones motivadas sobre los asuntos que, de conformidad con el Estatuto del Tribunal de Justicia de la Unión Europea, requieran su intervención.

Artículo 253. (antiguo artículo 223 TCE)

Los jueces y los abogados generales del Tribunal de Justicia, elegidos entre personalidades que ofrezcan absolutas garantías de independencia y que reúnan las condiciones requeridas para el ejercicio, en sus respectivos países, de las más altas funciones jurisdiccionales o que sean jurisconsultos de reconocida competencia, serán designados de común acuerdo por los Gobiernos de los Estados miembros por un período de seis años, tras consultar al comité a que se refiere el artículo 255.

Cada tres años tendrá lugar una renovación parcial de los jueces y abogados generales, en las condiciones establecidas en el Estatuto del Tribunal de Justicia de la Unión Europea.

Los jueces elegirán de entre ellos al Presidente del Tribunal de Justicia por un período de tres años. Su mandato será renovable.

Los jueces y los abogados generales salientes podrán ser nuevamente designados.

El Tribunal de Justicia nombrará a su secretario y establecerá el estatuto de éste.

El Tribunal de Justicia establecerá su Reglamento de Procedimiento. Dicho Reglamento requerirá la aprobación del Consejo.

Artículo 254. (antiguo artículo 224 TCE)

El número de jueces del Tribunal General será fijado por el Estatuto del Tribunal de Justicia de la Unión Europea. El Estatuto podrá disponer que el Tribunal General esté asistido por abogados generales.

Los miembros del Tribunal General serán elegidos entre personas que ofrezcan absolutas garantías de independencia y que posean la capacidad necesaria para el ejercicio de altas funciones jurisdiccionales. Serán designados de común acuerdo por los Gobiernos de los Estados miembros por un período de seis años, tras consultar al comité a que se refiere el artículo 255. Cada tres años tendrá lugar una renovación parcial. Los miembros salientes podrán ser nuevamente designados.

Los jueces elegirán de entre ellos al Presidente del Tribunal General por un período de tres años. Su mandato será renovable.

El Tribunal General nombrará a su secretario y establecerá el estatuto de éste.

El Tribunal General establecerá su Reglamento de Procedimiento de acuerdo con el Tribunal de Justicia. Dicho reglamento requerirá la aprobación del Consejo.

Salvo disposición en contrario del Estatuto del Tribunal de Justicia de la Unión Europea, las disposiciones de los Tratados relativas al Tribunal de Justicia serán aplicables al Tribunal General.

Artículo 255.

Se constituirá un comité para que se pronuncie sobre la idoneidad de los candidatos para el ejercicio de las funciones de juez y abogado general del Tribunal de Justicia y del Tribunal General, antes de que los Gobiernos de los Estados miembros procedan a los nombramientos de conformidad con los artículos 253 y 254.

El comité estará compuesto por siete personalidades elegidas de entre antiguos miembros del Tribunal de Justicia y del Tribunal General, miembros de los órganos jurisdiccionales nacionales

superiores y juristas de reconocida competencia, uno de los cuales será propuesto por el Parlamento Europeo. El Consejo adoptará una decisión por la que se establezcan las normas de funcionamiento del comité, así como una decisión por la que se designe a sus miembros. El Consejo se pronunciará por iniciativa del Presidente del Tribunal de Justicia.

Artículo 256. (antiguo artículo 225 TCE)

1. El Tribunal General será competente para conocer en primera instancia de los recursos contemplados en los artículos 263, 265, 268, 270 y 272, con excepción de los que se atribuyan a un tribunal especializado creado en virtud del artículo 257 y de los que el Estatuto reserve al Tribunal de Justicia. El Estatuto podrá establecer que el Tribunal General sea competente en otras categorías de recursos.

Contra las resoluciones dictadas por el Tribunal General en virtud del presente apartado podrá interponerse recurso de casación ante el Tribunal de Justicia limitado a las cuestiones de Derecho, en las condiciones y dentro de los límites fijados en el Estatuto.

2. El Tribunal General será competente para conocer de los recursos que se interpongan contra las resoluciones de los tribunales especializados.

Las resoluciones dictadas por el Tribunal General en virtud del presente apartado podrán ser reexaminadas con carácter excepcional por el Tribunal de Justicia, en las condiciones y dentro de los límites fijados en el Estatuto, en caso de riesgo grave de que se vulnere la unidad o la coherencia del Derecho de la Unión.

3. El Tribunal General será competente para conocer de las cuestiones prejudiciales, planteadas en virtud del artículo 267, en materias específicas determinadas por el Estatuto.

Cuando el Tribunal General considere que el asunto requiere una resolución de principio que pueda afectar a la unidad o a la coherencia del Derecho de la Unión, podrá remitir el asunto ante el Tribunal de Justicia para que éste resuelva.

Las resoluciones dictadas por el Tribunal General sobre cuestiones prejudiciales podrán ser reexaminadas con carácter excepcional por el Tribunal de Justicia, en las condiciones y dentro de los límites fijados en el Estatuto, en caso de riesgo grave de que se vulnere la unidad o la coherencia del Derecho de la Unión.

Artículo 257. (antiguo artículo 225 A TCE)

El Parlamento Europeo y el Consejo, con arreglo al procedimiento legislativo ordinario, podrán crear tribunales especializados adjuntos al Tribunal General, encargados de conocer en primera instancia de determinadas categorías de recursos interpuestos en materias específicas. El Parlamento Europeo y el Consejo se pronunciarán mediante reglamentos, bien a propuesta de la Comisión y previa consulta al Tribunal de Justicia, bien a instancia del Tribunal de Justicia y previa consulta a la Comisión.

El reglamento por el que se cree un tribunal especializado fijará las normas relativas a la composición de dicho tribunal y precisará el alcance de las competencias que se le atribuyan.

Contra las resoluciones dictadas por los tribunales especializados podrá interponerse ante el Tribunal General recurso de casación limitado a las cuestiones de Derecho o, cuando el reglamento relativo a la creación del tribunal especializado así lo contemple, recurso de apelación referente también a las cuestiones de hecho.

Los miembros de los tribunales especializados serán elegidos entre personas que ofrezcan absolutas garantías de independencia y que posean la capacidad necesaria para el ejercicio de funciones jurisdiccionales. Serán designados por el Consejo por unanimidad.

Los tribunales especializados establecerán su Reglamento de Procedimiento de acuerdo con el Tribunal de Justicia. Dicho reglamento requerirá la aprobación del Consejo.

Salvo disposición en contrario del reglamento por el que se cree el tribunal especializado, las disposiciones de los Tratados relativas al Tribunal de Justicia de la Unión Europea y las disposiciones del Estatuto del Tribunal de Justicia de la Unión Europea serán aplicables a los tribunales especializados. El título I del Estatuto y su artículo 64 se aplicarán en todo caso a los tribunales especializados.

Artículo 258. (antiguo artículo 226 TCE)

Si la Comisión estimare que un Estado miembro ha incumplido una de las obligaciones que le incumben en virtud de los Tratados, emitirá un dictamen motivado al respecto, después de haber ofrecido a dicho Estado la posibilidad de presentar sus observaciones.

Si el Estado de que se trate no se atuviere a este dictamen en el plazo determinado por la Comisión, ésta podrá recurrir al Tribunal de Justicia de la Unión Europea.

Artículo 259. (antiguo artículo 227 TCE)

Cualquier Estado miembro podrá recurrir al Tribunal de Justicia de la Unión Europea, si estimare que otro Estado miembro ha incumplido una de las obligaciones que le incumben en virtud de los Tratados.

Antes de que un Estado miembro interponga, contra otro Estado miembro, un recurso fundado en un supuesto incumplimiento de las obligaciones que le incumben en virtud de los Tratados, deberá someter el asunto a la Comisión.

La Comisión emitirá un dictamen motivado, una vez que los Estados interesados hayan tenido la posibilidad de formular sus observaciones por escrito y oralmente en procedimiento contradictorio.

Si la Comisión no hubiere emitido el dictamen en el plazo de tres meses desde la fecha de la solicitud, la falta de dictamen no será obstáculo para poder recurrir al Tribunal.

Artículo 260. (antiguo artículo 228 TCE)

1. Si el Tribunal de Justicia de la Unión Europea declarare que un Estado miembro ha incumplido una de las obligaciones que le incumben en virtud de los Tratados, dicho Estado estará obligado a adoptar las medidas necesarias para la ejecución de la sentencia del Tribunal.

2. Si la Comisión estimare que el Estado miembro afectado no ha adoptado las medidas necesarias para la ejecución de la sentencia del Tribunal, podrá someter el asunto al Tribunal de Justicia de la Unión Europea, después de haber ofrecido a dicho Estado la posibilidad de presentar sus observaciones. La Comisión indicará el importe de la suma a tanto alzado o de la multa coercitiva que deba ser pagada por el Estado miembro afectado y que considere adaptado a las circunstancias.

Si el Tribunal declarare que el Estado miembro afectado ha incumplido su sentencia, podrá imponerle el pago de una suma a tanto alzado o de una multa coercitiva.

Este procedimiento se entenderá sin perjuicio de lo dispuesto en el artículo 259.

3. Cuando la Comisión presente un recurso ante el Tribunal de Justicia de la Unión Europea en virtud del artículo 258 por considerar que el Estado miembro afectado ha incumplido la obligación de informar sobre las medidas de transposición de una directiva adoptada con arreglo a un procedimiento legislativo, podrá, si lo considera oportuno, indicar el importe de la suma a tanto alzado o de la multa coercitiva que deba ser pagada por dicho Estado y que considere adaptado a las circunstancias.

Si el Tribunal comprueba la existencia del incumplimiento, podrá imponer al Estado miembro afectado el pago de una suma a tanto alzado o de una multa coercitiva dentro del límite del importe indicado por la Comisión. La obligación de pago surtirá efecto en la fecha fijada por el Tribunal en la sentencia.

🕮 *Bibliografía.*

– El procedimiento por inejecución de las sentencias declarativas de incumplimiento: Estado de la cuestión. Javier FRUTOS MIRANDA.

Artículo 261. (antiguo artículo 229 TCE)

Los reglamentos adoptados conjuntamente por el Parlamento Europeo y el Consejo, y por el Consejo, en virtud de las disposiciones de los Tratados, podrán atribuir al Tribunal de Justicia de la Unión Europea una competencia jurisdiccional plena respecto de las sanciones previstas en dichos reglamentos.

Artículo 262. (antiguo artículo 229 A TCE)

Sin perjuicio de las restantes disposiciones de los Tratados, el Consejo, por unanimidad, con arreglo a un procedimiento legislativo especial y previa consulta al Parlamento Europeo, podrá adoptar disposiciones destinadas a atribuir al Tribunal de Justicia de la Unión Europea, en la medida que el Consejo determine, la competencia para resolver litigios relativos a la aplicación de los actos adoptados sobre la base de los Tratados por los que se crean títulos europeos de propiedad intelectual o industrial. Dichas disposiciones entrarán en vigor cuando hayan sido aprobadas por los Estados miembros de conformidad con sus respectivas normas constitucionales.

Artículo 263. (antiguo artículo 230 TCE)

El Tribunal de Justicia de la Unión Europea controlará la legalidad de los actos legislativos, de los actos del Consejo, de la Comisión y del Banco Central Europeo que no sean recomendaciones o dictámenes, y de los actos del Parlamento Europeo y del Consejo Europeo destinados a producir

efectos jurídicos frente a terceros. Controlará también la legalidad de los actos de los órganos u organismos de la Unión destinados a producir efectos jurídicos frente a terceros.

A tal fin, el Tribunal de Justicia de la Unión Europea será competente para pronunciarse sobre los recursos por incompetencia, vicios sustanciales de forma, violación de los Tratados o de cualquier norma jurídica relativa a su ejecución, o desviación de poder, interpuestos por un Estado miembro, el Parlamento Europeo, el Consejo o la Comisión.

El Tribunal de Justicia de la Unión Europea será competente en las mismas condiciones para pronunciarse sobre los recursos interpuestos por el Tribunal de Cuentas, por el Banco Central Europeo y por el Comité de las Regiones con el fin de salvaguardar prerrogativas de éstos.

Toda persona física o jurídica podrá interponer recurso, en las condiciones previstas en los párrafos primero y segundo, contra los actos de los que sea destinataria o que la afecten directa e individualmente y contra los actos reglamentarios que la afecten directamente y que no incluyan medidas de ejecución.

Los actos por los que se crean los órganos y organismos de la Unión podrán prever condiciones y procedimientos específicos para los recursos presentados por personas físicas o jurídicas contra actos de dichos órganos u organismos destinados a producir efectos jurídicos frente a ellos.

Los recursos previstos en el presente artículo deberán interponerse en el plazo de dos meses a partir, según los casos, de la publicación del acto, de su notificación al recurrente o, a falta de ello, desde el día en que éste haya tenido conocimiento del mismo.

Jurisprudencia.

– TJUE (Sala Tercera) Sentencia de 13 octubre 2011 (TJCE 2011, 308).
– TGUE (Sala Tercera) Sentencia de 2 marzo 2010 (TJCE 2010, 48).

Bibliografía.

– Comunidades Autónomas y Unión Europea tras la entrada en vigor del Tratado de Lisboa. Sobre los riesgos de una reforma del Estado Autonómico sin reforma de la Constitución. José Martín y Pérez de Nanclares.

Artículo 264. (antiguo artículo 231 TCE)

Si el recurso fuere fundado, el Tribunal de Justicia de la Unión Europea declarará nulo y sin valor ni efecto alguno el acto impugnado.

Sin embargo, el Tribunal indicará, si lo estima necesario, aquellos efectos del acto declarado nulo que deban ser considerados como definitivos.

Artículo 265. (antiguo artículo 232 TCE)

En caso de que, en violación de los Tratados, el Parlamento Europeo, el Consejo Europeo, el Consejo, la Comisión o el Banco Central Europeo se abstuvieren de pronunciarse, los Estados miembros y las demás instituciones de la Unión podrán recurrir al Tribunal de Justicia de la Unión Europea con objeto de que declare dicha violación. El presente artículo se aplicará, en las mismas condiciones, a los órganos y organismos de la Unión que se abstengan de pronunciarse.

Este recurso solamente será admisible si la institución, órgano u organismo de que se trate hubieren sido requeridos previamente para que actúen. Si transcurrido un plazo de dos meses, a partir de dicho requerimiento, la institución, órgano u organismo no hubiere definido su posición, el recurso podrá ser interpuesto dentro de un nuevo plazo de dos meses.

Toda persona física o jurídica podrá recurrir en queja al Tribunal, en las condiciones señaladas en los párrafos precedentes, por no haberle dirigido una de las instituciones, o uno de los órganos u organismos de la Unión un acto distinto de una recomendación o de un dictamen.

Artículo 266. (antiguo artículo 233 TCE)

La institución, órgano u organismo del que emane el acto anulado, o cuya abstención haya sido declarada contraria a los Tratados, estarán obligados a adoptar las medidas necesarias para la ejecución de la sentencia del Tribunal de Justicia de la Unión Europea.

Esta obligación se entiende sin perjuicio de la que pueda resultar de la aplicación del párrafo segundo del artículo 340.

Artículo 267. (antiguo artículo 234 TCE)

El Tribunal de Justicia de la Unión Europea será competente para pronunciarse, con carácter prejudicial:

a) Sobre la interpretación de los Tratados;

b) sobre la validez e interpretación de los actos adoptados por las instituciones, órganos u organismos de la Unión;

Cuando se plantee una cuestión de esta naturaleza ante un órgano jurisdiccional de uno de los Estados miembros, dicho órgano podrá pedir al Tribunal que se pronuncie sobre la misma, si estima necesaria una decisión al respecto para poder emitir su fallo.

Cuando se plantee una cuestión de este tipo en un asunto pendiente ante un órgano jurisdiccional nacional, cuyas decisiones no sean susceptibles de ulterior recurso judicial de Derecho interno, dicho órgano estará obligado a someter la cuestión al Tribunal.

Cuando se plantee una cuestión de este tipo en un asunto pendiente ante un órgano jurisdiccional nacional en relación con una persona privada de libertad, el Tribunal de Justicia de la Unión Europea se pronunciará con la mayor brevedad.

Jurisprudencia.

– TC (Sala Pleno) Auto núm. 86/2011 de 9 junio 2011 (RTC 2011, 86 AUTO).
– TJUE (Gran Sala) Sentencia de 9 noviembre 2010 (TJCE 2010, 335).
– TC (Sala Pleno) Sentencia núm. 78/2010 de 20 octubre 2010 (RTC 2010, 78).
– TJUE (Gran Sala) Sentencia de 22 junio 2010 (JUR 2011, 427596).

Bibliografía.

– Las implicaciones constitucionales del incumplimiento del deber de plantear cuestión prejudicial ante el Tribunal de Justicia de la Unión Europea (Una aproximación «post-Lisboa»). Joaquín Huelin Martínez de Velasco.
– Cuestión prejudicial y control previo de constitucionalidad. Comentario a la sentencia Melki del Tribunal de Justicia de la UE. Daniel Sarmiento.

Artículo 268. (antiguo artículo 235 TCE)

El Tribunal de Justicia de la Unión Europea será competente para conocer de los litigios relativos a la indemnización por daños a que se refieren los párrafos segundo y tercero del artículo 340.

Artículo 269.

El Tribunal de Justicia será competente para pronunciarse sobre la legalidad de un acto adoptado por el Consejo Europeo o por el Consejo en virtud del artículo 7 del Tratado de la Unión Europea, solamente a petición del Estado miembro objeto de la constatación del Consejo Europeo o del Consejo y únicamente en lo que se refiere al respeto de las disposiciones de procedimiento establecidas en el citado artículo.

Esta petición deberá presentarse en el plazo de un mes a partir de la constatación. El Tribunal se pronunciará en el plazo de un mes a partir de la fecha de la petición.

Artículo 270. (antiguo artículo 236 TCE)

El Tribunal de Justicia de la Unión Europea será competente para pronunciarse sobre cualquier litigio entre la Unión y sus agentes dentro de los límites y en las condiciones que establezca el Estatuto de los funcionarios de la Unión y el régimen aplicable a los otros agentes de la Unión.

Artículo 271. (antiguo artículo 237 TCE)

El Tribunal de Justicia de la Unión Europea será competente, dentro de los límites que a continuación se señalan, para conocer de los litigios relativos:

a) Al cumplimiento de las obligaciones de los Estados miembros que se derivan de los Estatutos del Banco Europeo de Inversiones. El Consejo de Administración del Banco tendrá, a este respecto, las competencias que el artículo 258 atribuye a la Comisión;

b) a los acuerdos del Consejo de Gobernadores del Banco. Cualquier Estado miembro, la Comisión y el Consejo de Administración del Banco podrán interponer recurso en esta materia, en las condiciones previstas en el artículo 263;

c) a los acuerdos del Consejo de Administración del Banco. Sólo podrán interponer recurso contra tales acuerdos los Estados miembros o la Comisión, en las condiciones establecidas en el artículo 263 y únicamente por vicio de forma en el procedimiento previsto en los apartados 2, 5, 6 y 7 del artículo 19 de los Estatutos del Banco;

d) al cumplimiento por parte de los bancos centrales nacionales de las obligaciones que se derivan de los Tratados y de los Estatutos del SEBC y del BCE. El Consejo de Gobierno del Banco Central Europeo dispondrá a este respecto, frente a los bancos centrales nacionales, de los poderes que el artículo 258 reconoce a la Comisión respecto de los Estados miembros. Si el Tribunal declarare que un banco central nacional ha incumplido una de las obligaciones que le incumben en virtud de los Tratados, dicho banco estará obligado a adoptar las medidas necesarias para la ejecución de la sentencia del Tribunal.

Artículo 272. (antiguo artículo 238 TCE)

El Tribunal de Justicia de la Unión Europea será competente para juzgar en virtud de una cláusula compromisoria contenida en un contrato de Derecho público o de Derecho privado celebrado por la Unión o por su cuenta.

Artículo 273. (antiguo artículo 239 TCE)

El Tribunal de Justicia será competente para pronunciarse sobre cualquier controversia entre Estados miembros relacionada con el objeto de los Tratados, si dicha controversia le es sometida en virtud de un compromiso.

Artículo 274. (antiguo artículo 240 TCE)

Sin perjuicio de las competencias que los Tratados atribuyen al Tribunal de Justicia de la Unión Europea, los litigios en los que la Unión sea parte no podrán ser, por tal motivo, sustraídos a la competencia de las jurisdicciones nacionales.

Artículo 275.

El Tribunal de Justicia de la Unión Europea no será competente para pronunciarse sobre las disposiciones relativas a la política exterior y de seguridad común ni sobre los actos adoptados sobre la base de éstas.

No obstante, el Tribunal de Justicia será competente para controlar el respeto del artículo 40 del Tratado de la Unión Europea y para pronunciarse sobre los recursos interpuestos en las condiciones contempladas en el párrafo cuarto del artículo 263 del presente Tratado y relativos al control de la legalidad de las decisiones adoptadas por el Consejo en virtud del capítulo 2 del título V del Tratado de la Unión Europea por las que se establezcan medidas restrictivas frente a personas físicas o jurídicas.

Artículo 276.

En el ejercicio de sus atribuciones respecto de las disposiciones de los capítulos 4 y 5 del título V de la tercera parte relativas al espacio de libertad, seguridad y justicia, el Tribunal de Justicia de la Unión Europea no será competente para comprobar la validez o proporcionalidad de operaciones efectuadas por la policía u otros servicios con funciones coercitivas de un Estado miembro, ni para pronunciarse sobre el ejercicio de las responsabilidades que incumben a los Estados miembros respecto del mantenimiento del orden público y de la salvaguardia de la seguridad interior.

Artículo 277. (antiguo artículo 241 TCE)

Aunque haya expirado el plazo previsto en el párrafo sexto del artículo 263, cualquiera de las partes de un litigio en el que se cuestione un acto de alcance general adoptado por una institución, órgano u organismo de la Unión podrá recurrir al Tribunal de Justicia de la Unión Europea alegando la inaplicabilidad de dicho acto por los motivos previstos en el párrafo segundo del artículo 263.

Artículo 278. (antiguo artículo 242 TCE)

Los recursos interpuestos ante el Tribunal de Justicia de la Unión Europea no tendrán efecto suspensivo. Sin embargo, el Tribunal podrá, si estima que las circunstancias así lo exigen, ordenar la suspensión de la ejecución del acto impugnado.

Jurisprudencia.

– TGUE (Sala Presidente) Auto de 29 julio 2011 (TJCE 2011, 245).

Artículo 279. (antiguo artículo 243 TCE)

El Tribunal de Justicia de la Unión Europea podrá ordenar las medidas provisionales necesarias en los asuntos de que esté conociendo.

Artículo 280. (antiguo artículo 244 TCE)

Las sentencias del Tribunal de Justicia de la Unión Europea tendrán fuerza ejecutiva en las condiciones que establece el artículo 299.

Artículo 281. (antiguo artículo 245 TCE)

El Estatuto del Tribunal de Justicia de la Unión Europea se fijará en un protocolo independiente.

El Parlamento Europeo y el Consejo, con arreglo al procedimiento legislativo ordinario, podrán modificar las disposiciones del Estatuto, a excepción de su título I y su artículo 64. El Parlamento Europeo y el Consejo se pronunciarán bien a petición del Tribunal de Justicia y previa consulta a la Comisión, bien a propuesta de la Comisión y previa consulta al Tribunal de Justicia.

Sección 6ª El Banco Central Europeo

Artículo 282.

1. El Banco Central Europeo y los bancos centrales nacionales constituirán el Sistema Europeo de Bancos Centrales (SEBC). El Banco Central Europeo y los bancos centrales nacionales de los Estados miembros cuya moneda es el euro, que constituyen el Eurosistema, dirigirán la política monetaria de la Unión.

2. El SEBC estará dirigido por los órganos rectores del Banco Central Europeo. El objetivo principal del SEBC será mantener la estabilidad de precios. Sin perjuicio de este objetivo, prestará apoyo a las políticas económicas generales de la Unión para contribuir a la consecución de los objetivos de ésta.

3. El Banco Central Europeo tendrá personalidad jurídica. Le corresponderá en exclusiva autorizar la emisión del euro. Será independiente en el ejercicio de sus competencias y en la gestión de sus finanzas. Las instituciones, órganos y organismos de la Unión y los Gobiernos de los Estados miembros respetarán esta independencia.

4. El Banco Central Europeo adoptará las medidas necesarias para desempeñar sus cometidos con arreglo a los artículos 127 a 133 y 138 y a las condiciones establecidas en los Estatutos del SEBC y del BCE. Con arreglo a dichos artículos, los Estados miembros cuya moneda no sea el euro y los bancos centrales de éstos mantendrán sus competencias en el ámbito monetario.

5. En los ámbitos que entren dentro de sus atribuciones, se consultará al Banco Central Europeo sobre todo proyecto de acto de la Unión y sobre todo proyecto de normativa a escala nacional; el Banco podrá emitir dictámenes.

Artículo 283. (antiguo artículo 112 TCE)

1. El Consejo de Gobierno del Banco Central Europeo estará formado por los miembros del Comité Ejecutivo del Banco Central Europeo y los gobernadores de los bancos centrales nacionales de los Estados miembros cuya moneda sea el euro.

2. El Comité Ejecutivo estará compuesto por el presidente, el vicepresidente y otros cuatro miembros.

El presidente, el vicepresidente y los demás miembros del Comité Ejecutivo serán nombrados por el Consejo Europeo, por mayoría cualificada, de entre personas de reconocido prestigio y experiencia profesional en asuntos monetarios o bancarios, sobre la base de una recomendación del Consejo y previa consulta al Parlamento Europeo y al Consejo de Gobierno del Banco Central Europeo.

Su mandato tendrá una duración de ocho años y no será renovable.

Sólo podrán ser miembros del Comité Ejecutivo los nacionales de los Estados miembros.

Artículo 284. (antiguo artículo 113 TCE)

1. El Presidente del Consejo y un miembro de la Comisión podrán participar, sin derecho de voto, en las reuniones del Consejo de Gobierno del Banco Central Europeo.

El Presidente del Consejo podrá someter una moción a la deliberación al Consejo de Gobierno del Banco Central Europeo.

2. Se invitará al Presidente del Banco Central Europeo a que participe en las reuniones del Consejo en las que se delibere sobre cuestiones relativas a los objetivos y funciones del SEBC.

3. El Banco Central Europeo remitirá un informe anual sobre las actividades del SEBC y sobre la política monetaria del año precedente y del año en curso al Parlamento Europeo, al Consejo y a la Comisión, así como al Consejo Europeo. El Presidente del Banco Central Europeo presentará dicho informe al Consejo y al Parlamento Europeo, que podrá proceder a un debate general sobre esa base.

El Presidente del Banco Central Europeo y los restantes miembros del Comité Ejecutivo, a petición del Parlamento Europeo o por iniciativa propia, podrán ser oídos por las comisiones competentes del Parlamento Europeo.

Sección 7ª El Tribunal de Cuentas

Artículo 285. (antiguo artículo 246 TCE)

La fiscalización, o control de cuentas de la Unión, será efectuada por el Tribunal de Cuentas.

El Tribunal de Cuentas estará compuesto por un nacional de cada Estado miembro. Los miembros del Tribunal ejercerán sus funciones con plena independencia, en interés general de la Unión.

Artículo 286. (antiguo artículo 247 TCE)

1. Los miembros del Tribunal de Cuentas serán elegidos entre personalidades que pertenezcan o hayan pertenecido en sus respectivos Estados a las instituciones de control externo o que estén especialmente calificadas para esta función. Deberán ofrecer absolutas garantías de independencia.

2. Los miembros del Tribunal de Cuentas serán nombrados para un período de seis años. El Consejo, previa consulta al Parlamento Europeo, adoptará la lista de miembros establecida de conformidad con las propuestas presentadas por cada Estado miembro. El mandato de los miembros del Tribunal de Cuentas será renovable.

Los miembros elegirán de entre ellos al Presidente del Tribunal de Cuentas por un período de tres años. Su mandato será renovable.

3. En el cumplimiento de sus funciones, los miembros del Tribunal de Cuentas no solicitarán ni aceptarán instrucciones de ningún Gobierno ni de ningún organismo. Se abstendrán de realizar cualquier acto incompatible con el carácter de sus funciones.

4. Los miembros del Tribunal de Cuentas no podrán, mientras dure su mandato, ejercer ninguna otra actividad profesional, retribuida o no. En el momento de asumir sus funciones, se comprometerán solemnemente a respetar, mientras dure su mandato y aun después de finalizar éste, las obligaciones derivadas de su cargo y, en especial, los deberes de honestidad y discreción en cuanto a la aceptación, una vez terminado su mandato, de determinadas funciones o beneficios.

5. Aparte de los casos de renovación periódica y fallecimiento, el mandato de los miembros del Tribunal de Cuentas concluirá individualmente por dimisión voluntaria o cese declarado por el Tribunal de Justicia de conformidad con lo dispuesto en el apartado 6.

El interesado será sustituido por el tiempo que falte para terminar el mandato.

Salvo en caso de cese, los miembros del Tribunal de Cuentas permanecerán en su cargo hasta su sustitución.

6. Los miembros del Tribunal de Cuentas sólo podrán ser relevados de sus funciones o privados de su derecho a la pensión o de cualquier otro beneficio sustitutivo si el Tribunal de Justicia, a instancia del Tribunal de Cuentas, declarare que dejan de reunir las condiciones requeridas o de cumplir las obligaciones que dimanan de su cargo.

7. El Consejo fijará las condiciones de empleo y, en particular, los sueldos, dietas y pensiones del Presidente y de los miembros del Tribunal de Cuentas. Fijará también cualesquiera otros emolumentos de carácter retributivo.

8. Las disposiciones del Protocolo sobre los privilegios y las inmunidades de la Unión Europea aplicables a los jueces del Tribunal de Justicia de la Unión Europea serán igualmente aplicables a los miembros del Tribunal de Cuentas.

Artículo 287. (antiguo artículo 248 TCE)

1. El Tribunal de Cuentas examinará las cuentas de la totalidad de los ingresos y gastos de la Unión. Examinará también las cuentas de la totalidad de los ingresos y gastos de cualquier órgano u organismo creado por la Unión en la medida en que el acto constitutivo de dicho órgano u organismo no excluya dicho examen.

El Tribunal de Cuentas presentará al Parlamento Europeo y al Consejo una declaración sobre la fiabilidad de las cuentas y la regularidad y legalidad de las operaciones correspondientes que será publicada en el «Diario Oficial de la Unión Europea». Dicha declaración podrá completarse con observaciones específicas sobre cada uno de los ámbitos principales de la actividad de la Unión.

2. El Tribunal de Cuentas examinará la legalidad y regularidad de los ingresos y gastos y garantizará una buena gestión financiera. Al hacerlo, informará, en particular, de cualquier caso de irregularidad.

El control de los ingresos se efectuará sobre la base de las liquidaciones y de las cantidades entregadas a la Unión.

El control de los gastos se efectuará sobre la base de los compromisos asumidos y los pagos realizados.

Ambos controles podrán efectuarse antes del cierre de las cuentas del ejercicio presupuestario considerado.

3. El control se llevará a cabo sobre la documentación contable y, en caso necesario, en las dependencias correspondientes de las otras instituciones de la Unión, en las dependencias de cualquier órgano u organismo que gestione ingresos o gastos en nombre de la Unión y en los Estados

miembros, incluidas las dependencias de cualquier persona física o jurídica que perciba fondos del presupuesto. En los Estados miembros, el control se efectuará en colaboración con las instituciones nacionales de control o, si éstas no poseen las competencias necesarias, con los servicios nacionales competentes. El Tribunal de Cuentas y las instituciones nacionales de control de los Estados miembros cooperarán con espíritu de confianza y manteniendo su independencia. Tales instituciones o servicios comunicarán al Tribunal de Cuentas si tienen la intención de participar en el mencionado control.

Las otras instituciones de la Unión, cualquier órgano u organismo que gestione ingresos o gastos en nombre de la Unión, cualquier persona física o jurídica que perciba fondos del presupuesto y las instituciones nacionales de control o, si éstas no poseen las competencias necesarias, los servicios nacionales competentes, comunicarán al Tribunal de Cuentas, a instancia de éste, cualquier documento o información necesarios para el cumplimiento de su misión.

Respecto a la actividad del Banco Europeo de Inversiones en la gestión de los ingresos y gastos de la Unión, el derecho de acceso del Tribunal a las informaciones que posee el Banco se regirá por un acuerdo celebrado entre el Tribunal, el Banco y la Comisión. En ausencia de dicho acuerdo, el Tribunal tendrá, no obstante, acceso a las informaciones necesarias para el control de los ingresos y gastos de la Unión gestionados por el Banco.

4. El Tribunal de Cuentas elaborará, después del cierre de cada ejercicio, un informe anual. Dicho informe será transmitido a las instituciones de la Unión y publicado en el «Diario Oficial de la Unión Europea», acompañado de las respuestas de estas instituciones a las observaciones del Tribunal de Cuentas.

El Tribunal de Cuentas podrá, además, presentar en cualquier momento sus observaciones, que podrán consistir en informes especiales, sobre cuestiones particulares y emitir dictámenes, a instancia de una de las demás instituciones de la Unión.

El Tribunal de Cuentas aprobará sus informes anuales, informes especiales o dictámenes por mayoría de los miembros que lo componen. No obstante, podrá crear en su seno salas para aprobar determinadas categorías de informes o de dictámenes en las condiciones previstas por su reglamento interno.

El Tribunal de Cuentas asistirá al Parlamento Europeo y al Consejo en el ejercicio de su función de control de la ejecución del presupuesto.

El Tribunal de Cuentas elaborará su reglamento interno. Dicho reglamento requerirá la aprobación del Consejo.

CAPÍTULO II

Actos jurídicos de la Unión, procedimientos de adopción y otras disposiciones

Sección 1ª Actos jurídicos de la Unión

Artículo 288. (antiguo artículo 249 TCE)

Para ejercer las competencias de la Unión, las instituciones adoptarán reglamentos, directivas, decisiones, recomendaciones y dictámenes.

El reglamento tendrá un alcance general. Será obligatorio en todos sus elementos y directamente aplicable en cada Estado miembro.

La directiva obligará al Estado miembro destinatario en cuanto al resultado que deba conseguirse, dejando, sin embargo, a las autoridades nacionales la elección de la forma y de los medios.

La decisión será obligatoria en todos sus elementos. Cuando designe destinatarios, sólo será obligatoria para éstos.

Las recomendaciones y los dictámenes no serán vinculantes.

Jurisprudencia.

– TS (Sala de lo Contencioso-Administrativo, Sección 4ª) Sentencia de 25 enero 2012 (RJ 2012, 3196).
– TJUE (Sala Tercera) Sentencia de 21 diciembre 2011 (TJCE 2011, 426).

Artículo 289.

1. El procedimiento legislativo ordinario consiste en la adopción conjunta por el Parlamento Europeo y el Consejo, a propuesta de la Comisión, de un reglamento, una directiva o una decisión. Este procedimiento se define en el artículo 294.

2. En los casos específicos previstos por los Tratados, la adopción de un reglamento, una direc-

tiva o una decisión, bien por el Parlamento Europeo con la participación del Consejo, bien por el Consejo con la participación del Parlamento Europeo, constituirá un procedimiento legislativo especial.

3. Los actos jurídicos que se adopten mediante procedimiento legislativo constituirán actos legislativos.

4. En los casos específicos previstos por los Tratados, los actos legislativos podrán ser adoptados por iniciativa de un grupo de Estados miembros o del Parlamento Europeo, por recomendación del Banco Central Europeo o a petición del Tribunal de Justicia o del Banco Europeo de Inversiones.

Artículo 290.

1. Un acto legislativo podrá delegar en la Comisión los poderes para adoptar actos no legislativos de alcance general que completen o modifiquen determinados elementos no esenciales del acto legislativo.

Los actos legislativos delimitarán de forma expresa los objetivos, el contenido, el alcance y la duración de la delegación de poderes. La regulación de los elementos esenciales de un ámbito estará reservada al acto legislativo y, por lo tanto, no podrá ser objeto de una delegación de poderes.

2. Los actos legislativos fijarán de forma expresa las condiciones a las que estará sujeta la delegación, que podrán ser las siguientes:

a) El Parlamento Europeo o el Consejo podrán decidir revocar la delegación;

b) el acto delegado no podrá entrar en vigor si el Parlamento Europeo o el Consejo han formulado objeciones en el plazo fijado en el acto legislativo.

A efectos de las letras a) y b), el Parlamento Europeo se pronunciará por mayoría de los miembros que lo componen y el Consejo lo hará por mayoría cualificada.

3. En el título de los actos delegados figurará el adjetivo «delegado» o «delegada».

Artículo 291.

1. Los Estados miembros adoptarán todas las medidas de Derecho interno necesarias para la ejecución de los actos jurídicamente vinculantes de la Unión.

2. Cuando se requieran condiciones uniformes de ejecución de los actos jurídicamente vinculantes de la Unión, éstos conferirán competencias de ejecución a la Comisión o, en casos específicos debidamente justificados y en los previstos en los artículos 24 y 26 del Tratado de la Unión Europea, al Consejo.

3. A efectos del apartado 2, el Parlamento Europeo y el Consejo establecerán previamente, mediante reglamentos adoptados con arreglo al procedimiento legislativo ordinario, las normas y principios generales relativos a las modalidades de control, por parte de los Estados miembros, del ejercicio de las competencias de ejecución por la Comisión.

4. En el título de los actos de ejecución figurará la expresión «de ejecución».

Artículo 292.

El Consejo adoptará recomendaciones. Se pronunciará a propuesta de la Comisión en todos los casos en que los Tratados dispongan que el Consejo adopte actos a propuesta de la Comisión. Se pronunciará por unanimidad en los ámbitos en los que se requiere la unanimidad para la adopción de un acto de la Unión. La Comisión, así como el Banco Central Europeo en los casos específicos previstos por los Tratados, adoptarán recomendaciones.

Sección 2ª Procedimientos de adopción de los actos y otras disposiciones

Artículo 293. (antiguo artículo 250 TCE)

1. Cuando, en virtud de los Tratados, el Consejo se pronuncie a propuesta de la Comisión, únicamente podrá modificar la propuesta por unanimidad, salvo en los casos contemplados en los apartados 10 y 13 del artículo 294, en los artículos 310, 312 y 314 y en el párrafo segundo del artículo 315.

2. En tanto que el Consejo no se haya pronunciado, la Comisión podrá modificar su propuesta mientras duren los procedimientos que conduzcan a la adopción de un acto de la Unión.

Artículo 294. (antiguo artículo 251 TCE)

1. Cuando en los Tratados, para la adopción de un acto, se haga referencia al procedimiento legislativo ordinario, se aplicará el procedimiento siguiente.

2. La Comisión presentará una propuesta al Parlamento Europeo y al Consejo.

Primera lectura

3. El Parlamento Europeo aprobará su posición en primera lectura y la transmitirá al Consejo.

4. Si el Consejo aprueba la posición del Parlamento Europeo, se adoptará el acto de que se trate en la formulación correspondiente a la posición del Parlamento Europeo.

5. Si el Consejo no aprueba la posición del Parlamento Europeo, adoptará su posición en primera lectura y la transmitirá al Parlamento Europeo.

6. El Consejo informará cumplidamente al Parlamento Europeo de las razones que le hayan llevado a adoptar su posición en primera lectura. La Comisión informará cumplidamente de su posición al Parlamento Europeo.

Segunda lectura

7. Si, en un plazo de tres meses a partir de dicha transmisión, el Parlamento Europeo:

a) Aprueba la posición del Consejo en primera lectura o no toma decisión alguna, el acto de que se trate se considerará adoptado en la formulación correspondiente a la posición del Consejo;

b) rechaza, por mayoría de los miembros que lo componen, la posición del Consejo en primera lectura, el acto propuesto se considerará no adoptado;

c) propone, por mayoría de los miembros que lo componen, enmiendas a la posición del Consejo en primera lectura, el texto así modificado se transmitirá al Consejo y a la Comisión, que dictaminará sobre dichas enmiendas.

8. Si, en un plazo de tres meses a partir de la recepción de las enmiendas del Parlamento Europeo, el Consejo, por mayoría cualificada:

a) Aprueba todas estas enmiendas, el acto de que se trate se considerará adoptado;

b) no aprueba todas las enmiendas, el Presidente del Consejo, de acuerdo con el Presidente del Parlamento Europeo, convocará al Comité de Conciliación en un plazo de seis semanas.

9. El Consejo se pronunciará por unanimidad sobre las enmiendas que hayan sido objeto de un dictamen negativo de la Comisión.

Conciliación

10. El Comité de Conciliación, que estará compuesto por los miembros del Consejo o sus representantes y por un número igual de miembros que representen al Parlamento Europeo, tendrá por misión alcanzar, en el plazo de seis semanas a partir de su convocatoria, un acuerdo por mayoría cualificada de los miembros del Consejo o sus representantes y por mayoría de los miembros que representen al Parlamento Europeo, sobre un texto conjunto basado en las posiciones del Parlamento Europeo y del Consejo en segunda lectura.

11. La Comisión participará en los trabajos del Comité de Conciliación y tomará todas las iniciativas necesarias para propiciar un acercamiento entre las posiciones del Parlamento Europeo y del Consejo.

12. Si, en un plazo de seis semanas a partir de su convocatoria, el Comité de Conciliación no aprueba un texto conjunto, el acto propuesto se considerará no adoptado.

Tercera lectura

13. Si, en este plazo, el Comité de Conciliación aprueba un texto conjunto, el Parlamento Europeo y el Consejo dispondrán cada uno de seis semanas a partir de dicha aprobación para adoptar el acto de que se trate conforme a dicho texto, pronunciándose el Parlamento Europeo por mayoría de los votos emitidos y el Consejo por mayoría cualificada. En su defecto, el acto propuesto se considerará no adoptado.

14. Los períodos de tres meses y de seis semanas contemplados en el presente artículo podrán ampliarse, como máximo, en un mes y dos semanas respectivamente, por iniciativa del Parlamento Europeo o del Consejo.

Disposiciones particulares

15. Cuando, en los casos previstos por los Tratados, un acto legislativo se someta al procedimiento legislativo ordinario por iniciativa de un grupo de Estados miembros, por recomendación

del Banco Central Europeo o a instancia del Tribunal de Justicia, no se aplicarán el apartado 2, la segunda frase del apartado 6 ni el apartado 9.

En estos casos, el Parlamento Europeo y el Consejo transmitirán a la Comisión el proyecto de acto, así como sus posiciones en primera y segunda lecturas. El Parlamento Europeo o el Consejo podrá pedir el dictamen de la Comisión a lo largo de todo el procedimiento y la Comisión podrá dictaminar asimismo por propia iniciativa. La Comisión también podrá, si lo considera necesario, participar en el Comité de Conciliación de conformidad con el apartado 11.

Artículo 295.

El Parlamento Europeo, el Consejo y la Comisión llevarán a cabo consultas recíprocas y organizarán de común acuerdo la forma de su cooperación. A tal efecto y dentro del respeto de los Tratados, podrán celebrar acuerdos interinstitucionales que podrán tener carácter vinculante.

Artículo 296. (antiguo artículo 253 TCE)

Cuando los Tratados no establezcan el tipo de acto que deba adoptarse, las instituciones decidirán en cada caso conforme a los procedimientos aplicables y al principio de proporcionalidad.

Los actos jurídicos deberán estar motivados y se referirán a las propuestas, iniciativas, recomendaciones, peticiones o dictámenes previstos por los Tratados.

Cuando se les presente un proyecto de acto legislativo, el Parlamento Europeo y el Consejo se abstendrán de adoptar actos no previstos por el procedimiento legislativo aplicable al ámbito de que se trate.

Artículo 297. (antiguo artículo 254 TCE)

1. Los actos legislativos adoptados con arreglo al procedimiento legislativo ordinario serán firmados por el Presidente del Parlamento Europeo y por el Presidente del Consejo.

Los actos legislativos adoptados con arreglo a un procedimiento legislativo especial serán firmados por el Presidente de la institución que los haya adoptado.

Los actos legislativos se publicarán en el «Diario Oficial de la Unión Europea». Entrarán en vigor en la fecha que ellos mismos fijen o, a falta de ella, a los veinte días de su publicación.

2. Los actos no legislativos adoptados en forma de reglamentos, directivas y decisiones, cuando estas últimas no indiquen destinatario, serán firmados por el Presidente de la institución que los haya adoptado.

Los reglamentos, las directivas que tengan por destinatarios a todos los Estados miembros, así como las decisiones que no indiquen destinatario, se publicarán en el «Diario Oficial de la Unión Europea». Entrarán en vigor en la fecha que ellos mismos fijen o, a falta de ella, a los veinte días de su publicación.

Las demás directivas, así como las decisiones que indiquen un destinatario, se notificarán a sus destinatarios y surtirán efecto en virtud de dicha notificación.

Artículo 298.

1. En el cumplimiento de sus funciones, las instituciones, órganos y organismos de la Unión se apoyarán en una administración europea abierta, eficaz e independiente.

2. Dentro del respeto al Estatuto y al régimen adoptados con arreglo al artículo 336, el Parlamento Europeo y el Consejo establecerán las disposiciones a tal efecto, mediante reglamentos adoptados con arreglo al procedimiento legislativo ordinario.

Artículo 299. (antiguo artículo 256 TCE)

Los actos del Consejo, de la Comisión o del Banco Central Europeo que impongan una obligación pecuniaria a personas distintas de los Estados serán títulos ejecutivos.

La ejecución forzosa se regirá por las normas de procedimiento civil vigentes en el Estado en cuyo territorio se lleve a cabo. La orden de ejecución será consignada, sin otro control que el de la comprobación de la autenticidad del título, por la autoridad nacional que el Gobierno de cada uno de los Estados miembros habrá de designar al respecto y cuyo nombre deberá comunicar a la Comisión y al Tribunal de Justicia de la Unión Europea.

Cumplidas estas formalidades a instancia del interesado, éste podrá promover la ejecución forzosa conforme al Derecho interno, recurriendo directamente al órgano competente.

La ejecución forzosa sólo podrá ser suspendida en virtud de una decisión del Tribunal de Justicia de la Unión Europea. No obstante, el control de la conformidad a Derecho de las medidas de ejecución será competencia de las jurisdicciones nacionales.

CAPÍTULO III

Órganos consultivos de la Unión

Artículo 300.

1. El Parlamento Europeo, el Consejo y la Comisión estarán asistidos por un Comité Económico y Social y por un Comité de las Regiones, que ejercerán funciones consultivas.

2. El Comité Económico y Social estará compuesto por representantes de las organizaciones de empresarios, de trabajadores y de otros sectores representativos de la sociedad civil, en particular en los ámbitos socioeconómico, cívico, profesional y cultural.

3. El Comité de las Regiones estará compuesto por representantes de los entes regionales y locales que sean titulares de un mandato electoral en un ente regional o local, o que tengan responsabilidad política ante una asamblea elegida.

4. Los miembros del Comité Económico y Social y del Comité de las Regiones no estarán vinculados por ningún mandato imperativo. Ejercerán sus funciones con plena independencia, en interés general de la Unión.

5. Las normas contempladas en los apartados 2 y 3, relativas a la naturaleza de la composición de estos Comités, serán revisadas periódicamente por el Consejo para tener en cuenta la evolución económica, social y demográfica en la Unión. El Consejo, a propuesta de la Comisión, adoptará decisiones a tal efecto.

Sección 1ª El Comité Económico y Social

Artículo 301. (antiguo artículo 258 TCE)

El número de miembros del Comité Económico y Social no excederá de trescientos cincuenta.

El Consejo adoptará por unanimidad, a propuesta de la Comisión, una decisión por la que se establezca la composición del Comité.

El Consejo establecerá las dietas de los miembros del Comité.

Artículo 302. (antiguo artículo 259 TCE)

1. Los miembros del Comité serán nombrados para un período de cinco años. El Consejo adoptará la lista de miembros establecida de conformidad con las propuestas presentadas por cada Estado miembro. El mandato de los miembros del Comité será renovable.

2. El Consejo se pronunciará previa consulta a la Comisión. Podrá recabar la opinión de las organizaciones europeas representativas de los diferentes sectores económicos y sociales, y de la sociedad civil, a los que conciernan las actividades de la Unión.

Artículo 303. (antiguo artículo 260 TCE)

El Comité designará de entre sus miembros al Presidente y a la Mesa, por un período de dos años y medio.

Establecerá su reglamento interno.

El Comité será convocado por su Presidente, a instancia del Parlamento Europeo, del Consejo o de la Comisión. También podrá reunirse por propia iniciativa.

Artículo 304. (antiguo artículo 262 TCE)

El Comité será consultado por el Parlamento Europeo, el Consejo o por la Comisión, en los casos previstos en los Tratados. Estas instituciones podrán consultarle en todos aquellos casos en que lo consideren oportuno. Podrá tomar la iniciativa de emitir un dictamen cuando lo juzgue oportuno.

Si lo estimaren necesario, el Parlamento Europeo, el Consejo o la Comisión fijarán al Comité un plazo para la presentación de su dictamen, que no podrá ser inferior a un mes a partir de la fecha de la notificación que, a tal fin, se curse al Presidente. Transcurrido el plazo fijado sin haberse recibido el dictamen, podrá prescindirse del mismo.

El dictamen del Comité será remitido al Parlamento Europeo, al Consejo y a la Comisión, junto con un acta de las deliberaciones.

Sección 2ª El Comité de las Regiones

Artículo 305. (antiguo artículo 263, párrafos segundo, tercero y cuarto, TCE)

El número de miembros del Comité de las Regiones no excederá de trescientos cincuenta.

El Consejo adoptará por unanimidad, a propuesta de la Comisión, una decisión por la que se establezca la composición del Comité.

Los miembros del Comité, así como un número igual de suplentes, serán nombrados para un período de cinco años. Su mandato será renovable. El Consejo adoptará la lista de miembros y suplentes establecida de conformidad con las propuestas presentadas por cada Estado miembro. Al término del mandato mencionado en el apartado 3 del artículo 300 en virtud del cual hayan sido propuestos, el mandato de los miembros del Comité concluirá automáticamente y serán sustituidos para el período restante de dicho mandato según el mismo procedimiento. Ningún miembro del Comité podrá ser simultáneamente miembro del Parlamento Europeo.

Artículo 306. (antiguo artículo 264 TCE)

El Comité de las Regiones designará de entre sus miembros al Presidente y a la Mesa, por un período de dos años y medio.

Establecerá su reglamento interno.

El Comité será convocado por su Presidente, a instancia del Parlamento Europeo, del Consejo o de la Comisión. También podrá reunirse por propia iniciativa.

Artículo 307. (antiguo artículo 265 TCE)

El Comité de las Regiones será consultado por el Parlamento Europeo, el Consejo o por la Comisión, en los casos previstos en los Tratados y en cualesquiera otros, en particular aquellos que afecten a la cooperación transfronteriza, en que una de estas instituciones lo estime oportuno.

Si lo estimaren necesario, el Parlamento Europeo, el Consejo o la Comisión fijarán al Comité un plazo para la presentación de su dictamen, que no podrá ser inferior a un mes a partir de la fecha de la notificación que, a tal fin, se curse al Presidente. Transcurrido el plazo fijado sin haberse recibido el dictamen, podrá prescindirse del mismo.

Cuando el Comité Económico y Social sea consultado en aplicación del artículo 304, el Parlamento Europeo, el Consejo o la Comisión informarán al Comité de las Regiones de esta solicitud de dictamen. El Comité de las Regiones podrá emitir un dictamen al respecto cuando estime que hay intereses regionales específicos en juego.

Podrá emitir un dictamen por propia iniciativa cuando lo considere conveniente.

El dictamen del Comité será remitido al Parlamento Europeo, al Consejo y a la Comisión, junto con el acta de las deliberaciones.

CAPÍTULO IV

El Banco Europeo de Inversiones

Artículo 308. (antiguo artículo 266 TCE)

El Banco Europeo de Inversiones tendrá personalidad jurídica.

Serán miembros del Banco Europeo de Inversiones los Estados miembros.

Los Estatutos del Banco Europeo de Inversiones figuran en un protocolo anejo a los Tratados. El Consejo, por unanimidad, con arreglo a un procedimiento legislativo especial, a petición del Banco Europeo de Inversiones y previa consulta al Parlamento Europeo y a la Comisión, o a propuesta de la Comisión, previa consulta al Parlamento Europeo y al Banco Europeo de Inversiones, podrá modificar los Estatutos del Banco.

Artículo 309. (antiguo artículo 267 TCE)

El Banco Europeo de Inversiones tendrá por misión contribuir al desarrollo equilibrado y estable del mercado interior en interés de la Unión, recurriendo a los mercados de capitales y a sus propios recursos. A tal fin, el Banco facilitará, mediante la concesión de préstamos y garantías y sin perseguir fines lucrativos, la financiación, en todos los sectores de la economía, de los proyectos siguientes:

a) Proyectos para el desarrollo de las regiones más atrasadas;

b) proyectos que tiendan a la modernización o reconversión de empresas o a la creación de nuevas actividades inducidas por el establecimiento o el funcionamiento del mercado interior que,

por su amplitud o naturaleza, no puedan ser enteramente financiados con los diversos medios de financiación existentes en cada uno de los Estados miembros;

c) proyectos de interés común a varios Estados miembros que, por su amplitud o naturaleza, no puedan ser enteramente financiados con los diversos medios de financiación existentes en cada uno de los Estados miembros.

En el cumplimiento de su misión, el Banco facilitará la financiación de programas de inversión en combinación con acciones de los fondos estructurales y otros instrumentos financieros de la Unión.

TÍTULO II

DISPOSICIONES FINANCIERAS

Artículo 310. (antiguo artículo 268 TCE)

1. Todos los ingresos y gastos de la Unión deberán estar comprendidos en las previsiones correspondientes a cada ejercicio presupuestario y consignados en el presupuesto.

El Parlamento Europeo y el Consejo establecerán el presupuesto anual de la Unión con arreglo al artículo 314.

El presupuesto deberá estar equilibrado en cuanto a ingresos y gastos.

2. Los gastos consignados en el presupuesto serán autorizados para todo el ejercicio presupuestario anual de conformidad con el Reglamento a que se refiere el artículo 322.

3. La ejecución de gastos consignados en el presupuesto requerirá la adopción previa de un acto jurídicamente vinculante de la Unión que otorgue un fundamento jurídico a su acción y a la ejecución del correspondiente gasto de conformidad con el reglamento a que se refiere el artículo 322, salvo en las excepciones que dicho Reglamento establezca.

4. A fin de garantizar la disciplina presupuestaria, la Unión no adoptará actos que puedan incidir de manera considerable en el presupuesto sin dar garantías de que los gastos derivados de dichos actos puedan ser financiados dentro del límite de los recursos propios de la Unión y dentro del marco financiero plurianual a que se refiere el artículo 312.

5. El presupuesto se ejecutará con arreglo al principio de buena gestión financiera. Los Estados miembros y la Unión cooperarán para que los créditos consignados en el presupuesto se utilicen de acuerdo con dicho principio.

6. La Unión y los Estados miembros, de conformidad con el artículo 325, combatirán el fraude y cualquier otra actividad ilegal que perjudique a los intereses financieros de la Unión.

CAPÍTULO I

Recursos propios de la Unión

Artículo 311. (antiguo artículo 269 TCE)

La Unión se dotará de los medios necesarios para alcanzar sus objetivos y para llevar a cabo sus políticas.

Sin perjuicio del concurso de otros ingresos, el presupuesto será financiado íntegramente con cargo a los recursos propios.

El Consejo adoptará, con arreglo a un procedimiento legislativo especial, por unanimidad y previa consulta al Parlamento Europeo, una decisión que establezca las disposiciones aplicables al sistema de recursos propios de la Unión. En este contexto se podrá establecer nuevas categorías de recursos propios o suprimir una categoría existente. Dicha decisión sólo entrará en vigor una vez que haya sido aprobada por los Estados miembros, de conformidad con sus respectivas normas constitucionales.

El Consejo fijará, mediante reglamentos adoptados con arreglo a un procedimiento legislativo especial, las medidas de ejecución del sistema de recursos propios de la Unión siempre que así lo disponga la decisión adoptada con arreglo al párrafo tercero. El Consejo se pronunciará previa aprobación del Parlamento Europeo.

📖 *Bibliografía.*

– La discutible autonomía financiera de la Unión Europea y su contemplación desde la perspectiva tributaria. Carlos María López Espadafor.

CAPÍTULO II

Marco financiero plurianual

Artículo 312.

1. El marco financiero plurianual tendrá por objeto garantizar la evolución ordenada de los gastos de la Unión dentro del límite de sus recursos propios.

Se establecerá para un período mínimo de cinco años.

El presupuesto anual de la Unión respetará el marco financiero plurianual.

2. El Consejo adoptará con arreglo a un procedimiento legislativo especial un reglamento que fije el marco financiero plurianual. El Consejo se pronunciará por unanimidad, previa aprobación del Parlamento Europeo, que se pronunciará por mayoría de los miembros que lo componen.

El Consejo Europeo podrá adoptar por unanimidad una decisión que permita al Consejo pronunciarse por mayoría cualificada cuando adopte el Reglamento contemplado en el párrafo primero.

3. El marco financiero fijará los importes de los límites máximos anuales de créditos para compromisos, por categoría de gastos, y del límite máximo anual de créditos para pagos. Las categorías de gastos, cuyo número deberá ser limitado, corresponderán a los grandes sectores de actividad de la Unión.

El marco financiero establecerá cualesquiera otras disposiciones adecuadas para el buen desarrollo del procedimiento presupuestario anual.

4. Si, al vencimiento del marco financiero anterior, no se ha adoptado el Reglamento del Consejo por el que se establece un nuevo marco financiero, se prorrogarán los límites máximos y las demás disposiciones correspondientes al último año de aquél hasta que se adopte dicho acto.

5. Durante el procedimiento conducente a la adopción del marco financiero, el Parlamento Europeo, el Consejo y la Comisión adoptarán todas las medidas necesarias para facilitar dicha adopción.

CAPÍTULO III

Presupuesto anual de la Unión

Artículo 313. (antiguo artículo 272, apartado 1, TCE)

El ejercicio presupuestario comenzará el 1 de enero y finalizará el 31 de diciembre.

Artículo 314. (antiguo artículo 272, apartados 2 a 10, TCE)

El Parlamento Europeo y el Consejo establecerán el presupuesto anual de la Unión con arreglo a un procedimiento legislativo especial, atendiendo a las disposiciones siguientes.

1. Cada institución, excepto el Banco Central Europeo, elaborará, antes del 1 de julio, un estado de previsiones de sus gastos para el ejercicio presupuestario siguiente. La Comisión reunirá estas previsiones en un proyecto de presupuesto, que podrá contener previsiones divergentes.

Este proyecto comprenderá una previsión de ingresos y una previsión de gastos.

2. La Comisión presentará al Parlamento Europeo y al Consejo una propuesta que contenga el proyecto de presupuesto, a más tardar el 1 de septiembre del año que precede al de su ejecución.

La Comisión podrá modificar el proyecto de presupuesto durante el procedimiento, hasta la convocatoria del Comité de Conciliación contemplado en el apartado 5.

3. El Consejo adoptará su posición sobre el proyecto de presupuesto y la transmitirá al Parlamento Europeo, a más tardar el 1 de octubre del año que precede al de la ejecución del presupuesto. Informará cumplidamente al Parlamento Europeo de las razones que le hayan llevado a adoptar su posición.

4. Si, en un plazo de cuarenta y dos días desde dicha transmisión, el Parlamento Europeo:

a) Aprueba la posición del Consejo, el presupuesto quedará adoptado;

b) no se pronuncia, el presupuesto se considerará adoptado;

c) aprueba enmiendas por mayoría de los miembros que lo componen, el proyecto así enmendado será transmitido al Consejo y a la Comisión. El Presidente del Parlamento Europeo, de acuerdo con el Presidente del Consejo, convocará sin demora al Comité de Conciliación. No obstante, si en un plazo de diez días a partir de la transmisión del proyecto el Consejo comunica al Parlamento Europeo que aprueba todas sus enmiendas, el Comité de Conciliación no se reunirá.

5. El Comité de Conciliación, que estará compuesto por los miembros del Consejo o sus repre-

sentantes y por un número igual de miembros que representen al Parlamento Europeo, tendrá por misión alcanzar, en un plazo de veintiún días a partir de su convocatoria, un acuerdo por mayoría cualificada de los miembros del Consejo o sus representantes y por mayoría de los miembros que representen al Parlamento Europeo, sobre un texto conjunto basado en las posiciones del Parlamento Europeo y del Consejo.

La Comisión participará en los trabajos del Comité de Conciliación y tomará todas las iniciativas necesarias para propiciar un acercamiento entre las posiciones del Parlamento Europeo y del Consejo.

6. Si, en el plazo de veintiún días mencionado en el apartado 5, el Comité de Conciliación alcanza un acuerdo sobre un texto conjunto, el Parlamento Europeo y el Consejo dispondrán cada uno de catorce días a partir de la fecha de dicho acuerdo para aprobar el texto conjunto.

7. Si, en el plazo de catorce días mencionado en el apartado 6:

a) El Parlamento Europeo y el Consejo aprueban el texto conjunto o no adoptan decisión alguna, o si una de estas instituciones aprueba el texto conjunto mientras que la otra no adopta decisión alguna, el presupuesto se considerará definitivamente adoptado de conformidad con el texto conjunto, o bien

b) el Parlamento Europeo, por mayoría de los miembros que lo componen, y el Consejo rechazan el texto conjunto, o si una de estas instituciones rechaza el texto conjunto mientras que la otra no adopta decisión alguna, la Comisión presentará un nuevo proyecto de presupuesto, o bien

c) el Parlamento Europeo, por mayoría de los miembros que lo componen, rechaza el texto conjunto mientras que el Consejo lo aprueba, la Comisión presentará un nuevo proyecto de presupuesto, o bien

d) el Parlamento Europeo aprueba el texto conjunto mientras que el Consejo lo rechaza, el Parlamento Europeo podrá, en un plazo de catorce días a partir de la fecha del rechazo del Consejo, decidir por mayoría de los miembros que lo componen y tres quintas partes de los votos emitidos que confirma en su totalidad o en parte las enmiendas a que se refiere la letra c) del apartado 4. Si no se confirma una enmienda del Parlamento Europeo, se mantendrá la posición adoptada en el Comité de Conciliación con respecto a la línea presupuestaria objeto de la enmienda. El presupuesto se considerará definitivamente adoptado sobre esta base.

8. Si, en el plazo de veintiún días mencionado en el apartado 5, el Comité de Conciliación no alcanza un acuerdo sobre un texto conjunto, la Comisión presentará un nuevo proyecto de presupuesto.

9. Cuando haya concluido el procedimiento establecido en el presente artículo, el Presidente del Parlamento Europeo declarará que el presupuesto ha quedado definitivamente adoptado.

10. Cada institución ejercerá las competencias que le atribuye el presente artículo dentro del respeto a los Tratados y a los actos adoptados en virtud de éstos, en particular en materia de recursos propios de la Unión y de equilibrio entre los ingresos y los gastos.

Artículo 315. (antiguo artículo 273 TCE)

Si, al iniciarse un ejercicio presupuestario, aún no se ha adoptado definitivamente el presupuesto, los gastos podrán efectuarse mensualmente por capítulos, según lo dispuesto en el reglamento adoptado en virtud del artículo 322, dentro del límite de la doceava parte de los créditos consignados en el capítulo correspondiente del presupuesto del ejercicio precedente, sin que pueda superarse la doceava parte de los créditos previstos para el mismo capítulo en el proyecto de presupuesto.

El Consejo, a propuesta de la Comisión, podrá autorizar gastos que excedan de la doceava parte, siempre que se respeten las restantes condiciones establecidas en el párrafo primero, de conformidad con el Reglamento adoptado en virtud del artículo 322. Comunicará inmediatamente su decisión al Parlamento Europeo.

La decisión a que se refiere el párrafo segundo deberá prever las medidas necesarias en materia de recursos para la aplicación del presente artículo, respetando los actos mencionados en el artículo 311.

Dicha decisión entrará en vigor a los treinta días de su adopción, a menos que dentro de ese plazo el Parlamento Europeo decida, por mayoría de los miembros que lo componen, reducir los gastos.

Artículo 316. (antiguo artículo 271 TCE)

En las condiciones que se determinen en aplicación del artículo 322, los créditos que no correspondan a gastos de personal y que queden sin utilizar al final del ejercicio presupuestario sólo podrán ser prorrogados hasta el ejercicio siguiente.

Los créditos se especificarán por capítulos, que agruparán los gastos según su naturaleza o destino y se subdividirán de conformidad con el Reglamento adoptado en virtud del artículo 322.

Los gastos del Parlamento Europeo, del Consejo Europeo y del Consejo, de la Comisión, así como del Tribunal de Justicia de la Unión Europea figurarán en partidas separadas del presupuesto, sin perjuicio de un régimen especial para determinados gastos comunes.

CAPÍTULO IV

Ejecución del presupuesto y aprobación de la gestión

Artículo 317. (antiguo artículo 274 TCE)

La Comisión, bajo su propia responsabilidad y dentro del límite de los créditos autorizados, ejecutará el presupuesto en cooperación con los Estados miembros de conformidad con las disposiciones de los reglamentos adoptados en virtud del artículo 322, con arreglo al principio de buena gestión financiera. Los Estados miembros cooperarán con la Comisión para garantizar que los créditos autorizados se utilizan de acuerdo con el principio de buena gestión financiera.

El reglamento determinará las obligaciones de control y auditoría de los Estados miembros en la ejecución del presupuesto, así como las responsabilidades que de ello se derivan. Establecerá asimismo las responsabilidades y las formas específicas de participación de cada institución en la ejecución de sus propios gastos.

Dentro del presupuesto, la Comisión podrá transferir créditos de capítulo a capítulo o de subdivisión a subdivisión, con los límites y en las condiciones que establezca el Reglamento adoptado en virtud del artículo 322.

Artículo 318. (antiguo artículo 275 TCE)

La Comisión presentará cada año al Parlamento Europeo y al Consejo las cuentas del ejercicio cerrado relativas a las operaciones del presupuesto. Además, les remitirá un balance financiero del activo y pasivo de la Unión.

La Comisión presentará asimismo al Parlamento Europeo y al Consejo un informe de evaluación de las finanzas de la Unión basado en los resultados obtenidos, en particular, en relación con las indicaciones dadas por el Parlamento Europeo y el Consejo en virtud del artículo 319.

Artículo 319. (antiguo artículo 276 TCE)

1. El Parlamento Europeo, por recomendación del Consejo, aprobará la gestión de la Comisión en la ejecución del presupuesto. A tal fin, examinará, después del Consejo, las cuentas, el balance financiero y el informe de evaluación mencionados en el artículo 318, el informe anual del Tribunal de Cuentas, acompañado de las respuestas de las instituciones controladas a las observaciones del Tribunal de Cuentas, la declaración de fiabilidad a que se refiere el párrafo segundo del apartado 1 del artículo 287 y los informes especiales pertinentes del Tribunal de Cuentas.

2. Antes de aprobar la gestión de la Comisión, o con cualquier otra finalidad relacionada con el ejercicio de las atribuciones de ésta en materia de ejecución del presupuesto, el Parlamento Europeo podrá solicitar explicaciones a la Comisión sobre la ejecución de los gastos o el funcionamiento de los sistemas de fiscalización financiera. La Comisión facilitará al Parlamento Europeo, a instancia de éste, toda la información necesaria.

3. La Comisión hará todo lo necesario para dar efecto a las observaciones que acompañen a las decisiones de aprobación de la gestión y las demás observaciones del Parlamento Europeo relativas a la ejecución de los gastos, así como a los comentarios que acompañen a las recomendaciones de aprobación adoptadas por el Consejo.

A instancia del Parlamento Europeo o del Consejo, la Comisión informará acerca de las medidas adoptadas como consecuencia de dichas observaciones y comentarios y, en particular, acerca de las instrucciones impartidas a los servicios encargados de la ejecución del presupuesto. Dichos informes se enviarán también al Tribunal de Cuentas.

CAPÍTULO V

Disposiciones comunes

Artículo 320. (antiguo artículo 277 TCE)

El marco financiero plurianual y el presupuesto anual se establecerán en euros.

Artículo 321. (antiguo artículo 278 TCE)

La Comisión podrá transferir a la moneda de uno de los Estados miembros los activos que posea en la moneda de otro Estado miembro, en la medida necesaria para que puedan ser utilizados para los fines que les asignan los Tratados, siempre que informe de ello a las autoridades competentes

de los Estados miembros interesados. La Comisión evitará, en la medida de lo posible, proceder a tales transferencias si posee activos disponibles o realizables en las monedas que precise.

La Comisión se relacionará con cada uno de los Estados miembros por intermedio de la autoridad que éstos designen. Para la ejecución de las operaciones financieras, la Comisión recurrirá al banco de emisión del Estado miembro interesado, o a otra institución financiera autorizada por éste.

Artículo 322. (antiguo artículo 279 TCE)

1. El Parlamento Europeo y el Consejo adoptarán mediante reglamentos, con arreglo al procedimiento legislativo ordinario y tras consultar al Tribunal de Cuentas:

a) Las normas financieras por las que se determinarán, en particular, las modalidades de establecimiento y ejecución del presupuesto, así como las referentes a la rendición y censura de cuentas;

b) las normas por las que se organizará el control de la responsabilidad de los agentes financieros, en particular de los ordenadores de pagos y de los contables.

2. El Consejo, a propuesta de la Comisión, previa consulta al Parlamento Europeo y al Tribunal de Cuentas, fijará las modalidades y el procedimiento con arreglo a los cuales deberán ponerse a disposición de la Comisión los ingresos presupuestarios previstos en el régimen de recursos propios de la Unión y definirá las medidas que deban aplicarse para hacer frente, en su caso, a las necesidades de tesorería.

Artículo 323.

El Parlamento Europeo, el Consejo y la Comisión velarán por que la Unión disponga de los medios financieros que le permitan cumplir sus obligaciones jurídicas frente a terceros.

Artículo 324.

Por iniciativa de la Comisión, se convocarán reuniones periódicas de los Presidentes del Parlamento Europeo, del Consejo y de la Comisión en el marco de los procedimientos presupuestarios contemplados en el presente título. Los Presidentes adoptarán todas las medidas necesarias para propiciar la concertación y el acercamiento de las posiciones de las instituciones que presiden a fin de facilitar la aplicación del presente título.

CAPÍTULO VI

Lucha contra el fraude

Artículo 325. (antiguo artículo 280 TCE)

1. La Unión y los Estados miembros combatirán el fraude y toda actividad ilegal que afecte a los intereses financieros de la Unión mediante medidas adoptadas en virtud de lo dispuesto en el presente artículo, que deberán tener un efecto disuasorio y ser capaces de ofrecer una protección eficaz en los Estados miembros y en las instituciones, órganos y organismos de la Unión.

2. Los Estados miembros adoptarán para combatir el fraude que afecte a los intereses financieros de la Unión las mismas medidas que para combatir el fraude que afecte a sus propios intereses financieros.

3. Sin perjuicio de otras disposiciones de los Tratados, los Estados miembros coordinarán sus acciones encaminadas a proteger los intereses financieros de la Unión contra el fraude. A tal fin, organizarán, junto con la Comisión, una colaboración estrecha y regular entre las autoridades competentes.

4. El Parlamento Europeo y el Consejo, con arreglo al procedimiento legislativo ordinario y previa consulta al Tribunal de Cuentas, adoptarán las medidas necesarias en los ámbitos de la prevención y lucha contra el fraude que afecte a los intereses financieros de la Unión con miras a ofrecer una protección eficaz y equivalente en los Estados miembros y en las instituciones, órganos y organismos de la Unión.

5. La Comisión, en cooperación con los Estados miembros, presentará anualmente al Parlamento Europeo y al Consejo un informe sobre las medidas adoptadas para la aplicación del presente artículo.

Jurisprudencia.

– TJUE (Sala Cuarta) Sentencia de 28 octubre 2010 (TJCE 2010, 327).

TÍTULO III

COOPERACIONES REFORZADAS

Artículo 326. (antiguos artículos 27 A a 27 E, 40 a 40 B y 43 a 45 TUE y antiguos artículos 11 y 11 A TCE)

Las cooperaciones reforzadas respetarán los Tratados y el Derecho de la Unión.

Las cooperaciones reforzadas no perjudicarán al mercado interior ni a la cohesión económica, social y territorial. No constituirán un obstáculo ni una discriminación para los intercambios entre Estados miembros, ni provocarán distorsiones de competencia entre ellos.

Artículo 327. (antiguos artículos 27 A a 27 E, 40 a 40 B y 43 a 45 TUE y antiguos artículos 11 y 11 A TCE)

Las cooperaciones reforzadas respetarán las competencias, los derechos y las obligaciones de los Estados miembros que no participen en ellas. Éstos no impedirán que las apliquen los Estados miembros que participen en ellas.

Artículo 328. (antiguos artículos 27 A a 27 E, 40 a 40 B y 43 a 45 TUE y antiguos artículos 11 y 11 A TCE)

1. Las cooperaciones reforzadas estarán abiertas a todos los Estados miembros en el momento en que se establezcan, siempre y cuando se respeten las posibles condiciones de participación establecidas en la decisión de autorización. También lo estarán en cualquier otro momento, siempre y cuando se respeten, además de las mencionadas condiciones, los actos ya adoptados en este marco.

La Comisión y los Estados miembros que participen en una cooperación reforzada procurarán fomentar la participación del mayor número posible de Estados miembros.

2. La Comisión y, en su caso, el Alto Representante de la Unión para Asuntos Exteriores y Política de Seguridad informarán periódicamente al Parlamento Europeo y al Consejo sobre la evolución de las cooperaciones reforzadas.

Artículo 329. (antiguos artículos 27 A a 27 E, 40 a 40 B y 43 a 45 TUE y antiguos artículos 11 y 11 A TCE)

1. Los Estados miembros que deseen establecer entre sí una cooperación reforzada en cualquiera de los ámbitos contemplados en los Tratados, con excepción de los ámbitos de competencia exclusiva y de la política exterior y de seguridad común, dirigirán a la Comisión una solicitud, en la que precisarán el ámbito de aplicación y los objetivos de la cooperación reforzada prevista. La Comisión podrá presentar al Consejo una propuesta en este sentido. Si no presenta ninguna propuesta, la Comisión comunicará los motivos a los Estados miembros interesados.

La autorización contemplada en el párrafo primero para llevar a cabo una cooperación reforzada será concedida por el Consejo a propuesta de la Comisión y previa aprobación del Parlamento Europeo.

2. La solicitud de los Estados miembros que deseen establecer entre sí una cooperación reforzada en el marco de la política exterior y de seguridad común se dirigirá al Consejo. Será transmitida al Alto Representante de la Unión para Asuntos Exteriores y Política de Seguridad, para que éste dictamine acerca de la coherencia de la cooperación reforzada prevista con la política exterior y de seguridad común de la Unión, así como a la Comisión, para que ésta dictamine, en particular, sobre la coherencia de la cooperación reforzada prevista con las demás políticas de la Unión. Se transmitirá asimismo al Parlamento Europeo a título informativo.

La autorización de llevar a cabo una cooperación reforzada se concederá mediante decisión del Consejo, que se pronunciará por unanimidad.

Artículo 330. (antiguos artículos 27 A a 27 E, 40 a 40 B y 43 a 45 TUE y antiguos artículos 11 y 11 A TCE)

Todos los miembros del Consejo podrán participar en sus deliberaciones, pero únicamente participarán en la votación los miembros del Consejo que representen a los Estados miembros que participan en una cooperación reforzada.

La unanimidad estará constituida únicamente por los votos de los representantes de los Estados miembros participantes.

La mayoría cualificada se definirá de conformidad con el apartado 3 del artículo 238.

Artículo 331. (antiguos artículos 27 A a 27 E, 40 a 40 B y 43 a 45 TUE y antiguos artículos 11 y 11 A TCE)

1. Todo Estado miembro que desee participar en una cooperación reforzada ya existente en uno de los ámbitos previstos en el apartado 1 del artículo 329 lo notificará al Consejo y a la Comisión.

La Comisión confirmará la participación del Estado miembro de que se trate en un plazo de cuatro meses a partir de la recepción de dicha notificación. Hará constar, en su caso, que se cumplen las condiciones de participación y adoptará las medidas transitorias necesarias para la aplicación de los actos ya adoptados en el marco de la cooperación reforzada.

No obstante, si la Comisión considera que no se cumplen las condiciones de participación, indicará las disposiciones necesarias para ello y establecerá un plazo para reconsiderar la solicitud. Al término de dicho plazo, reconsiderará la solicitud con arreglo al procedimiento establecido en el párrafo segundo. Si la Comisión considera que siguen sin cumplirse las condiciones de participación, el Estado miembro de que se trate podrá someter la cuestión al Consejo, que deberá pronunciarse sobre la solicitud. El Consejo se pronunciará de conformidad con el artículo 330. Podrá adoptar asimismo, a propuesta de la Comisión, las medidas transitorias mencionadas en el párrafo segundo.

2. Todo Estado miembro que desee participar en una cooperación reforzada ya existente en el marco de la política exterior y de seguridad común lo notificará al Consejo, al Alto Representante de la Unión para Asuntos Exteriores y Política de Seguridad y a la Comisión.

El Consejo confirmará la participación del Estado miembro de que se trate, previa consulta al Alto Representante de la Unión para Asuntos Exteriores y Política de Seguridad y después de comprobar, en su caso, que cumple las condiciones de participación. El Consejo, a propuesta del Alto Representante, podrá adoptar asimismo las medidas transitorias necesarias para la aplicación de los actos ya adoptados en el marco de la cooperación reforzada. No obstante, si el Consejo estima que no se cumplen las condiciones de participación, indicará las disposiciones necesarias para ello y establecerá un plazo para reconsiderar la solicitud de participación.

A efectos del presente apartado, el Consejo se pronunciará por unanimidad y de conformidad con el artículo 330.

Artículo 332. (antiguos artículos 27 A a 27 E, 40 a 40 B y 43 a 45 TUE y antiguos artículos 11 y 11 A TCE)

Los gastos resultantes de la aplicación de una cooperación reforzada que no sean los gastos administrativos ocasionados a las instituciones serán sufragados por los Estados miembros participantes, a menos que el Consejo, por unanimidad de todos sus miembros y previa consulta al Parlamento Europeo, decida otra cosa.

Artículo 333. (antiguos artículos 27 A a 27 E, 40 a 40 B y 43 a 45 TUE y antiguos artículos 11 y 11 A TCE)

1. Cuando una disposición de los Tratados que pueda aplicarse en el marco de una cooperación reforzada establezca que el Consejo debe pronunciarse por unanimidad, éste podrá adoptar por unanimidad, de conformidad con lo dispuesto en el artículo 330, una decisión que establezca que se pronunciará por mayoría cualificada.

2. Cuando una disposición de los Tratados que pueda aplicarse en el marco de una cooperación reforzada establezca que el Consejo debe adoptar los actos correspondientes con arreglo a un procedimiento legislativo especial, el Consejo podrá adoptar por unanimidad, de conformidad con lo dispuesto en el artículo 330, una decisión que establezca que se pronunciará con arreglo al procedimiento legislativo ordinario. El Consejo se pronunciará previa consulta al Parlamento Europeo.

3. Los apartados 1 y 2 no se aplicarán a las decisiones que tengan repercusiones militares o en el ámbito de la defensa.

Artículo 334. (antiguos artículos 27 A a 27 E, 40 a 40 B y 43 a 45 TUE y antiguos artículos 11 y 11 A TCE)

El Consejo y la Comisión velarán por la coherencia de las acciones emprendidas en el marco de una cooperación reforzada, así como por la coherencia de dichas acciones con las políticas de la Unión, y cooperarán a tal efecto.

PARTE SÉPTIMA

Disposiciones generales y finales

Artículo 335. (antiguo artículo 282 TCE)

La Unión gozará en cada uno de los Estados miembros de la más amplia capacidad jurídica que las legislaciones nacionales reconocen a las personas jurídicas; podrá, en particular, adquirir o enajenar bienes muebles e inmuebles y comparecer en juicio. A tal fin, estará representada por la Comisión. No obstante, la Unión estará representada por cada una de las instituciones, en virtud de la autonomía administrativa de éstas, para las cuestiones relacionadas con el funcionamiento de las mismas.

Artículo 336. (antiguo artículo 283 TCE)

El Parlamento Europeo y el Consejo establecerán, mediante reglamentos adoptados con arreglo al procedimiento legislativo ordinario y previa consulta a las demás instituciones interesadas, el Estatuto de los funcionarios de la Unión Europea y el régimen aplicable a los otros agentes de la Unión.

Artículo 337. (antiguo artículo 284 TCE)

Para la realización de las funciones que le son atribuidas, la Comisión podrá recabar todo tipo de informaciones y proceder a todas las comprobaciones necesarias, dentro de los límites y en las condiciones fijados por el Consejo, por mayoría simple, de conformidad con las disposiciones de los Tratados.

Artículo 338. (antiguo artículo 285 TCE)

1. Sin perjuicio de lo dispuesto en el artículo 5 del Protocolo sobre los Estatutos del Sistema Europeo de Bancos Centrales y del Banco Central Europeo, el Parlamento Europeo y el Consejo, con arreglo al procedimiento legislativo ordinario, adoptarán medidas para la elaboración de estadísticas cuando sean necesarias para la realización de las actividades de la Unión.

2. La elaboración de estadísticas de la Unión se ajustará a la imparcialidad, fiabilidad, objetividad, independencia científica, rentabilidad y al secreto estadístico, y no ocasionará cargas excesivas a los operadores económicos.

Artículo 339. (antiguo artículo 287 TCE)

Los miembros de las instituciones de la Unión, los miembros de los comités, así como los funcionarios y agentes de la Unión estarán obligados, incluso después de haber cesado en sus cargos, a no divulgar las informaciones que, por su naturaleza, estén amparadas por el secreto profesional y, en especial, los datos relativos a las empresas y que se refieran a sus relaciones comerciales o a los elementos de sus costes.

Artículo 340. (antiguo artículo 288 TCE)

La responsabilidad contractual de la Unión se regirá por la ley aplicable al contrato de que se trate.

En materia de responsabilidad extracontractual, la Unión deberá reparar los daños causados por sus instituciones o sus agentes en el ejercicio de sus funciones, de conformidad con los principios generales comunes a los Derechos de los Estados miembros.

No obstante lo dispuesto en el párrafo segundo, el Banco Central Europeo deberá reparar los daños causados por él o por sus agentes en el ejercicio de sus funciones, de conformidad con los principios generales comunes a los Derechos de los Estados miembros.

La responsabilidad personal de los agentes ante la Unión se regirá por las disposiciones de su Estatuto o el régimen que les sea aplicable.

Artículo 341. (antiguo artículo 289 TCE)

La sede de las instituciones de la Unión será fijada de común acuerdo por los Gobiernos de los Estados miembros.

Artículo 342. (antiguo artículo 290 TCE)

El régimen lingüístico de las instituciones de la Unión será fijado por el Consejo mediante reglamentos, por unanimidad, sin perjuicio de las disposiciones previstas en el Estatuto del Tribunal de Justicia de la Unión Europea.

Artículo 343. (antiguo artículo 291 TCE)

La Unión gozará en el territorio de los Estados miembros de los privilegios e inmunidades necesarios para el cumplimiento de su misión, en las condiciones establecidas en el Protocolo de 8 de abril de 1965 sobre los privilegios y las inmunidades de Unión Europea. Lo mismo se aplicará al Banco Central Europeo y al Banco Europeo de Inversiones.

Artículo 344. (antiguo artículo 292 TCE)

Los Estados miembros se comprometen a no someter las controversias relativas a la interpretación o aplicación de los Tratados a un procedimiento de solución distinto de los previstos en los mismos.

Artículo 345. (antiguo artículo 295 TCE)

Los Tratados no prejuzgan en modo alguno el régimen de la propiedad en los Estados miembros.

Artículo 346. (antiguo artículo 296 TCE)

1. Las disposiciones de los Tratados no obstarán a las normas siguientes:

a) Ningún Estado miembro estará obligado a facilitar información cuya divulgación considere contraria a los intereses esenciales de su seguridad;

b) todo Estado miembro podrá adoptar las medidas que estime necesarias para la protección de los intereses esenciales de su seguridad y que se refieran a la producción o al comercio de armas, municiones y material de guerra; estas medidas no deberán alterar las condiciones de competencia en el mercado interior respecto de los productos que no estén destinados a fines específicamente militares.

2. El Consejo, por unanimidad y a propuesta de la Comisión, podrá introducir modificaciones en la lista, que estableció el 15 de abril de 1958, de los productos sujetos a las disposiciones de la letra b) del apartado 1.

Artículo 347. (antiguo artículo 297 TCE)

Los Estados miembros se consultarán a fin de adoptar de común acuerdo las disposiciones necesarias para evitar que el funcionamiento del mercado interior resulte afectado por las medidas que un Estado miembro pueda verse obligado a adoptar en caso de graves disturbios internos que alteren el orden público, en caso de guerra o de grave tensión internacional que constituya una amenaza de guerra, o para hacer frente a las obligaciones contraídas por el mismo para el mantenimiento de la paz y la seguridad internacional.

Artículo 348. (antiguo artículo 298 TCE)

Si algunas de las medidas adoptadas en los casos previstos en los artículos 346 y 347 tuvieren por efecto falsear las condiciones de competencia en el mercado interior, la Comisión examinará con el Estado interesado las condiciones con arreglo a las cuales dichas medidas podrán adaptarse a las normas establecidas en los Tratados.

No obstante el procedimiento previsto en los artículos 258 y 259, la Comisión o cualquier Estado miembro podrá recurrir directamente al Tribunal de Justicia si considera que otro Estado miembro abusa de las facultades previstas en los artículos 346 y 347. El Tribunal de Justicia resolverá a puerta cerrada.

Artículo 349. (antiguo artículo 299, apartado 2, párrafos segundo, tercero y cuarto, TCE)

Teniendo en cuenta la situación estructural social y económica de Guadalupe, la Guayana Francesa, Martinica, Mayotte, la Reunión, *San Bartolomé*, San Martín, las Azores, Madeira y las islas Canarias, caracterizada por su gran lejanía, insularidad, reducida superficie, relieve y clima adversos y dependencia económica de un reducido número de productos, factores cuya persistencia y combinación perjudican gravemente a su desarrollo, el Consejo, a propuesta de la Comisión y previa consulta al Parlamento Europeo, adoptará medidas específicas orientadas, en particular, a fijar las condiciones para la aplicación de los Tratados en dichas regiones, incluidas las políticas comunes. Cuando el Consejo adopte dichas medidas específicas con arreglo a un procedimiento legislativo especial, se pronunciará también a propuesta de la Comisión y previa consulta al Parlamento Europeo.

✎ Párr. 1º modificado por art. 2.ap. 1 de Decisión 2012/419/UE, de 11 julio 2012.

Las medidas contempladas en el párrafo primero se referirán, en particular, a las políticas aduanera y comercial, la política fiscal, las zonas francas, las políticas agrícola y pesquera, las condiciones de abastecimiento de materias primas y de bienes de consumo esenciales, las ayudas públicas y las condiciones de acceso a los fondos estructurales y a los programas horizontales de la Unión.

El Consejo adoptará las medidas contempladas en el párrafo primero teniendo en cuenta las características y exigencias especiales de las regiones ultraperiféricas, sin poner en peligro la integridad y coherencia del ordenamiento jurídico de la Unión, incluido el mercado interior y las políticas comunes.

Artículo 350. (antiguo artículo 306 TCE)

Las disposiciones de los Tratados no obstarán a la existencia y perfeccionamiento de las uniones regionales entre Bélgica y Luxemburgo, así como entre Bélgica, Luxemburgo y los Países Bajos, en la medida en que los objetivos de dichas uniones regionales no sean alcanzados mediante la aplicación de los Tratados.

Artículo 351. (antiguo artículo 307 TCE)

Las disposiciones de los Tratados no afectarán a los derechos y obligaciones que resulten de convenios celebrados, con anterioridad al 1 de enero de 1958 o, para los Estados que se hayan adherido, con anterioridad a la fecha de su adhesión, entre uno o varios Estados miembros, por una parte, y uno o varios terceros Estados, por otra.

En la medida en que tales convenios sean incompatibles con los Tratados, el Estado o los Estados miembros de que se trate recurrirán a todos los medios apropiados para eliminar las incompatibilidades que se hayan observado. En caso necesario, los Estados miembros se prestarán ayuda mutua para lograr tal finalidad y adoptarán, en su caso, una postura común.

En la aplicación de los convenios mencionados en el párrafo primero, los Estados miembros tendrán en cuenta el hecho de que las ventajas concedidas en los Tratados por cada uno de los Estados miembros son parte integrante del establecimiento de la Unión y están, por ello, inseparablemente ligadas a la creación de instituciones comunes, a la atribución de competencias en favor de estas últimas y a la concesión de las mismas ventajas por parte de los demás Estados miembros.

Artículo 352. (antiguo artículo 308 TCE)

1. Cuando se considere necesaria una acción de la Unión en el ámbito de las políticas definidas en los Tratados para alcanzar uno de los objetivos fijados por éstos, sin que se hayan previsto en ellos los poderes de actuación necesarios a tal efecto, el Consejo adoptará las disposiciones adecuadas por unanimidad, a propuesta de la Comisión y previa aprobación del Parlamento Europeo. Cuando el Consejo adopte dichas disposiciones con arreglo a un procedimiento legislativo especial, se pronunciará también por unanimidad, a propuesta de la Comisión y previa aprobación del Parlamento Europeo.

2. La Comisión, en el marco del procedimiento de control del principio de subsidiariedad mencionado en el apartado 3 del artículo 5 del Tratado de la Unión Europea, indicará a los Parlamentos nacionales las propuestas que se basen en el presente artículo.

3. Las medidas basadas en el presente artículo no podrán conllevar armonización alguna de las disposiciones legales y reglamentarias de los Estados miembros cuando los Tratados excluyan dicha armonización.

4. El presente artículo no podrá servir de base para alcanzar objetivos del ámbito de la política exterior y de seguridad común y todo acto adoptado de conformidad con el presente artículo respetará los límites fijados en el párrafo segundo del artículo 40 del Tratado de la Unión Europea.

🕮 *Bibliografía.*

– Comunidades Autónomas y Unión Europea tras la entrada en vigor del Tratado de Lisboa. Sobre los riesgos de una reforma del Estado Autonómico sin reforma de la Constitución. José MARTÍN Y PÉREZ DE NANCLARES.

Artículo 353.

El apartado 7 del artículo 48 del Tratado de la Unión Europea no se aplicará a las disposiciones siguientes:

– Artículo 311, párrafos tercero y cuarto,

– artículo 312, apartado 2, párrafo primero,

– artículo 352, y

– artículo 354.

Artículo 354. (antiguo artículo 309 TCE)

A efectos del artículo 7 del Tratado de la Unión Europea, relativo a la suspensión de determinados derechos derivados de la pertenencia a la Unión, el miembro del Consejo Europeo o del Consejo que represente al Estado miembro de que se trate no participará en la votación y el Estado miembro de que se trate no será tenido en cuenta en el cálculo de la tercera parte o de las cuatro quintas

partes de los Estados miembros contemplado en los apartados 1 y 2 de dicho artículo. La abstención de los miembros presentes o representados no obstará a la adopción de las decisiones contempladas en el apartado 2 del mencionado artículo.

Para la adopción de las decisiones contempladas en los apartados 3 y 4 del artículo 7 del Tratado de la Unión Europea, la mayoría cualificada se definirá de conformidad con la letra b) del apartado 3 del artículo 238 del presente Tratado.

Cuando, a raíz de una decisión de suspensión del derecho de voto adoptada de conformidad con el apartado 3 del artículo 7 del Tratado de la Unión Europea, el Consejo se pronuncie por mayoría cualificada con arreglo a una de las disposiciones de los Tratados, esta mayoría cualificada se definirá de conformidad con la letra b) del apartado 3 del artículo 238 del presente Tratado o, si el Consejo actúa a propuesta de la Comisión o del Alto Representante de la Unión para Asuntos Exteriores y Política de Seguridad, de conformidad con la letra a) del apartado 3 del artículo 238.

A efectos del artículo 7 del Tratado de la Unión Europea, el Parlamento Europeo se pronunciará por mayoría de dos tercios de los votos emitidos que represente la mayoría de los miembros que lo componen.

Artículo 355. (antiguo artículo 299, apartado 2, párrafo primero, y apartados 3 a 6, TCE)

Además de las disposiciones del artículo 52 del Tratado de la Unión Europea relativas al ámbito de aplicación territorial de los Tratados, se aplicarán las disposiciones siguientes:

1. Las disposiciones de los Tratados se aplicarán a Guadalupe, la Guayana Francesa, Martinica, Mayotte, la Reunión, *San Bartolomé*, San Martín, las Azores, Madeira y las islas Canarias, de conformidad con el artículo 349.

✎ Ap. 1 modificado por art. 2.ap. 2 de Decisión 2012/419/UE, de 11 julio 2012.

2. Los países y territorios de ultramar, cuya lista figura en el anexo II, estarán sometidos al régimen especial de asociación definido en la cuarta parte.

Los Tratados no se aplicarán a los países y territorios de ultramar no mencionados en la lista antes citada que mantengan relaciones especiales con el Reino Unido de Gran Bretaña e Irlanda del Norte.

3. Las disposiciones de los Tratados se aplicarán a los territorios europeos cuyas relaciones exteriores asuma un Estado miembro.

4. Las disposiciones de los Tratados se aplicarán a las islas Åland de conformidad con las disposiciones del Protocolo núm. 2 del Acta relativa a las condiciones de adhesión de la República de Austria, de la República de Finlandia y del Reino de Suecia.

5. No obstante lo dispuesto en el artículo 52 del Tratado de la Unión Europea y en los apartados 1 a 4 del presente artículo:

a) Los Tratados no se aplicarán a las islas Feroe;

b) los Tratados no se aplicarán a las zonas de soberanía del Reino Unido de Akrotiri y Dhekelia en Chipre salvo en la medida que sea necesaria para garantizar el cumplimiento de las disposiciones establecidas en el Protocolo relativo a las zonas de soberanía del Reino Unido de Gran Bretaña e Irlanda del Norte en Chipre adjunto al Acta relativa a las condiciones de adhesión de la República Checa, la República de Estonia, la República de Chipre, la República de Letonia, la República de Lituania, la República de Hungría, la República de Malta, la República de Polonia, la República de Eslovenia y la República Eslovaca a la Unión Europea y de conformidad con lo dispuesto en dicho Protocolo;

c) las disposiciones de los Tratados sólo serán aplicables a las islas del Canal y a la isla de Man en la medida necesaria para asegurar la aplicación del régimen previsto para dichas islas en el Tratado relativo a la adhesión de nuevos Estados miembros a la Comunidad Económica Europea y a la Comunidad Europea de la Energía Atómica, firmado el 22 de enero de 1972.

6. El Consejo Europeo, por iniciativa del Estado miembro de que se trate, podrá adoptar una decisión que modifique el estatuto respecto de la Unión de alguno de los países o territorios daneses, franceses o neerlandeses a que se refieren los apartados 1 y 2. El Consejo Europeo se pronunciará por unanimidad, previa consulta a la Comisión.

Artículo 356. (antiguo artículo 312 TCE)

El presente Tratado se concluye por un período de tiempo ilimitado.

Artículo 357. (antiguo artículo 313 TCE)

El presente Tratado será ratificado por las Altas Partes Contratantes de conformidad con sus respectivas normas constitucionales. Los instrumentos de ratificación serán depositados ante el Gobierno de la República Italiana.

El presente Tratado entrará en vigor el primer día del mes siguiente al depósito del instrumento de ratificación del último Estado signatario que cumpla dicha formalidad. Sin embargo, si dicho depósito se realizare menos de quince días antes del comienzo del mes siguiente, la entrada en vigor del Tratado se aplazará hasta el primer día del segundo mes siguiente a la fecha de dicho depósito.

Artículo 358.

Las disposiciones del artículo 55 del Tratado de la Unión Europea serán de aplicación al presente Tratado.

EN FE DE LO CUAL, los plenipotenciarios abajo firmantes suscriben el presente Tratado.

Hecho en Roma, el veinticinco de marzo de mil novecientos cincuenta y siete.

(no se reproduce la lista de signatarios)

§ 1.1 DIRECTIVA 2000/31/CE, DE 8 JUNIO, PARLAMENTO EUROPEO. ASPECTOS JURÍDICOS DE LOS SERVICIOS DE LA SOCIEDAD DE LA INFORMACIÓN, EN PARTICULAR EL COMERCIO ELECTRÓNICO EN EL MERCADO INTERIOR (DIRECTIVA SOBRE EL COMERCIO ELECTRÓNICO)

(DOL núm. 178, de 17 julio [LCEur 2000, 1838]) (fragmento)

⇒ Directiva 2009/22/CE, de 23 de abril.
Ley 34/2002, de 11 de julio.

🕮 *Bibliografía.*

• Nueva directiva sobre los derechos de los consumidores.
Enrique Rubio Torrano.
Aranzadi Civil-Mercantil núm. 9/2012.
• La propiedad intelectual y el filtrado de las comunicaciones electrónicas.
Rodrigo Bercovitz Rodríguez-Cano.
Aranzadi Civil-Mercantil núm. 9/2012.
• Libertad de expresión en Internet, control de contenidos de las páginas web y sus garantías constitucionales.
Germán M. Teruel Lozano.
Revista Aranzadi de Derecho y Nuevas Tecnologías núm. 25/2011.
• Comentario a la sentencia núm. 773/2009 de 9 de diciembre de 2009 (RJ 2010, 131).
Rodrigo Bercovitz Rodríguez-Cano.
Cuadernos Civitas de Jurisprudencia Civil núm. 84/2010.
• El alcance de la responsabilidad de los prestadores de servicios de la sociedad de la información.
Antonia Paniza Fullana.
Aranzadi Civil-Mercantil núm. 4/2010.
• Libertad de expresión e internet. Responsabilidad de los prestadores de servicios de la sociedad de la informacion. El caso putasgae.
J. Francisco López de la Peña Saldías.
Revista Aranzadi Doctrinal núm. 3/2010.
• Cloud computing. Sus implicaciones legales.
Pablo García Mexía.
Revista Aranzadi de Derecho y Nuevas Tecnologías núm. 23/2010.
• Las apuestas deportivas en el cada día más cercano escenario de una nueva regulación para el juego y el deporte profesional. Las apuestas deportivas en internet una realidad económica cada vez más pujante que sigue esperando una regulación a nivel nacional. Novedades.
Rafael Andrés Álvez.
Revista Jurídica del Deporte núm. 30/2010 3.
• Infracciones de propiedad intelectual y responsabilidad de los servidores en Internet (ISP).
Raquel Xalabarder Plantada.
Revista Jurídica del Deporte núm. 21/2007 3.
• La Europa de las Leyes.
Manuel Pulido Quecedo.
Repertorio Aranzadi del Tribunal Constitucional núm. 8/2004.
• Comercio electrónico y "Acceso de los consumidores a la Justicia".
Javier López Sánchez.
Actualidad Jurídica Aranzadi núm. 571.
• La equivalencia funcional como principio básico del derecho de la contratación electrónica.
Rafael Illescas Ortiz.
Revista Aranzadi de Derecho y Nuevas Tecnologías núm. 1/2003.
• Firma electrónica. Aspectos procesales: valor probatorio. Modelos de responsabilidad de los prestadores de servicios de certificación.
José Carlos Erdozáin López.
Aranzadi Civil-Mercantil núm. 1/2003.
• La contratación electrónica en la ley de servicios de la sociedad de la información y comercio electrónico.
Javier Plaza Penadés.
Revista Aranzadi de Derecho y Nuevas Tecnologías núm. 1/2003.
• Los registros en la sociedad de la información.
Joaquín Rodríguez Hernández.
Revista Aranzadi de Derecho y Nuevas Tecnologías núm. 1/2003.

• El principio de aplicación uniforme del Derecho comunitario en el ámbito del Derecho privado y, en particular, en Derecho contractual.
Raquel Ferrer Ramírez.
Revista Comunidad Europea Aranzadi núm. 8/2002 Año XXIX.
• La responsabilidad civil de los prestadores de servicios de intermediación en la sociedad de la información.
José Manuel Busto Lago.
Actualidad Jurídica Aranzadi núm. 542.
• Contratación electrónica (contratación celebrada por medios telemáticos).
Carmen Pérez Conesa.
Aranzadi Civil-Mercantil núm. 20/2001.
• La Ley 34/2002, de 11 de julio (RCL 2002, 1744), de Servicios de la Sociedad de la Información y de Comercio Electrónico.
Belén Veleiro.
Actualidad Jurídica Aranzadi núm. 542.
• Traducción y breve comentario del convenio sobre cibercriminalidad.
Esther Morón Lerma.
María José Rodríguez Puerta.
Derecho y Proceso Penal núm. 7/2002 1.
• Análisis del Anteproyecto español de la Ley de Servicios de la Sociedad de la Información (LSSI).
Javier A. Maestre Rodríguez.
Revista Al Día núm. 20/2001.
• Propiedad intelectual y sociedad de la información. La Directiva comunitaria.
Javier Plaza Penadés.
Repertorio de Jurisprudencia núm. 45/2001.
• La Directiva 2000/31/CE (LCEur 2000, 1838) sobre el comercio electrónico: su aplicación en el ámbito del Mercado interior.
Marta Pardo Leal.
Gaceta Jurídica de la CE núm. 210/2000.
• Comercio electrónico.
Rodrigo Bercovitz Rodríguez-Cano.
Aranzadi Civil-Mercantil núm. 6/2000.
• Aplicación de la LSSI y prestadores establecidos en el extranjero.
Pedro A. De Miguel Asensio.
Estudios y Comentarios Legislativos (Civitas).
• Responsabilidad por el alojamiento o almacenamiento de información.
Pedro A. De Miguel Asensio.
Estudios y Comentarios Legislativos (Civitas).
• Dos problemas particulares de cara a la persecución de los delitos informáticos (parte II).
Ana Isabel Pérez Machío.
Monografías (Civitas).
• La LCSP y las reglas generales sobre utilización de medios electrónicos.
José Antonio Moreno Molina.
Estudios y Comentarios Legislativos (Civitas).
• Régimen jurídico de los prestadores de servicios de la sociedad de la información.
Pedro A. De Miguel Asensio.
Estudios y Comentarios Legislativos (Civitas).
• La Ley de Acceso Electrónico a los Servicios Públicos (I).
Alberto Palomar Olmeda.
Grandes Tratados.
• La normativa internacional para la lucha contra la cibercriminalidad como referente de la regulación penal española.
Norberto J. De la Mata Barranco.
Ana Isabel Pérez Machío.
Monografías (Civitas).

[...]

(16) La exclusión de las actividades relacionadas con los juegos de azar del ámbito de aplicación de la presente Directiva se refiere sólo a juegos de azar, loterías y apuestas, que impliquen una participación con valor monetario; ésta no se refiere a los concursos o juegos promocionales en que el objetivo sea fomentar la venta de bienes o servicios y en los que los pagos, si los hay, sólo sirven para adquirir los bienes o servicios publicitados.

[...]

CAPÍTULO I

DISPOSICIONES GENERALES

Artículo 1. Objetivo y ámbito de aplicación.

[...]

5. La presente Directiva no se aplicará:

a) en materia de fiscalidad;

b) a cuestiones relacionadas con servicios de la sociedad de la información incluidas en las Directivas 95/46/CE y 97/66/CE;

c) a cuestiones relacionadas con acuerdos o prácticas que se rijan por la legislación sobre carteles;

d) a las siguientes actividades de los servicios de la sociedad de la información;

– las actividades de los notarios o profesiones equivalentes, en la medida en que impliquen una conexión directa y específica con el ejercicio de la autoridad pública,

– la representación de un cliente y la defensa de sus intereses ante los tribunales,

– las actividades de juegos de azar que impliquen apuestas de valor monetario incluidas loterías y apuestas.

[...]

⇒ Directiva del Consejo de Europa de 1984, modificada en 1997, sobre Publicidad Engañosa y Publicidad Comparativa.

Jurisprudencia.

– TJUE (Sala Tercera) Sentencia de 2 diciembre 2010 (TJCE 2010, 364).
– TJUE (Sala Primera) Sentencia de 15 marzo 2012 (TJCE 2012, 54).
– TJUE (Gran Sala) Sentencia de 25 octubre 2011 (TJCE 2011, 331).
– TJCE (Sala Cuarta) Sentencia de 16 octubre 2008 (TJCE 2008, 240).
– AP Madrid (Sección 8ª) Sentencia de 8 noviembre 2011 (AC 2010, 2096).
– AP Cádiz (Sección 2ª) Sentencia de 4 noviembre 2010 (AC 2011, 652).
– TS (Sala de lo Civil, Sección 1ª) Sentencia núm. 316/2010, de 18 mayo 2010 (RJ 2010, 2319).
– TJCE (Gran Sala) Sentencia de 29 enero 2008 (TJCE 2008, 11).

[...]

§ 1.2 DIRECTIVA 2006/123/CE, DE 12 DICIEMBRE, PARLAMENTO EUROPEO. SERVICIOS EN EL MERCADO INTERIOR

(DOL núm. 376, de 27 diciembre [LCEur 2006, 3520]) (fragmento)

⇒ Directiva 2009/22/CE, de 23 de abril.
Ley 1/2010, de 1 de marzo.
Ley 17/2009, de 23 de noviembre.
Ley 25/2009, de 22 de diciembre.
Real Decreto 36/2010, de 15 de enero.
Acuerdo de 30 de marzo 2011.
Andalucía:
Decreto 141/2011, de 26 de abril.
Decreto 382/2010, de 13 de octubre.
Decreto-ley 3/2009, de 22 de diciembre.
Decreto 80/2010, de 30 de marzo.
Aragón:
Orden de 27 de julio 2010.
Decreto-ley 1/2010, de 27 de abril.
Canarias:
Decreto 13/2010, de 11 de febrero.
Castilla-La Mancha:
Ley 7/2009, de 17 de diciembre.
Castilla y León:
Decreto-ley 3/2009, de 23 de diciembre.
Cataluña:
Decreto Legislativo 3/2010, de 5 de octubre.
Decreto-ley 1/2009, de 22 de diciembre.
Ley 5/2010, de 26 de marzo.
Comunidad de Madrid:
Ley 8/2009, de 21 de diciembre.
Galicia:
Resolución de 31 de agosto 2011.
Ley 1/2010, de 11 de febrero.
Decreto 51/2011, de 17 de marzo.
Decreto 183/2010, de 4 de noviembre.
Islas Baleares:
Ley 8/2009, de 16 de diciembre.
Ley 12/2010, de 12 de noviembre.
La Rioja:
Decreto 25/2010, de 30 de abril.
Murcia:
Orden de 14 de junio 2012.
Orden de 14 de junio 2012.
Ley 12/2009, de 11 de diciembre.
Navarra:
Decreto Foral 79/2010, de 13 de diciembre.
Ley Foral 6/2010, de 6 de abril.
Ley Foral 7/2010, de 6 de abril.
País Vasco:
Ley 7/2012, de 23 de abril.
Decreto 337/2010, de 14 de diciembre.

🕮 *Bibliografía.*

• Nueva directiva sobre los derechos de los consumidores.
Enrique Rubio Torrano.
Aranzadi Civil-Mercantil núm. 9/2012.
• Modificaciones recientes que afectan a la Inspección de Trabajo y Seguridad Social y al Procedimiento administrativo sancionador del orden social.
Ignacio Durández Sáez.
Civitas Revista española de Derecho del Trabajo núm. 151/2011.
• Prohibición de captación directa de clientes por parte de prestadores de servicios.

Enrique Rubio Torrano.
Aranzadi Civil-Mercantil núm. 4/2011.
• A vueltas con el ejercicio de potestades públicas y su ejercicio por los particulares. Nuevos retos para el derecho administrativo.
Josefa Cantero Martínez.
Civitas Revista española de Derecho Administrativo núm. 151/2011.
• Las recientes reformas legales del silencio administrativo.
José Antonio Razquin Lizarraga.
Revista Aranzadi Doctrinal núm. 2/2011.
• Los derechos de la ciudadanía ante la Administración electrónica en la legislación española.
Lorenzo Cotino Hueso.
Revista Aranzadi de Derecho y Nuevas Tecnologías núm. 26/2011.
• Apertura de farmacias en España y libertad de establecimiento.
Jesús Félix García de Pablos.
Revista Aranzadi Doctrinal núm. 10/2011.
• Los colegios profesionales tras la incorporación de la Directiva de servicios en el mercado interior.
Mª José Vaquero Pinto.
Aranzadi Civil-Mercantil núm. 9/2011.
• La apertura de grandes establecimientos comerciales no puede quedar sujeta a consideraciones económicas (comentario a la STJUE de 24 de marzo de 2011, comisión C. España, AS. C-400/08).
Juan Ramón Fernández Torres.
Revista de Urbanismo y Edificación Aranzadi núm. 23/2011 1.
• Fusiones de Cajas de Ahorros y crisis financieras: los poderes de supervisión de los organismos reguladores.
José Manuel Sala Arquer.
Civitas Revista española de Derecho Administrativo núm. 149/2011.
• El almacenamiento geológico de dióxido de carbono en la Directiva 2009/31, de 23 de abril.
Iñigo Sanz Rubiales.
Revista Aranzadi de Derecho Ambiental núm. 19/2011 1.
• Regulación del juego en la Unión Europea.
Víctor Manteca Valdelande.
Unión Europea Aranzadi núm. 1/2011.
• Modificaciones introducidas por la Ley 25/2009 en materia de Prevención de Riesgos Laborales.
Juan Carlos Rojas Martín.
Aranzadi Social núm. 14/2010.
• Las obligaciones de información tras la Ley 17/2009 de libre acceso a las actividades de servicios.
Javier Avilés García
Revista Aranzadi Doctrinal núm. 7/2010.
• Directivas, legislación básica estatal y desarrollo normativo autonómico en el contexto de la Unión Europea.
David Ordóñez Solís.
Unión Europea Aranzadi núm. 8/2010 – 9/2010.
• La libre circulación de mercancías en los sistemas políticos descentralizados: ¿Garantía de la libertad económica o proscripción del proteccionismo?
Tomás De la Quadra-Salcedo Janini.
Revista Española de Derecho Europeo núm. 35/2010.
• La liberalización de los servicios en el mercado interior y su incidencia en la actividad de las agencias de viajes.
Inmaculada González Cabrera.
Aranzadi Civil-Mercantil núm. 4/2010.
• La Coordinación Comunitaria de los Sistemas de Asistencia Sanitaria.
José Luis Monereo Pérez.
Aranzadi Social núm. 5/2010-6/2010.
• De la intervención administrativa previa al control a posteriori: la reforma del procedimiento administrativo común a consecuencia de la directiva de servicios.
José Antonio Razquin Lizarraga.
Revista Aranzadi Doctrinal núm. 2/2010.
• Aspectos laborales de las Leyes sobre libre acceso a los servicios.
Antonio V. Sempere Navarro.
Revista Aranzadi Doctrinal núm. 2/2010.
• Libertad de establecimiento y de servicios: ¿Reconocimiento mutuo o país de origen?
Tomás De la Quadra-Salcedo Fernández del Castillo.
Civitas Revista española de Derecho Administrativo núm. 146/2010.
• La poderosa influencia del Derecho de la Unión Europea en el procedimiento administrativo español.
José Ramón Chaves García.
Unión Europea Aranzadi núm. 2/2010.
• Las apuestas deportivas en el cada día más cercano escenario de una nueva regulación para el juego y el deporte profesional. Las apuestas deportivas en internet una realidad económica cada vez más pujante que sigue esperando una regulación a nivel nacional. Novedades.
Rafael Andrés Álvez.
Revista Jurídica del Deporte núm. 30/2010 3.
• La aplicación a las actividades de juego en España de la Directiva Comunitaria relativa a los servicios en el mercado interior (directiva Bolkestein): su trascendencia en la oferta empresarial de explotación de las máquinas recreativas del tipo "A", y de las combinaciones aleatorias.
Carlos Lalanda Fernández.

Fernando Martín Martín.
Revista Jurídica del Deporte núm. 30/2010 3.
• Cuestiones suscitadas por la transposición de la Directiva Bolkestein en el ámbito de los equipamientos comerciales.
Juan Antonio Pérez Rivares.
Jordi Viguer Pont.
Revista Española de Derecho Europeo núm. 32/2009.
• La Directiva Bolkenstein y la Ley paraguas: ¿Legitima el fin cualesquiera medios para la reconversión del "Estado autoritativo"?
Luciano Parejo Alfonso.
Revista Española de Derecho Europeo núm. 32/2009.
• Reflexiones críticas acerca de la intervención de las autoridades de competencia en el procedimiento de concesión de la licencia comercial.
Javier Guillén Caramés.
Civitas Revista española de Derecho Administrativo núm. 143/2009.
• La modernización de la gestión pública del deporte.
Alberto Palomar Olmeda.
Revista Jurídica del Deporte núm. 25/2009 1.
• Del riesgo de paralización en la implantación de la Administración electrónica.
Isaac Martín Delgado.
Actualidad Jurídica Aranzadi núm. 781/2009.
• ¿Quo Vadis, Bolkestein? ¿Armonización o desregulación?
Tomás De la Quadra-Salcedo Janini.
Revista Española de Derecho Europeo núm. 22/2007.
• Un nuevo Derecho Administrativo para el mercado interior europeo.
Tomás-Ramón Fernández.
Revista Española de Derecho Europeo núm. 22/2007.
• Las actividades incluidas en la Ley 17/2009 por razón de los sujetos: los prestadores establecidos en España en cualquier otro Estado miembro.
José Vida Fernández.
Grandes Tratados.
• La LLaASe como legislación estatal de carácter básico: su encaje competencial (2ª parte).
José Vida Fernández.
Grandes Tratados.
• Requisitos prohibidos respecto de las autorizaciones en el ámbito de la libertad de establecimiento de los prestadores de servicios.
Tomás De la Quadra-Salcedo Fernández del Castillo.
Grandes Tratados.
• Limitaciones y restricciones tasadas (respecto de la libertad de prestaciones de servicios).
Tomás De la Quadra-Salcedo Fernández del Castillo.
Grandes Tratados.
• La simplificación administrativa en el marco de la libertad de servicios del mercado interior (1ª parte).
Alberto Palomar Olmeda.
Grandes Tratados.
• La transmisión de datos personales en el ámbito de la administración electrónica.
Jesús Punzón Moraleda.
Francisco Sánchez Rodríguez.
Estudios y Comentarios Legislativos (Civitas).
• Los nuevos retos del Derecho Administrativo.
Alberto Palomar Olmeda.
Grandes Tratados.
• Comentario al artículo 31 de la Ley de Prevención de Riesgos Laborales. Servicios de prevención (V).
Ana Moreno Márquez.
Grandes Tratados.
• Las actividades incluidas en la Ley 17/2009 por razón de su objeto: los servicios ofrecidos o prestados en territorio español.
José Vida Fernández.
Grandes Tratados.
• La LLAASE como legislación estatal de carácter básico: su encaje competencial (1ª parte).
José Vida Fernández.
Grandes Tratados.
• Principios generales aplicables a los requisitos de fondo exigibles a las autorizaciones en el ámbito de la libertad de establecimiento de los prestadores de servicios.
Tomás De la Quadra-Salcedo Fernández del Castillo
Grandes Tratados.
• Limitaciones geográficas y temporales de la libertad de establecimiento.
Tomás De la Quadra-Salcedo Fernández del Castillo.
Grandes Tratados.
• La protección de datos personales en la cooperación administrativa en el ámbito de los servicios.
José Vida Fernández.
Grandes Tratados.
• Políticas de calidad en la prestación de los servicios del mercado interior.

Alberto Palomar Olmeda.
Grandes Tratados.
• Comentario al artículo 31 de la Ley de Prevención de Riesgos Laborales. Servicios de prevención (IV).
Ana Moreno Márquez.
Grandes Tratados.
• Las materias excluidas de la Ley 17/2009: Derecho Penal, Derecho Laboral, Urbanismo, Medio Ambiente y Derechos culturales y lingüísticos.
José Vida Fernández.
Grandes Tratados.
• El concepto de la autorización en el ámbito de la libertad de establecimiento de los prestadores de servicios.
Tomás De la Quadra-Salcedo Fernández del Castillo
Grandes Tratados.
• La Directiva de Servicios y el objetivo de calidad en los servicios del mercado interior.
Alberto Palomar Olmeda.
Grandes Tratados.
• El contenido de la cooperación: el alcance objetivo de la obligación de cooperación administrativa exterior en el ámbito de los servicios.
José Vida Fernández.
Grandes Tratados.
• Responsabilidad del fabricante: concepto de producto.
Joan C. Seubard Torreblanca.
Estudios y Comentarios Legislativos (Civitas).
• Simplificación administrativa.
Alberto Palomar Olmeda.
Grandes Tratados.
• Comentario al artículo 30 de la Ley de Prevención de Riesgos Laborales. Protección y prevención de riesgos profesionales (VI).
Ana Moreno Márquez.
Grandes Tratados.
• El objeto de la Ley 17/2009: análisis de su finalidad y alcance.
José Vida Fernández.
Grandes Tratados.
• Alcance objetivo y subjetivo de la libertad de establecimiento y su alcance en la España autonómica.
Tomás De la Quadra-Salcedo Fernández del Castillo.
Grandes Tratados.
• Requisitos y condiciones de aplicación excepcional respecto de las autorizaciones en el ámbito de la libertad de establecimiento de los prestadores de servicios.
Tomás De la Quadra-Salcedo Fernández del Castillo.
Grandes Tratados.
• Principales manifestaciones del principio de transparencia en el procedimiento administrativo y especialmente en el informatizado (I).
Josefa Cantero Martínez.
Estudios y Comentarios Legislativos (Civitas).

[...]

(25) Procede excluir las actividades de juego por dinero, incluidas las loterías y apuestas, del ámbito de aplicación de la presente Directiva, habida cuenta de la especificidad de dichas actividades, que entrañan por parte de los Estados la aplicación de políticas relacionadas con el orden público y la protección de los consumidores.

[...]

CAPÍTULO I

DISPOSICIONES GENERALES

[...]

Artículo 2. Ámbito de aplicación.

[...]

2. La presente Directiva no se aplicará a las actividades siguientes:

a) los servicios no económicos de interés general;

b) los servicios financieros, como los bancarios, de crédito, de seguros y reaseguros, de pensiones de empleo o individuales, de valores, de fondos de inversión, de pagos y asesoría sobre inversión, incluidos los servicios enumerados en el anexo I de la Directiva 2006/48/CE;

c) los servicios y redes de comunicaciones electrónicas, así como los recursos y servicios asociados en lo que se refiere a las materias que se rigen por las Directivas 2002/19/CE, 2002/20 (620J2002)/CE, 2002/21 (621J2002)/CE, 2002/22 (622J2002)/CE y 2002/58 (658J2002)/CE;

d) los servicios en el ámbito del transporte, incluidos los servicios portuarios, que entren dentro del ámbito de aplicación del título V del Tratado;

e) los servicios de las empresas de trabajo temporal;

f) los servicios sanitarios, prestados o no en establecimientos sanitarios, independientemente de su modo de organización y de financiación a escala nacional y de su carácter público o privado;

g) los servicios audiovisuales, incluidos los servicios cinematográficos, independientemente de su modo de producción, distribución y transmisión, y la radiodifusión;

h) las actividades de juego por dinero que impliquen apuestas de valor monetario en juegos de azar, incluidas las loterías, juego en los casinos y las apuestas;

i) las actividades vinculadas al ejercicio de la autoridad pública de conformidad con el artículo 45 del Tratado;

j) los servicios sociales relativos a la vivienda social, la atención a los niños y el apoyo a familias y personas temporal o permanentemente necesitadas proporcionados por el Estado, por prestadores encargados por el Estado o por asociaciones de beneficencia reconocidas como tales por el Estado;

k) los servicios de seguridad privados;

l) los servicios prestados por notarios y agentes judiciales designados mediante un acto oficial de la Administración.

[...]

⇒ La Directiva 2006/123/CE de 12 de diciembre de 2006, relativa a los servicios de información en el mercado interior, no es de aplicación a las actividades de juego por dinero que impliquen apuestas de valor monetario en juegos de azar, incluidas las loterías, juegos en casinos y las apuestas, aclarando en su propio preámbulo la citada norma que procede excluir del ámbito de aplicación de la citada Directiva las actividades de juego por dinero, habida cuenta de la especialidad de tales actividades, que entrañan por parte de los Estados la aplicación de políticas relacionadas con el orden público y la protección a los consumidores, lo que nos pone de relieve la utilización de un criterio que se ha utilizado para excluir el juego de la política comunitaria de libre circulación de servicios.

No obstante el TJUE ha reiterado que, en un principio, la actividad de juego de azar es una actividad económica y, como tal, sometida a las reglas de la competencia de los Tratados. En consonancia con esto, el TJUE ha reiterado que las normas nacionales sobre juegos de azar pueden ser perfectamente compatibles con las normas comunitarias que consagran el principio de la libre prestación de servicios o la libertad de establecimiento.

Sobre el mismo sentido, el TFUE ha venido declarando que la explotación de loterías tienen carácter de prestación de servicios (la Directiva 75/368 del Consejo se refiere a la actividad de venta de lotería a título privado) y se produce una clara remisión a decisión de cada Estado miembro de la regulación de la autorización de las actividades de lotería a título privado.

En consecuencia los Estados miembros son libres para fijar los fines de su política en materia de juegos de azar y para definir claramente su grado de protección perseguido contra el juego, ahora bien todo ello debe hacerse siguiendo criterios como los que se desprenden de la Sentencia de 6 de noviembre de 2003 «caso Gambelli», según la cual la legislación nacional restrictiva debe aplicarse de modo no discriminatorio, debe estar justificada su aplicación por razones de interés general, deben ser pautas para la realización de ese objetivo declarado y no deben ir mas allá de lo necesario para alcanzarlo.

Jurisprudencia.

–Asunto C-275/1992 Schindler.

Bibliografía.

La aplicación a las actividades de juego en España de la Directiva Comunitaria relativa a los servicios en el mercado interior (directiva Bolkestein): su trascendencia en la oferta empresarial de explotación de las máquinas recreativas del tipo «A», y de las combinaciones aleatorias. Carlos Lalanda Fernández.

Fernando Martín Martín.

[...]

II. ADMINISTRACIÓN GENERAL DEL ESTADO

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

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

⇒ No es aplicable en Andalucía por disp. derog. 1 de Ley 2/1986, de 19 de abril.
Desarrollado por Real Decreto 2110/1998, de 2 de octubre.
Complementado por Real Decreto 444/1977, de 11 marzo.
Aplicado por art. 52 de Ley 13/2002, de 27 de diciembre, de Canarias.
Aplicado por art. 3 de Ley 4/1998, de 8 de abril, de Aragón.
Ley 52/2002, de 30 de diciembre.
Real Decreto 2110/1998, de 2 de octubre.
Sentencia de 25 de noviembre 2000.
Comunidad de Madrid:
Ley 10/2009, de 23 de diciembre.
Ley 3/2008, de 29 de diciembre.
Ley 7/2007, de 21 de diciembre.
Ley 4/2006, de 22 de diciembre.
Ley 13/2002, de 20 de diciembre.
La Rioja:
Ley 10/2003, de 19 de diciembre.
Ley 12/1998, de 17 de diciembre.
Canarias:
Ley 9/2001, de 28 de diciembre.

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

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

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

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

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

Artículo 1.

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

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

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

⇒ Artículo 1 Real Decreto 1613/2011 de 14 de noviembre. Vid. parágrafo 4.
Título I, Real Decreto 1614/2011 de 14 de noviembre. Vid. parágrafo 5.

Jurisprudencia.
– JMerc Madrid, núm. 10, auto núm. 75/2012, de 23 de febrero de 2012.
– TS (Sala de lo contencioso-administrativo sección 5ª) Sentencia de 30 de junio de 2009.
– AP Pontevedra (Sección 3ª) Sentencia de 29 de marzo de 1996.
– AN (Sala de lo contencioso-administrativo Sección 6ª) Sentencia de 19 de enero de 1996.
– TS (Sala de lo contencioso-administrativo) Sentencia de 16 de septiembre de 1987.

Artículo 2.

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

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

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

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

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

Jurisprudencia.
– TC (Sala Pleno) Sentencia núm. 34/2005, de 17 de febrero de 2005.

Artículo 3.

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

1º Hecho imponible: Constituye el hecho imponible la autorización, celebración u organización de juegos de suerte, envite o azar, salvo que estuvieran sujetas al Impuesto sobre las actividades de juego, establecido en la Ley 11/2011, de regulación del juego.

Ap. 1 modificado por disp. final 5.1 de Ley núm. 13/2011, de 27 mayo.

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

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

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

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

4.º A partir de 1 de enero de 2010 regirán los siguientes tipos y cuotas fijas:

Tipos tributarios y cuotas fijas.

Uno. Tipos tributarios.

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

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

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

Dos. Cuotas fijas.

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

A) Máquinas tipo "B" o recreativas con premio:

a) Cuota anual: 3.531 euros.

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

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

Máquinas o aparatos de tres o más jugadores: La cuota se incrementará en un 50% por cada jugador adicional a partir del tercero.

B) Máquinas tipo "C" o de azar:

a) Cuota anual: 4.020,77 euros.

✐ Ap. 4 modificado por art. 81.4 de Ley núm. 26/2009, de 23 diciembre.

5.º Devengo.

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

✐ Ap. 5.1 modificado por art. 77 de Ley núm. 31/1990, de 27 diciembre.

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

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

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

✐ Ap. 5.2 modificado por art. 77 de Ley núm. 31/1990, de 27 diciembre.

Tres. ...

✐ Ap. 5.3 derogado por disp. derog. 2.7 de Ley núm. 13/2011, de 27 mayo.

6.º Sanción:

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

✐ Ap. 6.uno renumerado por art. 3 de Real Decreto-ley núm. 8/1982, de 30 abril.

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

✐ Ap. 6.dos añadido por art. 3 de Real Decreto-ley núm. 8/1982, de 30 abril.

7.º Conforme a lo previsto en el artículo 13.seis de la Ley de Cesión de Tributos del Estado a las Comunidades Autónomas y de Medidas Fiscales Complementarias, las bases, tipos tributarios y cuotas fijas, devengo, exenciones y bonificaciones tributarias, serán las aprobadas por la Comunidad Autónoma.

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

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

⇒ Artículos 48 y 49 Ley 13/2011, de 27 de mayo. Vid. parágrafo 3.

Jurisprudencia.

– JMerc Palma de Mallorca (Islas Baleares), núm. 2 Sentencia 210/2010 de 4 de octubre de 2010.
– Artículo 4.2. a) aplicado por TC sala Pleno, Auto núm. 342/2008 de 28 de octubre de 2008.
– TC sala Pleno, Sentencia núm. 34/2005 de 17 de febrero de 2005.
– TSJ Cataluña (Sala de lo contencioso-administrativo sección 4), sentencia núm. 735/2002, de 20 de septiembre de 2002.
– TSJ Extremadura (Sala de lo contencioso-administrativo sección única) sentencia núm, 1061/2002, de 30 de mayo de 2002.
– TSJ Islas Baleares (Sala de lo contencioso-administrativo) sentencia núm. 99/1996, de 13 de febrero de 1996.
– Artículo 4.2 aplicado por: TSJ Castilla-La Mancha (Sala de lo contencioso-administrativo) sentencia núm. 476/1995, de 19 de octubre de 1995.
– TC (Sala Pleno) sentencia núm. 296/1994 de 10 de noviembre de 1994.
– Artículo 4.4 aplicado por:
– TSJ Galicia (Sala de lo contencioso-administrativo) Sentencia de 30 de septiembre de 1994.
– TSJ Murcia (Sala de lo contencioso-administrativo) Sentencia núm. 879/1993, de 16 de noviembre de 1993.
– TSJ Cataluña (Sala de lo contencioso-administrativo) Auto de 11 de noviembre de 1993.
– Artículo 4.2) aplicado por: TSJ Madrid (Sala de lo contencioso-administrativo sección 5ª) Sentencias núms.: 792/1994, de 7 de julio de 1994, 499/1994, de 12 de mayo de 1994, 129/1994, de 10 de febrero de 1994, 1210/1993, de 10 de diciembre de 1993.
– Artículo 4.6) aplicado por: TS (Sala de lo contencioso-administrativo, sección 6ª) sentencia de 20 de mayo de 1993.

Bibliografía.

– Comentario del Auto del Tribunal Constitucional 71/2008, de 26 de febrero, Carmen Banacloche Palao.
– Las apuestas deportivas en el cada dia más cercano escenario de una nueva regulación par el juego y el deporte profesional. Las apuestas en Internet una realidad económica cada vez más pujante que sigue esperando una regulación a nivel nacional. Novedades, Rafael Andrés Álvez.

Artículo 4.

Uno. Se autoriza al Gobierno:

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

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

No obstante, la regulación referida a la gestión, liquidación, recaudación e inspección de la tasa

sólo será de aplicación en defecto de norma dictada por la Comunidad Autónoma o si ésta no hubiese asumido competencias normativas en materia de tasa fiscal sobre juegos de suerte, envite o azar.

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

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

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

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

Jurisprudencia.

– Artículo 4.1) aplicado por:
– TS (Sala de lo contencioso-administrativo, Sección 5ª) Sentencia de 30 de junio de 2009.
– TS (Sala de lo contencioso-administrativo, Sección 6ª) Sentencia de 9 de abril de 1992.
– TC (Sala Segunda) Sentencia núm. 219/1991, de 25 de noviembre de 1991.
– Artículo 4.1. a) aplicado por:
– TS (Sala de lo contencioso-administrativo, Sección 8ª) Sentencia de 16 de octubre de 1990 y sentencia de 30 de enero de 1990.
– TS (Sala de lo contencioso-administrativo, Sección 1ª) Sentencia de 12 de mayo de 1989.
– TS (Sala de lo contencioso-administrativo) Sentencia de 1 de marzo de 1988.
– Artículo 4.2) aplicado por:
– TS (Sala de lo contencioso-administrativo Sección 6ª) Sentencias de 3 de julio de 1999, 10 de noviembre de 1997, 25 de octubre de 1997, 13 de julio de 1996 y 3 de junio de 1996.

Artículo 5.

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

Jurisprudencia.

– JMerc Palma de Mallorca (Islas Baleares), núm. 2, sentencia núm. 210/2010, de 4 de octubre de 2010.

§ 3 LEY 13/2011, DE 27 MAYO. REGULACIÓN DEL JUEGO

(BOE núm. 127, de 28 mayo [RCL 2011, 982])

⇒ Orden EHA/3124/2011, de 16 de noviembre.
Resolución de 16 de noviembre 2011.
Resolución de 16 de noviembre 2011.
Resolución de 16 de noviembre 2011.
Resolución de 16 de noviembre 2011.
Resolución de 16 de noviembre 2011.
Real Decreto 1613/2011, de 14 de noviembre.
Real Decreto 1614/2011, de 14 de noviembre.
Orden EHA/3079/2011, de 8 de noviembre.
Orden EHA/3080/2011, de 8 de noviembre.
Orden EHA/3081/2011, de 8 de noviembre.
Orden EHA/3082/2011, de 8 de noviembre.
Orden EHA/3083/2011, de 8 de noviembre.
Orden EHA/3084/2011, de 8 de noviembre.
Orden EHA/3085/2011, de 8 de noviembre.
Orden EHA/3086/2011, de 8 de noviembre.
Orden EHA/3087/2011, de 8 de noviembre.
Orden EHA/3088/2011, de 8 de noviembre.
Orden EHA/3089/2011, de 8 de noviembre.
Orden EHA/3090/2011, de 8 de noviembre.
País Vasco:
Decreto Normativo de Urgencia Fiscal 2/2011, de 20 de septiembre.

🕮 *Bibliografía.*

– El juego on line. Editorial Aranzadi. 2011. Director Alberto PALOMAR OLMEDA.
– El nuevo Régimen Jurídico de los Juegos de Azar (Comentarios a la ley estatal 13/2011, de regulación del Juego) Ed. La Ley 2012. Coordinadora: Olga HERRAIZ SERRANO.
– Crítica y posición de debate sobre el Anteproyecto de Ley de Regulación del Juego. Revista nº.31 Derecho del deporte y el entretenimiento de Aranzadi. Rafael ANDRÉS ÁLVEZ.
– La nueva regulación del juego en Reino Unido Act Gambling 2005 como paradigma para otras normativas de la Unión Europea y base para el desarrollo del juego por Internet: actualidad del juego por Internet en España. Revista Aranzadi de derecho del deporte y el entretenimiento, nº 21, año 2007, págs. 501-514. Rafael Andrés ÁLVEZ.
– LOI n° 2010-476 du 12 mai 2010 relative à l'ouverture à la concurrence et à la régulation du secteur des jeux d'argent et de hasard en ligne.
– Análisis de la Ley relativa a la apertura de la competencia y a la regulación del sector de los juegos de suerte y de azar en línea en Francia. Revista Aranzadi de derecho del deporte y el entretenimiento nº 29, año 2010, págs 531-551.

PREÁMBULO

I

Desde la despenalización del juego en el Real Decreto Ley 16/1977, de 25 de febrero, por el que se regulan los Aspectos Penales, Administrativos y Fiscales de los Juegos de Suerte, Envite o Azar y Apuestas, y debido fundamentalmente a la irrupción de los nuevos servicios de comunicaciones electrónicas y a la utilización de los servicios de juego interactivos a través de Internet, ha cambiado de forma sustancial, tanto en España como en otros países de su entorno, la concepción tradicional del juego.

Durante muchos años, el régimen jurídico del juego ha sufrido pocos cambios. Sin embargo, recientemente, como consecuencia de la citada irrupción de las apuestas y juegos a través de Internet y al verse superados los límites territoriales de las relaciones comerciales tradicionales, la doctrina del Tribunal de Justicia de la Unión Europea ha señalado la necesidad de establecer una oferta dimensionada de juego.

En paralelo a este proceso de cambio, han aparecido nuevos operadores en el mercado del juego para los que la normativa vigente no ofrece una respuesta regulatoria adecuada.

La carencia de los instrumentos normativos adecuados para dar respuesta a los interrogantes creados ante la nueva situación del mercado, ha generado en el sector del juego la necesidad de establecer nuevos mecanismos de regulación que ofrezcan seguridad jurídica a operadores y partici-

pantes en los diferentes juegos, sin olvidar la imprescindible protección de los menores de edad, de aquellas personas que hubieran solicitado voluntariamente la no participación, así como la protección del orden público y la prevención de los fenómenos de blanqueo de capitales y financiación del terrorismo.

II

El avance en los servicios de comunicación y, como consecuencia de su aplicación a las actividades de juego, la desvinculación de este tipo de actividades del territorio, ha traído consigo la necesidad de iniciar un nuevo camino en la regulación del sector del juego asegurando mayor eficacia en el cumplimiento de los objetivos ineludibles de tutela y protección social de los menores y de los participantes en los juegos, al tiempo que se pretenden alcanzar otras importantes finalidades como son la prevención de actividades fraudulentas y de blanqueo de capitales, y todo ello a través de una oferta dimensionada del juego, de una regulación de la práctica de aquellos juegos que puedan ser autorizados, así como del control público del sector.

Las aludidas finalidades, así como la necesidad de dotar al sector del juego de una regulación adecuada, ha tenido su reflejo en distintas iniciativas parlamentarias y en mandatos al Gobierno como el establecido, en el ámbito nacional, en la Disposición adicional vigésima de la Ley 56/2007, de 28 de diciembre, de Medidas de Impulso de la Sociedad de la Información y, en el ámbito comunitario, en la Resolución del Parlamento Europeo de 10 de marzo de 2009 sobre la integridad de los juegos de azar en línea.

En definitiva, con el más absoluto respeto al marco competencial definido por la Constitución y los Estatutos de Autonomía, resulta de todo punto insoslayable la necesidad de dotar de un nuevo marco jurídico a las actividades de explotación y gestión de juegos de ámbito estatal y, particularmente, a aquellos juegos que se practican a través de medios electrónicos, informáticos, telemáticos e interactivos y en los que los medios presenciales tienen un carácter accesorio.

El desarrollo de un marco normativo que responda a las necesidades del sector del juego ha de realizarse sin perjuicio del reconocimiento pleno de las competencias en materia de juego que los Estatutos de Autonomía atribuyen a las respectivas Comunidades entre las que se incluye, en algunos casos, la capacidad de éstas para colaborar en el ejercicio de competencias estatales en relación con las actividades de juego. Esta circunstancia ha hecho preciso el diseño de procedimientos y mecanismos asimétricos que faciliten la necesaria colaboración y coordinación del Estado y las Comunidades Autónomas en el ejercicio de las competencias estatales en materia de juego.

III

En cumplimiento y desarrollo del mandato previsto en la ya citada Disposición adicional vigésima de la Ley 56/2007, de 28 de diciembre, de Medidas de Impulso de la Sociedad de la Información y a los efectos de controlar las actividades de juego de ámbito estatal, especialmente si se realizan a través de medios electrónicos, informáticos, telemáticos e interactivos, ha sido necesario establecer un sistema de planificación y acceso al desarrollo de la actividad, determinar las competencias estatales en materia de regulación y control, y definir un régimen de infracciones y sanciones que garantice la efectividad del marco regulatorio.

Estos objetivos constituyen, en consecuencia, una de las finalidades esenciales de esta Ley que ha de ser la norma sectorial de referencia en materia de explotación de juegos a través de medios electrónicos, informáticos, telemáticos e interactivos en el ámbito estatal, procurando, al mismo tiempo, la coordinación o integración de la regulación que ahora se aprueba con el marco normativo general de la actividad de juego en nuestro país y con otras normas sectoriales sobre las que esta Ley pueda tener incidencia, tales como, a título de ejemplo, la Ley 34/1988, de 11 de noviembre, General de Publicidad, la Ley Orgánica 15/1999, de 13 de diciembre, de Protección de Datos de Carácter Personal y demás normativa complementaria y la Ley 34/2002, de 11 de julio, de Servicios de la Sociedad de la Información y de Comercio Electrónico.

Esta Ley, sobre la base de la existencia de una oferta dimensionada, pretende regular la forma de acceder a la explotación de las actividades de juego de ámbito nacional, permitiendo asimismo la apertura del sector a una pluralidad de operadores de juego. Se trata, no obstante, de una apertura del sector que debe ser controlada al objeto de garantizar la tutela de todos los intereses involucrados y preservar el orden público con pleno respeto a los principios inspiradores del Derecho Comunitario.

El gran volumen de juego asociado a las loterías, así como la posibilidad de que el carácter de documentos de pago al portador de sus boletos y billetes pueda ser empleado como instrumento de blanqueo de capitales, requiere una reserva de esta actividad a determinados operadores, públicos o privados, que han de quedar sujetos a un estricto control público, asegurándose de este modo la

protección de los intereses del Estado contra los riesgos de fraude y criminalidad, evitando asimismo los efectos perniciosos del juego sobre los consumidores.

En este sentido, se hace plenamente necesario mantener la reserva en exclusiva de la actividad del juego de loterías de ámbito estatal a favor de la Sociedad Estatal Loterías y Apuestas del Estado y de la Organización Nacional de Ciegos Españoles (ONCE), como operadores de juego que vienen explotando de forma controlada hasta la fecha estas loterías.

La Sociedad Estatal Loterías y Apuestas del Estado continuará sometida a un régimen de control público de su actividad dado el gran volumen de juego gestionado por esta y su extensa red comercial, de gran raigambre en la sociedad española desde hace más de 250 años. Por otra parte, la Organización Nacional de Ciegos Españoles (ONCE), que desde 1938 se ha consolidado en España como una institución social singular en el objetivo de atención a las personas con discapacidad, seguirá manteniendo su singularidad jurídica en materia de juego en las actividades sujetas a reserva, tal y como se establece en las Disposiciones adicionales primera, segunda y tercera de esta Ley.

Con esta finalidad, se encomienda al Ministerio de Economía y Hacienda y a la Comisión Nacional del Juego, el establecimiento de los procedimientos de autorizaciones y la adopción de aquellas medidas que permitan el seguimiento y control de los operadores que realicen actividades de juego sujetas a reserva en virtud de esta Ley y del control del cumplimiento, por parte de éstos, de las condiciones que se establezcan, en especial, en relación con la protección del orden público y la prevención del blanqueo de capitales y la financiación del terrorismo.

IV

Desde el máximo respeto a las competencias de las Comunidades Autónomas, esta Ley se fundamenta en los números 6, 11, 13, 14 y 21 del apartado primero del artículo 149 de la Constitución Española y en la reiterada doctrina del Tribunal Constitucional, manifestada en numerosas sentencias, entre las que cabe destacar, la número 163/1994, de 26 de mayo, que declara la existencia de una competencia estatal en materia de juego que ha de ser ejercida por el Estado en nombre del interés general, sin perjuicio de las competencias que en materia de juego tienen reconocidas las Comunidades Autónomas en sus respectivos Estatutos de Autonomía.

La regulación de los juegos de ámbito estatal se ha plasmado de conformidad con el mandato recogido en el apartado sexto de la Disposición adicional vigésima de la Ley 56/2007, de 28 de diciembre, de Medidas de Impulso de la Sociedad de la Información. Las competencias estatales en materia de juego han de ser entendidas, no obstante, sin perjuicio del reconocimiento pleno de las competencias que, en esta materia atribuyen los Estatutos de Autonomía a las respectivas Comunidades Autónomas, lo que ha hecho preciso el diseño de procedimientos y mecanismos de coordinación entre el Estado y las Comunidades Autónomas. A estos efectos, se crea el Consejo de Políticas del Juego, como órgano colegiado que asegurará la participación de las Comunidades Autónomas en la fijación de los principios de la normativa de los juegos y de las medidas de protección a los menores y personas dependientes. En todo caso, a través del Consejo de Políticas del Juego se coordinará la actuación del Estado y Comunidades Autónomas en materia de otorgamiento de licencias.

Esta Ley establece la regulación de las actividades de juego que se realizan a través de canales electrónicos, informáticos, telemáticos e interactivos y en las que los medios presenciales deberán tener un carácter accesorio, salvo las actividades presenciales de juego sujetas a reserva desarrolladas por las entidades designadas por la ley que, por su naturaleza, son exclusivamente de competencia estatal.

Con la finalidad de respetar íntegramente las competencias de las Comunidades Autónomas sobre el juego presencial, esta Ley introduce la obligación de que las Comunidades Autónomas emitan preceptivamente un informe sobre las solicitudes de títulos habilitantes que puedan afectar a su territorio. La concesión de cualquier título habilitante exigirá, para la instalación o apertura de locales presenciales abiertos al público o de equipos que permitan la participación de los juegos, autorización administrativa de la Comunidad Autónoma, que se otorgará de acuerdo con las políticas propias de dimensionamiento de juego de cada una de ellas.

V

La presente Ley se divide en siete títulos, con cuarenta y nueve artículos, seis disposiciones adicionales, nueve disposiciones transitorias, una disposición derogatoria y once disposiciones finales.

En el Título I, «Objeto y ámbito de aplicación», se regula el objeto y ámbito de aplicación de la Ley, tanto desde una perspectiva objetiva (actividad regulada) como territorial (ámbito de la actividad). De esta forma, el alcance de esta norma se extiende a toda actividad de organización, explotación y desarrollo de actividades de juego de ámbito estatal realizadas a través de medios

electrónicos, informáticos, telemáticos e interactivos, en la que los medios presenciales tienen carácter accesorio, así como a la actividad publicitaria conectada con la misma, siempre que tales actividades se dirijan a todo el territorio del Estado, adoptando el criterio de distribución competencial establecido en otras normas sectoriales como la Ley 34/2002, de 11 de julio, de Servicios de la Sociedad de Información y de comercio electrónico. Asimismo, se incorporan las diferentes definiciones de juegos, incluidos los de carácter esporádico, y se establece la reserva y el régimen de control de la actividad de loterías.

En el Título II, «Disposiciones Generales», se recogen los requisitos de los juegos, así como las prohibiciones objetivas y subjetivas a las actividades objeto de regulación, previéndose la creación o adecuación de los instrumentos administrativos necesarios para garantizar el cumplimiento de las prohibiciones subjetivas. Igualmente, se regula la publicidad del juego al amparo de las competencias del Estado previstas en el número 6 del apartado primero del artículo 149 de la Constitución Española, singularmente en lo que se refiere a la protección de la juventud y de la infancia, garantizada en el apartado cuarto del artículo 20 de la Constitución Española. Además, se recogen los principios y prácticas a adoptar con objeto de proteger el orden público, garantizando la integridad del juego, así como previniendo y mitigando la adicción al juego y los efectos nocivos que pudiere provocar, optimizando simultáneamente los beneficios para la sociedad.

En el Título III, «Títulos Habilitantes», se establecen las características de las diferentes clases de títulos habilitantes, licencias y autorizaciones, y el régimen de autorización aplicable a los operadores como explotadores de juegos, previendo un procedimiento de otorgamiento respetuoso con los principios generales del Derecho Comunitario.

En el Título IV, «Control de la actividad», se establecen los requisitos técnicos mínimos, susceptibles de mayor concreción mediante un posterior desarrollo reglamentario específico, que deberán cumplir los equipos y sistemas técnicos que sirvan como soporte de la actividad de juegos autorizados y que habrán de garantizar que se impida a los menores e incapacitados y a las personas que, bien por voluntad propia, bien por resolución judicial, lo tuvieran prohibido, el acceso a los juegos desarrollados a través de medios telemáticos e interactivos.

En el Título V, «La Administración del Juego», se establecen las competencias que corresponden al Ministerio de Economía y Hacienda en materia de juego. Se crea un órgano regulador, la Comisión Nacional del Juego, al que se le atribuyen todas las competencias necesarias para velar y asegurar la integridad, seguridad, fiabilidad y transparencia de las operaciones de juego, así como el cumplimiento de la normativa vigente y de las condiciones establecidas para su explotación. Además, este órgano regulador único canalizará la demanda dimensionando la oferta de actividades de juego, evitando la explotación de las actividades de juego con fines fraudulentos y estableciendo el marco apropiado para proteger a los menores y prevenir el desarrollo de fenómenos de dependencia. Por último, se establece el Consejo de Políticas del Juego como el órgano de participación de las Comunidades Autónomas.

En el Título VI, «Régimen Sancionador», se establece el régimen de infracciones y sanciones en relación con las actividades objeto de esta Ley, así como el procedimiento sancionador, incluyendo previsiones para poder actuar contra el juego no autorizado por medio del bloqueo de la actividad que pueda realizarse a través de medios electrónicos, informáticos, telemáticos e interactivos.

Y finalmente, en el Título VII, «Régimen Fiscal», se determina, de acuerdo con las previsiones establecidas en la Disposición adicional vigésima de la Ley 56/2007, de 28 de diciembre, de Medidas de Impulso de la Sociedad de la Información, el régimen impositivo aplicable al desarrollo de las actividades de juego reguladas en esta Ley, sin perjuicio del mantenimiento de lo establecido en los artículos 36 y siguientes del Decreto 3059/1966, de 1 diciembre, por el que se aprueba el Texto Refundido de Tasas Fiscales y en el Real Decreto-Ley 16/1977, de 25 de febrero, por el que se regulan los Aspectos Penales, Administrativos y Fiscales de los Juegos de Suerte, Envite o Azar y Apuestas, que continuarán en vigor en lo que se refiere al gravamen cedido en su ámbito competencial.

Este nuevo impuesto, en el ámbito estatal, grava las operaciones de juego, así como a las combinaciones aleatorias con fines publicitarios o promocionales, aunque no sean estrictamente juego.

Además de lo anterior, se regula la participación de las Comunidades Autónomas en el nuevo impuesto del juego mediante la cesión de la recaudación obtenida por el gravamen correspondiente a los ingresos por el juego de los residentes en cada Comunidad, reservándose el Estado lo recaudado por cuenta de los jugadores no residentes en España y por lo que corresponda a las apuestas mutuas deportivas estatales y las apuestas mutuas hípicas estatales.

El nuevo impuesto, como se ha dicho, no afecta a las tasas vigentes sobre el juego, siendo

compatible con las mismas, que siguen siendo gravámenes cedidos a las Comunidades Autónomas en su totalidad.

Por último, se establece una tasa fiscal sobre las actividades y servicios prestados a los operadores por la Comisión Nacional del Juego.

VI

Esta Ley ha sido sometida al procedimiento de información en materia de normas y reglamentaciones técnicas y de reglamentos relativos a los servicios de la sociedad de la información, regulado en el Real Decreto 1337/1999, de 31 de julio, a los efectos de dar cumplimiento a lo dispuesto en la Directiva 98/34/CE del Parlamento Europeo y del Consejo, de 22 de junio de 1998, modificada por la Directiva 98/48/CE del Parlamento Europeo y del Consejo, de 20 de julio de 1998.

TÍTULO I

OBJETO Y ÁMBITO DE APLICACIÓN

Artículo 1. Objeto.

El objeto de esta Ley es la regulación de la actividad de juego, en sus distintas modalidades, que se desarrolle con ámbito estatal con el fin de garantizar la protección del orden público, luchar contra el fraude, prevenir las conductas adictivas, proteger los derechos de los menores y salvaguardar los derechos de los participantes en los juegos, sin perjuicio de lo establecido en los Estatutos de Autonomía.

La Ley regula, en particular, la actividad de juego a que se refiere el párrafo anterior cuando se realice a través de canales electrónicos, informáticos, telemáticos e interactivos, en la que los medios presenciales deberán tener un carácter accesorio, así como los juegos desarrollados por las entidades designadas por esta Ley para la realización de actividades sujetas a reserva, con independencia del canal de comercialización de aquéllos.

Jurisprudencia.

– JMerc Madrid, núm. 10, Auto núm. 75/2012, de 23 de febrero de 2012.
– JMerc Madrid, núm. 10, Auto de 15 de diciembre de 2011.

Artículo 2. Ámbito de aplicación.

1. Dentro del objeto definido en el artículo anterior, se incluyen en el ámbito de aplicación de esta Ley las siguientes actividades de juego cuando la actividad desarrollada tenga ámbito estatal:

a) Las actividades de juego de loterías, apuestas y otras cualesquiera, en las que se arriesguen cantidades de dinero u objetos económicamente evaluables en cualquier forma, sobre resultados futuros e inciertos, y que permitan su transferencia entre los participantes, con independencia de que predomine en ellos el grado de destreza de los jugadores o sean exclusiva o fundamentalmente de suerte, envite o azar.

b) Las rifas y concursos, en los que la participación se realiza mediante una contraprestación económica.

c) Los juegos de carácter ocasional, que se diferencian del resto de los juegos previstos en los apartados anteriores por su carácter esporádico.

d) Las actividades de juego transfronterizas, esto es, las realizadas por las personas físicas o jurídicas radicadas fuera de España que organicen u ofrezcan actividades de juegos a residentes en España.

Se incluyen asimismo en el ámbito de aplicación de esta Ley las actividades de publicidad, promoción y patrocinio relativas a las actividades de juego relacionadas en el presente apartado.

2. Quedan excluidos del ámbito de aplicación de esta Ley:

a) Los juegos o competiciones de puro ocio, pasatiempo o recreo que constituyan usos sociales y se desarrollen en el ámbito estatal, siempre que éstas no produzcan transferencias económicamente evaluables, salvo el precio por la utilización de los medios precisos para su desarrollo y cuando éste no constituya en medida alguna beneficio económico para el promotor o los operadores.

b) Las actividades de juego realizadas a través de medios electrónicos, informáticos, telemáticos o interactivos cuyo ámbito no sea estatal.

c) Las combinaciones aleatorias con fines publicitarios o promocionales, sin perjuicio de lo establecido en el Título VII de esta Ley.

⇒ RDley 16/1977, de 25 de febrero y sus desarrollos posteriores en las CCAA, que regulan los juegos de gestión privada.

Ley 17/2009 sobre el libre acceso a las actividades de servicios y su ejercicio.
Directiva 2006/123/CE, de 12 de diciembre. Vid. parágrafo 1.2.

Jurisprudencia.

– Pleno. Sentencia 32/2012, de 15 de marzo de 2012. Conflictos positivos de competencia 4124-1999, 4216-1999, 3029-2006 (acumulados). Interpuestos por el Consejo de Gobierno de la Junta de Andalucía y el Gobierno de la Generalitat de Cataluña en relación con el Real Decreto 844/1999, de 21 de mayo, por el que se autoriza la explotación de una lotería instantánea o presorteada y por el Gobierno de la Generalitat de Cataluña respecto del Real Decreto 1336/2005, de 11 de noviembre, por el que se autoriza a la Organización Nacional de Ciegos Españoles la explotación de una lotería instantánea o presorteada. Distribución de competencias en materia de juego: validez de las disposiciones reglamentarias estatales (STC 163/1994).

– STC 35/2012, de 15 de marzo. BOE núm. 88, de 12 de abril de 2012. Distribución de competencias en materia de juego: inconstitucionalidad de la atribución al Estado de la competencia para autorizar los juegos que excedan los límites de una Comunidad Autónoma sin abarcar a la totalidad del territorio nacional.

– STC 83/2012, de 18 de abril. BOE núm. 117, de 16 de mayo de 2012. Competencias en materia de juego: atribución al Estado de la competencia para autorizar los juegos que excedan los límites de una Comunidad Autónoma sin abarcar a la totalidad del territorio nacional (STC 35/2012).

Artículo 3. Definiciones.

A efectos de esta Ley, los términos que en ella se emplean tendrán el sentido que se establece en el presente artículo.

a) Juego. Se entiende por juego toda actividad en la que se arriesguen cantidades de dinero u objetos económicamente evaluables en cualquier forma sobre resultados futuros e inciertos, dependientes en alguna medida del azar, y que permitan su transferencia entre los participantes, con independencia de que predomine en ellos el grado de destreza de los jugadores o sean exclusiva o fundamentalmente de suerte, envite o azar. Los premios podrán ser en metálico o especie dependiendo de la modalidad de juego.

b) Loterías. Se entiende por loterías las actividades de juego en las que se otorgan premios en los casos en que el número o combinación de números o signos, expresados en el billete, boleto o su equivalente electrónico, coinciden en todo o en parte con el determinado mediante un sorteo o evento celebrado en una fecha previamente determinada o en un programa previo, en el caso de las instantáneas o presorteadas. Las loterías se comercializarán en billetes, boletos o cualquier otra forma de participación cuyo soporte sea material, informático, telemático, telefónico o interactivo.

⇒ Artículo 9.1 y Disposición Adicional Primera Ley 13/2011, de 27 de mayo. Vid. parágrafo 3.

c) Apuestas. Se entiende por apuesta, cualquiera que sea su modalidad, aquella actividad de juego en la que se arriesgan cantidades de dinero sobre los resultados de un acontecimiento previamente determinado cuyo desenlace es incierto y ajeno a los participantes, determinándose la cuantía del premio que se otorga en función de las cantidades arriesgadas u otros factores fijados previamente en la regulación de la concreta modalidad de apuesta.

En función del acontecimiento sobre cuyo resultado se realiza la apuesta, ésta puede ser:

1. Apuesta deportiva: es el concurso de pronósticos sobre el resultado de uno o varios eventos deportivos, incluidos en los programas previamente establecidos por la entidad organizadora, o sobre hechos o actividades deportivas que formen parte o se desarrollen en el marco de tales eventos o competiciones por el operador de juego.

2. Apuesta hípica: es el concurso de pronósticos sobre el resultado de una o varias carreras de caballos incluidas en los programas previamente establecidos por la entidad organizadora.

3. Otras apuestas: es el concurso de pronósticos sobre el resultado de uno o varios eventos distintos de los anteriores incluidos en los programas previamente establecidos por el operador de juego.

Según la organización y distribución de las sumas apostadas, la apuesta puede ser:

1. Apuesta mutua: es aquella en la que un porcentaje de la suma de las cantidades apostadas se distribuye entre aquellos apostantes que hubieran acertado el resultado a que se refiera la apuesta.

2. Apuesta de contrapartida: es aquella en la que el apostante apuesta contra un operador de juego, siendo el premio a obtener el resultante de multiplicar el importe de los pronósticos ganadores por el coeficiente que el operador haya validado previamente para los mismos.

3. Apuesta cruzada: es aquella en que un operador actúa como intermediario y garante de las cantidades apostadas entre terceros, detrayendo las cantidades o porcentajes que previamente el operador hubiera fijado.

Bibliografía.

– El juego y las apuestas en el marco internet en la perspectiva de la Ley de Medidas de Impulso de la Sociedad de la Información, Revista Aranzadi de Derecho del deporte y el entretenimiento nº 22, año 2008, págs. 641-659. Rafael Andrés Alvez.

– Las apuestas deportivas en el cada día más cercano escenario de una nueva regulación para el juego y el

deporte profesional. Las apuestas deportivas en internet una realidad económica cada vez más pujante que sigue esperando una regulación a nivel nacional. Revista Aranzadi del Derecho del deporte y el entretenimiento nº 30, año 2010, págs. 527-554. Rafael Andrés ÁLVEZ.

d) Rifas. Se entiende por rifa aquella modalidad de juego consistente en la adjudicación de uno o varios premios mediante la celebración de un sorteo o selección por azar, entre los adquirientes de billetes, papeletas u otros documentos o soportes de participación, diferenciados entre si, ya sean de carácter material, informático, telemático o interactivo, en una fecha previamente determinada, y siempre que para participar sea preciso realizar una aportación económica. El objeto de la rifa puede ser un bien mueble, inmueble, semoviente o derechos ligados a los mismos, siempre que no sean premios dinerarios.

e) Concursos. Se entiende por concursos aquella modalidad de juego en la que su oferta, desarrollo y resolución se desarrolla por un medio de comunicación ya sea de televisión, radio, Internet u otro, siempre que la actividad de juego esté conexa o subordinada a la actividad principal. En esta modalidad de juego para tener derecho a la obtención de un premio, en metálico o en especie, la participación se realiza, bien directamente mediante un desembolso económico, o bien mediante llamadas telefónicas, envío de mensajes de texto o cualquier otro procedimiento electrónico, informático o telemático, en el que exista una tarificación adicional, siendo indiferente el hecho de que en la adjudicación de los premios intervenga, no solamente el azar, sino también la superación de pruebas de competición o de conocimiento o destreza.

A los efectos de la presente definición, no se entenderán por concurso aquellos programas en los que aun existiendo premio el concursante no realice ningún tipo de desembolso económico para participar, ya sea directamente o por medio de llamadas telefónicas, envío de mensajes de texto o cualquier otro procedimiento electrónico, informático o telemático, en el que exista una tarificación adicional.

f) Otros juegos. Son todos aquellos juegos que no tienen cabida en las definiciones anteriores, como por ejemplo el póquer o la ruleta, en los que exista un componente de aleatoriedad o azar y en los que se arriesguen cantidades de dinero u objetos económicamente evaluables.

g) Juegos a través de medios presenciales. Son aquellos en los que las apuestas, pronósticos o combinaciones deben formularse en un establecimiento de un operador de juego a través de un terminal en línea, bien mediante la presentación de un boleto, octavilla o un documento establecido al efecto en el que se hayan consignado los pronósticos, combinaciones o apuestas, bien tecleando los mismos en el terminal correspondiente, o bien mediante su solicitud automática al terminal, basada en el azar. Cualquiera de las fórmulas antes citadas serán transmitidas a un sistema central y, a continuación, el terminal expedirá uno o varios resguardos en los que constarán, al menos, los siguientes datos: tipo de juego y detalle de la forma en la que el participante puede acceder u obtener las normas o bases del mismo, pronósticos efectuados, fecha de la jornada, evento o período en el que participa, número de apuestas o combinaciones jugadas y números de control. Además del resguardo o resguardos referidos, existirá un resguardo único expedido por el terminal ubicado en el punto de venta autorizado de que se trate, en el que constarán, al menos, los datos antes citados, y que constituye el único instrumento válido para solicitar el pago de premios y la única prueba de participación en los concursos.

h) Juego por medios electrónicos, informáticos, telemáticos e interactivos. Son aquellos en los que se emplea cualquier mecanismo, instalación, equipo o sistema que permita producir, almacenar o transmitir documentos, datos e informaciones, incluyendo cualesquiera redes de comunicación abiertas o restringidas como televisión, Internet, telefonía fija y móvil o cualesquiera otras, o comunicación interactiva, ya sea ésta en tiempo real o en diferido.

i) Combinaciones aleatorias con fines publicitarios o promocionales. Se entienden por tales aquellos sorteos que, con finalidad exclusivamente publicitaria o de promoción de un producto o servicio, y teniendo como única contraprestación el consumo del producto o servicio, sin sobreprecio ni tarificación adicional alguna, ofrecen premios en metálico, especie o servicios, exigiendo, en su caso, la condición de cliente de la entidad objeto de la publicidad o promoción.

⇒ Artículos 1.2 y 9 Ley 13/2011, de 27 de mayo. Vid. parágrafo 3.
Código Penal, Título XXIII y Título XXIV.
Artículos 1798 y 1799 Código Civil.

Jurisprudencia.

– Artículo 3.h) aplicado por JMerc Madrid, núm. 10, Auto núm. 75/2012, de 23 de febrero de 2012 y Auto de 15 de diciembre de 2011.

Artículo 4. Loterías.

1. Las loterías de ámbito estatal quedarán reservadas a los operadores designados por la Ley.

2. Corresponde al titular del Ministerio de Economía y Hacienda la autorización para la comercialización de loterías de ámbito estatal. La autorización fijará las condiciones de gestión de los juegos en:

a) El porcentaje mínimo y máximo destinado a premios.

b) Las condiciones y requisitos para la celebración de sorteos, cuando procedan y la fijación del número de los mismos.

c) Los derechos de los participantes y los procedimientos de reclamación.

d) Las condiciones en las que podrán realizar actividades de publicidad y patrocinio de las actividades autorizadas.

e) Las medidas de protección a los menores, personas dependientes y para la prevención del fraude y del blanqueo de capitales y de la financiación del terrorismo en los términos de lo dispuesto en la Ley 10/2010, de 28 de abril.

3. En la explotación y comercialización de las loterías, los operadores autorizados cooperarán con el Estado en la erradicación de los juegos ilegales, en la persecución del fraude y la criminalidad y en la evitación de los efectos perniciosos de los juegos.

4. Los operadores autorizados, sin perjuicio del cumplimiento de las obligaciones a las que se refiere el artículo 8 de esta Ley, notificarán a la Comisión Nacional del Juego un Plan de Medidas en el que se concreten los compromisos adicionales adquiridos por el operador en la gestión responsable del juego, la participación en la reparación de los efectos negativos del mismo y la contribución del operador autorizado a planes, proyectos o actuaciones en beneficio de la sociedad.

TÍTULO II

DISPOSICIONES GENERALES

Artículo 5. Regulación de los juegos.

1. El Ministerio de Economía y Hacienda establecerá, por Orden Ministerial, la reglamentación básica para el desarrollo de cada juego o, en el caso de juegos esporádicos, las bases generales para la aprobación de su práctica o desarrollo.

2. El establecimiento de requisitos para el desarrollo de los juegos o su modificación, se entenderá, según corresponda, como autorización de nuevas modalidades de juegos o como modificación de las existentes.

3. Cualquier modalidad de juego no regulada se considerará prohibida.

4. La regulación o las bases preverán, dependiendo de la naturaleza del juego, los requisitos para evitar su acceso a los menores e incapacitados e impedir la utilización de imágenes, mensajes u objetos que puedan vulnerar, directa o indirectamente, la dignidad de las personas y los derechos y libertades fundamentales, así como cualquier forma posible de discriminación racial o sexual, de incitación a la violencia o de realización de actividades delictivas.

⇒ Desarrollado por Orden EHA/3079/2011, de 8 de noviembre.
Desarrollado por Orden EHA/3080/2011, de 8 de noviembre.
Desarrollado por Orden EHA/3081/2011, de 8 de noviembre.
Desarrollado por Orden EHA/3082/2011, de 8 de noviembre.
Desarrollado por Orden EHA/3083/2011, de 8 de noviembre.
Desarrollado por Orden EHA/3084/2011, de 8 de noviembre.
Desarrollado por Orden EHA/3085/2011, de 8 de noviembre.
Desarrollado por Orden EHA/3086/2011, de 8 de noviembre.
Desarrollado por Orden EHA/3087/2011, de 8 de noviembre.
Desarrollado por Orden EHA/3088/2011, de 8 de noviembre.
Desarrollado por Orden EHA/3089/2011, de 8 de noviembre.
Desarrollado por Orden EHA/3090/2011, de 8 de noviembre.

Artículo 6. Prohibiciones objetivas y subjetivas.

1. Queda prohibida toda actividad relacionada con la organización, explotación y desarrollo de los juegos objeto de esta Ley que, por su naturaleza o por razón del objeto sobre el que versen:

a) Atenten contra la dignidad de las personas, el derecho al honor, a la intimidad personal y familiar y a la propia imagen, contra los derechos de la juventud y de la infancia o contra cualquier derecho o libertad reconocido constitucionalmente.

b) Se fundamenten en la comisión de delitos, faltas o infracciones administrativas.

c) Recaigan sobre eventos prohibidos por la legislación vigente.

2. Desde un punto de vista subjetivo, se prohíbe la participación en los juegos objeto de esta Ley a:

a) Los menores de edad y los incapacitados legalmente o por resolución judicial, de acuerdo con lo que establezca la normativa civil.

b) Las personas que voluntariamente hubieren solicitado que les sea prohibido el acceso al juego o que lo tengan prohibido por resolución judicial firme.

c) Los accionistas, propietarios, partícipes o titulares significativos del operador de juego, su personal directivo y empleados directamente involucrados en el desarrollo de los juegos, así como sus cónyuges o personas con las que convivan, ascendientes y descendientes en primer grado, en los juegos que gestionen o exploten aquéllos, con independencia de que la participación en los juegos, por parte de cualquiera de los anteriores, se produzca de manera directa o indirecta, a través de terceras personas físicas o jurídicas.

d) Los deportistas, entrenadores u otros participantes directos en el acontecimiento o actividad deportiva sobre la que se realiza la apuesta.

e) Los directivos de las entidades deportivas participantes u organizadoras respecto del acontecimiento o actividad deportiva sobre la que se realiza la apuesta.

f) Los jueces o árbitros que ejerzan sus funciones en el acontecimiento o actividad deportiva sobre la que se realiza la apuesta, así como las personas que resuelvan los recursos contra las decisiones de aquellos.

g) El Presidente, los consejeros y directores de la Comisión Nacional del Juego, así como a sus cónyuges o personas con las que convivan, ascendientes y descendientes en primer grado y a todo el personal de la Comisión Nacional del Juego que tengan atribuidas funciones de inspección y control en materia de juego.

h) Cualesquiera otras personas que una norma pueda establecer.

3. Con el fin de garantizar la efectividad de las anteriores prohibiciones subjetivas, la Comisión Nacional del Juego establecerá las medidas que, de acuerdo con la naturaleza del juego y potencial perjuicio para el participante, puedan exigirse a los operadores para la efectividad de las mismas. Asimismo, creará el Registro General de Interdicciones de Acceso al Juego y el Registro de Personas Vinculadas a Operadores de Juego, ambos de ámbito estatal.

⇒ Real Decreto 1613/2011, de 14 de noviembre. Vid. parágrafo 4.
Resolución de 12 de julio de 2012, de la Dirección General de Ordenación del Juego, por la que se aprueba la disposición que desarrolla los artículos 26 y 27 del Real Decreto 1613/2011, de 14 de noviembre, en relación con la identificación de los participantes en los juegos y el control de las prohibiciones subjetivas a la participación.
Real Decreto1614/2011, de 14 de noviembre. Vid. parágrafo 5.

Artículo 7. Publicidad, patrocinio y promoción de las actividades de juego.

1. De conformidad con la Ley 34/1988, de 11 de noviembre, General de Publicidad, queda prohibida la publicidad, patrocinio o promoción, bajo cualquier forma, de los juegos de suerte, envite o azar y la publicidad o promoción de los operadores de juego, cuando se carezca de la correspondiente autorización para la realización de publicidad contenida en el título habilitante.

El operador de juego deberá contar con el correspondiente título habilitante en el que se le autorice para el desarrollo de actividades de juego a través de programas emitidos en medios audiovisuales o publicados en medios de comunicación o páginas web, incluidas aquellas actividades de juego en las que el medio para acceder a un premio consista en la utilización de servicios de tarificación adicional prestados a través de llamadas telefónicas o basadas en el envío de mensajes.

2. Reglamentariamente se establecerán las condiciones que se incluirán en los respectivos títulos habilitantes de la autorización de la actividad publicitaria y sus límites y, en particular, respecto a:

a) El envío de comunicaciones publicitarias o promocionales por correo electrónico o por cualquier otro medio de comunicación electrónica equivalente, que sólo será posible si ha sido previamente autorizado por su destinatario, de acuerdo con lo previsto en el apartado primero del artículo 21 de la Ley 34/2002, de 11 de julio, de Servicios de la Sociedad de la Información y de Comercio Electrónico.

b) La inclusión de anuncios u otras modalidades publicitarias de los juegos en medios de comunicación y otros soportes publicitarios.

c) La actividad de patrocinio en acontecimientos deportivos que sean objeto de apuestas.

d) La inserción de carteles publicitarios de actividades de juego en los lugares en que se celebren acontecimientos cuyos resultados sean objeto de apuestas o loterías.

e) El desarrollo de los concursos televisivos y las obligaciones de información sobre los requisitos esenciales del juego.

f) Cualesquiera otras que se establezcan reglamentariamente.

3. Cualquier entidad, agencia de publicidad, prestador de servicios de comunicación audiovisual o electrónica, medio de comunicación o servicio de la sociedad de la información que difunda la publicidad y promoción directa o indirecta de juegos o de sus operadores, deberá constatar que quien solicite la inserción de los anuncios o reclamos publicitarios dispone del correspondiente título habilitante expedido por la Comisión Nacional del Juego y que éste le autoriza para la realización de la publicidad solicitada, absteniéndose de su práctica si careciera de aquél. La Comisión Nacional del Juego, a través de su página web, mantendrá actualizada y accesible la información sobre los operadores habilitados.

4. La Comisión Nacional del Juego en el ejercicio de la potestad administrativa de requerir el cese de la publicidad de las actividades de juego, se dirigirá a la entidad, agencia de publicidad, prestador de servicios de comunicación audiovisual o electrónica, medio de comunicación o servicio de la sociedad de la información correspondiente, indicándole motivadamente la infracción de la normativa aplicable.

La entidad, agencia de publicidad, prestador de servicios de comunicación audiovisual o electrónica, medio de comunicación o servicio de la sociedad de la información deberá, en los dos días naturales siguientes a su recepción, comunicar el cumplimiento del requerimiento. En caso de que el mensaje publicitario cuente con un informe de consulta previa positivo emitido por un sistema de autorregulación publicitaria con el que la Comisión Nacional del Juego tenga un convenio de colaboración de los previstos en el apartado 5 del artículo 24 de esta Ley, se entenderá que se actuó de buena fe si se hubiese sujetado a dicho informe de consulta previa positivo, para el supuesto de actuación administrativa realizada en el marco de un expediente sancionador.

⇒ Ley 34/1988, de 11 de noviembre General de Publicidad. Vid. parágrafo 27.1.
Ley 7/2010, de 31 de marzo General de la Comunicación Audiovisual. Vid. parágrafo 27.7.
Real Decreto 1624/2011, de 14 de noviembre, Aprueba el Reglamento de desarrollo de la Ley 7/2010, de 31 de marzo General de la Comunicación Audiovisual. Vid. parágrafo 27.8.
Artículo 9 de la Orden EHA 3079/2011, de 8 de noviembre, por la que se aprueba la reglamentación básica de "Otras apuestas de contrapartida".
Artículo 9 de la Orden EHA 3080/2011, de 8 de noviembre, por la que se aprueba la reglamentación básica de las apuestas deportivas de contrapartida.
Artículo 9 de la Orden EHA 3081/2011, de 8 de noviembre, por la que se aprueba la reglamentación básica de las apuestas deportivas mutuas.
Artículo 9 de la Orden EHA 3082/2011, de 8 de noviembre, por la que se aprueba la reglamentación básica de las apuestas hípicas de contrapartida.
Artículo 9 de la Orden EHA 3083/2011, de 8 de noviembre, por la que se aprueba la reglamentación básica de las apuestas hípicas mutuas.
Artículo 9 de la Orden EHA 3084/2011, de 8 de noviembre, por la que se aprueba la reglamentación básica de los concursos.
Artículo 9 de la Orden EHA 3085/2011, de 8 de noviembre, por la que se aprueba la reglamentación básica del juego de la ruleta.
Artículo 9 de la Orden EHA 3086/2011, de 8 de noviembre, por la que se aprueba la reglamentación básica del juego de punto y banca.
Artículo 9 de la Orden EHA 3087/2011, de 8 de noviembre, por la que se aprueba la reglamentación básica del juego del bingo.
Artículo 9 de la Orden EHA 3088/2011, de 8 de noviembre, por la que se aprueba la reglamentación básica del juego del Black Jack.
Artículo 9 de la Orden EHA 3089/2011, de 8 de noviembre, por la que se aprueba la reglamentación básica del juego del póquer.
Artículo 9 de la Orden EHA 3090/2011, de 8 de noviembre, por la que se aprueba la reglamentación básica de del tipo de juegos denominado "Juegos Complementarios".

Jurisprudencia.
– JMerc Madrid, núm. 10, Auto de 15 de diciembre de 2011.
– TC Sentencia 146/1996, de 19 de septiembre.

Artículo 8. La protección de los consumidores y políticas de juego responsable.

1. Las políticas de juego responsable suponen que el ejercicio de las actividades de juego se abordará desde una política integral de responsabilidad social corporativa que contemple el juego como un fenómeno complejo donde se han de combinar acciones preventivas, de sensibilización, intervención y de control, así como de reparación de los efectos negativos producidos.

Las acciones preventivas se dirigirán a la sensibilización, información y difusión de las buenas

prácticas del juego, así como de los posibles efectos que una práctica no adecuada del juego puede producir.

Los operadores de juego deberán elaborar un plan de medidas en relación con la mitigación de los posibles efectos perjudiciales que pueda producir el juego sobre las personas e incorporarán las reglas básicas de política del juego responsable. Por lo que se refiere a la protección de los consumidores:

a) Prestar la debida atención a los grupos en riesgo.

b) Proporcionar al público la información necesaria para que pueda hacer una selección consciente de sus actividades de juego, promocionando actitudes de juego moderado, no compulsivo y responsable.

c) Informar de acuerdo con la naturaleza y medios utilizados en cada juego de la prohibición de participar a los menores de edad o a las personas incluidas en el Registro General de Interdicciones de Acceso al Juego o en el Registro de Personas Vinculadas a Operadores de Juego.

2. Los operadores no podrán conceder préstamos ni cualquier otra modalidad de crédito o asistencia financiera a los participantes.

⇒ Artículo 20 Constitución Española.
Ley Orgánica 15/1999, de 13 de diciembre, Regula la Protección de datos de carácter Personal. Vid. parágrafo 27.2.
Real Decreto 1720/2007, de 21 de diciembre, que aprueba el Reglamento de desarrollo de la Ley Orgánica 15/1999, de 13 de diciembre. Vid. parágrafo 27.3.
Consejo Europeo de Lisboa de 2000.
Artículos 10,5; 24, 5; 36,3 Ley 13/2011, de 27 de mayo. Vid. parágrafo 3.
Ley 3/1991, de 10 de enero, de Competencia Desleal. Vid. parágrafo 27.6.
Ley 10/2010, de 28 de abril, de prevención del blanqueo de capitales. Vid. parágrafo 28.4.

TÍTULO III

TÍTULOS HABILITANTES

⇒ Artículos 6,8; 14, 15, 17 RD 1614/2011, de 14 de noviembre, Vid. parágrafo 5.
Artículo 3 letras c), d), e) y f), Ley 13/2011, de 27 de mayo. Vid. parágrafo 3.
Artículo 42 Ley 30/1992, de 26 de noviembre. Vid. parágrafo 29.2.
Ley 10/2010, de 28 de abril, de prevención del blanqueo de capitales. Vid. parágrafo 28.4.

Artículo 9. Sometimiento de la actividad del juego a la previa obtención de título habilitante.

1. El ejercicio de las actividades no reservadas que son objeto de esta Ley queda sometido a la previa obtención del correspondiente título habilitante, en los términos previstos en los artículos siguientes. De conformidad con esta Ley son títulos habilitantes las licencias y autorizaciones de actividades de juego.

Las Comunidades Autónomas emitirán informe preceptivo sobre las solicitudes de títulos habilitantes formuladas ante la Comisión Nacional del Juego que puedan afectar a su territorio. A estos efectos, se considerará que las actividades de juego afectan a una Comunidad Autónoma, cuando los operadores de juego tengan en la misma su residencia, domicilio social o, en caso de no coincidir con éstos, el lugar en que esté efectivamente centralizada la gestión administrativa y la dirección de sus negocios.

La instalación o apertura de locales presenciales abiertos al público o de equipos que permitan la participación en los juegos exigirá, en todo caso, autorización administrativa de la Comunidad Autónoma cuya legislación así lo requiera. Estas autorizaciones se regirán por la legislación autonómica de juego correspondiente.

La Comisión Nacional del Juego comunicará a los órganos autonómicos competentes el otorgamiento de los títulos habilitantes de juego que afecten a su territorio. El mismo procedimiento se seguirá en caso de modificación, transmisión, revocación y extinción de los títulos habilitantes, así como en los supuestos de sanción de las actividades sujetas a los mismos.

2. Toda actividad incluida en el ámbito de esta Ley que se realice sin el preceptivo título habilitante o incumpliendo las condiciones y requisitos establecidos en el mismo, tendrá la consideración legal de prohibida, quedando sujetos quienes la promuevan o realicen a las sanciones previstas en el Título VI de esta Ley.

3. Los títulos habilitantes exigibles para el ejercicio de las actividades de juego sometidas a esta Ley no podrán ser objeto de cesión o de explotación por terceras personas. Únicamente podrá llevarse a cabo la transmisión del título, previa autorización de la Comisión Nacional del Juego, en

los casos de fusión, escisión o aportación de rama de actividad, motivados por una reestructuración empresarial.

4. Los títulos habilitantes otorgados por otros Estados no serán válidos en España. Los operadores reconocidos por otros Estados integrantes del Espacio Económico Europeo, deberán cumplir con los requisitos y con la tramitación establecida por la legislación vigente. Reglamentariamente se establecerá el procedimiento por el que la Comisión Nacional del Juego podrá convalidar aquella documentación ya presentada por un operador autorizado en el Espacio Económico Europeo, eximiendo de su nueva presentación en España.

5. Las licencias y autorizaciones reguladas en esta Ley se extinguirán en los siguientes supuestos:

a) Por renuncia expresa del interesado manifestada por escrito.

b) Por el transcurso de su período de vigencia sin que se solicite o conceda su renovación, cuando dicha renovación se hubiera previsto en las bases de la convocatoria del procedimiento correspondiente.

c) Por resolución de la Comisión Nacional del Juego, en la que expresamente se constate la concurrencia de alguna de las causas de resolución siguientes:

1.º La pérdida de todas o alguna de las condiciones que determinaron su otorgamiento.

2.º La muerte o incapacidad sobrevenida del titular de la autorización, cuando sea persona física, la disolución o extinción de la sociedad titular de la licencia o autorización, así como el cese definitivo de la actividad objeto de dichos títulos habilitantes o la falta de su ejercicio durante al menos un año, en los supuestos de licencia.

3.º La declaración de concurso o la declaración de insolvencia en cualquier otro procedimiento.

4.º La imposición como sanción en el correspondiente procedimiento sancionador.

5.º El incumplimiento de las condiciones esenciales de la autorización o licencia.

6.º La cesión o transmisión del título habilitante a través de fusión, escisión o aportación de rama de actividad, sin la previa autorización.

7.º La obtención del título habilitante con falsedad o alteración de las condiciones que determinaron su otorgamiento, previa audiencia del interesado, cuando ello proceda.

6. La obtención del título habilitante al que se refiere el apartado 1 de este artículo estará condicionada a que el operador se encuentre al corriente de pago de las obligaciones fiscales correspondientes.

Jurisprudencia.

– JMerc Madrid, núm. 10, Auto núm. 75/2012, de 23 de febrero de 2012 y Auto de 15 diciembre 2011.

Bibliografía.

– Desarrollo reglamentario de la Ley 13/2011, de 27 de mayo, de regulación del juego, Rafael Andrés Álvez.
– Análisis y comentarios a la primera convocatoria para obtener licencias para desarrollar juego online en España. Revista Aranzadi de derecho del deporte y el entretenimiento nº 34, año 2012, págs 481-509. Rafael Andrés Álvez.

Artículo 10. Licencias generales.

⇒ – Desarrollado por Orden EHA/3124/2011, de 16 de noviembre.

1. Los interesados en desarrollar actividades de juego no ocasional deberán obtener, con carácter previo al desarrollo de cualquier tipo de juego, una licencia de carácter general por cada modalidad de juego definida en el artículo 3, letras c), d), e) y f), en función del tipo de juego que pretendan comercializar.

El otorgamiento de las licencias generales para la explotación y comercialización de juegos se realizará por la Comisión Nacional del Juego, previa la oportuna convocatoria de un procedimiento que se ajustará a los principios de publicidad, concurrencia, igualdad, transparencia, objetividad y no discriminación, y que se regirá por el pliego de bases que, a propuesta de la Comisión Nacional del Juego, sea aprobado por el titular del Ministerio de Economía y Hacienda y que se publicará en el Boletín Oficial del Estado.

La convocatoria de los procedimientos de otorgamiento de licencias generales para la explotación y comercialización de juegos será promovida, de oficio o a instancia de cualquier interesado, por la Comisión Nacional del Juego. La promoción de la convocatoria a instancia de interesado se practicará en el plazo de seis meses contados desde la recepción de la solicitud salvo que la Comisión Nacional del Juego estimare motivadamente que existen razones de salvaguarda del interés público,

de protección de menores o de prevención de fenómenos de adicción al juego que justifiquen que no se proceda a la convocatoria solicitada.

Los interesados podrán solicitar la convocatoria de un nuevo procedimiento de otorgamiento de licencias generales para la explotación y comercialización de determinados juegos, transcurridos al menos 18 meses contados desde la fecha de la anterior convocatoria en relación con la misma modalidad de juego.

Las bases que rijan la convocatoria no limitarán el número de licencias que pudieran ser otorgadas, salvo que a propuesta de la Comisión Nacional del Juego y sobre la base del procedimiento instruido a tal efecto en el que se dará audiencia a los posibles interesados, se considere necesario dimensionar la oferta del juego objeto de la convocatoria y limitar el número de operadores. La limitación del número de operadores se fundará exclusivamente en razones de protección del interés público, de protección de menores y de prevención de fenómenos de adicción al juego.

En las bases de la convocatoria se podrán incluir como criterios que habrán de ser tenidos en cuenta en el otorgamiento, la experiencia de los concurrentes licitadores, su solvencia y los medios con los que cuenten para la explotación de la licencia.

2. El pliego de bases del procedimiento al que se refiere el apartado anterior establecerá el capital social mínimo, total y desembolsado, necesario para la participación en la licitación. Junto con la solicitud para participar en la convocatoria, el solicitante deberá presentar un plan operativo que tenga en cuenta los principios del juego responsable, la formación de empleados, los canales de distribución, el diseño de juegos y los demás aspectos de su actividad que reglamentariamente se establezcan.

⇒ Resolución de 16 de noviembre de 2011, de la Dirección General de Ordenación del Juego, por la que se aprueba la disposición que desarrolla los requisitos del plan operativo al que se refiere el artículo 10.2 de la Ley 13/2011, de 27 de mayo, de regulación del juego.

3. La resolución de otorgamiento de licencia general recogerá el contenido que se determine reglamentariamente y, en todo caso, el siguiente:

a) Denominación, duración, domicilio y capital social, y en su caso, el porcentaje de participación del capital no comunitario.

b) Relación de miembros del consejo de administración, directivos, gerentes o apoderados si los hubiere.

c) Naturaleza, modalidades y tipos de actividad sometidas a licencia, así como los acontecimientos sobre cuyos resultados se realicen aquellos.

d) Ámbito territorial en el que vaya a desarrollarse la actividad sometida a licencia.

e) Condiciones de los premios a otorgar por juego o apuesta y cuantía de los mismos que en ningún caso podrá superar el porcentaje que al efecto se establezca en el pliego de bases de la convocatoria.

f) Relación de los sistemas, equipos, aplicaciones e instrumentos técnicos que serán empleados para la explotación de la actividad.

g) Autorización para la realización de la actividad publicitaria, de patrocinio o promoción.

h) Mecanismos de prevención para evitar el fraude y sistemas de prevención del blanqueo de capitales y de la financiación del terrorismo a los que se refiere la Ley 10/2010, de 28 de abril, de prevención de blanqueo de capitales y de la financiación del terrorismo.

i) Plazo de vigencia, posibilidad de prórroga y causas de extinción de la licencia.

j) Los sistemas, procedimientos o mecanismos establecidos, de acuerdo con la naturaleza del juego, para evitar el acceso por parte de las personas incursas en alguna de las prohibiciones subjetivas establecidas en el artículo 6 de esta Ley y especialmente los dirigidos a garantizar que se ha comprobado la edad de los participantes.

4. Los licenciatarios tendrán los siguientes derechos y obligaciones:

a) Desarrollar la actividad de juego en el ámbito estatal, con los derechos y obligaciones reconocidos en el pliego de bases y en la resolución de otorgamiento.

b) Obtener la licencia singular de explotación para cada modalidad y tipo de juego, siempre que reúnan los requisitos establecidos.

c) Satisfacer las tasas que se establezcan derivadas de la actividad de regulación del juego.

d) Implantar un sitio web específico con nombre de dominio bajo «.es» para el desarrollo y la comercialización a través de Internet de actividades de juego en el ámbito de aplicación de esta Ley.

Jurisprudencia.

– Art. 10.4.d) aplicado por JMerc Madrid, núm. 10, Auto núm. 75/2012, de 23 de febrero de 2012 y Auto de 15 de diciembre de 2012.

e) Redireccionar hacia el sitio web específico con nombre de dominio bajo «.es» todas las conexiones que se realicen desde ubicaciones situadas en territorio español, o que hagan uso de cuentas de usuario españolas, a sitios web bajo dominio distinto al «.es», que sean propiedad o estén controlados por el operador de juego, su matriz o sus filiales.

5. Los operadores habilitados para realizar actividades de juego deberán asumir como compromisos, por lo que se refiere a la gestión responsable del juego:

a) Asegurar el cumplimiento de las leyes y reglamentaciones vigentes, especialmente, las obligaciones establecidas en la Ley 10/2010, de 28 de abril, de prevención del blanqueo de capitales y de la financiación del terrorismo.

b) Asegurar la integridad y seguridad de los juegos, garantizando la participación, transparencia de los sorteos y eventos, del cálculo y del pago de premios y el uso profesional diligente de los fondos, en su más amplio sentido.

c) Canalizar adecuadamente la demanda de participación.

d) Reducir cualquier riesgo de daño potencial a la sociedad, ello incluye la lucha contra el juego ilegal y las actividades delictivas asociadas.

e) Colaborar activamente de acuerdo con la normativa vigente, con las autoridades encargadas de la prevención del blanqueo de capitales.

Se entenderá por Gestión responsable del juego el conjunto de principios y prácticas a adoptar con objeto de proteger el orden público garantizando la integridad del juego, optimizando simultáneamente los beneficios para la Sociedad.

La Comisión Nacional del Juego verificará el cumplimiento por los operadores de sus compromisos sin perjuicio de las competencias de supervisión del Servicio Ejecutivo de la Comisión de Prevención del Blanqueo de Capitales e Infracciones Monetarias en materia de prevención del blanqueo de capitales y la financiación del terrorismo establecidas por el artículo 45.4 f) de la Ley 10/2010, de 28 de abril, de prevención del blanqueo de capitales y de la financiación del terrorismo.

6. Las licencias generales tendrán una duración de 10 años y serán prorrogables por un período de idéntica duración.

En aquellos casos en los que, de conformidad con lo establecido en el apartado uno de este artículo, se hubiera limitado el número de operadores de un determinado juego, la prórroga de la licencia general no tendrá lugar y deberá procederse a su otorgamiento mediante el procedimiento convocado a estos efectos cuando concurran los siguientes requisitos:

a) Que exista un tercero o terceros interesados en la obtención de la licencia.

b) Que lo haya solicitado con un plazo de antelación de al menos 24 meses respecto de la fecha de vencimiento.

c) Que el solicitante o solicitantes acrediten el cumplimiento de los requisitos que fueron tenidos en cuenta para la obtención de la licencia por parte del titular o titulares.

Artículo 11. Licencias singulares.

⇒ Resolución de 16 de noviembre de 2011, de la Dirección General de Ordenación del Juego, por la que, de conformidad con lo dispuesto en el artículo 17 del Real Decreto 1614/2011, de 14 de noviembre, por el que se desarrolla la Ley 13/2011, de 27 de mayo, de regulación del juego, en lo relativo a licencias, autorizaciones y registros del juego, se establece el procedimiento de solicitud y otorgamiento de las licencias singulares para el desarrollo y explotación de los distintos tipos de actividades de juego.

1. La explotación de cada uno de los tipos de juego incluidos en el ámbito de cada licencia general requerirá el otorgamiento de una licencia singular de explotación.

2. El otorgamiento de las licencias singulares y su prórroga estará sujeta a los requisitos y condiciones que determine la Comisión Nacional del Juego en el marco de la regulación de cada una de las modalidades de juego.

3. Los operadores habilitados con la licencia general podrán solicitar licencias singulares. Sólo podrá solicitarse la licencia singular de aquella actividad de juego de la que haya sido publicada, con carácter previo, su regulación. En el caso de no hallarse regulada, el operador de juego podrá solicitar su regulación al órgano competente que podrá, en su caso, desestimar motivadamente dicha solicitud.

4. Reglamentariamente se desarrollará el procedimiento de obtención de licencias singulares. Los requisitos que se establezcan en el marco del procedimiento para la obtención de licencias singulares respetarán los principios de transparencia, objetividad y no discriminación, y serán proporcionales a los fines de protección de la salud pública, los menores y personas dependientes y a los de la prevención del fraude y del blanqueo de capitales y de la financiación del terrorismo.

5. Las licencias singulares tendrán una duración mínima de un año y máxima de cinco y serán prorrogables por períodos sucesivos de idéntica duración. La regulación de cada uno de los tipos de juego determinará la duración de las correspondientes licencias singulares y las condiciones y requisitos que hubieren de cumplirse para su prórroga.

6. La pérdida de la licencia general conllevará la pérdida de las licencias singulares vinculadas a la misma.

🕮 *Bibliografía.*

– El régimen jurídico de los derechos audiovisuales y de las apuestas deportivas en Turquía. Especial referencia al fútbol, por Rosalía Ortega Pradilla.

Artículo 12. Autorizaciones para la celebración de juegos de carácter ocasional.

1. La celebración de cualesquiera actividades de juego objeto de esta Ley que tenga carácter ocasional o esporádico queda sometida a autorización previa, conforme al procedimiento que se determine reglamentariamente.

2. El otorgamiento de autorizaciones para la celebración de juegos de carácter ocasional le corresponde a la Comisión Nacional del Juego que podrá establecer la limitación en la cuantía de los premios.

3. Las personas o entidades que soliciten la autorización deberán satisfacer las tasas correspondientes.

4. Transcurrido un mes desde la solicitud de autorización sin que se haya notificado su otorgamiento, se entenderá desestimada por silencio.

TÍTULO IV

CONTROL DE LA ACTIVIDAD

⇒ Artículo 36 Ley 13/2011, de 27 de mayo. Vid. parágrafo 3.
Real Decreto 1614/2011, de 14 de noviembre. Vid. parágrafo 5.

CAPÍTULO I

Operadores

Artículo 13. Los operadores.

1. La organización y explotación de las actividades objeto de esta Ley podrá ser, según cada caso, efectuada por personas físicas o jurídicas, entidades públicas o privadas, con nacionalidad española o de un país perteneciente al Espacio Económico Europeo y que tengan al menos un representante permanente en España.

Únicamente podrán participar en el procedimiento concurrencial de licencias generales para la explotación y comercialización de juegos que no tengan carácter ocasional, las personas jurídicas con forma de sociedad anónima que tengan como único objeto social la organización, comercialización y explotación de juegos, constituyéndose, a dicho efecto, como operadores de juegos o apuestas.

Las empresas que soliciten la explotación u organización de los juegos previstos en esta Ley deberán acreditar solvencia técnica, económica y financiera, en los términos que reglamentariamente se establezcan.

La participación directa o indirecta del capital no comunitario tendrá como límite lo establecido en la legislación vigente sobre inversiones extranjeras en España.

2. No podrán ser titulares de las licencias y autorizaciones previstas en el Título III de esta Ley, las personas físicas o jurídicas en quienes concurra alguna de las siguientes circunstancias:

a) Haber sido condenadas mediante sentencia firme dentro de los cuatro años anteriores a la fecha de la solicitud del título habilitante, por delito contra la salud pública, de falsedad, de asociación ilícita, de contrabando, contra el patrimonio y contra el orden socioeconómico, contra la Administración Pública o contra la Hacienda Pública y la Seguridad Social, así como por cualquier infracción penal derivada de la gestión o explotación de juegos para los que no hubieran sido habilitados.

b) Haber solicitado la declaración de concurso voluntario, haber sido declaradas insolventes en cualquier procedimiento, hallarse declaradas en concurso, salvo que en éste haya adquirido eficacia un convenio, estar sujetas a intervención judicial o haber sido inhabilitadas conforme a la Ley 22/2003, de 9 de julio, Concursal, sin que haya concluido el período de inhabilitación fijado en la sentencia de calificación del concurso.

c) Haber sido sancionada la persona física, la persona jurídica o sus socios, directivos o administradores, mediante resolución administrativa firme por dos o más infracciones muy graves en los últimos cuatro años, por incumplimiento de la normativa de juego del Estado o de las Comunidades Autónomas.

d) Haber dado lugar la persona física o la persona jurídica, por causa de la que hubiesen sido declarados culpables, a la resolución firme de cualquier contrato celebrado con la Administración General del Estado.

e) Estar incursa la persona física, los administradores de las sociedades mercantiles o aquellos que ostenten la representación legal de otras personas jurídicas, en alguno de los supuestos de la Ley 5/2006, de 10 de abril, de regulación de los conflictos de intereses de los miembros del Gobierno y de los Altos Cargos de la Administración General del Estado, de la Ley 53/1984, de 26 de diciembre, de Incompatibilidades del Personal al Servicio de las Administraciones Públicas, o tratarse de cualquiera de los cargos electivos regulados en la Ley Orgánica 5/1985, de 19 de junio, del Régimen Electoral General, en los términos establecidos en la misma o en la normativa autonómica que regule estas materias.

f) No hallarse al corriente en el cumplimiento de las obligaciones tributarias o frente a la Seguridad Social impuestas por las disposiciones vigentes.

g) No hallarse al corriente de pago de obligaciones por reintegro de subvenciones.

h) Haber sido sancionada la persona física o la persona jurídica mediante resolución firme, con la pérdida de la posibilidad de obtener subvenciones según la Ley 38/2003, de 17 noviembre, General de Subvenciones o la Ley 58/2003, de 17 de diciembre, General Tributaria.

i) Haber sido sancionada la persona física o jurídica mediante resolución definitiva por infracciones muy graves recogidas en la Ley 10/2010, de 28 de abril, de prevención de blanqueo de capitales y de la financiación del terrorismo.

j) Las entidades participantes u organizadoras de eventos deportivos u otro cualquier acontecimiento sobre el que se realicen las apuestas.

Estas prohibiciones alcanzan a las personas jurídicas cuyos administradores o representantes, vigente su cargo o representación, se encuentren en dicha situación por actuaciones realizadas en nombre o en beneficio de dichas personas jurídicas, o en las que concurran las condiciones, cualidades o relaciones que requiera la correspondiente figura del tipo para ser sujeto activo del mismo.

Las prohibiciones de obtención del título habilitante afectarán también a aquellas empresas de las que, por razón de las personas que las rigen o de otras circunstancias, pueda presumirse que son continuación o que derivan, por transformación, fusión o sucesión, de otras empresas en las que hubiesen concurrido aquéllas.

Reglamentariamente se determinará el modo de apreciación y alcance de las prohibiciones, así como la justificación por parte de las personas o entidades de no estar incursos en las prohibiciones.

3. Las personas jurídicas que pretendan organizar, explotar y desarrollar las actividades de juego objeto de esta Ley solicitando una licencia general, deberán solicitar su inscripción provisional en el Registro General de Licencias de Juego, en los términos que reglamentariamente se establezcan.

⇒ Real Decreto 1614/2011, de 14 de noviembre. Vid. parágrafo 4.
Resolución de 7 junio de 2012, de la Dirección General de Ordenación del Juego, por la que se aprueban los modelos normalizados para la comunicación de datos al Registro de Personas Vinculadas a Operadores de Juego.

Artículo 14. Garantías exigibles a los operadores.

⇒ Desarrollado por Resolución de 16 de noviembre 2011.
Título II Capítulo III del Real Decreto 1614/2011, de 14 de noviembre, por el que se desarrolla la Ley 13/2011, de 27 de mayo, de regulación del juego, en lo relativo a licencias, autorizaciones y registros del juego. Artículos 40 a 45.
Resolución de 16 de noviembre de 2011, de la Dirección General de Ordenación del Juego, por la que se aprueba la disposición que desarrolla el Capítulo III del Título II del Real Decreto 1614/2011, de 14 de noviembre, y la determinación de los importes de la garantía de operador que se vinculan a las licencias singulares correspondientes a los distintos tipos de juego.

1. Los operadores que obtengan una licencia general deberán constituir una garantía en los términos, modalidades y las cuantías que reglamentariamente se establezcan.

2. La garantía a la que se refiere el apartado anterior quedará afecta al cumplimiento de las obligaciones establecidas en esta Ley y especialmente al abono de los premios, a las responsabilidades derivadas del régimen sancionador y al pago de las tasas devengadas en materia de juego cuando, transcurrido el período que reglamentariamente se establezca, no se hubieran hecho efectivas. Una vez desaparecidas las causas de su constitución y siempre que no se tenga conocimiento de obligaciones o responsabilidades pendientes a las que estuviera afecta, se procederá a su devolución, a petición del interesado, previa la liquidación oportuna cuando proceda.

3. Podrán establecerse garantías adicionales ligadas a la concesión de licencias singulares que serán determinadas por la Comisión Nacional del Juego para cada tipo de juego en las condiciones y con los límites establecidos en las Órdenes Ministeriales que establezcan la normativa básica de los juegos, quedando afectas al cumplimiento de las específicas obligaciones de abono de los premios y el cumplimiento de cualquier otra obligación del operador.

4. Las garantías deberán mantenerse actualizadas. Si en el plazo de un mes a contar desde la fecha del requerimiento no se llevase a cabo la actualización, el interesado podrá incurrir en causa de revocación del título habilitante.

CAPÍTULO II

Participantes

Artículo 15. Derechos y obligaciones de los participantes en los juegos.

1. Los participantes en los juegos tienen los siguientes derechos:

a) A obtener información clara y veraz sobre las reglas del juego en el que deseen participar.

b) A cobrar los premios que les pudieran corresponder en el tiempo y forma establecidos, de conformidad con la normativa específica de cada juego.

c) A formular ante la Comisión Nacional del Juego las reclamaciones contra las decisiones del operador que afecten a sus intereses.

d) Al tiempo de uso correspondiente al precio de la partida de que se trate.

e) A jugar libremente, sin coacciones o amenazas provenientes de otros jugadores o de cualquier otra tercera persona.

f) A conocer en cualquier momento el importe que ha jugado o apostado, así como en el caso de disponer de una cuenta de usuario abierta en el operador de juego, a conocer el saldo de la misma.

g) A identificarse de modo seguro mediante el documento nacional de identidad, pasaporte o documento equivalente o mediante sistema de firma electrónica reconocida, así como a la protección de sus datos personales conforme a lo previsto en la Ley Orgánica 15/1999, de 13 de diciembre, de Protección de Datos de Carácter Personal y su normativa de desarrollo.

h) A conocer en todo momento la identidad del operador de juego, especialmente en el caso de juegos telemáticos, así como a conocer, en el caso de reclamaciones o posibles infracciones, la identidad del personal que interactúe con los participantes.

⇒ Resolución de 24 de julio de 2012, de la Dirección General de Ordenación del Juego, por la que se acuerda no hacer públicos determinados datos de carácter personal contenidos en el anexo II de las resoluciones de otorgamiento de títulos habilitantes.

i) A recibir información sobre la práctica responsable del juego.

2. Los participantes en los juegos tienen las siguientes obligaciones:

a) Identificarse ante los operadores de juego en los términos que reglamentariamente se establezcan.

b) Cumplir las normas y reglas que, en relación con los participantes, se establezcan en las órdenes ministeriales que se aprueben de conformidad con el artículo 5 de esta Ley.

c) No alterar el normal desarrollo de los juegos.

3. La relación entre el participante y el operador habilitado constituye una relación de carácter privado, y por tanto, las disputas o controversias que pudieran surgir entre ellos estarán sujetas a los Juzgados y Tribunales del orden jurisdiccional civil, sin perjuicio del ejercicio de la potestad sancionadora ejercida por la Comisión Nacional del Juego dentro de las competencias reconocidas en esta Ley.

4. Los operadores habilitados establecerán los procedimientos adecuados para mantener la privacidad de los datos de los usuarios de conformidad con la Ley Orgánica 15/1999, de 13 de diciembre, de Protección de Datos de Carácter Personal y su normativa complementaria.

Los operadores únicamente tratarán los datos de los participantes que fueran necesarios para el adecuado desarrollo de la actividad de juego para la que hubieran sido autorizados y para el cumplimiento de las obligaciones establecidas en esta Ley. Los datos serán cancelados una vez cumplidas las finalidades que justificaron su tratamiento.

En todo caso, de conformidad con lo establecido en el artículo 5 de la Ley Orgánica 15/1999, de 13 de diciembre, de Protección de Datos de Carácter Personal, los operadores deberán informar a los usuarios acerca del tratamiento de sus datos de carácter personal y las finalidades para las que se produce el tratamiento, así como los derechos que les corresponden de conformidad con la normativa vigente en materia de protección de datos de carácter personal.

Los operadores deberán asimismo implantar sobre los ficheros y tratamientos las medidas de seguridad establecidas en la normativa vigente en materia de protección de datos y dar cumplimiento al deber de secreto impuesto por dicha normativa.

⇒ Artículos 6; 8.1.c) Ley 13/2011, de 27 de mayo. Vid. parágrafo 3.
Ley Orgánica 15/1999, de 13 de diciembre de Protección de Datos de Carácter Personal. Vid. parágrafo 27.2.
Real Decreto 1720/2007, de 21 de diciembre, por el que se aprueba el Reglamento de desarrollo de la Ley Orgánica 15/1999, de 13 de diciembre. Vid. parágrafo 27.3.
Capítulo VII Real Decreto 1613/2011, de 14 denoviembre. Vid. parágrafo 4.
Título II Capítulos I y II, artículos 31 a 39, del Real Decreto 1614/2011, de 14 de noviembre, por el que se desarrolla la Ley 13/2011, de 27 de mayo, de regulación del juego, en lo relativo a licencias, autorizaciones y registros del juego. Vid. parágrafo 5.

CAPÍTULO III

Homologación de los sistemas técnicos de juego

⇒ Desarrollado por Real Decreto 1613/2011, de 14 de noviembre.

Artículo 16. Homologación de los sistemas técnicos de juego.

1. Las entidades que lleven a cabo la organización, explotación y desarrollo de juegos regulados en esta Ley dispondrán del material software, equipos, sistemas, terminales e instrumentos en general necesarios para el desarrollo de estas actividades, debidamente homologados.

2. La homologación de los sistemas técnicos de juego, así como el establecimiento de las especificaciones necesarias para su funcionamiento, corresponde a la Comisión Nacional del Juego, que aprobará en el marco de los criterios fijados por el Ministerio de Economía y Hacienda y el Consejo de Políticas del Juego, el procedimiento de certificación de los sistemas técnicos de juego incluyendo, en su caso, las homologaciones de material de juego. La Comisión Nacional del Juego velará para que el establecimiento de las especificaciones, así como los procedimientos de certificación y homologación de material de juego, no introduzcan obstáculos que pudieren distorsionar injustificadamente la competencia en el mercado.

3. Las homologaciones y certificaciones validadas por los órganos competentes de las Comunidades Autónomas para la concesión de títulos habilitantes de ámbito autonómico, podrán tener efectos en los procedimientos regulados en esta Ley en los términos que reglamentariamente se establezcan.

4. En los procedimientos de homologación de los sistemas técnicos de juego que puedan afectar de manera relevante al tratamiento de datos de carácter personal por parte de los operadores, la Comisión Nacional del Juego solicitará informe a la Agencia Española de Protección de Datos.

⇒ Capítulo III Real Decreto 1613/2011, de 14 de noviembre. Vid. parágrafo 4.
Resolución de 12 de julio de 2012, de la Dirección General de Ordenación del Juego, por la que se aprueba la disposición que establece el modelo y contenido del informe de certificación definitiva de los sistemas técnicos de los operadores de juego y se desarrolla el procedimiento de gestión de cambios.

Artículo 17. Requisitos de los sistemas técnicos.

1. El sistema técnico para la organización, explotación y desarrollo de los juegos por medios electrónicos, informáticos, telemáticos e interactivos, con independencia de lo previsto en el artículo 24 de esta Ley a efectos de la inspección y control, quedará conformado por la Unidad Central de Juegos y el conjunto de sistemas e instrumentos técnicos o telemáticos que posibiliten la organización, comercialización y celebración de juegos por estos medios.

2. El sistema técnico, que reunirá las condiciones que se establezcan por la Comisión Nacional del Juego, deberá disponer de los mecanismos de autenticación suficientes para garantizar, entre otros:

a) La confidencialidad e integridad en las comunicaciones.

b) La identidad de los participantes, en el supuesto de los juegos desarrollados a través de

medios telemáticos e interactivos, así como la comprobación, en los términos que reglamentariamente se establezcan, de que no se encuentran inscritos en el Registro previsto en el artículo 22.1.b) de esta Ley.

c) La autenticidad y cómputo de las apuestas.

d) El control de su correcto funcionamiento.

e) El cumplimiento de las prohibiciones subjetivas reguladas en el artículo 6 de esta Ley.

f) El acceso a los componentes del sistema informático exclusivamente del personal autorizado o de la propia Comisión Nacional del Juego, en las condiciones que ésta pudiera establecer.

⇒ Capítulo II del Real Decreto 1613/2011, de 14 de noviembre. Vid. parágrafo 4.
Resolución de 16 de noviembre de 2011, de la Dirección General de Ordenación del Juego, por la que se aprueba la disposición por la que se desarrollan las especificaciones técnicas que deben cumplir los sistemas técnicos de juego objeto de licencias otorgadas al amparo de la Ley 13/2011, de 27 de mayo, de regulación del juego.
Resolución de 16 de noviembre de 2011, de la Dirección General de Ordenación del Juego, por la que se aprueban las disposiciones por las que se establecen los modelos de informes preliminares de las certificaciones de los proyectos técnicos y el modelo de informe de certificación de sistema de control interno, presentados por los solicitantes de licencias generales y singulares para la explotación y comercialización de juegos.

Artículo 18. Unidad Central de Juegos.

1. Los operadores habilitados para la organización, explotación y desarrollo de los juegos de carácter permanente objeto de esta Ley, deberán disponer de una Unidad Central de Juegos que cumplirá las especificaciones que, a dicho efecto, establezca la Comisión Nacional del Juego, y que permitirá:

a) Registrar todas las actuaciones u operaciones realizadas desde los equipos y usuarios conectados a la misma.

b) Garantizar el correcto funcionamiento de las actividades de juego.

c) Comprobar en todo momento, si así fuera necesario, las operaciones realizadas, los participantes en las mismas y sus resultados, si la naturaleza del juego así lo permite, así como reconstruir de manera fiable todas las actuaciones u operaciones realizadas a través de ella.

2. Los operadores deberán asegurar la existencia de las copias de seguridad necesarias y la aplicación de las medidas técnicas y los planes de contingencia que permitan garantizar la recuperación de datos ante cualquier clase de incidencia.

3. Los operadores deberán disponer de una réplica de su Unidad Central de Juegos, que permitirá el normal desarrollo de la actividad de los juegos, con todas las garantías, en los supuestos en que la Unidad Principal se hallare fuera de servicio.

4. Tanto la Unidad Central de Juegos como su réplica, incorporarán conexiones informáticas seguras y compatibles con los sistemas de la Comisión Nacional del Juego, que permitan a ésta realizar un control y seguimiento, en tiempo real si así se requiriera, de la actividad de juego llevada a cabo, de los premios otorgados y de la identidad de las personas que participan y son premiadas en los mismos, y en su caso, de la devolución de premios que eventualmente se produzca con motivo de la anulación de los juegos, todo ello sin perjuicio de la posibilidad de realizar inspecciones presenciales. La Unidad Central deberá poder ser monitorizada desde territorio español por la Comisión Nacional del Juego, con independencia de su ubicación. La Comisión Nacional del Juego podrá requerir que unidades secundarias de los sistemas del operador se ubiquen en España con la finalidad de verificación y control de la información.

⇒ Capítulos II, III y IV Real Decreto 1613/2011, de 14 de noviembre. Vid. parágrafo 4.
Resolución de 16 de noviembre de 2011, de la Dirección General de Ordenación del Juego, por la que se aprueba la disposición por la que se desarrollan las especificaciones técnicas que deben cumplir los sistemas técnicos de juego objeto de licencias otorgadas al amparo de la Ley 13/2011, de 27 de mayo, de regulación del juego.
Resolución de 16 de noviembre de 2011, de la Dirección General de Ordenación del Juego, por la que se aprueban las disposiciones por las que se establecen los modelos de informes preliminares de las certificaciones de los proyectos técnicos y el modelo de informe de certificación de sistema de control interno, presentados por los solicitantes de licencias generales y singulares para la explotación y comercialización de juegos.

TÍTULO V

LA ADMINISTRACIÓN DEL JUEGO

CAPÍTULO I

El Ministerio de Economía y Hacienda

Artículo 19. Competencias del Ministerio de Economía y Hacienda.

Corresponderán al titular del Ministerio de Economía y Hacienda las siguientes competencias:

1. Establecer la reglamentación básica de cada juego y en el caso de juegos esporádicos, las bases generales para su práctica o desarrollo, con base en los criterios fijados por el Consejo de Políticas del Juego.

2. Aprobar los pliegos de bases de los procedimientos concurrenciales a los que se refiere el artículo 10.1 de esta Ley, de acuerdo con el marco establecido en el reglamento de licencias y su normativa de desarrollo.

3. Elaborar y modificar las normas en materia de juego que se consideren necesarias para el cumplimiento de las finalidades de esta Ley.

4. Autorizar la comercialización de loterías e imponer las sanciones correspondientes a las infracciones calificadas como muy graves, de conformidad con lo dispuesto respectivamente en los artículos 4.2 y 42.3 de esta Ley.

5. Proponer el nombramiento del Presidente y de los consejeros de la Comisión Nacional del Juego.

6. Instruir el expediente de cese de los miembros de la Comisión Nacional del Juego al que se refiere el artículo 29. f) de esta Ley.

7. Cuantas otras se establezcan en esta Ley.

⇒ Artículos 5.1; 14.3; 14.2; 20.3; 48; 34; Disposición Adicional Primera, Disposición Adicional Segunda, Disposición Adicional Tercera y Cuarta Ley 13/2011, de 27 de mayo. Vid. parágrafo 3.
Disposición Final Primera del Real Decreto 1613/2011, de 14 de noviembre. Vid. parágrafo 3.
Real Decreto 1614/2011, de 14 de noviembre. Vid. parágrafo 5.

CAPÍTULO II

La Comisión Nacional del Juego

⇒ La Ley 2/2012, de 29 de junio, de Presupuestos Generales del Estado para el año 2012, en su disposición final décima sexta de modificación de la Ley 13/2011, de 27 de mayo, de regulación del juego, establece:
....
«Cuatro. La Disposición transitoria primera de la Ley 13/2011, de 27 de mayo, de regulación del juego, quedará redactada como sigue:
Disposición transitoria primera. *Ejercicio de competencias administrativas antes del inicio de actividades de la Comisión Nacional del Juego*.
Las competencias previstas para la Comisión Nacional del Juego serán ejercidas por la Dirección General de Ordenación del Juego del Ministerio de Hacienda y Administraciones Públicas, incluyendo las relacionadas con la gestión y recaudación de las tasas a las que se refiere el artículo 49 de esta Ley.»
Artículo 6 del Real Decreto 256/2012, de 27 de enero, por el que se desarrolla la estructura orgánica básica del Ministerio de Hacienda y Administraciones Públicas.
Disposición Final Octava de la Ley 13/2011 de 27 de mayo, por la que se modifica el artículo 8.1 de la Ley 2/2011 de 4 de marzo de Economía Sostenible, para que la nueva entidad aparezca en la relación de "reguladores" junto con la Comisión Nacional de Energía, la Comisión del Mercado de Telecomunicaciones y la Comisión Nacional del Sector Postal. Vid. parágrafo 3.
Estudio de la OCDE sobre los "Resultados de España en los indicadores de regulación de mercados de productos de la OCDE" de 2009.
Artículos 97 y 149.1.13ª de la Constitución Española.
Artículos 8 y ss de la Ley 2/2011 de Economía Sostenible.
Artículos 57, 93-102, 107.3 y 130. 2 de la Ley 30/1992, de 26 de noviembre. Vid. parágrafo 28.2.
Ley 24/1988, de 28 de julio, del Mercado de Valores.
Ley 32/2003, de 3 de noviembre, General de Telecomunicaciones.
Disposición Final primera, 2 de la Orden EHA/308/2011, de 8 de noviembre.
Artículo 24 Ley 50/1997, de 27 de noviembre del Gobierno.
Ley 15/2007, de 3 de julio, de Defensa de la Competencia.
Disposición Final 1ª Real Decreto 1613/2011, de 14 de noviembre. Vid. parágrafo 4.

Artículo 20. Objeto y naturaleza jurídica.

1. Se crea la Comisión Nacional del Juego que tendrá por objeto velar por el adecuado funcionamiento del sector del juego y garantizar la efectiva disponibilidad y prestación de servicios competitivos en beneficio de los usuarios. Su finalidad es autorizar, supervisar, controlar y, en su caso, sancionar, el desarrollo, explotación y comercialización de los juegos y demás actividades previstas en el ámbito de aplicación de esta Ley.

Como principio rector, deberá velar por la integridad, seguridad, fiabilidad y transparencia de las operaciones de juego, así como por el cumplimiento de la normativa vigente y de las condiciones establecidas para la explotación de las actividades de juego.

Asimismo, canalizará la demanda dimensionando la oferta de actividades de juego, evitando la explotación de las actividades de juego con fines fraudulentos y estableciendo el marco apropiado

para proteger a los menores desarrollando o impulsando las actuaciones, programas y actividades específicas para prevenir el desarrollo de fenómenos de dependencia.

2. La Comisión Nacional del Juego se configura como un Organismo Regulador, con personalidad jurídica propia y plena capacidad de obrar, de los previstos en la Disposición adicional décima de la Ley 6/1997, de 14 de abril, de Organización y Funcionamiento de la Administración General del Estado.

3. La Comisión Nacional del Juego es un organismo funcionalmente independiente de la Administración General del Estado, si bien se encuentra adscrita al Ministerio de Economía y Hacienda a través de la Secretaría de Estado de Hacienda y Presupuestos, que asume el ejercicio de las funciones de coordinación entre la Comisión y el Ministerio.

4. Mediante Real Decreto acordado en Consejo de Ministros, se aprobará el Estatuto de la Comisión Nacional del Juego, en el que se establecerá su organización, estructura, funcionamiento, así como cualesquiera otros aspectos que fueran precisos para el cumplimiento de sus funciones y que en todo caso, deberá tener el siguiente contenido:

a) Las funciones a desarrollar y, en su caso, las facultades decisorias correspondientes a las competencias que asume de la Administración General del Estado y de sus Organismos Públicos, y cualesquiera otras que se le atribuyan.

b) La determinación de la sede, estructura orgánica y régimen de funcionamiento.

c) Los medios personales, materiales, económico-financieros y patrimoniales que se adscriben a la Comisión Nacional del Juego.

d) La forma de participación de las Comunidades Autónomas o de otras Administraciones Públicas en la Comisión Nacional del Juego.

5. En el ejercicio de sus funciones públicas, y en defecto de lo dispuesto en esta Ley y en las normas que la completen o desarrollen, la Comisión Nacional del Juego actuará con arreglo a lo establecido en su legislación específica y supletoriamente por la Ley 30/1992, de 26 de noviembre, de Régimen Jurídico de las Administraciones Públicas y del Procedimiento Administrativo Común y por la Ley 6/1997, de 14 de abril, de Organización y Funcionamiento de la Administración General del Estado.

Artículo 21. Funciones.

Son funciones de la Comisión Nacional del Juego, las siguientes:

1. Desarrollar la regulación básica de los juegos y las bases generales de los juegos esporádicos cuando así se determine en la Orden Ministerial que las apruebe.

2. Proponer al titular del Ministerio de Economía y Hacienda los pliegos de bases de los procedimientos a los que se refiere el artículo 10.1 de esta Ley y conceder los títulos habilitantes necesarios para la práctica de las actividades reguladas objeto de esta Ley.

3. Informar, con carácter preceptivo, la autorización de las actividades de lotería sujetas a reserva.

4. Dictar instrucciones de carácter general a los operadores de juego.

5. Establecer los requisitos técnicos y funcionales necesarios de los juegos, los estándares de operaciones tecnológicas y certificaciones de calidad, y los procesos, procedimientos, planes de recuperación de desastres, planes de continuidad del negocio y seguridad de la información, de acuerdo con las previsiones contenidas en los reglamentos correspondientes y los criterios fijados por el Consejo de Políticas del Juego.

6. Homologar el software y los sistemas técnicos, informáticos o telemáticos precisos para la realización de los juegos, así como los estándares de los mismos, incluyendo los mecanismos o sistemas que permitan la identificación de los participantes en los juegos. En el ejercicio de esta función, la Comisión Nacional del Juego velará por evitar cualquier obstáculo injustificado a la competencia en el mercado.

7. Vigilar, controlar, inspeccionar y, en su caso, sancionar las actividades relacionadas con los juegos, en especial las relativas a las actividades de juego reservadas a determinados operadores en virtud de esta Ley, sin perjuicio de las facultades atribuidas a las autoridades de defensa de la competencia.

8. Perseguir el juego no autorizado, ya se realice en el ámbito del Estado español, ya desde fuera de España y que se dirija al territorio del Estado, pudiendo requerir a cualquier proveedor de servicios de pago, entidades de prestación de servicios de comunicación audiovisual, servicios de la sociedad de la información o de comunicaciones electrónicas, información relativa a las operaciones

realizadas por los distintos operadores o por organizadores que carezcan de título habilitante o el cese de los servicios que estuvieran prestando.

9. Asegurar que los intereses de los participantes y de los grupos vulnerables sean protegidos, así como el cumplimiento de las leyes, reglamentaciones y principios que los regulan, para defender el orden público y evitar el juego no autorizado.

10. Establecer los cauces apropiados para proporcionar al participante una información precisa y adecuada sobre las actividades de juego y procedimientos eficaces de reclamación.

11. Resolver las reclamaciones que puedan ser presentadas por los participantes contra los operadores.

12. Gestionar los registros previstos en esta Ley.

13. Promover y realizar estudios y trabajos de investigación en materia de juego, así como sobre su incidencia o impacto en la sociedad.

14. Colaborar en el cumplimiento de la legislación de prevención de blanqueo de capitales y de la financiación del terrorismo y vigilar el cumplimiento de la misma, sin perjuicio de las competencias de otros órganos administrativos en relación con los operadores que realicen actividades de juego sujetas a reserva de actividad por la Ley.

15. Ejercer la función arbitral de conformidad con el artículo 25 de esta Ley.

16. Gestionar y recaudar la tasa por la gestión administrativa del juego.

17. Cualquier otra competencia de carácter público y las potestades administrativas que en materia de juegos actualmente ostenta la Administración General del Estado y sus Organismos Públicos, con la salvedad de las funciones policiales que correspondan a las Fuerzas y Cuerpos de Seguridad, sin perjuicio de las facultades atribuidas a las autoridades de defensa de la competencia.

18. Cualquier otra función que se le atribuya por el ordenamiento jurídico.

Artículo 22. Los Registros del sector del juego.

⇒ La Ley 2/2012, de 29 de junio, de Presupuestos Generales del Estado para el año 2012, en su Disposición final décima sexta de modificación de la Ley 13/2011, de 27 de mayo, de regulación del juego establece:

«...

Cuatro. La Disposición transitoria primera de la Ley 13/2011, de 27 de mayo, de regulación del juego, quedará redactada como sigue:

Disposición transitoria primera. *Ejercicio de competencias administrativas antes del inicio de actividades de la Comisión Nacional del Juego.*

.....

El Registro de Prohibidos hasta ahora dependiente del Ministerio del Interior de conformidad con la Orden Ministerial de 9 de enero de 1979, será gestionado por la Dirección General de Ordenación del Juego hasta su integración en el Registro General de Interdicciones de Acceso al Juego y el Registro de Personas Vinculadas a Operadores de Juego.»

Resolución de 16 de noviembre de 2011, de la Dirección General de Ordenación del Juego, por la que de conformidad con lo dispuesto en el artículo 50 del Real Decreto 1614/2011, de 14 de noviembre, por el que se desarrolla la Ley 13/2011, de 27 de mayo, de regulación del juego, en lo relativo a licencias, autorizaciones y registros del juego, se establece el contenido mínimo de las inscripciones provisionales en la sección especial de concurrentes del registro general de licencias de juego.

1. La Comisión Nacional del Juego constituirá, bajo su dependencia y control, los siguientes Registros de ámbito estatal:

a) El Registro General de Licencias de Juego, en el que se practicarán las inscripciones de carácter provisional de las empresas que participen en los procedimientos concurrenciales de licencias generales, así como las inscripciones de carácter definitivo de las entidades que hayan obtenido una licencia para desarrollar la actividad de juego.

b) El Registro General de Interdicciones de Acceso al Juego, en el que se inscribirá la información necesaria para hacer efectivo el derecho de los ciudadanos a que les sea prohibida la participación en las actividades de juego en los casos en que sea necesaria la identificación para la participación en las mismas. Asimismo, se inscribirá la información relativa a aquellas otras personas que, por resolución judicial tengan prohibido el acceso al juego o se hallen incapacitadas legalmente. Los requisitos de carácter subjetivo preceptivos para la inscripción en este registro serán determinados por la Comisión Nacional del Juego. La información de este registro se facilitará a los operadores de juego con la finalidad de impedir el acceso al juego de las personas inscritas en el mismo.

Reglamentariamente se establecerá el procedimiento para coordinar la comunicación de datos entre los Registros de Interdicción de Acceso al Juego de las distintas Comunidades Autónomas y el Registro General de Interdicciones de Acceso al Juego.

c) Registro de Personas Vinculadas a Operadores de Juego, en el que se inscribirán los datos

de los accionistas, partícipes o titulares significativos de la propia empresa de juego, su personal directivo y empleados directamente involucrados en el desarrollo de los juegos, así como sus cónyuges o personas con las que convivan, ascendientes y descendientes en primer grado.

2. El tratamiento de los datos de carácter personal en los ficheros y registros a los que se refiere el apartado anterior, para los fines previstos en esta Ley, no requerirá del consentimiento de sus titulares.

Reglamentariamente se determinará el contenido concreto de los registros a los que se refiere el presente artículo. Los registros no incluirán más datos que los estrictamente necesarios para el cumplimiento de las finalidades previstas para los mismos en esta Ley.

El contenido de los registros referidos en el presente artículo no presenta carácter público, quedando limitada la comunicación de los datos contenidos en los mismos, única y exclusivamente, a las finalidades previstas en esta Ley.

3. Reglamentariamente se establecerá la organización y funcionamiento de los registros del sector del juego. En este marco, la Comisión Nacional del Juego y los órganos competentes de las Comunidades Autónomas podrán acordar, mediante los oportunos convenios de colaboración, la interconexión de sus registros de juego y el intercambio de datos e información tributaria, con pleno respeto a la normativa reguladora de la protección de datos de carácter personal.

⇒ Título III Real Decreto 1614/2011, de 14 de noviembre. Vid. parágrafo 5.

Artículo 23. Competencia regulatoria.

1. La Comisión Nacional del Juego podrá dictar aquellas disposiciones que exijan el desarrollo y ejecución de las normas contenidas en esta Ley, en los Reales Decretos aprobados por el Gobierno o en las Órdenes del Ministerio de Economía y Hacienda, siempre que estas disposiciones le habiliten de modo expreso para ello. Estas disposiciones se elaborarán por la propia Comisión Nacional del Juego, previos los informes técnicos y jurídicos oportunos de los servicios competentes de la misma, y la consulta, en su caso, a las Comunidades Autónomas. Tales disposiciones serán aprobadas por el Consejo de la Comisión Nacional del Juego y no surtirán efectos hasta su publicación en el «Boletín Oficial del Estado» y entrarán en vigor conforme a lo dispuesto en el apartado primero del artículo 2 del Código Civil.

2. Cuando se dicten disposiciones que puedan incidir significativamente en las condiciones de competencia de los operadores de juego, la Comisión Nacional del Juego estará obligada a solicitar informe previo al órgano competente en materia de defensa de la competencia.

3. Las disposiciones o resoluciones que dicte la Comisión Nacional del Juego en el ejercicio de las potestades administrativas que se le confieren en esta Ley pondrán fin a la vía administrativa y podrán ser recurridas potestativamente en reposición de acuerdo con lo establecido en la Ley 30/1992, de Régimen Jurídico de las Administraciones Públicas y del Procedimiento Administrativo Común o impugnarse directamente ante la jurisdicción contencioso-administrativa de acuerdo con lo dispuesto en la Ley reguladora de dicha jurisdicción.

Artículo 24. Inspección y Control.

1. Al objeto de garantizar lo dispuesto en esta Ley y en las disposiciones que la complementen, corresponderá a la Comisión Nacional del Juego la auditoría, vigilancia, inspección y control de todos los aspectos y estándares administrativos, económicos, procedimentales, técnicos, informáticos, telemáticos y de documentación, relativos al desarrollo de las actividades previstas en esta Ley.

Asimismo, corresponderá a la Comisión Nacional del Juego la investigación y persecución de los juegos ilegales, sin perjuicio de las facultades que correspondan a las Fuerzas y Cuerpos de Seguridad competentes y al Servicio Ejecutivo de la Comisión de Prevención del Blanqueo de Capitales e Infracciones Monetarias en los términos del artículo 45.4 f) de la Ley 10/2010, de 28 de abril, de prevención de blanqueo de capitales y de la financiación del terrorismo. La Comisión Nacional del Juego establecerá los procedimientos necesarios en orden al cumplimiento de las funciones antes citadas.

Las Fuerzas y Cuerpos de Seguridad del Estado, de acuerdo con lo establecido en el artículo 12.1.A), letra d), de la Ley Orgánica 2/1986, de 13 de marzo, de Fuerzas y Cuerpos de Seguridad del Estado, colaborarán con la Comisión Nacional del Juego en las funciones de vigilancia e inspección del cumplimiento de la normativa en materia de juego. Si como resultado de la actividad inspectora llevada a cabo por las Fuerzas y Cuerpos de Seguridad del Estado en el ejercicio de las funciones de colaboración con la Comisión Nacional del Juego se comprobara la existencia de indicios de la comisión de una infracción, se levantará la oportuna acta que será enviada a los órganos competentes para iniciar el procedimiento sancionador.

2. Por la Comisión Nacional del Juego se establecerán los procedimientos adicionales para el seguimiento y control de los operadores que realicen actividades de juego sujetas a reserva en virtud de una ley y del cumplimiento de las condiciones que se establezcan a los mismos, en especial, en relación con la protección del orden público y la prevención del blanqueo de capitales y financiación del terrorismo. En el supuesto de que, en el ejercicio de su labor inspectora, la Comisión Nacional del Juego apreciara posibles infracciones de las obligaciones establecidas en la Ley 10/2010, de 28 de abril, de prevención de blanqueo de capitales y de la financiación del terrorismo, informará a la Secretaría de la Comisión de Prevención del Blanqueo de Capitales e Infracciones Monetarias en los términos del artículo 48.1 de la citada Ley.

3. La Comisión Nacional del Juego podrá efectuar un control sobre la cuenta de usuario del participante en las actividades de juego objeto de esta Ley, así como de los operadores o proveedores de servicios de juego. La Comisión Nacional del Juego tendrá acceso a los datos de carácter personal recogidos en la cuenta de usuario de los participantes, respetando en todo momento lo dispuesto por la Ley Orgánica 15/1999, de 13 de diciembre, de Protección de Datos y su normativa de desarrollo.

Las Administraciones Públicas darán acceso a la Comisión Nacional del Juego a sus bases de datos con la finalidad de comprobar la identidad del participante y, especialmente, su condición de mayor de edad.

4. Los operadores habilitados, sus representantes legales y el personal que en su caso se encuentre al frente de las actividades en el momento de la inspección, tendrán la obligación de facilitar a los inspectores y a su personal auxiliar el acceso a los locales y a sus diversas dependencias, así como el examen de los soportes técnicos e informáticos, libros, registros y documentos que solicite la inspección. El resultado de la inspección se hará constar en acta que tendrá la naturaleza de documento público y hará prueba, salvo que se acredite lo contrario, de los hechos y circunstancias que la motiven.

El acta deberá ser firmada por el funcionario que la extienda y por la persona o representante de la entidad fiscalizada, quien podrá hacer constar cuantas observaciones estime convenientes. Se entregará copia del acta a la persona o representante de la entidad fiscalizada, dejando constancia, en su caso, de su negativa a firmarla o a estar presente en el desarrollo de la inspección.

En el ejercicio de las funciones de inspección el personal de la Comisión Nacional del Juego tendrá la condición de autoridad. El ejercicio de las facultades de inspección y control podrá ser objeto de convenio con las Comunidades Autónomas respecto de las actividades y de los medios o instrumentos situados en su territorio, con excepción de las de carácter resolutorio.

La Comisión Nacional del Juego colaborará con otros organismos reguladores del Espacio Económico Europeo en la persecución del juego ilegal, mediante la adopción de medidas coordinadas para obtener la cesación en la prestación de servicios ilegales de juego y el intercambio de información.

5. La Comisión Nacional del Juego podrá firmar acuerdos de corregulación que coadyuven al cumplimiento de las obligaciones establecidas en esta Ley, en particular en lo referido a la publicidad, en los términos que se determinen reglamentariamente. En la medida en que dichos acuerdos afecten a la publicidad efectuada por los prestadores del servicio de comunicación audiovisual, deberá recabarse informe del Consejo Estatal de Medios Audiovisuales con carácter previo a la firma de los mismos. Los sistemas de autorregulación se dotarán de órganos independientes de control para asegurar el cumplimiento eficaz de los compromisos asumidos por las empresas adheridas. Sus códigos de conducta podrán incluir, entre otras, medidas individuales o colectivas de autocontrol previo de los contenidos publicitarios y deberán establecer sistemas eficaces de resolución extrajudicial de reclamaciones que cumplan los requisitos establecidos en la normativa comunitaria y, como tales, sean notificados a la Comisión Europea, de conformidad con lo previsto en la Resolución del Consejo de 25 de mayo de 2000 relativo a la red comunitaria de órganos nacionales de solución extrajudicial de litigios en materia de consumo o cualquier disposición equivalente.

Artículo 25. Arbitraje de la Comisión Nacional del Juego.

1. La Comisión Nacional del Juego actuará como órgano arbitral en los conflictos que le sometan los operadores de juegos, en el marco del régimen establecido en la Ley 60/2003, de 23 de diciembre, de Arbitraje, cuyas normas se aplicarán supletoriamente en lo no previsto en esta Ley ni en sus normas de desarrollo.

2. La función arbitral no tendrá carácter público y será gratuita, salvo los gastos generados por la práctica de las pruebas.

3. El procedimiento, que se regulará en el Estatuto de la Comisión Nacional del Juego, se ajustará a los principios de igualdad entre las partes, audiencia y contradicción.

Artículo 26. El Consejo. Nombramiento y mandato de los miembros del Consejo de la Comisión Nacional del Juego.

1. El Consejo es el órgano colegiado de decisión en relación con las funciones atribuidas a la Comisión Nacional, sin perjuicio de las delegaciones que pueda acordar. Entre sus facultades indelegables se encuentran la aprobación de los presupuestos de la Comisión Nacional del Juego y de su memoria anual y sus planes anuales o plurianuales de actuación en que se definan sus objetivos y sus prioridades, así como las funciones de arbitraje y la potestad de dictar instrucciones de carácter general a los operadores de juego.

2. Serán miembros del Consejo, el Presidente de la Comisión Nacional del Juego, que también lo será del Consejo, y seis consejeros.

3. A las reuniones del Consejo podrá asistir, con voz pero sin voto, el personal directivo, así como el personal no directivo que determine el Presidente, de acuerdo con los criterios generales que a tal efecto acuerde el Consejo.

4. Corresponde a la presidencia del Consejo el ejercicio de las siguientes funciones:

a) Ejercer, en general, las competencias que a los Presidentes de los órganos colegiados administrativos atribuye la Ley 30/1992, de 26 de noviembre, de Régimen Jurídico de las Administraciones Públicas y del Procedimiento Administrativo Común.

b) Convocar al Consejo por propia iniciativa o a petición de, al menos, la mitad de los consejeros, y presidirlo.

c) Establecer el criterio de distribución de asuntos entre los consejeros.

5. El Consejo se entenderá válidamente constituido con la asistencia del Presidente y tres consejeros. La asistencia de los consejeros a las reuniones del Consejo es obligatoria, salvo casos debidamente justificados.

6. Los acuerdos se adoptarán por mayoría de votos de los asistentes. En caso de empate decidirá el voto de quien presida.

7. En caso de vacante, ausencia o enfermedad del Presidente, le suplirá el consejero de mayor antigüedad y, a igual antigüedad, el de mayor edad.

8. El Consejo, a propuesta del Presidente, elegirá un Secretario no consejero, que tendrá voz pero no voto, al que corresponderá asesorar al Consejo en derecho, informar sobre la legalidad de los asuntos sometidos a su consideración, así como las funciones propias de la secretaría de los órganos colegiados. El servicio jurídico de la Comisión Nacional del Juego dependerá de la Secretaría del Consejo.

9. El Consejo aprobará el Reglamento de funcionamiento interno de la Comisión Nacional del Juego, en el que se regulará la actuación de sus órganos, la organización del personal, el régimen de transparencia y de reserva de la información y, en particular, el funcionamiento del Consejo, incluyendo su régimen de convocatorias y sesiones, y el procedimiento interno para la elevación de asuntos para su consideración y su adopción. La aprobación del Reglamento requerirá el voto favorable de, al menos, cinco de los miembros del Consejo.

10. El Presidente y los consejeros serán nombrados por el Gobierno, mediante Real Decreto, a propuesta del titular del Ministerio de Economía y Hacienda, entre personas de reconocido prestigio y competencia profesional, previa comparecencia oportuna de las personas propuestas como Presidente y Consejeros ante la Comisión correspondiente del Congreso de los Diputados, que versará sobre la capacidad de los candidatos. La comparecencia del Presidente, además, se extenderá a su proyecto de actuación sobre el organismo y sobre el sector regulado.

11. El mandato del Presidente y los consejeros será de seis años sin posibilidad de reelección como miembro del Consejo. La renovación de los consejeros se hará parcialmente para fomentar la estabilidad y continuidad del Consejo.

Artículo 27. El Presidente de la Comisión Nacional del Juego.

Corresponde al Presidente de la Comisión Nacional del Juego:

a) Representar legal e institucionalmente a la Comisión Nacional del Juego.

b) Velar por el adecuado desarrollo de las actuaciones de la Comisión, de acuerdo con el ordenamiento jurídico.

c) Mantener el buen orden y gobierno de la organización de la Comisión.

d) Impulsar la actuación de la Comisión y el cumplimiento de las funciones que tenga encomen-

dadas. En particular, la elaboración de planes anuales o plurianuales de actuación en los que se definan sus objetivos y prioridades.

e) Ejercer funciones de dirección y coordinación en relación con los directivos y el resto del personal de la Comisión Nacional del Juego, de acuerdo con las competencias atribuidas por su legislación específica.

f) Dirigir, coordinar, evaluar y supervisar las distintas unidades de la Comisión.

g) Dar cuenta al titular del Ministerio de Economía y Hacienda de las vacantes que se produzcan en el Consejo de la Comisión Nacional del Juego.

h) Dirigir la ejecución de los presupuestos de la Comisión Nacional del Juego.

i) Dirigir la contratación de la Comisión.

j) Efectuar la rendición de cuentas de la Comisión Nacional del Juego.

k) Cuantas funciones le delegue el Consejo.

Artículo 28. Funciones de los miembros del Consejo.

1. El Presidente y los consejeros de la Comisión Nacional del Juego ejercerán su función con dedicación absoluta.

2. Sin perjuicio de su función como ponentes de los asuntos que les asigne el Presidente, en aplicación de lo previsto en la letra c) del apartado 4 del artículo 26 de esta Ley, los consejeros no podrán asumir individualmente funciones ejecutivas o de dirección de áreas concretas de la Comisión Nacional del Juego, las cuales corresponderán al personal directivo.

3. El Presidente y los consejeros de la Comisión Nacional del Juego estarán sometidos al régimen de incompatibilidad de actividades establecido para los altos cargos de la Administración General del Estado en la Ley 5/2006, de 10 de abril, de Regulación de los Conflictos de Intereses de los Miembros del Gobierno y de los Altos Cargos de la Administración General del Estado y en sus disposiciones de desarrollo, así como en el Acuerdo del Consejo de Ministros de 18 de febrero de 2005, por el que se aprueba el Código de Buen Gobierno y de los Altos Cargos de la Administración General del Estado.

4. Durante los dos años posteriores a su cese, el Presidente y los Consejeros no podrán ejercer actividad profesional privada alguna relacionada con el sector del juego, tanto en empresas del sector como para empresas del sector. En virtud de esta limitación, el Presidente y los Consejeros de la Comisión Nacional del Juego, al cesar en su cargo por renuncia, expiración del término de su mandato o incapacidad permanente para el ejercicio de sus funciones, tendrán derecho a percibir, a partir del mes siguiente a aquel en que se produzca su cese y durante un plazo igual al que hubieran desempeñado el cargo, con el límite máximo de dos años, una compensación económica mensual igual a la doceava parte del ochenta por ciento del total de retribuciones asignadas al cargo respectivo en el presupuesto en vigor durante el plazo indicado.

Artículo 29. Causas de cese en el ejercicio del cargo.

El Presidente y los consejeros de la Comisión Nacional del Juego cesarán en su cargo:

a) Por renuncia.

b) Por expiración del término de su mandato.

c) Por incompatibilidad sobrevenida.

d) Por haber sido condenado por delito doloso.

e) Por incapacidad permanente.

f) Mediante separación acordada por el Gobierno por incumplimiento grave de los deberes de su cargo o el incumplimiento de las obligaciones sobre incompatibilidades, conflictos de interés, y del deber de reserva. La separación será acordada con independencia del régimen sancionador que en su caso pudiera corresponder y se adoptará por iniciativa del Gobierno, previa instrucción de expediente por el titular del Ministerio de Economía y Hacienda.

Artículo 30. Régimen de contratación.

Los contratos que celebre la Comisión Nacional del Juego se ajustarán a lo dispuesto en la Ley 30/2007, de 30 de octubre, de contratos del sector público. Asimismo, podrá formalizar convenios o conciertos con cualesquiera entidades públicas o privadas, españolas o extranjeras, estando sometida en este último supuesto a las condiciones que pueda establecer el Ministerio de Economía y Hacienda y pudiendo incorporar a dicho efecto cláusulas de arbitraje a los citados convenios en orden a la resolución de las controversias que pudieren suscitarse.

Artículo 31. Régimen de personal.

1. El personal al servicio de la Comisión Nacional del Juego será funcionario o laboral en los términos establecidos para la Administración General del Estado, de acuerdo con su Estatuto.

2. El personal funcionario se regirá por lo dispuesto en la Ley 7/2007, de 12 de abril, del Estatuto Básico del Empleado Público y las demás normas aplicables al personal funcionario de la Administración General del Estado. El personal laboral se regirá, además de por la legislación laboral y por las demás normas convencionalmente aplicables, por los preceptos de la Ley 7/2007, de 12 de abril, del Estatuto Básico del Empleado Público que así lo dispongan.

3. La selección del personal al servicio de la Comisión Nacional del Juego se realizará mediante convocatoria pública, a través de procedimientos que garanticen los principios de igualdad, mérito y capacidad. La selección del personal directivo atenderá a principios de mérito y capacidad y a criterios de idoneidad, y se llevará a cabo mediante procedimientos que garanticen la publicidad y concurrencia.

4. La Comisión Nacional del Juego contará con una relación de puestos de trabajo en la que constarán, en su caso, los puestos que deban ser desempeñados por funcionarios de carrera porque conlleven el ejercicio de las funciones que impliquen la participación directa o indirecta en el ejercicio de las potestades públicas o en la salvaguardia de los intereses generales del Estado y de las Administraciones Públicas.

5. La provisión de puestos de trabajo se realizará de conformidad con lo dispuesto en la Ley 7/2007, de 12 de abril, del Estatuto Básico del Empleado Público y las demás normas aplicables al personal al servicio de la Administración General del Estado.

6. El personal que preste servicio en la Comisión Nacional del Juego estará sujeto a la Ley 53/1984, de 26 de diciembre, de incompatibilidades del Personal al servicio de las Administraciones Públicas.

Artículo 32. Régimen Presupuestario y de Control.

1. La Comisión Nacional del Juego elaborará anualmente un anteproyecto de presupuesto con la estructura que señale el Ministerio de Economía y Hacienda y lo remitirá a éste para su elevación al acuerdo del Gobierno y posterior remisión a las Cortes Generales, integrado en los Presupuestos Generales del Estado. Las variaciones en el presupuesto serán autorizadas por el titular del Ministerio de Economía y Hacienda, cuando su importe no exceda de un cinco por ciento del mismo, y por el Gobierno, en los demás casos.

2. El régimen de su control económico y financiero se ajustará a las previsiones contenidas en la Ley 47/2003, de 26 de noviembre, General Presupuestaria para este tipo de entidades.

Artículo 33. Régimen Económico-Financiero y recursos de la Comisión Nacional del Juego.

1. La Comisión Nacional del Juego contará, para el cumplimiento de sus fines, con los siguientes recursos:

a) Las asignaciones que se establezcan anualmente con cargo a los Presupuestos Generales del Estado.

b) Los bienes y derechos que constituyan su patrimonio, así como los productos y rentas del mismo.

c) Los ingresos obtenidos por la liquidación de las tasas previstas en esta Ley.

d) Cualesquiera otros que legalmente puedan serle atribuidos.

2. El patrimonio de la Comisión Nacional del Juego estará sujeto a lo dispuesto en la Ley 33/2003, de 3 de noviembre, del Patrimonio de las Administraciones Públicas.

CAPÍTULO III

El Consejo de Políticas del Juego

⇒ Disposición Adicional vigésima de la Ley 56/2007, de 28 de diciembre. Vid. parágrafo 27.4.
Artículo 9, Disposiciones Transitorias sexta y séptima de la Ley 13/2011, de 27 de mayo. Vid. parágrafo 3.
Artículos 5; 8 de la Ley 30/1992, de 26 de noviembre. Vid. parágrafo 29.2.
Acuerdo del Consejo de Ministros de 3 de junio de 2011.

Artículo 34. El Consejo de Políticas del Juego.

1. El Consejo de Políticas del Juego será el órgano de participación y coordinación de las Comunidades Autónomas y el Estado en materia de juego.

2. En el Estatuto de la Comisión Nacional del Juego se establecerán otros procedimientos a

través de los cuales se materialice la participación y comunicación con las Comunidades Autónomas a través de la emisión de informes o formulación de propuestas que el Consejo de Políticas del Juego pueda considerar oportunas para una mejor coordinación en el ejercicio de las competencias estatales y autonómicas.

3. El Consejo de Políticas del Juego estará integrado por los consejeros que desempeñen las responsabilidades en materia de juego de todas las Comunidades y Ciudades Autónomas y por un número paritario de representantes de la Administración General del Estado. La presidencia del Consejo corresponderá al titular del Ministerio de Economía y Hacienda y la Secretaría permanente al Ministerio de Economía y Hacienda. Tanto el Presidente como los demás miembros del Consejo de Políticas del Juego podrán delegar sus funciones, asistencia y voto.

4. El Consejo de Políticas del Juego elaborará un reglamento de funcionamiento que determinará el régimen de convocatorias y de aprobación de acuerdos del mismo. Este reglamento de funcionamiento del Consejo de Políticas del Juego será aprobado por mayoría absoluta de sus miembros.

5. En particular, las Comunidades Autónomas y el Estado, mediante el Consejo de Políticas del Juego, promoverán las actuaciones pertinentes, incluyendo la posibilidad de formular propuestas normativas de acuerdo con las respectivas competencias, para favorecer la convergencia del régimen jurídico y fiscal, así como la regulación en materia de publicidad, patrocinio y promoción aplicable a cualquier modalidad de juego, tipo de juego y operador en todo el territorio nacional.

Artículo 35. Competencias.

El Consejo de Políticas del Juego entenderá de las siguientes materias:

a) Normativa básica de los diferentes juegos.

b) Desarrollo de la regulación básica de los juegos y de las bases generales de los juegos esporádicos.

c) Criterios para el otorgamiento de licencias.

d) Definición de los requisitos de los sistemas técnicos de juego y su homologación.

e) Principios para el reconocimiento de las certificaciones y homologaciones de licencias otorgadas por los órganos de las Comunidades Autónomas competentes en materia de juego.

f) Coordinación de la normativa sobre las medidas de protección a los menores y personas dependientes.

g) Estudio de medidas a proponer al Estado y las Comunidades Autónomas que permitan avanzar en la equiparación del régimen jurídico aplicable, incluido el ámbito tributario, al juego realizado a través de canales electrónicos, informáticos, telemáticos e interactivos y al juego presencial, así como a las actividades de publicidad y de patrocinio de dichas actividades, promoviendo las consultas a las asociaciones representativas del sector.

h) En general, todo aspecto de las actividades de juego que, dada su naturaleza, precise de una actuación coordinada del Estado y las Comunidades Autónomas.

TÍTULO VI

RÉGIMEN SANCIONADOR

⇒ Ley 30/1992, de 26 de noviembre, de Régimen Jurídico de las Administraciones Públicas y del Procedimiento Administrativo Común. Vid. parágrafo 29.2.
Real Decreto 1398/1993, de 4 de agosto, que aprueba el Reglamento del Procedimiento para el ejercicio de la potestad sancionadora. Vid. parágrafo 29.3.
LO 12/1995, modificada por la Ley 6/2011, de 30 de junio.

Artículo 36. Competencia.

1. La Comisión Nacional del Juego y, en los supuestos a los que se refiere el artículo 42.3 de esta Ley, el titular del Ministerio de Economía y Hacienda, ejercerán la potestad sancionadora respecto de las infracciones administrativas cometidas en materia de juego objeto de esta Ley.

⇒ La Ley 2/2012, de 29 de junio, de Presupuestos Generales del Estado para el año 2012, en su Disposición final décima sexta de modificación de la Ley 13/2011, de 27 de mayo, de regulación del juego establece:
«.....
Cuatro. La Disposición transitoria primera de la Ley 13/2011, de 27 de mayo, de regulación del juego, quedará redactada como sigue:
Disposición transitoria primera. *Ejercicio de competencias administrativas antes del inicio de actividades de la Comisión Nacional del Juego.*

Las competencias previstas para la Comisión Nacional del Juego serán ejercidas por la Dirección General de Ordenación del Juego del Ministerio de Hacienda y Administraciones Públicas, incluyendo las relacionadas con la gestión y recaudación de las tasas a las que se refiere el artículo 49 de esta Ley.»
Artículo 6 del Real Decreto 256/2012, de 27 de enero, por el que se desarrolla la estructura orgánica básica del Ministerio de Hacienda y Administraciones Públicas.

2. En el caso de que la infracción sea realizada por una entidad sujeta a la vigilancia o inspección de un Organismo Regulador distinto a la Comisión Nacional del Juego o cuando por razón de la materia resultare competente otro órgano administrativo, la Comisión Nacional del Juego, a los efectos de la tramitación del correspondiente procedimiento sancionador, dará traslado a aquél de los hechos supuestamente constitutivos de infracción. En todo caso, la Comisión Nacional del Juego será competente para sancionar por la comisión de las infracciones previstas en la letra e) del artículo 40 de esta Ley.

⇒ Artículo 8 de la Ley 2/2011, de 4 de marzo, de Economía Sostenible.

3. En particular, los prestadores de servicios de comunicación audiovisual, de comunicación electrónica y de la sociedad de la información, serán responsables administrativos de la promoción, patrocinio y publicidad de los juegos a los que se refiere la presente Ley cuando quienes los realicen carezcan de título habilitante o cuando se difundan sin disponer de la autorización para publicitarlos o al margen de los límites fijados en la misma o infringiendo las normas vigentes en esta materia. La competencia para instruir los procedimientos y sancionar a los prestadores de servicios de comunicación audiovisual corresponde al Consejo Estatal de Medios Audiovisuales, aplicándose en estos casos el régimen sancionador previsto en la Ley 7/2010, de 31 de marzo, General de la Comunicación Audiovisual, salvo la excepción prevista en el apartado anterior, respecto de las infracciones del artículo 40, letra e).

4. Cuando la infracción sea cometida por una entidad intermediaria cuyo ámbito de actuación se limite al territorio de una Comunidad Autónoma o cuando la promoción, patrocinio y publicidad de los juegos a través de medios presenciales se realice en el territorio de una Comunidad Autónoma, será competente para ejercer la potestad sancionadora el órgano autonómico correspondiente.

Artículo 37. Infracciones.

1. Son infracciones administrativas las acciones u omisiones tipificadas en esta Ley y que pueden ser especificadas en los reglamentos que la desarrollen.

2. Las infracciones administrativas en esta materia se clasifican en muy graves, graves y leves.

Artículo 38. Sujetos infractores.

1. Son sujetos infractores las personas físicas o jurídicas que realicen las acciones u omisiones tipificadas como infracciones en esta Ley, les den soporte, publiciten, promocionen u obtengan beneficio de las mismas.

2. Se consideran también sujetos infractores y organizadores de juego a los efectos del presente artículo, exigiéndoseles idéntica responsabilidad, a las personas físicas o jurídicas que obtuvieran un beneficio relevante vinculado directamente al desarrollo de actividades de juego como consecuencia de las acciones u omisiones referidas en el apartado anterior.

Artículo 39. Infracciones muy graves.

Son infracciones muy graves:

a) La organización, celebración o explotación de las actividades incluidas en el ámbito de aplicación de esta Ley careciendo del título habilitante correspondiente.

b) Realizar, promocionar, permitir o consentir, expresa o tácitamente, la organización, celebración o explotación de las actividades objeto de esta Ley en medios o soportes o por canales de distribución no autorizados y, en particular, mediante el empleo de software, sistemas de comunicación, materiales o equipos no autorizados o no homologados.

c) La cesión del título habilitante, así como su transmisión en los supuestos previstos en el artículo 9.3 de esta Ley, sin la previa autorización de la Comisión Nacional del Juego.

⇒ Artículo 129.4 Ley 30/1992, de 26 de noviembre. Vid. parágrafo 29.2.
Artículo 6.4 del Código Civil.
Artículos 9.3 y 13.1 de la Ley 13/2011, de 27 de mayo. Vid. parágrafo 3.
Artículo 6.1 del Real Decreto 1614/2011, de 14 de noviembre. Vid. parágrafo 5.

d) La obtención de las correspondientes autorizaciones o licencias mediante la aportación de documentos o datos falsos e inciertos.

⇒ Artículo 133 de la Ley 30/1992, de 26 de noviembre. Vid. parágrafo 29.2.

e) El impago injustificado y reiterado de los premios que correspondieren a los participantes de los juegos.

⇒ Artículo 131.3.a) de la Ley 30/1992, de 26 de noviembre. Vid. parágrafo 29.2.
Artículo 38.2 del Real Decreto 1614/2011, de 14 de noviembre. Vid. parágrafo 5.

f) La alteración o manipulación de los sistemas técnicos previamente homologados o de cualquier otro elemento relativo a la obtención de premios en perjuicio de los participantes.

g) La realización de actividades de juego infringiendo la reserva establecida en el artículo 4 de esta Ley.

h) La comisión de dos infracciones graves en el plazo de dos años, con sanción definitiva en vía administrativa.

⇒ Artículos 13.2 y 45 de la Ley 13/2011, de 27 de mayo. Vid. parágrafo 3.
Disposición Adcional decimoquinta de la Ley 6/1997, de 14 de abril, de Organización y Funcionamiento de la Administración General del Estado.

i) El desarrollo y la comercialización a través de Internet de actividades de juego en el ámbito de aplicación de esta Ley, que no sean realizadas en el sitio web específico bajo «.es» al que se refiere el artículo 10.4.d) de esta Ley.

⇒ Artículo 39 i) y j) Ley 13/2011, de 27 de mayo. Vid. parágrafo 3.
Disposición Adicional Sexta de la Ley 11/1988, de 24 de abril, General de Telecomunicaciones.

j) El incumplimiento de la obligación de redireccionamiento referida en el artículo 10.4.e) de esta Ley.

Artículo 40. Infracciones graves.

Son infracciones graves:

a) El incumplimiento de los requisitos y condiciones fijados en el título habilitante y, en particular, de los deberes de control para garantizar la seguridad de los juegos.

b) Permitir el acceso a la actividad de juego a las personas que lo tienen prohibido, de conformidad con el artículo 6 de esta Ley, siempre que la entidad explotadora de juegos conozca o deba conocer la concurrencia de tales prohibiciones.

⇒ Artículo 33.1.a) Real Decreto 1614/2011, de 14 de noviembre. Vid. parágrafo 5.
Artículo 26.1 Ley 13/2011, de 27 de mayo. Vid. parágrafo 3.

c) La concesión de préstamos o cualquier otra modalidad de crédito a los participantes por parte de los operadores.

⇒ Artículo 37.3 Real Decreto 1614/2011, de 14 de noviembre. Vid. parágrafo 5.

d) Efectuar la promoción, patrocinio y publicidad de los juegos objeto de esta Ley, o actuaciones de intermediación, cuando quienes lo realicen carezcan de título habilitante o se difundan con infracción de las condiciones y límites fijados en el mismo o infringiendo las normas vigentes en esta materia, cualquiera que sea el medio que se utilice para ello.

⇒ Artículo 5 Ley 6/2001, de 3 de julio, del Juego de la Comunidad de Madrid. Vid. parágrafo 18.
Disposición Transitoria Primera del Real Decreto 1614/2011, de 14 de noviembre. Vid. parágrafo 5.
Artículo 7 Ley 14/1988, de 11 de noviembre, General de Publicidad. Vid. parágrafo 27.1.
Ley 3/1991, de 10 de enero, de Competencia Desleal. Vid. parágrafo 27.6.
Ley 29/2009, de 30 de diciembre, por la que se modifica el régimen legal de la competencia desleal y de la publicidad para la mejora de la protección de los consumidores.

e) El incumplimiento de los requerimientos de información o de cese de prestación de servicios dictados por la Comisión Nacional del Juego que se dirijan a los proveedores de servicios de pago, prestadores de servicios de comunicación audiovisual, prestadores de servicios de la sociedad de la información o de comunicaciones electrónicas y medios de comunicación social.

⇒ Artículos 7.4; 21.8 y 47.3 de la Ley 13/2011, de 27 de mayo. Vid. parágrafo 3.

f) La obstrucción, resistencia o excusa a la función de inspección y control así como la ocultación o destrucción de la información, documentos o soportes de la misma.

⇒ Artículos 21.7 y 24 de la Ley 13/2011, de 27 de mayo. Vid. parágrafo 3.

g) La negativa reiterada de los operadores u organizadores a facilitar la información que le sea requerida por la Comisión Nacional del Juego.

⇒ Artículos 38.2 y 21.8 de la Ley 13/2011, de 27 de mayo. Vid. parágrafo 3.

h) La negativa reiterada a atender las reclamaciones o quejas formuladas por los participantes o la Comisión Nacional del Juego.

i) El incumplimiento de las obligaciones de comunicación de aquellas modificaciones efectuadas

en la composición, sede, capital y titularidad de las acciones o participaciones de las personas jurídicas habilitadas, en el plazo de tres meses desde que se hubieran realizado.

j) El incumplimiento de los requisitos técnicos de los reglamentos o del pliego de bases relativos al software y a los sistemas de comunicación.

k) La utilización de sistemas técnicos no homologados o no autorizados.

l) La fabricación, comercialización, mantenimiento o distribución de material de juego propiedad de los operadores que desarrollen actividades de juego objeto de reserva en el artículo 4 de esta Ley sin la debida autorización.

m) El impago de los premios que correspondieren a los participantes en los juegos.

n) La comisión de dos infracciones leves en el plazo de dos años, con sanción definitiva en vía administrativa.

Artículo 41. Infracciones leves.

Constituyen infracciones leves:

a) La participación en actividades de juego, contraviniendo las prohibiciones establecidas en el artículo 6.2, letras c), d), e), f), g) y h), de esta Ley.

b) Los incumplimientos de las obligaciones contenidas en esta Ley, cuando no estuvieren expresamente tipificadas como infracciones graves o muy graves.

c) No colaborar con los inspectores o agentes de la autoridad en relación con el desarrollo de las actividades de juego o lo relacionado con la comprobación del sorteo o evento en cuya virtud se obtengan los premios.

d) No informar debidamente al público de la prohibición de participar a los menores de edad y a las personas incluidas en el Registro General de Interdicciones de Acceso al Juego.

⇒ Artículo 8.1.c) de la Ley 13/2011, de 27 de mayo. Vid. parágrafo 3.

e) No informar al público sobre el contenido del título habilitante del operador de juego.

Artículo 42. Sanciones administrativas.

1. Las infracciones calificadas como leves serán sancionadas por la Comisión Nacional del Juego con:

a) Apercibimiento por escrito.

b) Multa de hasta cien mil euros.

2. Las infracciones calificadas como graves serán sancionadas por la Comisión Nacional del Juego con las siguientes sanciones:

a) Multa de cien mil a un millón de euros.

b) Suspensión de la actividad en España por un plazo máximo de seis meses.

3. Las infracciones calificadas como muy graves serán sancionadas por el titular del Ministerio de Economía y Hacienda, a propuesta de la Comisión Nacional del Juego, con multa de un millón a cincuenta millones de euros. Además de la multa, podrá imponerse la pérdida del título habilitante, la inhabilitación para la realización de las actividades previstas en el artículo 1 de esta Ley por un período máximo de cuatro años o la clausura de los medios por los que se presten servicios de la sociedad de la información que soporten las actividades de juego.

4. La Comisión Nacional del Juego en aquellos supuestos en los que el infractor careciera de título habilitante o éste le hubiere sido revocado, podrá acordar adicionalmente el comiso y la destrucción de cualquier elemento relativo al desarrollo de la actividad.

5. La cuantía de las sanciones se graduará atendiendo a la naturaleza de los derechos personales afectados, al volumen de las transacciones efectuadas, a los beneficios obtenidos, al grado de intencionalidad, a la reincidencia, a los daños y perjuicios causados a las personas interesadas y a terceras personas, y a cualquier otra circunstancia que sea relevante para determinar el grado de antijuridicidad y de culpabilidad presentes en la concreta actuación infractora.

6. Si en razón de las circunstancias concurrentes, se apreciara una cualificada disminución de la culpabilidad del imputado o de la antijuridicidad del hecho, el órgano sancionador establecerá la cuantía de la sanción aplicando la escala relativa a la clase de infracciones que preceda inmediatamente en gravedad a aquella en que se integra la considerada en el caso de que se trate.

⇒ Artículos 13.2.c), 37.2, 39.h), 40.n) de la Ley 13/2011, de 27 de mayo. Vid. parágrafo 3.
Artículo 4 de la Ley 30/1992, de 26 de noviembre. Vid. parágrafo 29.2.

Artículo 43. Prescripción.

1. Las infracciones muy graves prescribirán a los cuatro años, las graves a los dos años y las leves al año.

Las sanciones impuestas por faltas muy graves prescribirán a los cuatro años, las impuestas por faltas graves a los dos años, y las impuestas por faltas leves al año.

2. El plazo de prescripción de las infracciones comenzará a contarse desde el día en que la infracción se hubiera cometido. En los casos de infracción continuada, se computará desde el día en que se realizó la última infracción. Dicho plazo se interrumpirá por la iniciación, con conocimiento del interesado, del procedimiento sancionador, reanudándose el plazo de prescripción si el expediente sancionador estuviera paralizado durante más de tres meses por causa no imputable al presunto responsable.

3. El plazo de prescripción de las sanciones se computará desde el día siguiente a aquel en que resulte firme la resolución por la que se impone la sanción. Se interrumpirá la prescripción de las sanciones por la iniciación del procedimiento de ejecución, con conocimiento del interesado, volviendo a transcurrir dicho plazo si aquél estuviere paralizado durante más de tres meses por causa no imputable al infractor.

⇒ Artículos 132.1, 132.2, 132.3 de la Ley 30/1992, de 26 de noviembre. Vid. parágrafo 29.2.

Artículo 44. Procedimiento sancionador.

1. El procedimiento se iniciará de oficio por acuerdo de la Comisión Nacional del Juego, por propia iniciativa, por acta motivada de la Inspección, por petición razonada de otros órganos o por denuncia.

⇒ Artículo 11 Real Decreto 1398/1993, de 4 de agosto. Vid. parágrafo 29.3.
Artículos 68 y 137.3 de la Ley 30/1992, de 26 de noviembre. Vid. parágrafo 29.2.

2. El procedimiento sancionador, que se resolverá en el plazo de seis meses a contar desde la fecha del acuerdo de inicio, se ajustará a lo previsto en la presente Ley y su desarrollo reglamentario, siendo de aplicación las disposiciones de la Ley 30/1992, de 26 de noviembre, de Régimen Jurídico de las Administraciones Públicas y del Procedimiento Administrativo Común, y el Real Decreto 1398/1993, de 4 de agosto, por el que se aprueba el Reglamento para el Ejercicio de la Potestad Sancionadora en la Administración General del Estado.

⇒ Artículos 42.5 y 44.2, 63.2 y 92.3 de la Ley 30/1992, de 26 de noviembre. Vid. parágrafo 29.2.
Artículo 20.6 Real Decreto 1398/1993, de 4 de agosto. Vid. parágrafo 29.3.

Artículo 45. Régimen de recursos.

Las resoluciones que dicte la Comisión Nacional del Juego en los expedientes sancionadores pondrán fin a la vía administrativa, y podrán ser recurridas potestativamente en reposición de acuerdo con lo establecido en la Ley 30/1992, de 26 de noviembre, de Régimen Jurídico de las Administraciones Públicas y del Procedimiento Administrativo Común o impugnarse directamente ante la jurisdicción contencioso-administrativa de acuerdo con lo dispuesto en la ley reguladora de dicha jurisdicción.

⇒ Artículos 138.3 y 95 y ss. de la Ley 30/1992, de 26 de noviembre. Vid. parágrafo 29.2.

Artículo 46. Medidas cautelares.

1. Durante la sustanciación del procedimiento o en el propio acuerdo de inicio, la Comisión Nacional del Juego podrá acordar alguna o algunas de las siguientes medidas provisionales:

a) Suspensión temporal de la actividad objeto del correspondiente título habilitante.

b) Decomiso o precinto, en su caso, si los hubiere, de cualquier bien o documentación relativa al desarrollo de la actividad objeto del correspondiente título habilitante.

2. Mediante acuerdo motivado la Comisión Nacional del Juego podrá, antes de la iniciación del procedimiento sancionador, tomar alguna de las medidas de carácter provisional señaladas en el apartado anterior, de conformidad con lo previsto en los artículos 72.2 y 136 de la Ley 30/1992, de 26 de noviembre, de Régimen Jurídico de las Administraciones Públicas y del Procedimiento Administrativo Común y que resulten necesarias para asegurar la eficacia de la resolución que pudiera recaer, el buen fin del procedimiento o las exigencias de los intereses generales y, en general, las demás que pudieren declararse en otros órdenes.

3. Los funcionarios de inspección y control de la Comisión Nacional del Juego, en el momento de levantar el acta correspondiente, debidamente comisionados y autorizados, podrán adoptar las medidas cautelares a que se refiere el apartado anterior, así como proceder al precintado y depósito de cualquiera de los elementos, equipos, bienes y documentación relativos a la actividad objeto de

esta Ley. Esta medida cautelar deberá ser confirmada o levantada por el órgano a quien compete la apertura del expediente sancionador, en los términos, plazos y efectos que se establecen en la Ley 30/1992, de 26 de noviembre, de Régimen Jurídico de las Administraciones Públicas y del Procedimiento Administrativo Común.

⇒ Artículos 72.1 y 2 de la Ley 30/1992, de 26 de noviembre. Vid. parágrafo 29.2.
Artículos 4.2 y 15.1 del Real Decreto 1398/1993, de 4 de agosto. Vid. parágrafo 29.3.

Artículo 47. Medidas en relación con los prestadores de servicios de intermediación.

1. La Comisión Nacional del Juego en el ejercicio de las competencias establecidas en esta Ley evitará el ejercicio de actividades de juego ilegal realizadas por operadores de juego a través de prestadores de servicios de la sociedad de la información.

2. La Comisión Nacional del Juego podrá adoptar medidas cautelares o definitivas para que se interrumpan las actividades de juego ilegal realizadas por operadores de juegos mediante servicios de la sociedad de la información o para retirar los contenidos que constituyan actividades de juego realizadas sin el título habilitante correspondiente.

3. Si la ejecución de una Resolución por la que se adopte la interrupción de actividades de juego ilegal realizadas por operadores de juegos mediante servicios de la sociedad de la información o la retirada de determinados contenidos o promoción de actividades relacionadas con la actividad del juego ilegal exigiera la colaboración de los prestadores de servicios de intermediación, la Comisión Nacional del Juego podrá ordenar a los citados prestadores que suspendan el servicio de intermediación o retiren los contenidos en los términos previstos en los artículos 8, 11 y concordantes de la Ley 34/2002, de 11 de julio, de Servicios de la Sociedad de la Información y de Comercio Electrónico.

4. Las medidas a las que hace referencia este artículo serán objetivas, proporcionadas y no discriminatorias y se adoptarán de forma cautelar o en ejecución de las resoluciones sancionadoras que correspondan.

⇒ Artículo 42 Ley 30/1992, de 26 de noviembre. Vid. parágrafo 29.2.
Ley 10/2010, de 28 de abril, de prevención del blanqueo de capitales. Vid. parágrafo 28.4.

TÍTULO VII

RÉGIMEN FISCAL

Artículo 48. Impuesto sobre actividades de juego.

1. Hecho imponible.

Constituye el hecho imponible la autorización, celebración u organización de los juegos, rifas, concursos, apuestas y actividades de ámbito estatal, reguladas en el apartado 1 del artículo 2, así como las combinaciones aleatorias con fines publicitarios o promocionales, asimismo, de ámbito estatal, pese a la exclusión del concepto de juego, reguladas en la letra c) del apartado 2 del mismo artículo, sin perjuicio de los regímenes forales de Concierto y Convenio Económico vigentes en los Territorios Históricos del País Vasco y de Navarra, respectivamente y de lo dispuesto en los Tratados o Convenios Internacionales que hayan pasado a formar parte del ordenamiento interno.

2. Supuestos de no sujeción.

No estarán sujetos al impuesto los juegos de lotería de ámbito estatal, con independencia del operador, público o privado, que los organice o celebre.

En todo caso, quedarán sujetos al impuesto cualesquiera otros juegos distintos de la lotería de ámbito estatal que sean organizados o celebrados por los operadores a que se refiere el párrafo anterior.

3. Devengo.

El devengo del impuesto se producirá con la autorización, celebración u organización. Cuando se trate de autorizaciones, celebraciones u organizaciones que se extiendan a períodos temporales, el devengo se producirá el primer día de cada año natural, salvo el año en que se obtenga la autorización, en el que el devengo se producirá en la fecha de su autorización.

4. Sujetos pasivos a título de contribuyentes.

Serán sujetos pasivos a título de contribuyentes, las personas físicas, jurídicas o las entidades recogidas en el apartado 4 del artículo 35 de la Ley 58/2003, de 17 de diciembre, General Tributaria que operen, organicen o desarrollen las actividades gravadas por este impuesto.

5. Responsables.

Serán responsables solidarios del pago del impuesto, con carácter general, quienes ofrezcan, por cualquier medio, actividades de juego a personas con residencia fiscal en España, así como quienes obtengan beneficios por el desarrollo del juego, en ambos casos con independencia del territorio desde el que actúe el operador de juego, siempre que no hubieran constatado que los operadores celebran u organizan dichas actividades de juego con los necesarios títulos habilitantes. También serán responsables solidarios, si no constatan la existencia de los mencionados títulos habilitantes, los dueños o empresarios de infraestructuras y los prestadores de servicios de la sociedad de la información cuando debieran razonablemente presumir que dichas infraestructuras o servicios se utilizan o sirven específicamente para la celebración de actividades de juego reguladas en esta Ley.

Para evitar incurrir en la responsabilidad regulada en este apartado, cualquier persona o entidad podrá constatar a través de la página web de la Comisión Nacional del Juego la información necesaria para saber si una actividad cuenta con los títulos habilitantes necesarios para su desarrollo, de acuerdo con lo previsto en el artículo 7 de esta Ley y demás normativa aplicable.

6. Base imponible.

La base imponible podrá estar constituida, según cada tipo de juego, por:

a) Los ingresos brutos, definidos como el importe total de las cantidades que se dediquen a la participación en el juego, así como cualquier otro ingreso que se pueda obtener, directamente derivado de su organización o celebración.

b) Los ingresos netos, definidos como el importe total de las cantidades que se dediquen a la participación en el juego, así como cualquier otro ingreso que puedan obtener, directamente derivado de su organización o celebración, deducidos los premios satisfechos por el operador a los participantes. Cuando se trate de apuestas cruzadas o de juegos en los que los sujetos pasivos no obtengan como ingresos propios los importes jugados, sino que, simplemente, efectúen su traslado a los jugadores que los hubieran ganado, la base imponible se integrará por las comisiones, así como por cualesquiera cantidades por servicios relacionados con las actividades de juego, cualquiera que sea su denominación, pagadas por los jugadores al sujeto pasivo.

En las combinaciones aleatorias con fines publicitarios o promocionales, la base imponible será el importe total del valor de mercado de los premios ofrecidos o ventajas concedidas a los participantes.

En el caso de que el importe sea satisfecho a través de instrumentos de tarificación adicional, se considerará que la cantidad dedicada a la participación en el juego es el importe de la tarifación adicional, excluido el impuesto indirecto correspondiente. Se considerará que la tarifación adicional es el importe de la cantidad dedicada a la participación en el juego, excluido el coste de la llamada determinado de acuerdo al valor de mercado, cuando resulte de aplicación lo previsto en el artículo 16 del Texto Refundido de la Ley del Impuesto sobre Sociedades, aprobado por el Real Decreto Legislativo 4/2004, de 5 de marzo, sin que se consideren a estos efectos los impuestos indirectos que recaigan sobre las operaciones.

7. Tipo de gravamen.

Los tipos aplicables serán:

1.º Apuestas deportivas mutuas: 22 por ciento sobre la base imponible de la letra a) del apartado 6 de este artículo.

2.º Apuestas deportivas de contrapartida: 25 por ciento sobre la base imponible de la letra b) del apartado 6 de este artículo.

3.º Apuestas deportivas cruzadas: 25 por ciento sobre la base imponible de la letra b) del apartado 6 de este artículo.

4.º Apuestas hípicas mutuas: 15 por ciento sobre la base imponible de la letra a) del apartado 6 de este artículo.

5.º Apuestas hípicas de contrapartida: 25 por ciento sobre la base imponible de la letra b) del apartado 6 de este artículo.

6.º Otras apuestas mutuas: 15 por ciento sobre la base imponible de la letra a) del apartado 6 de este artículo.

7.º Otras apuestas de contrapartida: 25 por ciento sobre la base imponible de la letra b) del apartado 6 de este artículo.

8.º Otras apuestas cruzadas: 25 por ciento sobre la base imponible de la letra b) del apartado 6 de este artículo.

9.º Rifas: 20 por ciento sobre la base imponible de la letra a) del apartado 6 de este artículo. Las declaradas de utilidad pública o benéfica tributarán al 7 por ciento de la misma base imponible.

10.º Concursos: 20 por ciento sobre la base imponible de la letra a) del apartado 6 de este artículo.

11.º Otros Juegos: 25 por ciento sobre la base imponible de la letra b) del apartado 6 de este artículo.

12.º Combinaciones aleatorias con fines publicitarios o promocionales: 10 por ciento sobre la base imponible determinada para las mismas en el apartado 6 de este artículo.

Las Comunidades Autónomas, respecto de las actividades que sean ejercidas por operadores, organizadores o por quienes desarrollen la actividad gravada por este impuesto con residencia fiscal en su territorio, podrán elevar los tipos del impuesto, hasta un máximo del 20 por ciento de los tipos establecidos en este apartado, incremento que se aplicará, exclusivamente, sobre la parte proporcional de la base imponible correspondiente a la participación en el juego de los residentes fiscales en el territorio de la Comunidad Autónoma que eleve los tipos.

8. Liquidación.

En los supuestos de autorización, celebración u organización que alcancen a períodos temporales, los obligados tributarios deberán efectuar la declaración y autoliquidar el impuesto. En particular, cuando se trate de actividades anuales o plurianuales, se deberá efectuar la declaración y autoliquidar el impuesto trimestralmente, en el plazo del mes siguiente al del final de cada trimestre.

En otro caso, el impuesto será objeto de liquidación administrativa. No obstante, en los supuestos de devengo con la celebración u organización de la actividad de que se trate, el obligado tributario deberá poner en conocimiento de la Administración su voluntad de llevarla a efecto, para la práctica de una liquidación provisional en función de los ingresos estimados susceptibles de obtención y que tendrá el carácter de a cuenta de la liquidación definitiva que se practique, una vez acreditado el importe definitivo de los ingresos obtenidos en el plazo de veinte días a partir de la finalización de la actividad. Esa obligación será igualmente exigible cuando no sea posible la liquidación definitiva en los supuestos de autorización.

El titular del Ministerio de Economía y Hacienda determinará, reglamentariamente, el lugar, forma, plazos e impresos para la autoliquidación y el pago de la deuda tributaria, así como los supuestos en que deba realizarse de forma telemática.

9. Gestión.

La gestión, recaudación, liquidación e inspección del impuesto corresponderá a la Agencia Estatal de Administración Tributaria, sin perjuicio de lo dispuesto en los Estatutos de Autonomía de las Comunidades Autónomas y las leyes en materia de cesión de tributos que, en su caso, se aprueben.

10. Modificación en la Ley de Presupuestos.

La Ley de Presupuestos podrá modificar la base imponible y los tipos de gravamen del impuesto.

11. Distribución de la recaudación.

La recaudación obtenida por el gravamen, correspondiente a los ingresos por el juego de los residentes en cada Comunidad, de las actividades que se hayan efectuado mediante sistemas de medios electrónicos, informáticos o telemáticos, regulados en el artículo 3.h) de esta Ley se distribuirá a las Comunidades Autónomas, en proporción a las cantidades jugadas por los residentes de cada Comunidad Autónoma.

Corresponderá exclusivamente al Estado lo recaudado por el gravamen sobre las apuestas mutuas deportivo-benéficas y las apuestas mutuas hípicas estatales, incluso si se efectúan mediante medios electrónicos, informáticos o telemáticos.

La recaudación obtenida por las apuestas deportivo-benéficas en el supuesto contemplado en el apartado 7.1 de este artículo, se afecta a las obligaciones establecidas en los apartados b), c) y d) del artículo 1 del Real Decreto 419/1991, de 27 de marzo, por el que se regula la distribución de la recaudación y premios de las Apuestas Deportivas del Estado, aplicándose al presupuesto de ingresos del Estado. A estos efectos, tendrán la consideración de apuestas mutuas deportivo-benéficas las apuestas mutuas deportivas que se comercializaban por la entidad pública empresarial Loterías y Apuestas del Estado hasta el momento de la constitución efectiva de la Sociedad Estatal del mismo nombre.

En el presupuesto de gastos del Estado y del Consejo Superior de Deportes se consignarán los correspondientes créditos para atender al pago de las obligaciones a que se refiere el párrafo anterior y de las obligaciones a que se refiere la Disposición adicional sexta de esta Ley.

La atribución de ingresos a cada Comunidad Autónoma se determinará en función de la residencia de los jugadores en su ámbito territorial, correspondiéndole, en exclusiva, el incremento de recaudación derivado de la aplicación a tales residentes de lo previsto en el último párrafo del apartado 7 de este artículo.

El importe de la recaudación se pondrá trimestralmente a disposición de las Comunidades Autónomas mediante operaciones de tesorería, cuyo procedimiento se determinará reglamentariamente.

⇒ Real Decreto-Ley 16/1977, de 25 de febrero. Vid. parágrafo 2.
Artículo 49 y Disposición Final Séptima de la Ley 13/2011 de 27 de mayo. Vid. parágrafo 3.
Artículo 6.2 Ley Orgánica 8/1980, de 22 de septiembre, de Financiación de las Comunidades Autónomas.
Artículo 35 de la Ley 58/2003, de 17 de diciembre, General Tributaria.
El artículo se refiere únicamente a la fiscalidad del juego online y no a la fiscalidad general del juego en España.

Jurisprudencia.
– Tribunal de Justicia (Sala Primera) Sentencia de 19 de julio de 2012.

Artículo 49. Tasa por la gestión administrativa del juego.

1. Fuentes normativas.

La tasa por la gestión administrativa del juego se regirá por la presente Ley y por las demás fuentes normativas establecidas por la Ley 8/1989, de 13 de abril, de Tasas y Precios Públicos.

2. Hecho imponible.

Constituye el hecho imponible de la tasa:

a) La emisión de certificaciones registrales.

b) La emisión de dictámenes técnicos de evaluación de la conformidad de sistemas de juego.

c) Las inscripciones en el Registro General de Licencias de Juego establecido en esta Ley.

d) La solicitud de licencias y autorizaciones.

e) Las actuaciones inspectoras o de comprobación técnica que vengan establecidas, con carácter obligatorio, en esta Ley o en otras disposiciones con rango legal.

f) Las actuaciones regulatorias realizadas por la Comisión Nacional del Juego sobre las actividades de juego desarrolladas por los operadores habilitados y sujetas a la supervisión de esta entidad, destinadas a sufragar los gastos que se generen por la citada Comisión.

3. Sujetos pasivos.

Serán sujetos pasivos de la tasa:

En el supuesto de la letra f) del apartado anterior, los operadores, organizadores y quienes celebren actividades de juego, en los términos previstos en esta Ley.

En los restantes supuestos del apartado anterior, según los casos, la persona que solicite la correspondiente certificación registral, dictamen técnico de evaluación, inscripción en el Registro y tramitación de licencias o autorizaciones, así como a quien sea objeto de las actuaciones inspectoras o de comprobación técnica.

4. Devengo.

La tasa se devengará:

En el supuesto de la letra f) del apartado 2 de este artículo, el 31 de diciembre de cada año. No obstante, si por causa imputable al sujeto pasivo este perdiera la habilitación para actuar como operador en fecha anterior, la tasa se devengará en el día en que tal circunstancia se produzca.

En los restantes supuestos del apartado 2 de este artículo, con la solicitud de los correspondientes servicios o actividades y, en el caso de la letra e), con la comunicación de las actuaciones inspectoras o de comprobación a que se refiere.

⇒ Artículo 21.1. de la Ley 58/2003, de 17 de diciembre, General Tributaria.

5. Cuantías.

Las cuantías de la tasa serán, para cada supuesto previsto en las distintas letras del apartado 2 de este artículo, las siguientes:

a) 20 euros.

b) 38.000 euros.

c) 2.500 euros.

d) por cada licencia 10.000 y por cada autorización 100 euros.

e) 5.000 euros.

f) 1 por mil de los ingresos brutos de explotación.

Las cuantías fijadas en los casos de las letras b) y e) tendrán carácter de mínimas.

Por norma reglamentaria se podrán especificar las cuantías exigibles en función del número de horas y personal necesario para la prestación del servicio o actividad.

En relación con la letra f) anterior, se entiende por ingresos brutos de explotación del operador el importe total de las cantidades dedicadas a la participación en el juego; en el caso de apuestas cruzadas el importe de lo ganado por los jugadores que participen.

La Ley de Presupuestos Generales del Estado podrá establecer, en su caso anualmente, el porcentaje a aplicar sobre los ingresos brutos de explotación que obtenga el operador, tomando en consideración la relación entre los ingresos del cobro de la tasa y los gastos ocasionados por el funcionamiento de la Comisión Nacional del Juego.

Se tomará como objetivo conseguir el equilibrio entre los ingresos por la tasa y los gastos derivados de la citada actividad realizada por el regulador.

No obstante, en caso de ser reducido el porcentaje en la Ley de Presupuestos Generales del Estado al límite del 0,75 por mil del ingreso bruto, el superávit entre ingresos obtenidos y gastos, si lo hubiera, se ingresará por la Comisión Nacional del Juego en el Tesoro Público, en los plazos y condiciones que se establezcan reglamentariamente, teniendo en cuenta sus necesidades de financiación.

6. Modificación en la Ley de Presupuestos.

Las cuantías establecidas en el apartado 5 podrán ser modificadas en la Ley de Presupuestos Generales del Estado para cada año.

7. Liquidación y pago.

La tasa se liquidará por el procedimiento que se apruebe en norma reglamentaria dictada por el Ministerio de Economía y Hacienda.

8. Afectación.

El rendimiento de la tasa se ingresará en las cuentas bancarias habilitadas al efecto por la Comisión Nacional del Juego o, en su caso, en el Tesoro Público, en la forma que reglamentariamente se determine.

⇒ Disposición Adicional 20ª de la Ley 56/2007, de 28 de diciembre, de Medidas de Impulso de la Sociedad de la Información. Vid. parágrafo 27.4.

Disposición Adicional primera. Reserva de la actividad del juego de Loterías.

Uno. La Sociedad Estatal Loterías y Apuestas del Estado y la Organización Nacional de Ciegos Españoles (ONCE) son los operadores designados para la comercialización de los juegos de loterías regulados en esta Ley.

Dos. Las autorizaciones en virtud de las cuales la ONCE y la Sociedad Estatal Loterías y Apuestas del Estado desarrollan las actividades de juego en la modalidad de loterías se inscribirán en una sección especial del Registro General de Licencias de Juego a efectos de mera publicidad.

Tres. Excepcionalmente, el titular del Ministerio de Economía y Hacienda podrá autorizar la gestión y comercialización de juegos de lotería, siempre que se desarrollen por entidades sin fines lucrativos con finalidad benéfica, tengan carácter esporádico y, en aras a garantizar la seguridad en los procesos y la colaboración con el Estado, acrediten que cumplen con los requisitos que, en su caso, reglamentariamente se establezcan.

Cuatro. Los juegos gestionados por la Sociedad Estatal Loterías y Apuestas del Estado y la ONCE se comercializarán en billetes, boletos o cualquier otra forma de participación cuyo soporte pueda ser material, informático, telemático, telefónico o interactivo, directamente o a través de cualquier establecimiento de su red comercial externa.

Los juegos de loterías gestionados por las entidades a las que se refiere el párrafo anterior no estarán sujetos al cumplimiento de las obligaciones a las que se refiere el Título III de esta Ley.

Cinco. La apertura de establecimientos accesibles al público por la Sociedad Estatal Loterías y Apuestas del Estado y por la ONCE que se destinen a la comercialización de los juegos que gestionan estas entidades hasta la entrada en vigor de esta Ley y de los juegos sujetos al régimen de reserva, no requerirá autorización de las Comunidades Autónomas.

⇒ RD 2069/1999, de 30 de diciembre, por el que se aprobó el estatuto de la Entidad Pública empresarial Loterías y Apuestas del Estado.

Artículo 14 del Real Decreto-Ley 13/2010, de 3 de diciembre, de actuaciones en el ámbito fiscal, laboral y liberalizadora para fomentar la inversión y el empleo.
Real Decreto 352/2011, de 11 de marzo, de creación de la nueva Sociedad Estatal Loterías y Apuestas del Estado.
Disposición Adicional cuadragésima de la Ley 39/2010, de 22 de diciembre, de Presupuestos Generales del Estado para 2011.
Artículos 166 y ss. de la Ley 33/2003, de 3 de noviembre, de Patrimonio de las Administraciones Públicas.

Disposición Adicional segunda. Régimen jurídico específico aplicable a la ONCE en materia de juego.

Uno. El régimen jurídico de la ONCE en materia de juego viene determinado por las disposiciones de esta Ley que específicamente resulten de aplicación en su condición de operador designado para la realización de actividades de lotería objeto de reserva, con las especificidades que se contienen en la presente Disposición.

Dos. La ONCE, por la singularidad de su naturaleza de Corporación de Derecho Público y de carácter social, y como operador de juego de reconocido prestigio sujeto a un estricto control público, seguirá rigiéndose, respecto de los juegos y modalidades autorizados en cada momento y enmarcados en la reserva de actividad del juego de lotería, por la Disposición adicional vigésima de la Ley 46/1985, de 27 de diciembre, de Presupuestos Generales del Estado para 1986, desarrollada por el Acuerdo General entre el Gobierno de la Nación y la ONCE, así como por el Real Decreto 358/1991, de 15 de marzo, de reordenación de la ONCE; por sus vigentes Estatutos; por la presente Disposición; por el Real Decreto 1336/2005, de 11 de noviembre y demás normativa específica aplicable a dicha Organización o que pudiera aprobarse al efecto.

Los títulos por los que se autoriza a la ONCE a realizar actividades de juego no podrán cederse a terceros.

Tres. Con el fin de preservar el estricto control público de la actividad de juego de la ONCE, las competencias que esta Ley atribuye a la Comisión Nacional del Juego y al titular del Ministerio de Economía y Hacienda en relación con las actividades sujetas a reserva, serán ejercidas en relación con la ONCE por el Consejo del Protectorado, con la salvedad de las competencias que correspondan al Consejo de Ministros.

⇒ Artículo 1.3) Real Decreto Ley 16/1977, de 25 de febrero. Vid. parágrafo 2.
Disposiciones Adicionales segunda y tercera de la Ley 13/2011, de 27 de mayo. Vid. parágrafo 3.
Disposición adicional duodécima del Real Decreto 1614/2011, de 14 de noviembre. Vid parágrafo 5.
Disposición Adicional décimo octava de la Ley 47/2003, de 26 de noviembre, General Presupuestaria.
Artículo 7 del Real Decreto 358/1991, de 15 de marzo, por el que se reordena la Organización Nacional de Ciegos Españoles.
Real Decreto 1336/2005, de 11 de noviembre, por el que se autoriza a la Organización Nacional de Ciegos Españoles la explotación de una lotería instantánea o presorteada.
Disposición Adicional Única del Real Decreto 1613/2011, de 14 de noviembre. Vid. parágrafo 4.

Disposición Adicional tercera. Apuestas Deportivas del Estado.

✐ Modificada por disp. final 16.1 de Ley núm. 2/2012, de 29 junio.

Uno. El Ministerio de Educación, Cultura y Deporte asumirá, a través del Consejo Superior de Deportes, las obligaciones derivadas del Real Decreto 419/1991, de 27 de marzo, por el que se regula la distribución de la recaudación y premios de las apuestas deportivas del Estado. Por Resolución del Presidente del Consejo Superior de Deportes se determinarán, en los términos que reglamentariamente se fije, las entidades beneficiarias de esas asignaciones, los porcentajes de asignación financiera y su destino.

Dos. Transitoriamente, y hasta tanto no se determinen reglamentariamente las entidades beneficiarias de las asignaciones y los porcentajes de asignación financiera para cada una de ellas, el importe que se consignará para cada uno de los distintos beneficiarios en los Presupuestos Generales del Estado para 2012, y que podrá ser destinado a financiar tanto operaciones de naturaleza corriente como actuaciones de inversión, será el resultado de aplicar los siguientes porcentajes a la previsión de recaudación por el Impuesto sobre Actividades del Juego en relación con las apuestas mutuas deportivas de fútbol:

– 49,95% para las Diputaciones Provinciales, a través de las respectivas Comunidades Autónomas.

– 45,50% para la Liga Nacional de Fútbol Profesional.

– 4,55% para la Real Federación Española de Fútbol con destino al fútbol no profesional.

Tres. Las cantidades libradas a los distintos beneficiarios tendrán la consideración de entregas a cuenta de la recaudación que finalmente se obtenga en cada ejercicio presupuestario por el Impuesto sobre Actividades del Juego.

Finalizado el correspondiente ejercicio presupuestario, se procederá a realizar la liquidación definitiva de las entregas a cuenta efectuadas, según se indica a continuación:

Si el importe de las entregas a cuenta resultara de cuantía inferior a la recaudación efectiva obtenida en el ejercicio presupuestario por el Impuesto de Actividades del Juego, se procederá a la tramitación de la correspondiente generación de crédito por la diferencia.

En el supuesto de que el importe de las entregas a cuenta sea de cuantía superior a la recaudación efectiva obtenida en el ejercicio presupuestario por el Impuesto de Actividades del Juego, se procederá a descontar la diferencia de las entregas a cuenta a efectuar en el ejercicio.

Cuatro. Con cargo a las dotaciones consignadas en el presupuesto del Consejo Superior de Deportes para 2012 se abonará a la Sociedad Estatal Loterías y Apuestas del Estado (SELAE) el importe de los anticipos a cuenta realizados a los beneficiarios mediante descuentos en los pagos que el citado organismo realice a favor de los mismos, en aplicación de lo dispuesto en la Disposición Final Décima del Real Decreto-Ley 20/2011, de 30 de diciembre, de medidas urgentes en materia presupuestaria, tributaria y financiera para la corrección del déficit público.

Disposición Adicional cuarta. Participación de las Comunidades Autónomas en la aprobación de nuevas modalidades de juego.

La aprobación de las Ordenes Ministeriales que establezcan nuevas modalidades de juego, o la modificación de las existentes, requiere la deliberación y pronunciamiento previo de órganos bilaterales autonómico-estatales, en los casos que así se prevea por los respectivos Estatutos de Autonomía.

Disposición Adicional quinta. Ciudades Autónomas de Ceuta y Melilla.

Las referencias que en esta Ley se hacen a las Comunidades Autónomas incluirán, cuando proceda, a las Ciudades Autónomas de Ceuta y Melilla, en relación con las competencias que en materia de juego tienen atribuidas.

Disposición Adicional sexta. Régimen de participación en la recaudación de las Apuestas Deportivas e Hípicas.

✐ Modificada por disp. final 16.2 de Ley núm. 2/2012, de 29 junio.

Reglamentariamente se fijará el porcentaje o su equivalente, aplicable a la recaudación obtenida de las apuestas para determinar la cantidad que será objeto de retorno al Deporte y a las competiciones deportivas organizadas en España, en el caso de las Apuestas Deportivas y de retorno a las sociedades organizadoras de carreras de caballos en España en el caso de las Apuestas Hípicas, todo ello sin perjuicio de lo previsto en la Disposición Adicional tercera. El Real Decreto que desarrolle la presente Ley establecerá asimismo el régimen de participación y distribución que corresponda por las obligaciones de proporcionar los datos y resultados oficiales de las competiciones deportivas y de garantía de la integridad en el desarrollo de las mismas, así como, en el caso de las carreras de caballos, por la propia organización de las carreras y su contribución al mantenimiento de la industria productiva.

⚖ *Jurisprudencia.*

– Sentencia del Tribunal de Justicia (Sala Tercera) de 1 de marzo de 2012.
– «Directiva 96/9/CE – Protección jurídica de las bases de datos – Derechos de autor – Calendarios de encuentros de campeonatos de fútbol».
– Asunto C-604/10, que tiene por objeto una petición de decisión prejudicial planteada, con arreglo al artículo 267 TFUE, por la Court of Appeal (England & Wales) (Civil Division) (Reino Unido), mediante resolución de 10 de diciembre de 2010, recibida en el Tribunal de Justicia el 21 de diciembre de 2010, en el procedimiento entre Football Dataco Ltd, Football Association Premier League Ltd, Football League Ltd, Scottish Premier League Ltd, Scottish Football League, PA Sport UK Ltd y Yahoo! UK Ltd, Stan James (Abingdon) Ltd, Stan James plc, Enetpulse ApS.

Disposición Adicional séptima. Habilitación a los operadores de apuestas hípicas para participar en los fondos comunes de las sociedades organizadoras de carreras de caballos en España.

Reglamentariamente se regularán las condiciones bajo las cuales los titulares de licencia singular de apuestas hípicas podrán celebrar acuerdos con las sociedades organizadoras de carreras de caballos en España, debidamente habilitadas por la correspondiente Comunidad Autónoma, a fin de permitir a los participantes el juego en masa común, correspondiente a cada modalidad de apuesta y totalizado en los respectivos hipódromos.

✐ Añadida por disp. final 16.3 de Ley núm. 2/2012, de 29 junio.

Disposición Transitoria primera. Ejercicio de competencias administrativas antes del inicio de actividades de la Comisión Nacional del Juego.

✐ Modificada por disp. final 16.4 de Ley núm. 2/2012, de 29 junio.

Las competencias previstas para la Comisión Nacional del Juego serán ejercidas por la Dirección General de Ordenación del Juego del Ministerio de Hacienda y Administraciones Públicas, incluyendo las relacionadas con la gestión y recaudación de las tasas a las que se refiere el artículo 49 de esta Ley.

El rendimiento de las tasas mencionadas en el párrafo anterior se ingresará en el Tesoro Público con aplicación al Presupuesto de Ingresos del Estado.

El Registro de Prohibidos hasta ahora dependiente del Ministerio del Interior de conformidad con la Orden Ministerial de 9 de enero de 1979, será gestionado por la Dirección General de Ordenación del Juego hasta su integración en el Registro General de Interdicciones de Acceso al Juego y el Registro de Personas Vinculadas a Operadores de Juego.

Disposición Transitoria segunda. Títulos habilitantes de la Sociedad Estatal Loterías y Apuestas del Estado.

La Sociedad Estatal Loterías y Apuestas del Estado podrá seguir comercializando las modalidades y juegos que venía realizando hasta la entrada en vigor de esta Ley, de acuerdo con la normativa, las habilitaciones y el régimen de explotación de puntos de venta presencial que se le venían aplicando hasta la entrada en vigor de esta Ley.

En el plazo de un año, la Comisión Nacional del Juego transformará las habilitaciones de las que es titular la Sociedad Estatal Loterías y Apuestas del Estado en relación con las apuestas deportivas e hípicas en una licencia general de apuestas, así como en las licencias singulares necesarias para la explotación de las mismas, en los mismos términos y con idéntico alcance a las habilitaciones que regían hasta la fecha de entrada en vigor de esta Ley.

La Sociedad Estatal Loterías y Apuestas del Estado no podrá obtener licencias singulares distintas a las referidas en el párrafo anterior hasta que no se hubieran concedido a otros operadores licencias generales de la modalidad de juego correspondiente.

⇒ Disposición transitoria segunda del Real Decreto 1614/2011, de 14 de noviembre, por el que se desarrolla la Ley 13/2011, de 27 de mayo, de regulación del juego, en lo relativo a licencias, autorizaciones y registros del juego. Vid. parágrafo 5.

Disposición Transitoria tercera. Normativa de los juegos.

La regulación aplicable a los distintos juegos continuará en vigor hasta que sea modificada por los órganos competentes.

⇒ Instrucción General de Loterías aprobada por Decreto de 23 de marzo de 1956.

Disposición Transitoria cuarta. Régimen transitorio para los puntos de venta y delegaciones comerciales de la Sociedad Estatal Loterías y Apuestas del Estado.

A los puntos de venta de la red comercial de la Sociedad Estatal Loterías y Apuestas del Estado y sus delegaciones comerciales que, en virtud de la Disposición adicional trigésima cuarta de la Ley 26/2009, de 26 de diciembre, de Presupuestos Generales del Estado para el año 2010, no se hubieran acogido al régimen de Derecho Privado en el plazo establecido en el apartado segundo de la citada Disposición, les será de aplicación la correspondiente normativa administrativa hasta la extinción de los mismos por concurrir los supuestos previstos en la citada disposición.

⇒ Artículo 14 del Real Decreto-ley 13/2010, de 3 de diciembre, de actuaciones en el ámbito fiscal, laboral y liberalizadoras para fomentar la inversión y la creación de empleo.

Disposición Transitoria quinta. Primer mandato de los consejeros de la Comisión Nacional del Juego.

No obstante lo dispuesto en el artículo 26 de esta Ley, el primer mandato de tres de los integrantes del Consejo de la Comisión Nacional del Juego durará tres años.

En la primera sesión del Consejo de la Comisión Nacional del Juego se determinará por sorteo, o de forma voluntaria, qué tres consejeros cesarán transcurrido el plazo de tres años desde su nombramiento.

Disposición Transitoria sexta. Régimen transitorio de la cesión del impuesto.

1. Las disposiciones de esta norma que supongan territorialización del rendimiento y competencias normativas o gestoras de las Comunidades Autónomas en este impuesto estatal solo serán aplicables cuando se produzcan los acuerdos en los marcos institucionales de cooperación en materia

de financiación autonómica establecidos en nuestro ordenamiento y las modificaciones normativas necesarias para su configuración y aplicación plena como tributo cedido.

2. En tanto no se produzcan las modificaciones del sistema de financiación señaladas en el apartado anterior, el Estado hará llegar a las Comunidades Autónomas, previos los acuerdos en los marcos institucionales competentes, el importe acordado con las Comunidades Autónomas, según lo establecido en el apartado 11 del artículo 48 de esta Ley, sin que resulte de aplicación lo dispuesto en el artículo 21 de la Ley 22/2009, de 18 de diciembre, relativo a la revisión del fondo de suficiencia global.

El cumplimiento de lo señalado en el párrafo anterior se instrumentará por el mismo procedimiento que el indicado en el apartado 11 de artículo 48 de esta Ley.

Disposición Transitoria séptima. Convalidaciones y homologaciones de las Comunidades Autónomas.

Las homologaciones y certificaciones validadas por los órganos competentes de las Comunidades Autónomas para la concesión de títulos habilitantes de ámbito autonómico con anterioridad a la entrada en vigor de esta Ley surtirán efectos en los procedimientos para el otorgamiento de títulos habilitantes regulados en esta Ley en los términos recogidos en las convocatorias para el otorgamiento de licencias o cuando así lo establezca la Comisión Nacional del Juego.

⇒ PROPUESTA DE LA DIRECCIÓN GENERAL DE ORDENACIÓN DEL JUEGO EN RELACIÓN CON EL PROCEDIMIENTO DE HOMOLOGACION Y CERTIFICACIÓN DE LOS SISTEMAS DE SOFTWARE DE LOS OPERADORES DE JUEGO
http://www.minhap.gob.es/es-ES/Areas%20Tematicas/Ordenacion%20del%20Juego/Paginas/DocumentacionConsejoPoliticasJuego.aspx

Disposición Transitoria octava. Régimen transitorio del régimen sancionador.

El Título VI, Régimen sancionador, de esta Ley, entrará en vigor en la fecha de publicación de la resolución del primer procedimiento para el otorgamiento de licencias al que se refiere el artículo 10 de esta Ley, o el 30 de junio de 2012, si la citada resolución no se hubiera publicado con anterioridad a esa fecha.

Modificada por disp. final 7.1 de Real Decreto-ley núm. 20/2011, de 30 diciembre.

Jurisprudencia.

– Auto de 15 de diciembre de 2011, del Juzgado de lo Mercantil nº 10 de Madrid.
– JMerc Madrid, núm. 10, Auto núm. 75/2012, de 23 de febrero de 2012.
– Auto de 30 de mayo de 2012 del Juzgado de lo Mercantil nº 5 de Madrid.

Disposición Transitoria novena. Régimen transitorio de los patrocinios deportivos sobre el juego.

Los patrocinios deportivos de operadores de juegos y contratos de publicidad y promoción del juego que hubieran sido acordados en firme con anterioridad al 1 de enero de 2011, podrán seguir desplegando sus efectos en los términos contractuales pactados, hasta la publicación de la resolución del primer procedimiento para el otorgamiento de licencias al que se refiere el artículo 10 de esta Ley o hasta el 30 de junio de 2012, si la citada resolución no se hubiera publicado con anterioridad a esa fecha.

Modificada por disp. final 7.2 de Real Decreto-ley núm. 20/2011, de 30 diciembre.

Jurisprudencia.

– Auto de 15 de diciembre de 2011, del Juzgado de lo Mercantil nº 10 de Madrid.
– JMerc Madrid, núm. 10, Auto núm. 75/2012, de 23 de febrero de 2012.
– Auto de 30 de mayo de 2012, del Juzgado de lo Mercantil nº 5 de Madrid.

DISPOSICIÓN DEROGATORIA

1. Quedan derogadas todas aquellas normas que se opongan a lo preceptuado en esta Ley y cuantas disposiciones de igual o inferior rango contradigan lo establecido en la misma.

2. Se derogan expresamente:

1. Real Decreto 28 de febrero de 1924 (Presidencia del Directorio Militar, Gaceta del 29 de febrero).

2. Ley de 16 de julio de 1949, que establece las normas para la celebración de rifas.

3. Decreto 23 de marzo de 1956, aprueba la Instrucción General de Loterías.

4. Orden de 22 de marzo de 1960, por la que se regula con carácter provisional el procedimiento a que ha de ajustarse la solicitud de autorización para celebrar rifas y tómbolas.

5. Decreto 54/1964, de 16 de enero. Organiza el Servicio de Lotería Nacional.

6. Orden de 4 de noviembre de 1965. Nuevas Normas para el pago de premios de la Lotería Nacional.

7. El punto quinto 3 del artículo 3 del Real Decreto-Ley 16/1977, de 25 de febrero, por el que se regulan los Aspectos Penales, Administrativos y Fiscales de los Juegos de Suerte, Envite o Azar y Apuestas.

8. Disposiciones adicionales decimoctava y decimonovena de la Ley 46/1985, de 27 de diciembre, de Presupuestos Generales del Estado para 1986, con efectos desde la fecha de entrada en vigor del Título VI de esta Ley.

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

10. Real Decreto 2695/1986, de 19 de diciembre, por el que se establece la composición del Consejo Rector de Apuestas Deportivas del Organismo Nacional de Loterías y Apuestas del Estado.

11. Ley 34/1987, Potestad Sancionadora de la Administración Pública en materia de juegos de suerte, envite o azar. No obstante, las Ciudades Autónomas de Ceuta y Melilla aplicarán esta Ley hasta la aprobación, dentro de su ámbito competencial, de la normativa correspondiente a esta materia.

12. Real Decreto 1511/1992, de 11 de diciembre, por el que se regulan determinados aspectos administrativos y económicos del Organismo Nacional de Loterías y Apuestas del Estado.

13. El Real Decreto 2069/1999, de 30 de diciembre, por el que se aprueba el Estatuto de la entidad pública empresarial Loterías y Apuestas del Estado.

14. Disposición adicional vigésima de la Ley 24/2001, de 27 de diciembre, de Medidas Fiscales, Administrativas y del Orden Social.

15. Artículo 88 de la Ley 53/2002, de 30 de diciembre, de Medidas Fiscales, Administrativas y del Orden Social, que establece el Régimen sancionador de los titulares de los puntos de venta de la red comercial de Loterías y Apuestas del Estado.

16. Orden HAC/430/2004, de 19 de febrero, sobre creación de sucursales de la Red Básica de Loterías y Apuestas del Estado.

17. Real Decreto 176/2005, de 18 de febrero, por el que se regula el Patronato para la provisión de administraciones de Lotería Nacional.

Jurisprudencia.

– JMerc Madrid, núm. 10, Auto núm. 75/2012, de 23 de febrero de 2012.

Disposición Final primera. Título competencial.

Esta Ley se dicta en el ejercicio de las competencias exclusivas del Estado previstas en la reglas 6.ª, 11.ª, 13.ª, 14.ª y 21.ª del apartado 1, del artículo 149 de la Constitución Española.

Disposición Final segunda. Facultad de desarrollo.

El Gobierno de la Nación aprobará el Estatuto de la Comisión Nacional del Juego en el plazo de seis meses a partir de la entrada en vigor de esta Ley.

Se autoriza al Gobierno de la Nación a adoptar, a propuesta del titular del Ministerio de Economía y Hacienda, en el plazo de un año desde la entrada en vigor de esta Ley, cuantas disposiciones sean necesarias para el desarrollo e implementación de lo previsto en la misma.

Disposición Final tercera. Extinción de determinados Organismos Públicos.

Quedan extinguidos los siguientes organismos: el Patronato para la provisión de Administraciones de Lotería Nacional, el Consejo Rector de Apuestas Deportivas, ambos adscritos al Ministerio de Economía y Hacienda, y la Comisión Nacional del Juego, actualmente adscrita al Ministerio del Interior.

Disposición Final cuarta. Actualización del importe de las sanciones.

La actualización de los importes relativos a las multas previstas en el artículo 42 de esta Ley, podrá llevarse a cabo mediante Real Decreto, a propuesta del Ministerio de Economía y Hacienda.

Disposición Final quinta. Modificación de las tasas sobre el juego.

1. El apartado 1.º del artículo 3 del Real Decreto-Ley 16/1977, de 25 de febrero, por el que se regulan los aspectos penales, administrativos y fiscales de los juegos de suerte, envite o azar, quedará redactado de la siguiente forma:

«1.º Constituye el hecho imponible la autorización, celebración u organización de juegos de

suerte, envite o azar, salvo que estuvieran sujetas al Impuesto sobre las actividades de juego, establecido en la Ley 11/2011, de regulación del juego.»

2. El artículo 36 del Decreto 3059/1966, de 1 de diciembre, por el que se aprueba el Texto Refundido de Tasas Fiscales, quedará redactado de la siguiente forma:

«Artículo 36. Hecho imponible.

Se exigirán estas tasas por la autorización, celebración u organización de rifas, tómbolas, apuestas y combinaciones aleatorias, salvo que estuvieran sujetas al Impuesto sobre las actividades de juego, establecido en la Ley 11/2011, de regulación del juego.

Su exacción corresponderá al Estado cuando el ámbito territorial de participación sea estatal.»

Disposición Final sexta. Modificación de la Disposición adicional décima de la Ley 6/1997, de 14 de abril, de Organización y Funcionamiento de la Administración General del Estado.

Se modifica el apartado 1 de la Disposición adicional décima de la Ley 6/1997, de 14 de abril, de Organización y Funcionamiento de la Administración General del Estado, el cual quedará redactado en los siguientes términos:

«1. La Comisión Nacional del Mercado de Valores, el Consejo de Seguridad Nuclear, el Ente Público RTVE, las Universidades no transferidas, la Agencia de Protección de Datos, el Instituto Español de Comercio Exterior (ICEX), el Consorcio de la Zona Especial Canaria, la Comisión Nacional de Energía, la Comisión del Mercado de las Telecomunicaciones, la Comisión Nacional de la Competencia, la Comisión Nacional del Sector Postal, el Consejo Estatal de Medios Audiovisuales y la Comisión Nacional del Juego, se regirán por su legislación específica y supletoriamente por esta Ley.

El Gobierno y la Administración General del Estado ejercerán respecto de tales Organismos las facultades que la normativa de cada uno de ellos les asigne, en su caso, con estricto respeto a sus correspondientes ámbitos de autonomía.»

Disposición Final séptima. Exenciones en el Impuesto sobre el Valor Añadido e Impuesto General Indirecto Canario.

1. Se modifica el artículo 20.Uno.19.º de la Ley 37/1992, de 28 de diciembre, del Impuesto sobre el Valor Añadido, que quedará redactado de la siguiente forma:

«19.º Las loterías, apuestas y juegos organizados por la Sociedad Estatal Loterías y Apuestas del Estado y la Organización Nacional de Ciegos y por los organismos correspondientes de las Comunidades Autónomas, así como las actividades que constituyan los hechos imponibles de los tributos sobre el juego y combinaciones aleatorias.

La exención no se extiende a los servicios de gestión y demás operaciones de carácter accesorio o complementario de las incluidas en el párrafo anterior que no constituyan el hecho imponible de los tributos sobre el juego, con excepción de los servicios de gestión del bingo.»

2. Se modifica el artículo 10.º1.19) de la Ley 20/1991, de 7 de junio, de modificación de los aspectos fiscales del Régimen Económico Fiscal de Canarias, que quedará redactado de la siguiente forma:

«19) Las loterías, apuestas y juegos organizados por la Sociedad Estatal Loterías y Apuestas del Estado y la Organización Nacional de Ciegos y, en su caso, por los órganos correspondientes de la Comunidad Autónoma de Canarias, así como las actividades que constituyan los hechos imponibles de los tributos sobre el juego y combinaciones aleatorias.

La exención no se extiende a los servicios de gestión y demás operaciones de carácter accesorio o complementario de las incluidas en el párrafo anterior que no constituyan el hecho imponible de los tributos sobre el juego, con excepción de los servicios de gestión del bingo.»

Disposición Final octava. Modificación de la Ley 2/2011, de 4 de marzo, de Economía Sostenible.

Uno. Se modifica el apartado 1 del artículo 8 de la Ley 2/2011, de 4 de marzo, de Economía Sostenible, quedando redactado de la siguiente forma:

«1. A los efectos de lo previsto en este Capítulo, tienen la consideración de Organismo Regulador las actuales Comisión Nacional de Energía, Comisión del Mercado de las Telecomunicaciones, Comisión Nacional del Sector Postal y Comisión Nacional del Juego.»

Dos. Se modifica el apartado 3 del artículo 9 de la Ley 2/2011, de 4 de marzo, de Economía Sostenible, quedando redactado de la siguiente forma:

«3. A los efectos de lo previsto en esta Ley, la Comisión Nacional de Energía y la Comisión

del Mercado de las Telecomunicaciones se relacionarán con el titular del Ministerio de Industria, Turismo y Comercio; la Comisión Nacional del Sector Postal se relacionará con el titular del Ministerio de Fomento; y la Comisión Nacional del Juego se relacionará con el titular del Ministerio de Economía y Hacienda.»

Disposición Final novena. Mantenimiento del régimen fiscal aplicable en el Impuesto sobre la Renta de las Personas Físicas a los premios ya exentos en dicho impuesto en el momento de la entrada en vigor de la presente Ley.

Se añade una disposición adicional trigésima tercera a la Ley 35/2006, de 28 de noviembre, del Impuesto sobre la Renta de las Personas Físicas y de modificación parcial de las leyes de los Impuestos sobre Sociedades, sobre la Renta de no Residentes y sobre el Patrimonio, que queda redactada de la siguiente forma:

«Disposición adicional trigésima tercera. Mantenimiento del régimen fiscal aplicable con anterioridad a la aprobación de la Ley de regulación del juego.

En relación con los premios obtenidos en juegos distintos de las loterías, la exención prevista en el artículo 7 ñ) de esta Ley sólo resultará de aplicación respecto de los juegos que ya se venían comercializando por las entidades previstas en dicho artículo y en la disposición final tercera del Real Decreto-Ley 1/2011, de 11 de febrero, en el momento de la entrada en vigor de la Ley 11/2011, de regulación del juego, y estaban exentos con arreglo a la regulación de este Impuesto vigente en dicho momento.»

Disposición Final décima. Régimen aplicable a los sistemas de Concierto y Convenio.

1. En virtud de su régimen foral, la aplicación a la Comunidad Autónoma del País Vasco de lo dispuesto en esta Ley se entenderá sin perjuicio de lo dispuesto en la Ley del Concierto Económico.

2. En virtud de su régimen foral, la aplicación a la Comunidad Foral de Navarra de lo dispuesto en esta Ley se llevará a cabo según lo establecido en el artículo 64 de la Ley Orgánica de Reintegración y Amejoramiento del Régimen Foral de Navarra, conforme a lo dispuesto en el Convenio Económico entre el Estado y la Comunidad Foral de Navarra.

Disposición Final undécima. Entrada en vigor.

Esta Ley entrará en vigor el día siguiente al de su publicación en el «Boletín Oficial del Estado».

§ 4 REAL DECRETO 1613/2011, DE 14 NOVIEMBRE. DESARROLLA LA LEY 13/2011, DE 27 MAYO, DE REGULACIÓN DEL JUEGO, EN LO RELATIVO A LOS REQUISITOS TÉCNICOS DE LAS ACTIVIDADES DE JUEGO

(BOE núm. 275, de 15 noviembre; rect. BOE núm. 9, de 11 enero 2012 [RCL 2011, 2046 y RCL 2012, 32])

⇒ Resolución de 16 de noviembre de 2011, de la Dirección General de Ordenación del Juego, por la que se aprueba la disposición por la que se desarrollan las especificaciones técnicas que deben cumplir los sistemas técnicos de juego objeto de licencias otorgadas al amparo de la Ley 13/2011, de 27 de mayo, de regulación del juego.

Resolución de 12 de julio de 2012, de la Dirección General de Ordenación del Juego, por la que se aprueba la disposición que establece el modelo y contenido del informe de certificación definitiva de los sistemas técnicos de los operadores de juego y se desarrolla el procedimiento de gestión de cambios.

I

La Ley 13/2011, de 27 de mayo, de regulación del juego, establece el marco regulatorio de la actividad de juego, en sus distintas modalidades, que se desarrolle con ámbito estatal con el fin de garantizar la protección del orden público, luchar contra el fraude, prevenir las conductas adictivas, proteger los derechos de los menores y salvaguardar los derechos de los participantes en los juegos.

La citada Ley crea en su artículo 20 la Comisión Nacional del Juego como el organismo regulador del sector del juego con la finalidad, entre otras, de supervisar y controlar el desarrollo, explotación y comercialización las actividades de juego.

El mencionado control de la actividad de juego se encuentra regulado en el título IV de la citada Ley 13/2011 que dedica su capítulo III a la homologación de los sistemas técnicos de juego.

El sistema técnico de juego queda conformado por la Unidad Central de Juegos y el conjunto de sistemas e instrumentos técnicos o telemáticos que posibiliten la organización, comercialización y celebración de juegos por estos medios y deberá disponer de los mecanismos de autenticación suficientes para garantizar, entre otros, la confidencialidad e integridad en las comunicaciones, la identidad de los participantes, la autenticidad y cómputo de las apuestas, el control de su correcto funcionamiento, el cumplimiento de las prohibiciones subjetivas reguladas en el artículo 6 de la ley 13/2011, de 27 de mayo, de regulación del juego y el acceso a los componentes del sistema informático exclusivamente del personal autorizado o de la propia Comisión Nacional del Juego, en las condiciones que ésta pudiera establecer.

Las entidades que lleven a cabo la organización, explotación y desarrollo de juegos regulados en la referida Ley han de disponer del material software, equipos, sistemas, terminales e instrumentos en general necesarios para el desarrollo de las actividades de juego, debidamente homologados, correspondiendo a la Comisión Nacional del Juego la homologación de los sistemas técnicos de juego y el establecimiento de las especificaciones necesarias para su funcionamiento.

Este real decreto desarrolla reglamentariamente lo dispuesto por la Ley 13/2011, de 27 de mayo, de regulación del juego, en lo relativo a los sistemas técnicos de juego de los operadores a los que se refiere el título III de la citada ley y establece los requisitos técnicos que han de ser cumplidos por dichos operadores en el desarrollo y explotación de las actividades de juego. Los requisitos técnicos de los operadores autorizados para la comercialización de Loterías se regularán en una normativa específica y diferenciada dada la especificidad de ese producto de juego.

La norma atribuye asimismo a la Comisión Nacional del Juego amplias facultades para, a través del ejercicio de sus competencias normativas, establecer el detalle de los procedimientos y la determinación de los requisitos y condiciones que, precisamente por su condición fundamentalmente técnica, pueden estar sujetos a cambios como consecuencia del desarrollo de la técnica y que, sólo desde la perspectiva del regulador, pueden ser abordados con la celeridad adecuada.

II

Este real decreto se divide en siete capítulos, con veintisiete artículos, una disposición adicional y dos disposiciones finales.

El capítulo I regula el objeto de la norma y la definición de determinados conceptos que resultan importantes para su adecuada interpretación.

En el capítulo II se establecen los requisitos técnicos necesarios de los sistemas técnicos de juego, de la Unidad Central de Juegos y del generador de números aleatorios.

El capítulo III se ocupa del procedimiento, las entidades y los efectos de la homologación y certificación de los sistemas técnicos de juego. Igualmente, se regula el reconocimiento de las homologaciones y certificaciones validadas por otras administraciones.

El capítulo IV se dedica al control de las actividades de juego a través de su monitorización y supervisión, estableciéndose los requisitos técnicos que han de ser adoptados por los operadores para el correcto desempeño de estas funciones por la Comisión Nacional del Juego. Asimismo, se establece la obligación de implantar en el sistema técnico de juego del operador un sistema de control interno que capture y registre la totalidad de las operaciones de juego y las transacciones económicas que se realicen entre los participantes y la Unidad Central de Juegos del operador.

El capítulo V establece los criterios relacionados con la monitorización de los medios y pasarelas de pago.

En el capítulo VI, se establecen los requisitos de seguridad de los sistemas técnicos de juego, se regula el control de acceso y seguridad de los sistemas técnicos, las comunicaciones con los participantes y las comunicaciones entre los componentes de los sistemas técnicos de juego. Igualmente se regula la trazabilidad y registro de las operaciones de juego y se establece la obligación de disponer de un Plan de Contingencia Tecnológica para el mantenimiento de la operativa de juego en los casos en los que la Unidad Central de Juegos del operador o sus infraestructuras y sistemas informáticos principales no estén disponibles.

Finalmente, el capítulo VII, se dedica al control de los participantes, estableciendo los requisitos técnicos para su identificación, así como los criterios aplicables para el control de las prohibiciones subjetivas de participación en los juegos a las que se refieren las letras a), b) y c) del número segundo del artículo 6 de la Ley 13/2011, de 27 de mayo, de regulación del juego.

III

Este real decreto, a los efectos de dar cumplimiento a lo dispuesto en la Directiva 98/34/CE, del Parlamento Europeo y del Consejo, de 22 de junio de 1998, modificada por la Directiva 98/48/CE, del Parlamento Europeo y del Consejo, de 20 de julio de 1998, ha sido sometido al procedimiento de información en materia de normas y reglamentaciones técnicas y de reglamentos relativos a los servicios de la sociedad de la información, regulado en el Real Decreto 1337/1999, de 31 de julio.

En su virtud, a propuesta de la Ministra de Economía y Hacienda, de acuerdo con el Consejo de Estado y previa deliberación del Consejo de Ministros en su reunión del día 11 de noviembre de 2011, dispongo:

CAPÍTULO I

Disposiciones generales

Artículo 1. Objeto.

El objeto de este real decreto consiste en el establecimiento de los requisitos de carácter técnico que han de ser cumplidos por los operadores para la organización, explotación y desarrollo de las actividades de juego que requieran títulos habilitantes a los que se refiere el título III de la Ley 13/2011, de 27 de mayo, de regulación del juego.

⇒ Título III Ley 13/2011, de 27 de mayo. Vid. parágrafo 3.
Artículo 3 letras c), d), e) y f) Ley 13/2011, de 27 de mayo. Vid. parágrafo 3.
Artículo 42 Ley 30/1992, de 26 de noviembre. Vid. parágrafo 29.2.
Ley 10/2010, de 28 de abril, de prevención del blanqueo de capitales. Vid. parágrafo 28.4.

Artículo 2. Definiciones.

A efectos de este real decreto, los términos que en él se emplean tendrán el sentido que se establece en el presente artículo.

1. Sistema técnico de juego. Se entiende por sistema técnico de juego el conjunto de equipos, sistemas, terminales, instrumentos y material software empleado por el operador para la organización, explotación y desarrollo de la actividad de juego. El sistema técnico de juego soporta todas las operaciones necesarias para la organización, explotación y desarrollo de la actividad de juego,

así como la detección y el registro de las transacciones correspondientes entre los jugadores y el operador.

Los elementos básicos del sistema técnico de juego son la Unidad Central de Juegos y el sistema de control interno.

2. Unidad Central de Juegos. Se entiende por Unidad Central de Juegos el conjunto de elementos técnicos necesarios para procesar y gestionar las operaciones realizadas por los participantes en los juegos.

Forman parte de la Unidad Central de Juegos, la plataforma de juegos y el software de los juegos.

3. Sistema de control interno. Se entiende por sistema de control interno el conjunto de componentes destinados a registrar la totalidad de las operaciones y transacciones realizadas en el desarrollo de los juegos al objeto de garantizar a la Comisión Nacional del juego la posibilidad de mantener un control permanente sobre las actividades de juego del operador.

Los elementos fundamentales del sistema de control interno son el capturador y la base de datos segura.

4. Capturador. El capturador es el componente del sistema de control interno del operador destinado a la captura y registro de los datos de monitorización y control establecidos por la Comisión Nacional del Juego, su traducción y almacenamiento en la base de datos segura.

5. Base de datos segura. La base de datos segura es el almacén que contiene los datos de monitorización y control introducidos por el capturador y a la que en todo momento puede acceder la Comisión Nacional del Juego.

6. Registro de acceso. El registro de acceso es el sistema que almacena y conserva las operaciones realizadas sobre la Unidad Central de Juegos por operarios, administradores y demás personas vinculadas al operador o, en su caso, a la Comisión Nacional del Juego, con acceso a aquélla.

7. Plataforma de juego. Se entiende por plataforma de juego la infraestructura de software y hardware que constituye la interfaz principal entre el participante y el operador de juego.

La plataforma de juego ofrece al jugador las herramientas necesarias para abrir o cerrar su cuenta de juego, grabar, editar la información de su perfil, depositar o retirar fondos de su cuenta de juego o visualizar el detalle o un resumen de los movimientos de su cuenta.

La plataforma de juego incluye cualquier elemento técnico que muestre información relevante al participante sobre los juegos ofrecidos por el operador, así como cualquier software cliente que el participante tenga que descargarse e instalar en su equipo para poder interactuar con la plataforma.

La plataforma de juego permite al operador gestionar el registro de usuario y la cuenta de juego de los participantes, así como las transacciones financieras de juego, informar sobre los resultados de los juegos, habilitar o deshabilitar los registros y las cuentas y establecer todos los parámetros configurables.

Forman parte de la plataforma de juegos las bases de datos de juego y la pasarela de pagos.

8. Bases de datos de juego. Se entiende por bases de datos de juego el conjunto de almacenes lógicos en los que se registran y conservan los datos de carácter personal de los participantes en los juegos, los relativos a la totalidad de las transacciones realizadas por éstos y la información relativa a resultados de eventos o acontecimientos deportivos, coeficientes y demás datos relevantes a los efectos del desarrollo y gestión de actividades de juego.

9. Pasarela de pagos. Se entiende por pasarela de pagos al conjunto de sistemas e instrumentos técnicos que permiten realizar las transacciones económicas entre el participante y el operador de juego y que contiene la lógica necesaria para transferir fondos desde el medio de pago empleado por el participante al operador y desde éste al participante.

10. Software de Juego. El software de juego consiste o está formado por los módulos que permiten gestionar cada uno de los juegos, autorizar e implementar las reglas de cada uno de ellos y a los que se accede desde la plataforma de juego.

11. Generador de números aleatorios. El generador de números aleatorios es el componente software o hardware que, mediante procedimientos que garantizan su aleatoriedad, genera los resultados numéricos que son empleados por el operador para determinar el resultado de determinados juegos.

12. Registro de usuario. Se entiende por registro de usuario al registro único que permite al participante acceder a las actividades de juego de un determinado operador y en la que se recogen, entre otros, los datos que permiten la identificación del participante y los que posibilitan la realización de transacciones económicas entre éste y el operador de juego.

13. Cuenta de juego. Se entiende por cuenta de juego a la cuenta abierta por el participante y vinculada a su registro de usuario en la que se cargan los ingresos de las cantidades económicas destinadas por éste al pago de la participación en las actividades de juego y se abonan los importes de la participación. La cuenta de juego no puede presentar en ningún caso saldo acreedor.

CAPÍTULO II

Sistemas técnicos de juego

⇒ Artículo 17 y Capítulo III Título IV Ley 13/2011, de 27 de mayo. Vid. parágrafo 3.
Disposición transitoria primera de la Ley 13/2011, de 27 de mayo. Vid. parágrafo 3.

Artículo 3. Requisitos de los sistemas técnicos de juego.

1. Los sistemas técnicos de juego empleados por los operadores habilitados para la organización, explotación y desarrollo de las actividades de juego por medios electrónicos, informáticos, telemáticos e interactivos reunirán las condiciones que, mediante disposición, establezca la Comisión Nacional del Juego y deberán permitir el cumplimiento de las obligaciones establecidas en la Ley 13/2011, de 27 de mayo, de regulación del juego, las establecidas en este real decreto y las que, en su caso, se establezcan en la reglamentación básica de los juegos y en los correspondientes títulos habilitantes.

2. En cualquier caso, los sistemas técnicos de juego deberán garantizar la efectividad de los controles en relación con la duración del tiempo de juego, cantidad máxima jugada o utilización de las opciones de autoexclusión, entre otras medidas, que fueran exigidas por la Comisión Nacional del Juego, en relación con el desarrollo de los juegos o de sus modalidades de ejercicio, así como los demás extremos previstos en el artículo 17.2 de la Ley 13/2011, de 27 de mayo, de regulación del juego.

Artículo 4. Requisitos de la Unidad Central de Juegos.

1. De acuerdo con el artículo 16 de la Ley 13/2011, de 27 de mayo, de regulación del juego, los operadores habilitados para la organización, explotación y desarrollo no ocasional de los juegos objeto de la referida ley, deberán disponer de una Unidad Central de Juegos que cumplirá las especificaciones que establezca la Comisión Nacional del Juego y que permitirá:

a) Registrar todas las actuaciones u operaciones de juego realizadas desde los equipos y usuarios conectados a la misma, operaciones y resultados sobre eventos de apuestas y sorteos, reparto de premios, operaciones sobre el registro de usuario y las cuentas de juego, datos agregados y de control, así como eventos de funcionamiento de la plataforma de juego.

b) Garantizar el correcto funcionamiento de las actividades de juego.

c) Comprobar en todo momento, si así fuera necesario, las operaciones realizadas, los participantes en las mismas y sus resultados, si la naturaleza del juego así lo permite, así como reconstruir de manera fiable todas las actuaciones u operaciones realizadas a través de ella.

2. De acuerdo con lo dispuesto en el artículo 18, apartados 2 y 3, de la Ley 13/2011, de 27 de mayo, de regulación del juego, los operadores habilitados deberán asegurar la existencia de las copias de seguridad necesarias y la aplicación de las medidas técnicas y los planes de contingencia que permitan garantizar la recuperación de datos ante cualquier clase de incidencia, así como disponer de una réplica de su Unidad Central de Juegos, que permitirá el normal desarrollo de la actividad de juego, con todas las garantías, en los supuestos en que la unidad principal se hallare fuera de servicio.

3. La Unidad Central de Juegos y su réplica, estarán instaladas en dependencias sujetas, en todo momento, a control de acceso y vigilancia, siendo el operador el responsable de su custodia.

El operador facilitará el acceso a las citadas dependencias, con independencia del lugar de su ubicación, a los inspectores de la Comisión Nacional del Juego, para la realización de inspecciones presenciales en cualquiera de las ubicaciones de los medios físicos de la Unidad Central de Juegos.

El operador es responsable de garantizar el acceso y la inspección de la Unidad Central de Juegos con independencia de su ubicación física o de la titularidad de los medios que emplee y cualquiera que sea el país en que éstos estuvieran ubicados.

En el caso de que la ubicación de la plataforma de juego o de que alguno de sus componentes fuera virtual, o empleara elementos deslocalizados, el operador deberá garantizar el acceso y las facultades precisas para realizar la inspección desde los lugares físicos en los que se realice la administración de los servicios.

En todo caso, el personal que preste servicios en las instalaciones del operador, sea propio, sea

de las entidades que le faciliten o provean algún tipo de servicio, prestará total colaboración a los inspectores de la Comisión Nacional del Juego a fin de facilitar el acceso y la inspección. El operador será responsable de la falta de colaboración del citado personal, con independencia de la relación jurídica o laboral que le vincule.

Artículo 5. Requisitos del generador de números aleatorios.

El generador de números aleatorios, sin perjuicio de los requisitos adicionales que la Comisión Nacional del Juego pudiera establecer, deberá reunir, al menos, las siguientes características:

a) Los datos aleatorios generados serán imprevisibles e indeterminables.

b) Las series de datos generados no serán reproducibles.

c) Los métodos de escalamiento serán lineales y no introducirán ningún sesgo, patrón o predictibilidad.

d) El método de translación de los símbolos o resultados del juego no estará sometido a la influencia o control de un factor distinto de los valores numéricos derivados del generador de números aleatorios.

CAPÍTULO III

Homologación, certificación y auditoría de los sistemas técnicos de juego

⇒ Artículo 16 y Capítulo III Título IV Ley 13/2011, de 27 de mayo. Vid. parágrafo 3.

Artículo 6. Homologación de los sistemas técnicos de juego.

1. Corresponde a la Comisión Nacional del Juego la homologación de los sistemas técnicos de juego y el establecimiento de las especificaciones necesarias para su funcionamiento de acuerdo con lo dispuesto en el artículo 16 de la Ley 13/2011, de 27 de mayo, de regulación del juego. Para la realización de las homologaciones podrá basarse en informes de certificación de la adecuación de los sistemas técnicos de juego del operador emitidos por entidades debidamente designadas a estos efectos.

⇒ Artículo 16 Ley 13/2011, de 27 de mayo. Vid. parágrafo 3.

2. La Comisión Nacional del Juego establecerá las especificaciones técnicas que hubieren de reunir, para su homologación y certificación los sistemas técnicos de juego.

La Comisión Nacional del Juego evitará a estos efectos que se introduzcan obstáculos que pudieren distorsionar la competencia en el mercado.

Artículo 7. Entidades designadas para emitir el informe de certificación de los sistemas técnicos de juego.

1. El informe de certificación de los sistemas técnicos de juego deberá ser realizado por las entidades designadas a estos efectos por la Comisión Nacional del Juego.

2. La Comisión Nacional del Juego establecerá los requisitos técnicos y las condiciones que hubieren de cumplir las entidades para obtener la designación a que se refiere el número anterior, así como el procedimiento para su solicitud por parte de las entidades interesadas.

3. Los requisitos o condiciones exigidos y el procedimiento establecido para la designación de entidades de certificación de los sistemas técnicos de juego no establecerá obstáculos que pudieren distorsionar injustificadamente la competencia.

4. La Comisión Nacional del Juego publicará en su página web la relación de las entidades designadas para emitir el informe de certificación de los sistemas técnicos de juego.

⇒ Apartado 4 del artículo 8 de la Orden EHA/2528/2011, de 20 de septiembre, por la que se establecen los requisitos y el procedimiento de designación de entidades independientes que realicen las certificaciones de evaluación del software de juegos y de seguridad de operadores de juegos.
La web es:
http://www.minhap.gob.es/es-ES/Areas%20Tematicas/Ordenacion%20del%20Juego/Paginas/EntidadesCertificadoras.aspx

Artículo 8. Plazo y procedimiento de homologación y certificación.

1. La Comisión Nacional del Juego homologará los sistemas técnicos de juego de acuerdo con lo establecido en el artículo 16 de la Ley 13/2011, de 27 de mayo, de regulación del juego, en un plazo máximo de seis meses contados desde la notificación del otorgamiento de la licencia.

La Comisión Nacional del Juego establecerá, dentro del marco de los criterios fijados por el Ministerio de Economía y Hacienda y el Consejo de Políticas del Juego, el procedimiento de homo-

logación y certificación de los sistemas técnicos de juego. Asimismo, la citada Comisión establecerá el contenido mínimo de los informes emitidos por las entidades designadas.

2. El procedimiento de homologación inicial de los sistemas técnicos de juego se realizará en el marco del procedimiento de otorgamiento de licencias generales y singulares.

La solicitud de licencia estará acompañada de un proyecto técnico en el que se detallarán los aspectos fundamentales del sistema para el desarrollo de actividades de juego y, en particular, los componentes de la Unidad Central de Juegos y del sistema de control interno.

La Comisión Nacional del Juego podrá requerir al interesado cuanta información resulte necesaria para la evaluación del proyecto técnico.

3. Los informes de certificación deberán pronunciarse sobre el cumplimiento de los requisitos técnicos correspondientes a la licencia solicitada y tendrán como mínimo el contenido siguiente:

a) En relación con la plataforma de juego, se incluirá una descripción funcional detallada de procesos soportados por la plataforma, entre otros, el registro de usuario, datos de las sesiones, cuenta de juego, información al participante de las jugadas, sistemas de cobro y pago, mecanismos de limitación a la participación, así como cualquier otro que implemente el sistema.

El informe evaluará asimismo el comportamiento de la plataforma ante caídas del sistema, procedimientos de recuperación, gestión de sesiones, medidas contra el fraude y el blanqueo de capitales, medidas de juego responsable y obligaciones de información a los participantes.

b) Para cada juego para el que se solicitara licencia singular, el informe certificará la adecuación de las normas implementadas por el software con las establecidas por la reglamentación básica del juego, incluyendo, en su caso, todas las opciones posibles, política de bonos, detalle de los premios y de las probabilidades del juego, así como el porcentaje de retorno al jugador.

c) En relación con el generador de números aleatorios, el informe indicará el nivel de calidad intrínseca del generador, tras superar cuantas pruebas estadísticas sean necesarias para demostrar que los datos generados son de carácter aleatorio, imprevisibles, no reproducibles, y que los métodos de escalamiento y translación son lineales e independientes de cualquier otro factor que no sea el propio generador.

d) En relación con el sistema de control interno, el informe incluirá una descripción funcional detallada de los procesos implementados para la captura y el registro en la base de datos segura de las operaciones de juego.

Los informes de certificación irán acompañados de una copia del software objeto de homologación firmada digitalmente por las entidades designadas al efecto, que será empleada para comprobar la integridad del software en los procedimientos de auditoría de los sistemas técnicos de juego.

4. Los informes de certificación incluirán una relación de los componentes, software o hardware, calificados como críticos, con información detallada de la ubicación de cada componente en el sistema técnico de juego, denominación de los componentes y niveles de revisión. A estos efectos, se consideran como críticos los elementos que se refieran al generador de números aleatorios, al registro de usuario y la cuenta de juego, el sistema de control interno, las conexiones con la Comisión Nacional del Juego, o el procesamiento de pagos.

La puesta en producción de cualquier modificación sustancial que afecte a un componente crítico de los indicados en el apartado anterior necesitará la previa autorización de la Comisión Nacional del Juego tras la presentación del correspondiente informe de homologación.

La Comisión Nacional del Juego podrá calificar como críticos componentes del sistema técnico de juego del operador que inicialmente no hubieran sido calificados de este modo y que motivadamente considere que afectan o puedan llegar a afectar al desarrollo de los juegos, a los derechos de los participantes, o al interés público.

Artículo 9. Reconocimiento de la homologación y certificación validada por otras administraciones públicas o por las autoridades competentes de los Estados del Espacio Económico Europeo.

1. La Comisión Nacional del Juego establecerá los efectos que hubieren de surtir las homologaciones y certificaciones validadas por otros países del Espacio Económico Europeo o por órganos competentes de las Comunidades Autónomas en los procedimientos para la concesión de títulos habilitantes de juego equiparables a las licencias otorgadas en la Ley 13/2011, de 27 de mayo, de regulación del juego, así como los procedimientos en los que, en su caso, hayan de ser considerados.

2. La normativa que, a tal efecto, dicte la Comisión Nacional del Juego deberá inspirarse en el principio de reducción de cargas administrativas, evitando la reiteración de pruebas técnicas validadas por otra Administración.

Los certificados respecto de los que se soliciten efectos ante la Comisión deberán haber sido emitidos, en su caso, por una entidad independiente designada a estos efectos por un procedimiento que acredite su solvencia.

3. La normativa en la que se base la solicitud de reconocimiento o efectos de las homologaciones, certificaciones o documentación deberá haber sido notificada, si así procediera, a la Comisión Europea, con base en la Directiva 98/34/CE, por la que se establece el procedimiento de información en materia de normas y reglamentaciones técnicas.

Artículo 10. Efectos de la homologación.

1. La homologación de los sistemas técnicos de juego acredita el cumplimiento de los requerimientos técnicos exigidos para la realización de actividades de juego en territorio español o que se dirijan a participantes españoles o con registro de usuario español.

2. Emitido el informe preliminar o definitivo favorable a la homologación de los sistemas técnicos de juego, el interesado lo presentará a la Comisión Nacional del Juego en el marco del procedimiento correspondiente, ya sea de otorgamiento de licencias o de modificación de los sistemas técnicos de juego, que procederá a su evaluación en las formas y plazos establecidos al efecto.

3. La homologación de los sistemas técnicos de juego tiene una validez de diez años contados desde la fecha de emisión del informe correspondiente.

Artículo 11. Homologación preliminar y definitiva de los sistemas técnicos de juego.

1. El otorgamiento provisional de las licencias quedará condicionado a la obtención, en el plazo improrrogable de seis meses contados desde su notificación al interesado, del correspondiente informe favorable de homologación.

2. El informe de certificación de los sistemas técnicos de juego del operador será realizado por una entidad designada por la Comisión Nacional del Juego.

3. El informe preliminar de certificación, que se acompañará a las solicitudes de licencias, tendrá el contenido que establezca la Comisión Nacional del Juego y, partiendo del proyecto técnico presentado, se pronunciará, al menos, sobre el correcto funcionamiento del software de la plataforma o, en su caso, del juego, los elementos de seguridad proyectados y la conexión de los sistemas técnicos del operador con la Comisión Nacional del Juego.

Durante el proceso de homologación la Comisión Nacional del Juego, por sí misma o a través de la entidad designada, revisará el funcionamiento con datos reales del sistema técnico de juego del operador y el cumplimiento de los requisitos exigidos por la Ley 13/2011, de 27 de mayo, de regulación del juego y sus normas de desarrollo, pudiendo recomendar al operador las mejoras y modificaciones del sistema técnico de juego que considere necesarias para el correcto cumplimiento de los requisitos técnicos. Estas recomendaciones formarán parte del informe de certificación definitivo en el que se hará constar, además, el grado de cumplimiento de las mismas por parte del operador.

4. Emitido en plazo el informe favorable de certificación definitivo de los sistemas técnicos de juego, el operador lo trasladará a la Comisión Nacional del Juego para su valoración.

Si la valoración del informe fuera positiva, la Comisión Nacional del Juego modificará de oficio la inscripción provisional de la licencia que pasará a ser definitiva.

Si la valoración del informe no fuera positiva, la Comisión Nacional del Juego ordenará la cesación de la actividad del operador, adoptando las medidas necesarias para evitar eventuales perjuicios a los participantes y al interés público.

⇒ Resolución de 12 de julio de 2012, de la Dirección General de Ordenación del Juego, por la que se aprueba la disposición que establece el modelo y contenido del informe de certificación definitiva de los sistemas técnicos de los operadores de juego y se desarrolla el procedimiento de gestión de cambios.

Artículo 12. Auditoría de los sistemas técnicos de juego.

1. La auditoría de los sistemas técnicos de juego deberá realizarse cada dos años. La auditoría, cuyo coste será asumido por el operador, podrá ser realizada por la Comisión Nacional del Juego o por la entidad que a estos efectos proponga de entre las reconocidas para la homologación y certificación de los sistemas técnicos de juego y que será distinta a la entidad que, en su caso, hubiera realizado el último informe de homologación y certificación de los sistemas técnicos de juego del operador.

2. La primera auditoría se realizará en los seis meses siguientes al vencimiento del plazo de dos años contados desde la concesión de la homologación. Las sucesivas auditorías se realizarán, también, dentro de los seis meses siguientes al vencimiento del plazo de dos años.

En el supuesto de que la auditoría no se haya realizado por la Comisión Nacional del Juego, el informe favorable resultante de la misma deberá ser sometido a la valoración de la citada Comisión.

3. Si transcurrido el plazo establecido no se hubiera presentado a la Comisión Nacional del Juego el informe de auditoría favorable, ésta acordará provisionalmente la suspensión de la actividad del operador e iniciará el correspondiente expediente de revocación de la licencia singular.

4. La Comisión Nacional del Juego, en el ámbito de un procedimiento sancionador o en el de las actuaciones previas a su incoación, podrá ordenar la realización de una auditoría de los sistemas de juego del operador presuntamente responsable de una infracción. La auditoría podrá ser realizada por la Comisión Nacional del Juego o por la entidad que a estos efectos designe de entre las reconocidas para la homologación y certificación de los sistemas de juego y que será distinta a la entidad que hubiera realizado la última auditoría de los sistemas de juego del operador.

5. La Comisión Nacional del Juego dictará las disposiciones o instrucciones particulares que considere precisas para la práctica de la auditoría.

CAPÍTULO IV

Monitorización y supervisión de las actividades de juego

Artículo 13. Sistema de control interno.

1. La monitorización y supervisión de las actividades de juego realizadas por el operador se efectuará a través del sistema de control interno.

2. Los operadores deberán implantar en su sistema técnico de juego un sistema de control interno que capture y registre la totalidad de las operaciones de juego y transacciones económicas que se realicen entre participantes ubicados en España o con registro de usuario en España y la Unidad Central de Juegos del operador.

El sistema de control interno deberá adecuarse a los diferentes canales de comercialización de los juegos y de interacción con los participantes, de tal modo que se asegure la captura y registro de la totalidad de las operaciones de juego realizadas.

Cuando en un único juego se empleen simultáneamente diferentes canales de comercialización o de interacción con los participantes, el operador deberá establecer las pasarelas, interfaces o canales de comunicación entre la totalidad de los medios de participación o de interacción en el juego con el fin de posibilitar a la Comisión Nacional del Juego acceder a la totalidad de las operaciones y transacciones que se hubieran realizado cualquiera que fuera el medio empleado para ello.

3. El operador implantará los sistemas y mecanismos que aseguren la captura y registro de las operaciones de juego, operaciones y resultados de eventos de apuestas y sorteos, reparto de premios, operaciones sobre los registros de usuario, transacciones económicas en las cuentas de juego, datos agregados y de control, así como incidencias de funcionamiento de la plataforma de juego, y su almacenamiento en una base de datos segura a la que podrá acceder la Comisión Nacional del Juego. Asimismo, corresponderá al operador el establecimiento y mantenimiento de la línea segura de acceso de la Comisión Nacional del Juego a la base de datos y el establecimiento de los medios y sistemas que garanticen la conservación y, en su caso, la recuperación de los datos registrados por el sistema de control interno.

La Comisión Nacional del Juego, mediante resolución, podrá ampliar o reducir el número de las operaciones que sean objeto de captura y registro.

4. El sistema de control interno deberá permitir el control por parte de la Comisión Nacional del Juego, y en los términos y condiciones que ésta establezca, de la totalidad de las operaciones de juego registradas.

5. La Comisión Nacional del Juego dispondrá los requisitos técnicos que hayan de cumplir el sistema de control interno y la línea de acceso a la base de datos segura, los protocolos y, en su caso, las herramientas de cifrado, que hayan de ser empleados para el registro de los datos. Asimismo, establecerá los requisitos de seguridad mínimos que haya de cumplir el operador tanto para el acceso al sistema de control como para la conservación de los datos.

Artículo 14. Control de la Unidad Central de Juegos del operador y de su réplica.

1. La Unidad Central de Juegos y su réplica, incorporarán conexiones informáticas seguras y compatibles con los sistemas de la Comisión Nacional del Juego, que permitan a ésta realizar un control y seguimiento, en tiempo real si así se requiriera, de la actividad de juego llevada a cabo, de los premios otorgados y de la identidad de las personas que participan y son premiadas en los

mismos, y en su caso, de la devolución de premios que eventualmente se produzcan con motivo de la anulación de los juegos, todo ello sin perjuicio de la posibilidad de realizar inspecciones presenciales.

2. La Unidad Central de Juegos y su réplica, con independencia de su ubicación, deberán poder ser monitorizadas desde territorio español por la Comisión Nacional del Juego.

Corresponde al operador el establecimiento y mantenimiento de una línea segura que permita el acceso de la Comisión Nacional del Juego a la Unidad Central de Juegos del operador y a su réplica. La Comisión Nacional del Juego dispondrá los requisitos técnicos que hayan de reunir las líneas de acceso.

3. Con la finalidad de facilitar las operaciones de verificación y control de la información la Comisión Nacional del Juego podrá requerir al operador de juego que determinadas unidades secundarias de sus sistemas técnicos se ubiquen en España.

Artículo 15. Actividades de juego realizadas a través de sitio web.

1. Para la comercialización y el desarrollo de actividades de juego a través de sitios web en el ámbito de la Ley 13/2011, de 27 de mayo, de regulación del juego, los operadores deberán implantar un sitio web específico con nombre de dominio bajo «.es» al que deben dirigir todas las conexiones realizadas desde España o que se realicen con un registro de usuario español.

2. El operador deberá establecer los sistemas, mecanismos o acuerdos que garanticen que todas las actividades de juego que se realicen desde España o empleando un registro de usuario español se atienden desde el sitio web del operador bajo «.es». En particular, el operador deberá garantizar que todas las conexiones que se realicen desde territorio español o por participantes con registro de usuario español y que inicialmente fueran dirigidas a sitios web bajo dominio distinto al «.es», que sean propiedad o estén controlados por el operador, su matriz o sus filiales, sean redireccionadas al sitio web específico del operador bajo «.es».

3. El operador notificará a la Comisión nacional del Juego el nombre de dominio y las informaciones y datos relevantes del sitio web que emplee para el desarrollo de su actividad, así como cualquier alteración de los mismos.

La Comisión Nacional del Juego podrá establecer, en los supuestos que lo estime necesario para la protección del interés público y de los menores, que la comercialización y el desarrollo de determinados tipos de juego se realice desde un sitio web exclusivo creado a estos efectos por el operador.

⇒ Ley 56/2007 de 28 de diciembre. Vid. parágrafo 27.4.

Artículo 16. Actividades de juego realizadas a través de mensajería de texto de servicios telefónicos fijos o móviles.

1. Los operadores que organicen, exploten o desarrollen actividades de juego en las que se emplee como medio de participación o interacción, principal o accesorio, sistemas de mensajería de texto a través de servicios telefónicos fijos o móviles, deberán implantar un sistema de control que permita capturar, registrar y, en su caso, traducir al lenguaje empleado para su registro en su base de datos, la totalidad de los mensajes enviados y recibidos por los participantes.

2. Las comunicaciones entre los participantes y el operador se registrarán en una base de datos en los formatos que establezca la Comisión Nacional del Juego. La Comisión Nacional del Juego podrá acceder en todo momento a la base de datos en la que se registren las comunicaciones.

3. El operador deberá establecer los mecanismos y sistemas que permitan a la Comisión Nacional del Juego la monitorización y el control de los servidores de envío y recepción de mensajes de texto empleados por el operador y de las bases de datos de clientes y operaciones y la implantación de las medidas de limitación e información al participante.

Artículo 17. Actividades de juego a través de servicios de comunicaciones por voz.

1. Los operadores que organicen, exploten o desarrollen actividades de juego en las que se emplee como medio de participación o interacción, principal o accesorio, el servicio de comunicaciones por voz, deberán implantar un sistema de control interno que permita capturar y registrar las comunicaciones que se realicen entre los participantes y el operador.

A los efectos de este real decreto se entenderá que tanto las personas que en su caso atiendan las llamadas de los participantes como los sistemas automáticos de contestación interactiva, forman parte de los sistemas técnicos de juego.

2. El operador deberá establecer los mecanismos y sistemas que permitan a la Comisión Nacional del Juego la monitorización y el control de las comunicaciones de voz entre los participantes y el operador, así como de la grabación de las mismas, y de las bases de datos de clientes y operaciones.

3. La grabación y el registro de las comunicaciones entre los participantes y el operador se realizará en una base de datos en los formatos y en el modo que establezca la Comisión Nacional del Juego. Las grabaciones permitirán determinar indubitadamente la fecha y hora en que se realizaron.

La Comisión Nacional del Juego podrá acceder en todo momento a la base de datos en la que se registren las grabaciones de voz.

4. El operador deberá conservar las grabaciones, al menos, durante un año o hasta la caducidad de los premios de las correspondientes actividades de juego, si este plazo fuera mayor.

Artículo 18. Actividades de juego a través de medios de comunicación audiovisual.

Los operadores que organicen, exploten o desarrollen actividades de juego a través de medios de comunicación audiovisual, deberán implantar un sistema de control interno que permita capturar y registrar las comunicaciones que se realicen entre los participantes y el operador.

El operador, en función de los medios empleados para la participación e interacción con el participante, deberá adaptar el sistema de control interno a los requisitos establecidos en este real decreto y a aquellos que establezca la Comisión Nacional del Juego.

Artículo 19. Actividades de juego a través de terminales y máquinas auxiliares.

1. A los efectos de la monitorización y control de las actividades de juego realizadas mediante el empleo de terminales o máquinas auxiliares, el operador deberá realizar las adaptaciones que permitan a la Comisión Nacional del Juego, por si misma o a través de los servicios de inspección de la Comunidad o Ciudad autónoma correspondiente, acceder a los terminales y máquinas auxiliares y a los sistemas técnicos de juego a los que estuvieran conectadas.

2. Las máquinas auxiliares y los terminales utilizados para la organización, explotación o desarrollo de actividades de juego, así como el software empleado por éstas, forman parte de la plataforma de juego y están sujetas a la homologación y certificación en los términos establecidos en el capítulo III de este real decreto.

CAPÍTULO V

Monitorización de los medios y pasarelas de pago

Artículo 20. Monitorización de los medios y pasarelas de pago.

El operador, sin perjuicio de las obligaciones de captura y registro de la operaciones y transacciones económicas vinculadas a las actividades de juego, establecerá los sistemas y mecanismos que permitan a la Comisión Nacional del Juego acceder a los sistemas, medios y pasarelas de pago empleados por el operador para el cobro de la participación y el pago de los premios obtenidos por los participantes.

La Comisión Nacional del Juego establecerá los requisitos técnicos y de acceso que fueran necesarios y proporcionados al control de las operaciones de cobro y pago.

Bibliografía.

– Los medios de pago en España y los medios de pago por internet en la perspectiva de la autorización de apuestas deportivas en este ámbito a nivel nacional. Revista jurídica de deporte y entretenimiento: deportes, juegos de azar, entretenimiento y música nº 23, págs. 541-557.

CAPÍTULO VI

Requisitos de seguridad de los sistemas técnicos de juego

Artículo 21. Control de acceso y seguridad.

1. El operador deberá establecer un protocolo de acceso físico y lógico a sus sistemas técnicos de juego en el que se recojan los procedimientos para su control, la relación de las personas que dispongan de autorización para el acceso, así como las operaciones que pueden realizar en los sistemas.

El registro de acceso a la Unidad Central de Juegos, su réplica y al sistema de control interno, deberá ser conservado por el operador durante, al menos, dos años.

2. La Unidad Central de Juegos y su réplica serán accesibles únicamente por las personas expresamente designadas por el operador a estos efectos y, en el marco de una inspección, por el personal de la Comisión Nacional del Juego.

3. El operador deberá establecer las medidas de seguridad físicas y lógicas que aseguren el control del acceso a los sistemas técnicos de juego, que impidan el acceso y permitan la detección de cualquier persona no autorizada.

4. El operador garantizará el acceso de la Comisión Nacional del Juego a los sistemas técnicos de juego en los términos establecidos en los artículos 13 y 14 de este real decreto.

5. La Comisión Nacional del Juego establecerá las condiciones adicionales de acceso a los sistemas técnicos de juego de los operadores y los requisitos técnicos que hubieren de cumplir.

Artículo 22. Comunicaciones con los participantes.

El operador deberá establecer los sistemas y mecanismos que garanticen la integridad y confidencialidad de las comunicaciones de los participantes con sus sistemas técnicos de juego y, en particular, con la Unidad Central de Juegos y su réplica.

El sistema deberá garantizar la identidad del transmisor y del receptor, la confidencialidad de la información transmitida mediante el empleo de algoritmos de cifrado y autenticación eficaces y la integridad de la información transmitida a través de los canales de comunicación empleados para la participación e interacción con los sistemas de juego.

La Comisión Nacional del Juego podrá establecer el detalle y las condiciones adicionales que entienda necesarias para garantizar la seguridad e integridad de las comunicaciones entre los participantes y los sistemas técnicos de juego de los operadores.

Artículo 23. Comunicaciones entre los componentes de los sistemas técnicos de juego.

Los sistemas empleados para la comunicación de datos entre los distintos componentes de los sistemas técnicos de juego garantizarán su integridad y confidencialidad. En particular, el operador deberá garantizar la integridad de las comunicaciones entre la Unidad Central de Juegos y el sistema de control interno.

En aquellos supuestos en los que la comunicación entre los distintos componentes de los sistemas técnicos de juego se realice a través de redes de comunicaciones públicas o de terceros, el operador deberá emplear protocolos de comunicación segura que aseguren su integridad y confidencialidad.

La Comisión Nacional del Juego podrá establecer el detalle y las condiciones adicionales que entienda necesarias para garantizar la seguridad e integridad de las comunicaciones entre los diferentes componentes de los sistemas técnicos de juego.

Artículo 24. Registro y trazabilidad de las operaciones de juego.

1. La Unidad Central de Juegos debe garantizar la trazabilidad y el registro de la totalidad de las operaciones de juego y de las transacciones económicas que se realicen, permitiendo la reconstrucción fiel de las operaciones de juego y de las transacciones registradas.

2. El sistema de control interno realizará la captura, registro y conservación de las operaciones y transacciones en los términos que se establezcan mediante resolución de la Comisión Nacional del Juego.

Todos los elementos del sistema de control interno deberán estar protegidos física y lógicamente e impedir cualquier acceso no autorizado.

3. Sin perjuicio de las resoluciones que en relación con la captura y registro de datos adicionales pudiera dictar la Comisión Nacional del Juego, los operadores deberán capturar y registrar en la base de datos segura, al menos, las siguientes operaciones:

a) Operaciones de juego, entre las que se incluyen, como mínimo, las participaciones o jugadas confirmadas, las jugadas anuladas o canceladas por el operador, las jugadas denegadas y las operaciones de pago o abono realizadas por el operador.

b) Operaciones sobre eventos de juego, entre las que se incluyen, como mínimo, el alta del evento o eventos que determinen los resultados del juego, la modificación de los parámetros del evento o eventos, los eventos cancelados o anulados por el operador en sus sistemas de juego y resultado del evento o eventos.

c) Operaciones de pago de la participación en los juegos y de abono de los premios obtenidos.

d) Operaciones sobre los registros de usuario y de juego, entre las que se incluyen, como mínimo, la apertura de cuenta y los datos aportados por el participante, la aceptación de los términos y condiciones, la modificación de los parámetros de las cuentas, los movimientos económicos, ingresos y pagos, de la cuenta de juego y el cierre de cuentas.

La Comisión Nacional del Juego establecerá el detalle de la captura y registro de las operaciones y los campos mínimos que hubieran de ser incorporados a la base de datos segura en relación con cada una de ellas.

4. El sistema deberá permitir la captura y registro en tiempo real de los datos relativos a las operaciones de juego y de las transacciones económicas vinculadas a aquéllas. La Comisión Nacio-

nal del Juego, atendiendo a criterios de proporcionalidad, establecerá la periodicidad que deba ser observada por el operador para el registro de los datos en la base de datos segura y el modo en que ha de realizarse su asociación temporal a fuentes de tiempo fiables.

5. Los operadores también incluirán en la base de datos segura:

a) Los datos agregados y de control establecidos por la Comisión Nacional del Juego.

b) Un registro de incidencias que incluya al menos las interrupciones del servicio o inhabilitación de juegos.

c) Cualesquiera otros datos requeridos por la Comisión Nacional del Juego de forma general o individual en un procedimiento de control.

La Comisión Nacional del Juego establecerá el alcance de los datos que deban ser registrados, el período de actualización de los mismos y los requerimientos técnicos de disponibilidad y de acceso.

6. La base de datos segura y los registros del operador deberán conservarse por un período mínimo de seis años, debiéndose establecer los sistemas de protección y respaldo que aseguren su integridad y seguridad durante ese plazo, así como su recuperación íntegra ante eventualidades.

Artículo 25. Continuidad de la actividad de juego.

1. El operador deberá disponer de un Plan de Contingencia Tecnológica para el mantenimiento de la operativa de juego.

2. El Plan de Contingencia Tecnológica contemplará las medidas técnicas, humanas y organizativas necesarias para garantizar la continuidad del servicio. El operador deberá informar adecuadamente sobre sus políticas en relación con las interrupciones del servicio y la forma en que los clientes pueden verse afectados. El operador adoptará las medidas necesarias para garantizar que sus clientes reciban un trato justo en caso de interrupción del juego o la apuesta.

3. El Plan de Contingencia Tecnológica deberá garantizar que, en ningún caso, se pierdan datos o transacciones que afecten o puedan llegar a afectar al desarrollo de los juegos, a los derechos de los participantes o al interés público.

4. En el marco del Plan de Contingencia Tecnológica, el operador deberá disponer de una réplica de la Unidad Central de Juegos que permitirá el normal desarrollo de la actividad de los juegos.

5. Asimismo, el Plan se ocupará de los supuestos de indisponibilidad del sistema de control interno, garantizando la continuidad de las funciones de captura y registro de los datos, de las operaciones de juego y de las transacciones económicas vinculadas a aquéllas. En aquellos supuestos en los que el sistema de control interno quede fuera de servicio y no disponible, el operador deberá suspender la oferta de juego hasta que el sistema de control interno vuelva a estar activo.

6. La Comisión Nacional del Juego evaluará los Planes de Contingencia Tecnológica de los operadores y, en su caso, requerirá al operador la adopción de las medidas adicionales que considere precisas para asegurar la continuidad de las actividades de juego.

CAPÍTULO VII

Control de participantes

⇒ Artículo 15 Ley 13/2011, de 27 de mayo. Vid. parágrafo 3.
Resolución de 12 de julio de 2012, de la Dirección General de Ordenación del Juego, por la que se aprueba la disposición que desarrolla los artículos 26 y 27 del Real Decreto 1613/2011, de 14 de noviembre, en relación con la identificación de los participantes en los juegos y el control de las prohibiciones subjetivas a la participación.

Artículo 26. Identificación de los participantes.

1. Los operadores establecerán los sistemas y mecanismos que faciliten la identificación de los participantes en los juegos. Excepcionalmente, atendiendo a las especiales condiciones de los medios empleados para la comercialización y desarrollo de los juegos, sobre la base de criterios de proporcionalidad y a solicitud motivada del operador, la Comisión Nacional del Juego podrá autorizar la participación sin la previa identificación de los participantes.

En todo caso, la identificación del participante y la comprobación de que no está incurso en ninguna de las prohibiciones subjetivas a las que se refieren las letras a), b) y c) del número segundo del artículo 6 de la Ley 13/2011, de 27 de mayo, de regulación del juego, será condición imprescindible para el cobro de los premios obtenidos cualquiera que sea su importe y naturaleza.

2. La identificación del participante se realizará a través de un registro de usuario activo único en el que figurarán, al menos, los datos de identificación necesarios para la comprobación de que no está incurso en ninguna de las prohibiciones subjetivas a las que se refieren las letras a), b) y c) del número segundo del artículo 6 de la Ley 13/2011, de 27 de mayo, de regulación del juego.

El registro de usuario recogerá asimismo los datos de identificación fiscal y de residencia del participante y aquellos otros que permitan la realización de las transacciones económicas y el operador de juego que se determinen por la Comisión Nacional del Juego.

El operador establecerá los procedimientos y mecanismos necesarios para garantizar que un mismo jugador no dispone de varios registros de usuario activos.

3. La apertura de un registro de usuario requerirá que el participante aporte los datos a los que se refiere el párrafo anterior y que el operador compruebe la veracidad de los mismos.

Finalizado el procedimiento de verificación de los datos en los términos fijados por la Comisión Nacional del Juego, el operador podrá activar el registro de usuario.

La Comisión Nacional del Juego establecerá los procedimientos necesarios para facilitar la autenticación y comprobación de los datos de identidad de los residentes en España en tiempo real y, en los supuestos en que no sea posible, en un plazo inferior a tres días.

La verificación de los datos aportados por el participante no residente en España deberá ser realizada por el operador en el plazo máximo de un mes desde la activación del registro de usuario y será condición imprescindible para el cobro de los premios obtenidos por el participante cualquiera que sea su importe y naturaleza.

En ambos casos, transcurrido el plazo de un mes desde la solicitud del registro, sin que los datos hubieran sido verificados, éste quedará anulado.

El operador es responsable de la veracidad y del contraste periódico de los datos que figuren en sus registros de usuario, en los términos establecidos por la Comisión Nacional del Juego.

4. El operador podrá suspender los registros de usuario que permanezcan inactivos durante más de dos años ininterrumpidamente. Los registros de usuario suspendidos podrán ser activados a solicitud del participante. Transcurridos cuatro años desde la suspensión, el operador cancelará el registro de usuario inactivo.

5. La Comisión Nacional del Juego, establecerá los requisitos y condiciones adicionales que deban reunir los registros de usuario y las cuentas de juego y las medidas de protección que hayan de ser cumplidas por los operadores.

Artículo 27. Control de las prohibiciones subjetivas de participación en los juegos y blanqueo de capitales.

1. Corresponderá a los operadores el control de las prohibiciones subjetivas de participación en los juegos a las que se refieren las letras a), b) y c) del número segundo del artículo 6 de la Ley 13/2011, de 27 de mayo, de regulación del juego.

2. La Comisión Nacional del Juego dispondrá los medios necesarios y establecerá los procedimientos adecuados para permitir a los operadores el acceso telemático al Registro General de Interdicciones de Acceso al Juego.

En todo caso, en el proceso de apertura de registro de usuario, antes de su activación, y en el proceso de abono de los premios, el operador deberá contrastar los datos contenidos en el registro de usuario con los que figuren inscritos en el Registro General de Interdicciones de Acceso al Juego, al objeto de verificar que el participante no figura inscrito en el citado Registro.

La Comisión Nacional del Juego establecerá los procedimientos que hayan de aplicar los operadores para la verificación periódica de los datos de sus registros de usuario con los inscritos en el Registro General de Interdicciones de Acceso al Juego.

3. Sin perjuicio de los procedimientos que pudieran establecer los operadores a estos efectos, la Comisión Nacional del Juego dispondrá los medios necesarios para facilitar la verificación de la mayoría de edad de los participantes con el número del documento nacional de identidad o de identificación de extranjeros. Con este fin, las administraciones públicas competentes facilitarán a la Comisión Nacional del Juego cuanta colaboración resulte precisa.

La Comisión Nacional del Juego establecerá los procedimientos de consulta que sean precisos.

4. La Comisión Nacional del Juego colaborará en el cumplimiento de la normativa de prevención del blanqueo de capitales y de la financiación del terrorismo, sin perjuicio de las potestades de supervisión e inspección atribuidas por el artículo 47 de la Ley 10/2010, de 28 de abril, al Servicio Ejecutivo de la Comisión de Prevención del Blanqueo de Capitales e Infracciones Monetarias. En los supuestos en los que la Comisión Nacional del Juego apreciara posibles infracciones de la normativa de prevención del blanqueo de capitales y de la financiación del terrorismo, informará a

la Secretaría de la Comisión de Prevención del Blanqueo de Capitales e Infracciones Monetarias en los términos del artículo 48.1 de la Ley 10/2010, de 28 de abril.

⇒ Ley 10/2010, de 28 de abril, de prevención del blanqueo de capitales. Vid. parágrafo 28.4.

Disposición Adicional única. Régimen específico de la Organización Nacional de Ciegos Españoles (ONCE).

De conformidad con lo previsto en el apartado tres de la disposición adicional segunda de la Ley 13/2011, de 27 de mayo, de regulación del juego, con el fin de preservar el estricto control público de la actividad de juego de la ONCE, las competencias que este real decreto atribuye a la Comisión Nacional del Juego y al titular del Ministerio de Economía y Hacienda, serán ejercidas por el Consejo de Protectorado de la ONCE en relación con las actividades sujetas a reserva que dicha organización desarrolla, con la salvedad de las competencias que corresponden al Consejo de Ministros.

⇒ – Disposición Adicional Segunda Ley 13/2011, de 27 de mayo. Vid. parágrafo 3.

Disposición Final primera. Habilitación de la Comisión Nacional del Juego.

De conformidad con lo dispuesto en el artículo 23 de la ley 13/2011, de 27 de mayo, de regulación del juego, se habilita a la Comisión Nacional del Juego para dictar aquellas disposiciones que sean precisas para el desarrollo y ejecución de este real decreto.

En relación con las autorizaciones de juego ocasional previstas en el artículo 12 de la Ley 13/2011, de 27 de mayo, de regulación del juego, la Comisión podrá establecer las adaptaciones y excepciones de aquellos requisitos técnicos u homologaciones que objetivamente carezcan de justificación en base a la naturaleza del juego no ocasional.

⇒ La Ley 2/2012, de 29 de junio, de Presupuestos Generales del Estado para el año 2012, en su Disposición final décima sexta de modificación de la Ley 13/2011, de 27 de mayo, de regulación del juego establece:

«...

Cuatro. La Disposición transitoria primera de la Ley 13/2011, de 27 de mayo, de regulación del juego, quedará redactada como sigue:

Disposición transitoria primera. *Ejercicio de competencias administrativas antes del inicio de actividades de la Comisión Nacional del Juego.*

.....

El Registro de Prohibidos hasta ahora dependiente del Ministerio del Interior de conformidad con la Orden Ministerial de 9 de enero de 1979, será gestionado por la Dirección General de Ordenación del Juego hasta su integración en el Registro General de Interdicciones de Acceso al Juego y el Registro de Personas Vinculadas a Operadores de Juego.»

Capítulo II Título V Ley 13/2011, de 27 de mayo. Vid. parágrafo 3.

Disposición Final Octava Ley 13/2011, de 27 de mayo, por la que se modifica el artículo 8.1 de la Ley 2/2011, de 4 de marzo, de Economía Sostenible, para que la nueva entidad aparezca en la relación de "reguladores" junto con la Comisión Nacional de Energía, la Comisión del Mercado de Telecomunicaciones y la Comisión Nacional del Sector Postal. Vid. parágrafo 3.

Estudio de la OCDE sobre los «Resultados de España en los indicadores de regulación de mercados de productos de la OCDE» de 2009.

Artículos 97 y 149.1.13ª Constitución Española.

Artículo 8 y ss. de la Ley 2/2011, de Economía Sostenible.

Artículos 57, 93-102, 107.3 y 130.2 Ley 30/1992, de 26 de noviembre. Vid. parágrafo 29.2.

Ley 24/1988, de 28 de julio, del Mercado de Valores.

Ley 32/2003, de 3 de noviembre, General de Telecomunicaciones.

Disposición Final primera, 2 de la Orden EHA/308/2011, de 8 de noviembre.

Artículo 24 Ley 50/1997, de 27 de noviembre, del Gobierno.

Ley 15/2007, de 3 de julio, de Defensa de la Competencia.

Disposición Final segunda. Entrada en vigor.

Este real decreto entrará en vigor el día siguiente al de su publicación en el «Boletín Oficial del Estado».

§ 5 REAL DECRETO 1614/2011, DE 14 NOVIEMBRE. DESARROLLA LA LEY 13/2011, DE 27 MAYO, DE REGULACIÓN DEL JUEGO, EN LO RELATIVO A LICENCIAS, AUTORIZACIONES Y REGISTROS DEL JUEGO

(BOE núm. 275, de 15 noviembre; rect. BOE núm. 9, de 11 enero 2012 [RCL 2011, 2047 y RCL 2012, 33])

⇒ Resolución de 16 de noviembre de 2011, de la Dirección General de Ordenación del Juego, por la que, de conformidad con lo dispuesto en el artículo 36 del Real Decreto 1614/2011, de 14 de noviembre, por el que se desarrolla la Ley 13/2011, de 27 de mayo, de regulación del juego, en lo relativo a licencias, autorizaciones y registros del juego, se establece el test de juego responsable y de prevención de conductas adictivas del juego.
Resolución de 16 de noviembre de 2011, de la Dirección General de Ordenación del Juego, por la que se aprueba la disposición que desarrolla el Capítulo III del Título II del Real Decreto 1614/2011, de 14 de noviembre y la determinación de los importes de la garantía de operador que se vinculan a las licencias singulares correspondientes a los distintos tipos de juego.
Resolución de 7 junio de 2012, de la Dirección General de Ordenación del Juego por la que se aprueban los modelos normalizados para la comunicación de datos al Registro de Personas Vinculadas a Operadores de Juego.

La Ley 13/2011, de 27 de mayo, de regulación del juego, establece el marco regulatorio de la actividad de juego, en sus distintas modalidades, que se desarrolle con ámbito estatal con el fin de garantizar la protección del orden público, luchar contra el fraude, prevenir las conductas adictivas, proteger los derechos de los menores y salvaguardar los derechos de los participantes en los juegos.

El ejercicio de las actividades de juego reguladas por la referida Ley está sometido a la previa obtención del correspondiente título habilitante con el fin de establecer una oferta dimensionada de juego y regular de forma adecuada el acceso a la explotación de las actividades de juego.

El sometimiento de la actividad del juego a la previa obtención de título habilitante se encuentra regulado en el artículo 9 de la citada Ley, encuadrado en su título III, en el que se establecen las características de los diferentes títulos habilitantes –licencias y autorizaciones–, así como el régimen de otorgamiento de las mismas.

Con el fin de facilitar a los distintos operadores de juego el acceso al ejercicio de las actividades objeto de la Ley de regulación del juego, este Real Decreto, en particular, da cumplimiento a lo establecido en el número tercero del artículo 10, el número cuatro del artículo 11 y el número primero del artículo 12 de la citada Ley. Se incluye asimismo el procedimiento para la autorización de las actividades de juego sometidas a reserva.

Por otra parte, el real decreto se ocupa de la regulación de determinados aspectos relacionados con las garantías de los operadores de juego en relación con los participantes. En particular, se desarrolla el artículo 14 de la Ley, en lo que se refiere a las garantías que han de prestar los operadores de juego y, en su caso, aquellos que soliciten licencias generales de juego.

Se incorpora la regulación básica de los contratos de juego, el contenido de los registros de usuario y las funciones de la cuenta de juego vinculada a dichos contratos, así como las obligaciones de operadores y participantes en el marco del contrato de juego.

Vinculado a los registros de usuario y las cuentas de juego, el Real Decreto establece la regulación de los depósitos y del pago de la participación en las actividades de juego, el abono de los premios por parte de los operadores y determinadas limitaciones respecto al empleo de los mismos.

Finalmente, el artículo 22 de la Ley de regulación del juego, crea los registros del sector del juego: el Registro General de Licencias de Juego, el Registro General de Interdicciones de Acceso al Juego y el Registro de Personas Vinculadas a Operadores de Juego.

Estos registros se crean con el objetivo de contener la información adecuada para dar cumplimiento a las exigencias establecidas en la normativa sectorial del juego en relación con las licencias generales y singulares, las personas que están voluntaria o judicialmente excluidas de la participación en las actividades de juego y aquellas otras que presentan un determinado grado de vinculación con los operadores de juego.

Igualmente, este desarrollo reglamentario obedece a lo dispuesto en los números segundo y tercero del artículo 22 de la Ley, estableciéndose en este real decreto el contenido, la organización y el funcionamiento de los citados Registros.

Este real decreto se divide en cuatro títulos, con sesenta y siete artículos, doce disposiciones adicionales, dos disposiciones transitorias y tres disposiciones finales.

En el título preliminar se regula el objeto del real decreto y se definen determinados conceptos que son importantes para su comprensión.

El título I, relativo a las licencias y autorizaciones se divide en cuatro capítulos.

El capítulo I recoge disposiciones comunes a los diferentes títulos habilitantes, así como las cuestiones generales en relación con el régimen de solicitud de licencias y autorizaciones, su extinción y transmisión.

El capítulo II regula el régimen de las licencias. Este capítulo se divide a su vez en tres secciones.

La sección primera se ocupa de las disposiciones comunes a las licencias generales y singulares, las relativas al derecho a obtener las referidas licencias, la comunicación a las comunidades autónomas de las solicitudes de licencias que puedan afectar a su territorio, la resolución de las solicitudes de licencias y los plazos de vigencia de las mismas.

La sección segunda recoge las disposiciones relativas, en particular, a las licencias generales, los requisitos de los interesados para la obtención de este tipo de licencias y el procedimiento para la convocatoria y otorgamiento de las mismas.

Y finalmente, la sección tercera se dedica a los procedimientos de solicitud y otorgamiento de las licencias singulares en función de la existencia o no de la reglamentación básica del juego objeto de solicitud.

El capítulo III del título I está dedicado al régimen de las autorizaciones, determinando las actividades de juego sujetas a autorización, la documentación necesaria para su obtención y el procedimiento de otorgamiento de las autorizaciones.

En el capítulo IV se desarrolla el régimen de las autorizaciones para la comercialización de los juegos de lotería a los que se refiere el artículo 4 y la disposición adicional primera de la Ley de regulación del juego.

El título II se dedica a las garantías en el desarrollo de la actividad de juego y se compone de tres capítulos.

El capítulo I se ocupa de las relaciones entre los operadores de juego y los participantes, determinando el contenido del contrato de juego, así como las obligaciones que se derivan del mismo, tanto para el operador de juego como para el participante. Asimismo, se ocupa de los registros de usuarios y de las cuentas de juego y se determinan los límites a los depósitos de los usuarios que los operadores de juego deben establecer. En este sentido, el anexo II de este real decreto fija los límites de constitución de los depósitos destinados a la realización de actividades de juego.

El capítulo II regula el pago de la participación en los juegos, el abono de los premios y las obligaciones relacionadas con los fondos de juego.

Finalmente, el capítulo III establece las garantías exigibles a los operadores de juego, determinando las garantías vinculadas a cada licencia, la forma de constituirlas, el importe y la actualización, cancelación y retención de las mismas. Asimismo, y en relación con las garantías reguladas en este capítulo III, el anexo I del real decreto establece los importes de las garantías vinculadas a las distintas licencias.

El título III, relativo a los registros del juego, se divide a su vez en cuatro capítulos.

El capítulo I recoge las disposiciones comunes a los distintos registros del sector del juego.

El capítulo II está dedicado al Registro General de Licencias de Juego, estableciendo el objeto y organización del referido registro. Asimismo, se regulan las inscripciones provisionales y definitivas, la modificación de los datos inscritos y la actualización y cancelación de las inscripciones definitivas.

El capítulo III regula el Registro General de Interdicciones de Acceso al Juego, determinando el objeto y organización del citado registro. Igualmente regula las diferentes formas de inscripción en este registro, los datos registrales objeto de inscripción, la vigencia de las inscripciones y la cooperación con las administraciones competentes de las Comunidades Autónomas en esta materia.

El capítulo IV regula el Registro de Personas Vinculadas a Operadores de Juego, determinando el objeto y organización del registro y los datos objeto de inscripción.

Además contiene doce disposiciones adicionales. La primera se refiere a los títulos habilitantes otorgados por otros Estados del Espacio Económico Europeo y en la que se establece la convalidación de la documentación ya presentada ante las autoridades competentes en materia de juego de otros Estados integrantes del referido Espacio Económico. En la segunda se habilita a la Comisión

Nacional del Juego para requerir al operador de juego los contratos que regulen la relación entre el anterior y la entidad que efectivamente desarrolle la actividad, así como requerir, en su caso, la obtención del correspondiente título habilitante a la entidad prestadora de los servicios al operador de juego. La tercera se refiere a la liquidez nacional e internacional. La cuarta establece determinadas especialidades para la modalidad de juego «concursos». La quinta se refiere al abono de los premios de los juegos de loterías. La sexta regula las aplicaciones de juego gratuito. La séptima se refiere a los acuerdos de corregulación. La octava regula el régimen y la homologación de los sistemas técnicos de las entidades autorizadas para la comercialización de las loterías. La novena se refiere a la reglamentación básica de los juegos. La décima posibilita la tramitación electrónica en cada uno de los procedimientos establecidos en este real decreto. La undécima se refiere a la designación de la Sociedad Estatal Loterías y Apuestas del Estado como operador legalmente autorizado para la comercialización de los juegos de loterías y, finalmente, la duodécima y última establece el régimen específico de la Organización Nacional de Ciegos Españoles.

Asimismo, se incluyen dos disposiciones transitorias. La primera establece el régimen transitorio aplicable a la publicidad en las actividades de juego y la segunda establece el régimen transitorio aplicable a las Apuestas Mutuas que comercializa la Sociedad Estatal Loterías y Apuestas del Estado.

Por último, este real decreto contiene tres disposiciones finales. La disposición final primera habilita al titular del Ministerio de Economía y Hacienda para modificar, a través de Orden Ministerial, el anexo I del real decreto relativo a los importes de las garantías vinculadas a las licencias. La segunda habilita a la Comisión Nacional del Juego para dictar las disposiciones necesarias para el desarrollo y ejecución de este real decreto y modificar el anexo II del mismo. La tercera disposición final concreta la entrada en vigor de este real decreto.

Este real decreto ha sido sometido al procedimiento de información en materia de normas y reglamentaciones técnicas y de reglamentos relativos a los servicios de la sociedad de la información, regulado en el Real Decreto 1337/1999, de 31 de julio, a los efectos de dar cumplimiento a lo dispuesto en la Directiva 98/34/CE del Parlamento Europeo y del Consejo, de 22 de junio de 1998, modificada por la Directiva 98/48/CE del Parlamento Europeo y del Consejo, de 20 de julio de 1998.

En su virtud, a propuesta de la Ministra de Economía y Hacienda, previa aprobación del Ministro de Política Territorial y Administración Pública, de acuerdo con el Consejo de Estado y previa deliberación del Consejo de Ministros en su reunión del día 11 de noviembre de 2011, dispongo:

TÍTULO PRELIMINAR

DISPOSICIONES GENERALES

Artículo 1. Objeto y ámbito de aplicación.

El objeto de este reglamento consiste en el desarrollo de la Ley 13/2011, de 27 de mayo, de regulación del juego, en particular en lo que se refiere al procedimiento para la obtención de los títulos habilitantes necesarios para el ejercicio de las actividades de juego no reservadas en la citada Ley, las autorizaciones de las actividades objeto de reserva, las garantías del desarrollo de las actividades de juego y el funcionamiento de los registros creados en la ley.

Dentro del objeto definido en el párrafo anterior, se incluyen en el ámbito de aplicación de este reglamento las actividades de juego que sean desarrolladas en el ámbito estatal, en particular, cuando estas actividades se realicen a través de canales electrónicos, informáticos, telemáticos e interactivos, en la que los medios presenciales tengan carácter accesorio.

⇒ Ley 13/2011, de 27 de mayo. Vid. parágrafo 3.
Artículo 42 Ley 30/1992, de 26 de noviembre. Vid. parágrafo 29.2.
Real Decreto 1398/1993, de 4 de agosto. Vid. parágrafo 29.3
Ley 10/2010, de 28 de abril, de prevención del blanqueo de capitales. Vid. parágrafo 28.4.

Artículo 2. Definiciones.

A efectos de este real decreto, los términos que en él se emplean tendrán el sentido que se establece en el presente artículo.

1. Juego no ocasional. Se entiende por juego de carácter no ocasional aquel juego que se celebra periódica o permanentemente o que forma parte de la actividad ordinaria de un operador de juego.

2. Juego ocasional o esporádico. Se entiende por juego ocasional o esporádico aquel juego que no se celebra periódica o permanentemente o, existiendo periodicidad, esta es, como mínimo, anual.

Los juegos ocasionales o esporádicos no forman parte de la actividad ordinaria de las entidades que los organizan.

3. Contrato de juego. Se entiende por contrato de juego el negocio jurídico bilateral celebrado entre el participante y un determinado operador de juego y al que quedan vinculados los registros de usuario y las cuentas de juego.

4. Registro de usuario. Se entiende por registro de usuario el registro único que permite al participante acceder a las actividades de juego de un determinado operador y en la que se recogen, entre otros, los datos que permiten la identificación del participante y los que posibilitan la realización de transacciones económicas entre éste y el operador de juego.

5. Cuenta de juego. Se entiende por cuenta de juego la cuenta abierta por el participante y vinculada a su registro de usuario en el que se cargan los ingresos de las cantidades económicas destinadas por éste al pago de la participación en las actividades de juego y se abonan los importes de la participación. La cuenta de juego no puede presentar en ningún caso saldo acreedor.

⇒ Artículo 2.13 Real Decreto 1613/2011, de 14 de noviembre. Vid. parágrafo 4.

6. Operador de juego. Se entiende por operador de juego la persona física o jurídica que haya obtenido un título habilitante de acuerdo con lo establecido en el artículo 3 de este real decreto.

⇒ Título IV Capítulo I Ley 13/2011, de 27 de mayo. Vid. parágrafo 3.

TÍTULO I

DE LAS LICENCIAS Y AUTORIZACIONES

⇒ Título III Ley 13/2011, de 27 de mayo. Vid. parágrafo 3.

CAPÍTULO I

Disposiciones comunes

Artículo 3. Títulos habilitantes y operadores de juego.

1. El ejercicio de las actividades de juego no reservadas queda sometido a la previa obtención del correspondiente título habilitante, en los términos previstos en el título III de la Ley 13/2011, de 27 de mayo, de regulación del juego y a lo dispuesto en este real decreto.

2. Deberán obtener título habilitante aquellas personas físicas o jurídicas que desarrollen total o parcialmente una actividad de juego siempre que sus ingresos por esta actividad estén relacionados con los ingresos brutos o netos, comisiones, así como cualesquiera cantidades por actividades relacionadas con los juegos y, a su vez, realicen cualquier actividad de comercialización de la actividad de juego como puede ser, con carácter meramente enunciativo, la determinación de la cuantía de los premios o torneos, la gestión de políticas para jugadores, transacciones y liquidación de pagos, la gestión de la plataforma de juegos o el registro de usuarios.

3. Los que reuniendo los requisitos a los que se refiere el número anterior gestionen plataformas de juego en la que sean miembros o se adhieran otros operadores de juego que pongan en común cantidades jugadas por sus respectivos usuarios, tendrán la consideración de operador y coorganizador del juego. La Comisión Nacional del Juego, de acuerdo con lo establecido en las bases de la convocatoria de licencias generales o mediante la regulación específica dictada al efecto, podrá establecer las adaptaciones y excepciones de determinados requisitos exigidos para los operadores de juego cuando objetivamente carezcan de justificación en base a la naturaleza de la actividad realizada como coorganizador de juego así como delimitar su régimen de responsabilidad.

4. No tendrán que obtener título habilitante aquellas empresas que realicen exclusivamente actividad de afiliación, entendida ésta como la actividad de promoción o captación de potenciales clientes para un operador de juego, siempre que no realicen el registro de clientes ni mantengan un contrato o cuenta de juego con los mismos. Los operadores de juego serán responsables por la infracción de la normativa y de los requisitos exigibles a la actividad publicitaria y promocional del juego, que sean cometidas por las empresas que desarrollen la actividad de afiliación, cuando la actividad publicitaria y promocional del juego se haga por cuenta o encargo de éstas.

Artículo 4. Solicitud de licencias y autorizaciones.

1. Los interesados en el desarrollo de actividades de juego deberán solicitar a la Comisión Nacional del Juego el correspondiente título habilitante.

Las solicitudes de licencia general únicamente podrán ser solicitadas en el marco del procedimiento concurrencial convocado a estos efectos.

2. La solicitud para la obtención de título habilitante deberá contener, al menos, los siguientes datos:

a) Identificación de la persona o entidad interesada y, en su caso, de su representante.

b) Documento Nacional de Identidad o pasaporte del solicitante y, tratándose una sociedad mercantil, número o código de identificación fiscal, así como su escritura de constitución y, en su caso, modificación, debidamente inscritas en el Registro Mercantil o, si se trata de entidades extranjeras, en el Registro equivalente de inscripción obligatoria de conformidad con la legislación del Estado en el que la entidad tenga su sede legal, y la documentación que acredite la personalidad y capacidad de quien actúa en nombre y por cuenta de la entidad solicitante.

c) Dirección a efectos de notificación en España.

d) Lugar, fecha y firma del solicitante o acreditación de la autenticidad de su voluntad expresada por cualquier medio.

e) Modalidad de juego, tipos de juego dentro de cada modalidad de juego o actividad de juego de carácter esporádico que el solicitante pretenda desarrollar.

f) Acreditación de estar al corriente de las obligaciones fiscales y de la Seguridad Social. El interesado podrá autorizar a la Comisión Nacional del Juego a obtener de forma directa la acreditación de estas circunstancias.

g) En su caso, solicitud de autorización para desarrollar actividades publicitarias, de promoción o patrocinio. A estos efectos, será suficiente la mera manifestación de la voluntad de realizar la actividad publicitaria, en el momento de la solicitud de licencia o durante su período de vigencia, sin perjuicio del cumplimiento de los requisitos exigidos por la normativa aplicable.

⇒ Orden EHA/3124/2011, de 16 de noviembre, por la que se aprueba el pliego de bases que regirán la convocatoria de licencias generales para el desarrollo y explotación de actividades de juego de la Ley 13/2011, de 27 de mayo, de regulación del juego.
Resolución de 16 de noviembre de 2011, de la Dirección General de Ordenación del Juego, por la que, de conformidad con lo dispuesto en el artículo 17 del Real Decreto 1614/2011, de 14 de noviembre, por el que se desarrolla la Ley 13/2011, de 27 de mayo, de regulación del juego, en lo relativo a licencias, autorizaciones y registros del juego, se establece el procedimiento de solicitud y otorgamiento de las licencias singulares para el desarrollo y explotación de los distintos tipos de actividades de juego.

Artículo 5. Extinción de licencias y autorizaciones.

1. De conformidad con lo dispuesto en el número 5 del artículo 9 de la Ley 13/2011, de 27 de mayo, de regulación del juego, las licencias y autorizaciones reguladas en los capítulos II y III del título I de este real decreto se extinguirán en los siguientes supuestos:

a) Por renuncia expresa del interesado manifestada por escrito.

b) Por el transcurso de su período de vigencia sin que se solicite o conceda su renovación, cuando dicha renovación se hubiera previsto en las bases de la convocatoria del procedimiento correspondiente.

c) Por resolución de la Comisión Nacional del Juego, en la que expresamente se constate la concurrencia de alguna de las causas de resolución siguientes:

1.º La pérdida de todas o alguna de las condiciones que determinaron su otorgamiento.

2.º La muerte o incapacidad sobrevenida del titular de la autorización, cuando sea persona física, la disolución o extinción de la sociedad titular de la licencia o autorización.

3.º El cese definitivo de la actividad objeto del título habilitante o la falta de su ejercicio durante al menos un año en los supuestos de licencia. La falta de dicho ejercicio se observará en todo caso respecto de las licencias singulares y, respecto de las licencias generales, cuando su número hubiera sido limitado en su otorgamiento.

4.º La declaración de concurso o la declaración de insolvencia en cualquier otro procedimiento.

5.º La imposición como sanción en el correspondiente procedimiento sancionador.

6.º El incumplimiento de las condiciones esenciales de la autorización o licencia.

7.º La cesión o transmisión del título habilitante a través de fusión, escisión o aportación de rama de actividad, sin la previa autorización.

8.º La obtención del título habilitante con falsedad o alteración de las condiciones que determinaron su otorgamiento, previa audiencia del interesado, cuando ello proceda.

2. Cuando la Comisión Nacional del Juego constate que el titular de la licencia o autorización incurre en alguna de las causas de resolución referidas en la letra c) del número anterior, iniciará el procedimiento para la extinción del correspondiente título habilitante.

El procedimiento, en el que deberá darse audiencia al interesado, será resuelto y notificado en el plazo máximo de tres meses desde su iniciación. En el caso en el que al vencimiento de este plazo de tres meses no se haya dictado y notificado resolución expresa se producirá la caducidad, con los efectos previstos en el artículo 92 de la Ley 30/1992, de 26 de noviembre, de Régimen Jurídico de las Administraciones Públicas y del Procedimiento Administrativo Común.

En los casos en los que la causa de resolución pueda ser subsanada, la Comisión Nacional del Juego, en el marco del procedimiento de extinción y sin perjuicio de la continuación del mismo, podrá requerir al titular de la licencia o autorización para que, en el plazo de un mes desde que le sea notificado el requerimiento, subsane el incumplimiento. Subsanado el incumplimiento, la Comisión Nacional del Juego acordará el archivo del procedimiento. Si transcurrido el citado plazo, no se hubiese cumplido el requerimiento, la Comisión Nacional del Juego podrá dejar sin efecto la licencia o autorización correspondiente.

3. La Comisión Nacional del Juego comunicará a los órganos autonómicos competentes la revocación y extinción de los títulos habilitantes de juego que afecten a su territorio.

Artículo 6. Transmisión de licencias, autorizaciones y contratación de actividades con terceros.

1. Los títulos habilitantes para el desarrollo de actividades de juego no podrán ser objeto de cesión o de explotación por terceras personas. Únicamente podrá llevarse a cabo la transmisión total o parcial del título, previa autorización de la Comisión Nacional del Juego, en los casos de fusión, escisión o aportación de rama de actividad, motivada por una reestructuración empresarial.

2. La Comisión Nacional del Juego comunicará a los órganos autonómicos competentes la transmisión de los títulos habilitantes de juego que afecten a su territorio.

3. La contratación de la prestación de actividades de juego con terceros prestadores de servicios, si afectase a los elementos esenciales de la actividad sujeta a licencia o autorización e incidiera en el cumplimiento de los requisitos exigidos en la normativa aplicable a la licencia, deberá ser previamente comunicada a la Comisión Nacional del Juego. Se considerarán elementos esenciales de la actividad sujeta a licencia o autorización la contratación de la gestión de servicios de plataforma de juegos, la gestión de clientes y la gestión de la infraestructura básica del sistema técnico, con independencia de la denominación de los contratos.

CAPÍTULO II

De las licencias

Sección 1ª Disposiciones comunes

Artículo 7. Tipos de licencias.

Los interesados en el desarrollo de actividades de juego no ocasional deberán obtener una licencia general por cada modalidad de juego de las recogidas en el artículo 3, letras c), d), e) y f) de la Ley 13/2011, de 27 de mayo, de regulación del juego, que pretenda comercializar y una licencia singular por cada uno de los tipos de juego que pretenda explotar de entre los incluidos en el ámbito de la modalidad de juego objeto de la licencia general.

Artículo 8. Derecho a obtener licencia.

Los interesados que cumplan las condiciones y requisitos establecidos en la Ley 13/2011, de 27 de mayo, de regulación del juego, en este real decreto, en las bases de la convocatoria y, en su caso, en la reglamentación básica de los juegos, tendrán derecho al otorgamiento de la correspondiente licencia salvo en los supuestos en los que las bases de la convocatoria hubieran limitado el número de licencias generales, de conformidad con el artículo 15 de este real decreto y el artículo 10 de la referida Ley 13/2011.

Artículo 9. Comunicación a las Comunidades Autónomas.

La Comisión Nacional del Juego dará traslado a las comunidades autónomas de las solicitudes de licencia que puedan afectar a su territorio, a efectos de que, en el plazo señalado en el artículo 83.2 de la Ley 30/1992, de 26 de noviembre, de Régimen Jurídico de las Administraciones Públicas y del Procedimiento Administrativo Común, emitan el informe preceptivo al que se refiere el artículo 9 de la Ley 13/2011, de 27 de mayo, de regulación del juego.

Asimismo, la Comisión Nacional del Juego notificará en un plazo de diez días a los órganos autonómicos competentes el otorgamiento y la extinción de las licencias generales y singulares que afecten a su territorio.

Artículo 10. Plazos para la resolución.

1. El Consejo de la Comisión Nacional del Juego resolverá sobre el otorgamiento o denegación de las licencias generales y singulares en el plazo de seis meses contados desde la fecha en que la solicitud haya tenido entrada en el registro correspondiente.

2. Transcurridos los plazos referidos en el presente artículo sin que la Comisión Nacional del Juego hubiera dictado y notificado la resolución expresa sobre la solicitud, ésta se entenderá estimada por silencio administrativo.

Artículo 11. Resolución motivada y recursos.

1. El Consejo de la Comisión Nacional del Juego dictará resolución motivada en la que otorgue o deniegue la licencia solicitada en los plazos establecidos en el artículo anterior. La resolución se notificará a los interesados sin perjuicio de la publicación en la página web de la Comisión Nacional del Juego.

2. Contra la resolución a la que se refiere el número anterior, los interesados podrán interponer recurso potestativo de reposición ante el Consejo de la Comisión Nacional del Juego, de acuerdo con lo dispuesto en la Ley 30/1992, de 26 de noviembre, de Régimen Jurídico de las Administraciones Públicas y del Procedimiento Administrativo Común o recurso contencioso-administrativo de conformidad con la ley reguladora de dicha jurisdicción.

Artículo 12. Plazos de vigencia de las licencias.

1. De conformidad con lo dispuesto en el número 6 del artículo 10 de la Ley 13/2011, de 27 de mayo, de regulación del juego, las licencias generales tendrán una duración de diez años y serán prorrogables por un período de idéntica duración. En aquellos casos en los que, de conformidad con lo establecido en el número primero del referido artículo, se hubiera limitado el número de operadores de un determinado juego, la prórroga de la licencia general no tendrá lugar y deberá procederse a su otorgamiento mediante el procedimiento convocado a estos efectos cuando concurran los siguientes requisitos:

a) Que exista un tercero o terceros interesados en la obtención de la licencia.

b) Que lo haya solicitado con un plazo de antelación de al menos 24 meses respecto de la fecha de vencimiento.

c) Que el solicitante o solicitantes acrediten el cumplimiento de los requisitos que fueron tenidos en cuenta para la obtención de la licencia por parte del titular o titulares.

2. Las licencias singulares, de conformidad con lo dispuesto en el número 5 del artículo 11 de la Ley 13/2011, de 27 de mayo, de regulación del juego, tendrán una duración mínima de un año y máxima de cinco y serán prorrogables por períodos sucesivos de idéntica duración. La regulación de cada uno de los tipos de juego determinará la duración de las correspondientes licencias singulares y las condiciones y requisitos que hubieren de cumplirse para su prórroga.

Sección 2ª De las licencias generales

Artículo 13. Requisitos de los interesados para la obtención de licencias generales.

1. Podrán participar en el procedimiento para el otorgamiento de licencias generales para la explotación y comercialización de juegos que no tengan carácter ocasional las personas jurídicas con forma de sociedad anónima o forma societaria análoga del Espacio Económico Europeo, fehacientemente acreditada, que tengan como único objeto social la organización, comercialización y explotación de juegos.

Cuando la persona jurídica no disponga de domicilio social en España, deberá designar un representante permanente en España con capacidad para recibir notificaciones tanto física como electrónicamente.

2. Las entidades que soliciten la explotación u organización de los juegos objeto de la Ley 13/2011, de 27 de mayo, de regulación del juego, deberán:

a) Acreditar, de conformidad con el artículo siguiente y con las bases de la convocatoria, su solvencia técnica, económica y financiera.

b) Figurar inscritas en la Sección Especial de Concurrentes del Registro General de Licencias de Juego referida en el artículo 49 de este real decreto.

c) Estar en posesión del capital social mínimo desembolsado en la cuantía que se establezca en las bases de la convocatoria.

d) Estar en posesión, bien en nombre propio, bien a través de entidades de su grupo empresarial

o de terceros, de los medios técnicos que aseguren el cumplimiento de los requisitos y las obligaciones previstos en el Real Decreto 1613/2011, de 14 de noviembre, por el que se desarrolla la Ley 13/2011, de 27 de mayo, de regulación del juego, en lo relativo a los requisitos técnicos de las actividades de juego.

e) Acreditar el cumplimiento de cualesquiera otras condiciones y requisitos que se establezcan en la correspondiente convocatoria y, en su caso, haber constituido las garantías en la cuantía y en la forma que se exigieran.

Artículo 14. Acreditación de la solvencia técnica, económica y financiera.

1. La solvencia técnica, económica y financiera de las entidades solicitantes de la licencia general se acreditará mediante la aportación de los documentos que se determinen en las bases de la convocatoria, sin perjuicio de lo dispuesto en los números siguientes. En el supuesto de entidades de nueva creación, la solvencia podrá ser acreditada por la información ofrecida y los compromisos vinculantes asumidos por el grupo empresarial al que pertenezcan.

La Comisión Nacional del Juego podrá recabar de la entidad solicitante de la licencia aclaraciones sobre los certificados y documentos presentados para la acreditación de su solvencia o requerirle para la presentación de otros complementarios.

2. Las bases de la convocatoria podrán requerir para la acreditación de la solvencia económica y financiera de la entidad solicitante uno o varios de los medios siguientes:

a) Declaraciones apropiadas de entidades financieras sobre la solvencia de la sociedad.

b) Las cuentas anuales presentadas en el Registro Mercantil o en el Registro oficial que corresponda.

c) Declaración sobre el volumen global de negocios en los tres últimos ejercicios disponibles en función de la fecha de creación o de inicio de las actividades de la entidad, en la medida en que se disponga de las referencias de dicho volumen de negocios.

Si, por una razón justificada, la entidad no estuviera en condiciones de presentar las referencias solicitadas, y esta posibilidad figurara expresamente en las bases de la correspondiente convocatoria, la Comisión Nacional del Juego podrá autorizar al solicitante la acreditación de su solvencia económica y financiera por medio de cualquier otro documento que considerara apropiado.

d) Declaraciones de organismos reguladores del juego del domicilio de los solicitantes que acrediten su solvencia.

3. Las bases de la convocatoria podrán requerir para la acreditación de la solvencia técnica de la entidad solicitante uno o varios de los medios siguientes:

a) Declaración indicando la estructura de personal técnico, esté o no integrada en la entidad, de los que ésta disponga para el desarrollo de las actividades de juego, especialmente los encargados del control de calidad y seguridad.

b) Experiencia profesional de los directivos de la entidad responsable del desarrollo de las actividades de juego objeto de la licencia.

c) Declaración sobre la plantilla media anual de la entidad durante los tres últimos años, acompañada de la documentación justificativa correspondiente.

d) Declaración indicando los sistemas técnicos de los que dispondrá para el desarrollo de las actividades de juego objeto de la licencia, junto a la documentación acreditativa que resultare pertinente.

e) Descripción de las instalaciones o unidades técnicas, de las medidas empleadas para garantizar la calidad y la seguridad y, en su caso, de los medios de estudio e investigación de la empresa.

Artículo 15. Convocatoria del procedimiento de otorgamiento de licencias generales.

1. El otorgamiento de las licencias generales para la explotación y comercialización de actividades de juego, de conformidad con lo dispuesto en el párrafo segundo del número primero del artículo 10 de la Ley 13/2011, de 27 de mayo, de regulación del juego, se realizará por la Comisión Nacional del Juego, previa la oportuna convocatoria de un procedimiento que se ajustará a los principios de publicidad, concurrencia, igualdad, transparencia, objetividad y no discriminación, y que se regirá por el pliego de bases que, a propuesta de la Comisión Nacional del Juego, sea aprobado por el titular del Ministerio de Economía y Hacienda, y que se publicará en el «Boletín Oficial del Estado».

2. De conformidad con el párrafo tercero del citado número primero del artículo 10 de la Ley 13/2011, de 27 de mayo, de regulación del juego, la convocatoria de los procedimientos de otorgamiento de licencias generales para la explotación y comercialización de juegos será promovida, de

oficio o a instancia de cualquier interesado, por la Comisión Nacional del Juego. La promoción de la convocatoria a instancia del interesado se practicará en un plazo de seis meses contados desde la recepción de la solicitud, salvo que la Comisión Nacional del Juego estimare motivadamente, en el marco del citado procedimiento y tras dar audiencia a los interesados, que existen razones de protección al menor, prevención de fenómenos de adicción al juego o de protección al participante en los juegos que justifiquen que no se proceda a la convocatoria solicitada.

Asimismo, y de acuerdo con lo dispuesto en el párrafo cuarto del número primero del artículo 10 de la Ley 13/2011, de 27 de mayo, de regulación del juego, los interesados podrán solicitar la convocatoria de un nuevo procedimiento de otorgamiento de licencias generales para la explotación y comercialización de determinados juegos transcurridos al menos 18 meses contados desde la fecha de la anterior convocatoria en relación con la misma modalidad de juego. En caso de resolución de la Comisión Nacional del Juego desestimando la promoción de la convocatoria, se contará desde la fecha de la misma.

3. La promoción de la convocatoria se concretará en una propuesta motivada de la Comisión Nacional del Juego, dirigida al titular del Ministerio de Economía y Hacienda, al que se adjuntará la correspondiente propuesta de pliego de bases.

4. El titular del Ministerio de Economía y Hacienda en el plazo de tres meses contados desde la propuesta de la Comisión Nacional del Juego, podrá rechazarla motivadamente o publicar la convocatoria con las modificaciones que, en su caso, considerara oportunas.

Transcurrido el referido plazo sin que se dicte resolución, la propuesta se entenderá admitida y se procederá a publicar una convocatoria en el plazo de tres meses.

La desestimación de la propuesta podrá ser potestativamente recurrida en reposición ante el titular del Ministerio de Economía y Hacienda por los interesados, de acuerdo con lo establecido en la Ley 30/1992, de 26 de noviembre, de Régimen Jurídico de las Administraciones Públicas y del Procedimiento Administrativo Común, o impugnarse directamente ante la jurisdicción contencioso-administrativa de acuerdo con lo dispuesto en la Ley reguladora de dicha jurisdicción.

5. El pliego de bases de la convocatoria no limitará el número de licencias que pudieran ser otorgadas salvo que, a propuesta de la Comisión Nacional del Juego emitida sobre la base del procedimiento instruido a estos efectos y en el que se dará audiencia a los interesados, el titular del Ministerio de Economía y Hacienda estimare necesario dimensionar la oferta del juego objeto de la convocatoria y limitar el número de operadores.

Tanto la propuesta de la Comisión Nacional del Juego, como el acuerdo del titular del Ministerio de Economía y Hacienda, deberán estar adecuadamente motivados y se fundarán exclusivamente en razones de protección al menor, prevención de fenómenos de adicción al juego o de protección al participante en los juegos. La motivación podrá fundarse en informes emitidos por los servicios competentes de la Comisión Nacional del Juego o por asesores externos que justifiquen que se ponen en riesgo los intereses objeto de tutela.

6. El pliego de bases de la convocatoria establecerá la documentación que deba ser presentada por los interesados, el capital social mínimo, total y desembolsado, y la forma, los plazos y los requisitos necesarios para la participación en el procedimiento y para la constitución de las garantías que en su caso se exijan.

⇒ Orden EHA/3124/2011, de 16 de noviembre, por la que se aprueba el pliego de bases que regirán la convocatoria de licencias generales para el desarrollo y explotación de actividades de juego de la Ley 13/2011, de 27 de mayo, de regulación del juego.

Artículo 16. Otorgamiento de licencias generales.

⇒ Desarrollado por Resolución de 16 de noviembre de 2011.

1. Publicada la convocatoria, y abierto el plazo correspondiente, los interesados que cumplan con los requisitos exigidos y que figuren inscritos en la Sección Especial de Concurrentes del Registro General de Licencias de Juego referida en el artículo 49 de este real decreto, presentarán sus solicitudes junto con la documentación y las garantías exigidas en las bases de la convocatoria, y un plan operativo que tenga en cuenta los principios del juego responsable, la formación de empleados, los canales de distribución, el diseño de los juegos y los demás aspectos de su actividad que se establezcan en las citadas bases.

El solicitante de licencia general deberá liquidar la tasa a la que se refiere el artículo 49 de la Ley 13/2011, de 27 de mayo, de regulación del juego y aportar, junto a la solicitud, el documento acreditativo de la liquidación.

2. La solicitud de licencia estará acompañada de un proyecto técnico en el que se detallarán los aspectos fundamentales del sistema para el desarrollo de actividades de juego y, en particular, los

componentes de la Unidad Central de Juegos y del sistema de control interno. La solicitud se acompañará de una certificación, emitida por una de las entidades designadas a estos efectos por la Comisión Nacional del Juego, que acredite que el sistema de control interno cumple con las especificaciones exigidas por la normativa aplicable y, en particular, con lo dispuesto en la letra d) del número tercero del artículo 8 del Real Decreto 1613/2011, de 14 de noviembre, por el que se desarrolla la Ley 13/2011, de 27 de mayo, de regulación del juego, en lo relativo a los requisitos técnicos de las actividades de juego. Asimismo se acompañará de un informe preliminar emitido por una o varias de las entidades designadas a estos efectos por la Comisión Nacional del Juego y en el que se certifique, en base al Proyecto técnico presentado, que la plataforma de juegos reúne los requisitos establecidos en la letra a) del apartado tercero del artículo 8 del Real Decreto 1613/2011, de 14 de noviembre, por el que se desarrolla la Ley 13/2011, de 27 de mayo, de regulación del juego, en lo relativo a los requisitos técnicos de las actividades de juego.

La Comisión Nacional del Juego podrá requerir al interesado para que, en el plazo de diez días contados desde la notificación del requerimiento, subsane los defectos de la solicitud y aporte cuanta documentación e información sea necesaria para su evaluación.

3. En la solicitud de licencia general se deberá aportar cuanta documentación se establezca en la correspondiente convocatoria y, al menos, la necesaria para dar por acreditados los siguientes extremos:

a) Denominación, duración, domicilio, capital social y, en su caso, porcentaje de participación del capital no comunitario. Asimismo, deberá aportarse una descripción detallada de la estructura de control y del accionariado, incluyendo la identidad de la persona o personas físicas que en último término posean o controlen la sociedad solicitante, directa o indirectamente a través de su participación en el capital social de una persona jurídica.

b) Identificación de los miembros del órgano de administración de la sociedad, de sus directivos, gerentes o apoderados si los hubiere.

c) Naturaleza, modalidades y tipos de actividad solicitadas sometidas a licencia, así como los acontecimientos sobre cuyos resultados se realicen aquellos.

d) Ámbito territorial en el que vaya a desarrollarse la actividad sometida a licencia.

e) Condiciones de los premios a otorgar por el juego o apuesta y cuantía de los mismos que en ningún caso podrá superar el porcentaje que al efecto se establezca en el pliego de bases de la convocatoria.

f) Relación de los sistemas, equipos, aplicaciones e instrumentos técnicos que serán empleados para la explotación de la actividad y, en su caso, la intención de emplear terminales.

g) Descripción y origen de los recursos financieros propios y ajenos que se prevé utilizar en la explotación de las actividades objeto de licencia.

h) Solicitud de autorización para la realización de la actividad publicitaria, de patrocinio o promoción.

i) Características del Servicio de Atención al Participante y la capacidad para atender en español.

j) Mecanismos de prevención para evitar el fraude y sistemas de prevención del blanqueo de capitales y de la financiación del terrorismo a los que se refiere la Ley 10/2010, de 28 de abril, de prevención de blanqueo de capitales y de la financiación del terrorismo.

k) Los sistemas, procedimientos o mecanismos establecidos, de acuerdo con la naturaleza del juego, para evitar el acceso por parte de las personas incursas en alguna de las prohibiciones subjetivas establecidas en el artículo 6 de la Ley 13/2011, de 27 de mayo, de regulación del juego y especialmente los dirigidos a garantizar que se ha comprobado la edad de los participantes.

4. En el plazo establecido en el artículo 10 de este real decreto, la Comisión Nacional del Juego, si considerara cumplidos los requisitos establecidos en las bases de la convocatoria y previa valoración favorable del informe preliminar de certificación al que se refiere el número segundo de este artículo, otorgará o denegará motivadamente la licencia general y acordará su inscripción en el Registro General de Licencias de Juego.

El otorgamiento de la licencia general quedará condicionado a la presentación, en el plazo improrrogable de cuatro meses contados desde la notificación al interesado de la concesión de la citada licencia, del informe o informes definitivos de certificación de los sistemas técnicos de juego y su posterior homologación por parte de la Comisión Nacional del Juego, en el plazo y de conformidad con el procedimiento al que se refiere el número primero del artículo 8 del Real Decreto 1613/2011, de 14 de noviembre, por el que se desarrolla la Ley 13/2011, de 27 de mayo, de regulación del juego, en lo relativo a los requisitos técnicos de las actividades de juego.

5. La Comisión Nacional del Juego podrá solicitar informes de otras administraciones u organismos públicos, en los aspectos de su competencia, antes de autorizar o denegar la licencia general. En particular, solicitará informe del Servicio Ejecutivo de la Comisión de Prevención del Blanqueo de capitales e Infracciones Monetarias sobre la adecuación de los procedimientos del solicitante de la licencia para la prevención del blanqueo de capitales y de la financiación del terrorismo y otros extremos de su competencia. Este informe será emitido en un plazo improrrogable de diez días y no paralizará la resolución del expediente.

6. La resolución de la licencia general tendrá el contenido establecido en el número tercero del artículo 10 de la ley 13/2011, de 27 de mayo, de regulación del juego, en su normativa de desarrollo, en las bases de la convocatoria y, al menos, el siguiente:

a) Identificación de la persona jurídica habilitada, domicilio y capital social.

b) Identificación de la modalidad de licencia general y duración de la misma.

c) Ámbito territorial de la licencia general.

d) Medios de comercialización de los juegos.

e) En su caso, autorización para la realización de actividades publicitarias o de promoción.

f) Los elementos esenciales de ubicación y prestación de los sistemas técnicos de juego.

Sección 3ª De las licencias singulares

Artículo 17. Procedimiento para la solicitud y el otorgamiento de licencias singulares.

⇒ Resolución de 16 de noviembre de 2011, de la Dirección General de Ordenación del Juego, por la que, de conformidad con lo dispuesto en el artículo 17 del Real Decreto 1614/2011, de 14 de noviembre, por el que se desarrolla la Ley 13/2011, de 27 de mayo, de regulación del juego, en lo relativo a licencias, autorizaciones y registros del juego, se establece el procedimiento de solicitud y otorgamiento de las licencias singulares para el desarrollo y explotación de los distintos tipos de actividades de juego.

1. Los titulares de una licencia general para una determinada modalidad de juego podrán solicitar a la Comisión Nacional del Juego una o más licencias singulares para cada uno de los tipos de juego de la respectiva modalidad cuya reglamentación básica hubiera sido publicada.

La Comisión Nacional del Juego, con sujeción a lo dispuesto en el presente artículo, establecerá el procedimiento para la solicitud y otorgamiento de las licencias singulares.

2. Las licencias singulares podrán ser solicitadas por el titular de la licencia general en cualquier momento siempre que la licencia general permanezca vigente.

En aquellos casos en que así lo establezca la convocatoria para el otorgamiento de licencias generales, la solicitud de licencias singulares podrá realizarse simultáneamente con la solicitud de la licencia general, quedando condicionada la solicitud al otorgamiento de la licencia general.

3. La solicitud de licencia singular deberá incluir la acreditación del cumplimiento de los requisitos previstos en la reglamentación básica de los juegos, los proyectos de juego que van a ser desarrollados por el interesado sobre la base de la licencia singular solicitada y las reglas particulares de cada uno de ellos.

La solicitud de licencia singular estará acompañada, asimismo de un proyecto técnico en el que se detallarán los aspectos fundamentales del sistema técnico para el desarrollo de las actividades de juego sujetas a licencia singular y de la documentación que a estos efectos establezca la Comisión Nacional del Juego en el procedimiento al que se refiere el número primero de este artículo.

El solicitante de licencia singular deberá liquidar la tasa a la que se refiere el artículo 49 de la Ley 13/2011, de 27 de mayo, de regulación del juego y aportar, junto a la solicitud, el documento acreditativo de la liquidación.

4. En el marco del procedimiento de otorgamiento de licencia singular, el interesado deberá acompañar a su solicitud un informe preliminar de certificación sobre el sistema técnico del juego para el que se solicita la licencia en los términos y con el contenido establecidos en el Real Decreto 1613/2011, de 14 de noviembre, por el que se desarrolla la Ley 13/2011, de 27 de mayo, de regulación del juego, en lo relativo a los requisitos técnicos de las actividades de juego y las disposiciones de la Comisión Nacional del Juego.

El interesado presentará a la Comisión Nacional del Juego el informe o los informes favorables de certificación definitivos de sus sistemas técnicos de juego en el plazo de cuatro meses contados desde la notificación del otorgamiento provisional de la licencia singular, a efectos de proceder a su homologación.

5. En el plazo establecido en el artículo 10 de este real decreto, y a la vista del cumplimiento

por el solicitante de los requisitos contenidos en la normativa aplicable, la Comisión Nacional del Juego otorgará provisionalmente o denegará la licencia singular y acordará, en caso de otorgamiento provisional, la inscripción provisional en el Registro General de Licencias de Juego.

El otorgamiento provisional de la licencia singular, quedará condicionado a la obtención, en el plazo improrrogable de seis meses contados desde su notificación al interesado, de la homologación definitiva a la que se refiere el número tercero del artículo 11 del Real Decreto 1613/2011, de 14 de noviembre, por el que se desarrolla la Ley 13/2011, de 27 de mayo, de regulación del juego, en lo relativo a los requisitos técnicos de las actividades de juego.

La licencia provisional se extinguirá en todo caso transcurrido el plazo referido en el párrafo anterior sin necesidad de pronunciamiento expreso por parte de la Comisión Nacional del Juego.

6. Emitido en plazo el informe definitivo favorable de certificación de los sistemas técnicos de juego, el operador lo trasladará a la Comisión Nacional del Juego para su valoración. Si la valoración del informe fuera positiva, la Comisión Nacional del Juego concederá la homologación y modificará de oficio la inscripción provisional de la licencia singular que pasará a ser definitiva y se publicará en la página web de la Comisión Nacional del Juego.

Si la valoración del informe no fuera positiva, la Comisión Nacional del Juego ordenará la cesación de la actividad del operador, adoptando las medidas necesarias para evitar eventuales perjuicios a los participantes y al interés público.

7. El otorgamiento provisional de la licencia singular habilita al operador para el inicio de la actividad de juego objeto de la misma.

8. Si durante el período de vigencia de la licencia singular se modificare sustancialmente alguna de las circunstancias comunicadas en la solicitud que hubiera sido considerada relevante en el otorgamiento, el operador deberá notificar en el plazo de cuarenta y ocho horas las nuevas circunstancias a la Comisión Nacional del Juego que, en su caso, adoptará las medidas que considere precisas para la protección de los participantes y del interés público.

Artículo 18. Solicitud de licencias singulares y reglamentación básica de los juegos.

1. El operador interesado en el desarrollo y explotación de un tipo de juego que careciera de reglamentación básica, podrá solicitar su regulación a la Comisión Nacional del Juego.

Recibida la solicitud del interesado, la Comisión Nacional del Juego iniciará el correspondiente procedimiento, en el que se dará audiencia a los interesados y a cuantos organismos considere oportunos para valorar la conveniencia de regular el juego solicitado.

La Comisión Nacional del Juego resolverá motivadamente sobre la solicitud en el plazo de seis meses contados desde la fecha en que aquélla se recibiera.

2. La Comisión Nacional del Juego dará traslado al titular del Ministerio de Economía y Hacienda de la resolución definitiva sobre la solicitud del interesado para que proceda, si así lo considera oportuno, a la regulación del juego propuesto. La Comisión Nacional del Juego acompañará a su resolución de una propuesta de reglamentación básica del juego.

3. La Comisión Nacional del Juego podrá asimismo solicitar motivadamente al Ministerio de Economía y Hacienda, que proceda a la regulación de un determinado tipo de juego. En este caso, la solicitud de la Comisión Nacional del Juego irá acompañada de una propuesta de reglamentación básica del juego correspondiente.

CAPÍTULO III

De las autorizaciones

Artículo 19. Ámbito y límites de la autorización.

1. De acuerdo con lo dispuesto en el artículo 12 de la Ley 13/2011, de 27 de mayo, de regulación del juego, el desarrollo de actividades de juego de carácter ocasional o esporádico, que se desarrollen en el ámbito estatal, estará sometida a previa autorización por parte de la Comisión Nacional de Juego.

2. La Comisión Nacional del Juego, de conformidad con lo dispuesto en el artículo citado en el número anterior, podrá establecer límites a la cuantía de los premios obtenidos en los juegos sometidos a autorización. Dicha limitación podrá establecerse con carácter general, mediante la oportuna disposición, o en la resolución de otorgamiento de la autorización.

Artículo 20. Documentación que debe acompañar a la solicitud de autorización.

1. Los interesados en el desarrollo de actividades de juego de carácter ocasional o esporádico deberán presentar su solicitud de conformidad con lo establecido en el artículo 4 de este real decreto, identificando con claridad el tipo de juego que desean explotar, reglas del juego, medio a través del cual se va a comercializar, ámbito territorial, importe del premio e importe a satisfacer por los participantes en el juego y, en su caso, solicitud de autorización para realizar publicidad o promoción.

2. El solicitante de la autorización deberá liquidar la tasa a la que se refiere el artículo 49 de la Ley 13/2011, de 27 de mayo, de regulación del juego y acreditar:

a) Que la actividad de juego que pretende explotar cumple las bases establecidas en la Orden Ministerial que regule el juego referido.

b) Que no está incurso en ninguno de los supuestos recogidos en el número 2 del artículo 13 de la Ley 13/2011, de 27 de mayo, de regulación del juego.

c) Que goza de solvencia económica suficiente para afrontar el pago de los premios y técnica para el correcto desarrollo del juego.

3. La Comisión Nacional del Juego, en el marco de las bases generales de los juegos esporádicos, podrá establecer requisitos y condiciones adicionales para la solicitud de la autorización.

Artículo 21. Procedimiento y plazos para la resolución.

1. Las solicitudes de autorización se tramitarán de conformidad con lo establecido en la Ley 13/2011, de 27 de mayo, de regulación del juego, en este real decreto y en la reglamentación básica de los juegos y subsidiariamente por la Ley 30/1992, de 26 de noviembre, de Régimen Jurídico de las Administraciones Públicas y del Procedimiento Administrativo Común y su normativa de desarrollo.

2. El Consejo de la Comisión Nacional del Juego, en el plazo de un mes contado desde que la solicitud haya tenido entrada en el registro correspondiente, dictará resolución motivada, otorgando o denegando la autorización solicitada.

3. Transcurrido el plazo referido en el número anterior sin que el Consejo de la Comisión Nacional del Juego hubiera notificado el otorgamiento de la autorización, la solicitud se entenderá desestimada por silencio.

Artículo 22. Contenido de la resolución.

1. La resolución de otorgamiento de autorización recogerá cuantos requisitos se establezcan por la Comisión Nacional del Juego y, al menos, los siguientes:

a) Identificación de la persona física o jurídica autorizada, domicilio y, en su caso, capital social.

b) Identificación de la modalidad y tipo de juego y reglas del mismo.

c) Fecha de celebración del juego o evento autorizado.

d) Ámbito territorial de la autorización.

e) Medio de comercialización del juego.

f) Importe a satisfacer por los participantes en el juego.

g) Condiciones de los premios a otorgar por el juego autorizado, cuantía de los mismos y, en su caso, límites que se establezcan en relación con su importe.

h) Autorización para la realización de actividades publicitarias o de promoción.

i) Los sistemas, procedimientos o mecanismos establecidos, de acuerdo con la naturaleza del juego autorizado, para evitar el acceso por parte de las personas incursas en alguna de las prohibiciones subjetivas establecidas en el artículo 6 de la Ley 13/2011, de 27 de mayo, de regulación del juego y especialmente los dirigidos a garantizar que se ha comprobado la edad de los participantes.

Artículo 23. Recursos.

Contra la resolución expresa o contra la desestimación por silencio administrativo referida en el número tercero del artículo 21 de este real decreto, los interesados podrán interponer recurso potestativo de reposición ante el Consejo de la Comisión Nacional del Juego, de acuerdo con lo dispuesto en la Ley 30/1992, de 26 de noviembre, de Régimen Jurídico de las Administraciones Públicas y del Procedimiento Administrativo Común o recurso contencioso-administrativo de conformidad con la Ley reguladora de dicha jurisdicción.

CAPÍTULO IV

De la autorización para el desarrollo de juegos de lotería

Artículo 24. Autorización para la comercialización no ocasional de juegos de lotería.

1. La autorización para el desarrollo, gestión y comercialización no ocasional de los juegos de lotería corresponde al titular del Ministerio de Economía y Hacienda.

2. Corresponde asimismo al titular del Ministerio de Economía y Hacienda, previo informe de la Comisión Nacional del Juego, la modificación de la autorización a la que se refiere el párrafo anterior.

3. La Comisión Nacional del Juego podrá desarrollar normativamente cuantos aspectos sobre la comercialización de los juegos de lotería sean precisos para el correcto cumplimiento de las competencias que tiene encomendadas.

Artículo 25. Procedimiento para la autorización de la comercialización no ocasional de juegos de lotería.

1. El operador legalmente designado para la comercialización de los juegos de lotería solicitará al titular del Ministerio de Economía y Hacienda la autorización correspondiente o, en su caso, la modificación de la ya inscrita.

La solicitud irá acompañada de una memoria justificativa en la que se recojan las previsiones económicas del juego, incluyendo un plan de negocio a tres años, la afectación prevista a los juegos ya autorizados y que vinieran siendo explotados en esa fecha, la eventual influencia en relación con un posible incremento de los fenómenos de adicción al juego, y los instrumentos y medidas propuestos para la evitación del fraude, del blanqueo de capitales y de la financiación del terrorismo, así como para la protección de los menores y personas dependientes. Asimismo, aportará un plan operativo que tenga en cuenta los principios del juego responsable, la formación de los empleados, los canales de distribución y el diseño de los juegos cuya autorización se solicita.

2. Recibida la solicitud, el Ministerio de Economía y Hacienda requerirá a la Comisión Nacional del Juego para que, en el plazo de quince días contados desde la recepción del requerimiento en su registro, informe la solicitud.

Evacuado el informe por la Comisión Nacional del Juego y a la vista del mismo, el titular del Ministerio de Economía y Hacienda, antes de que transcurran tres meses desde la solicitud del operador autorizado, aceptará la solicitud o la rechazará motivadamente.

3. La autorización de los juegos de lotería fijará las condiciones de gestión de los juegos e incluirán, al menos:

a) El porcentaje mínimo y, en su caso, máximo destinado a premios.

b) Las condiciones y requisitos para la celebración de sorteos, cuando procedan, y la fijación del número de los mismos o de los programas de lotería instantánea o presorteada.

c) Los derechos de los participantes y los procedimientos de reclamación.

d) Las medidas de protección a los menores, personas dependientes y para la prevención del fraude y del blanqueo de capitales y de la financiación del terrorismo en los términos de los dispuesto en la Ley 10/2010, de 28 de abril.

e) El procedimiento de inspección y control por parte de la Comisión Nacional del Juego.

4. El Ministerio de Economía y Hacienda notificará a la Comisión Nacional del Juego para su inscripción, el otorgamiento de la autorización o, en su caso, la modificación de la autorización ya inscrita.

La Comisión Nacional del Juego, en el plazo de treinta días contados desde el siguiente a aquel en que le sea notificada la autorización para la comercialización de los juegos de lotería o la modificación de una autorización inscrita, procederá a su inscripción o modificación, a efectos de mera publicidad, en la Sección Especial de Autorizaciones de juegos de lotería del Registro General de Licencias de Juego.

5. La autorización podrá incluir, a solicitud del operador, la habilitación para la realización de actividades publicitarias, promocionales o de patrocinio en relación con los juegos de lotería autorizados y fijará los términos y condiciones para el desarrollo de las actividades referidas incluyendo, en su caso, la limitación máxima de inversión publicitaria.

6. El titular del Ministerio de Economía y Hacienda, resolverá motivadamente sobre el otorgamiento o denegación de las autorizaciones en el plazo de seis meses contados desde la fecha en que la solicitud haya tenido entrada en el registro correspondiente.

Transcurridos los plazos referidos en el párrafo anterior sin que se hubiera dictado y notificado la resolución expresa sobre la solicitud, ésta se entenderá estimada por silencio.

7. Contra la resolución a la que se refiere el número anterior, los interesados podrán interponer recurso potestativo de reposición ante el titular del Ministerio de Economía y Hacienda, de acuerdo con lo dispuesto en la Ley 30/1992, de 26 de noviembre, de Régimen Jurídico de las Administraciones Públicas y del Procedimiento Administrativo Común o recurso contencioso-administrativo de conformidad con la ley reguladora de dicha jurisdicción.

Artículo 26. Autorización para la comercialización de juegos de lotería de ámbito superior al estatal.

1. Corresponde al titular del Ministerio de Economía y Hacienda, previo informe de la Comisión Nacional del Juego, la autorización para la comercialización de los juegos de lotería cuyo ámbito territorial no se limite en exclusiva al del Estado y, en particular, para:

a) El desarrollo, gestión y comercialización de juegos de lotería de forma conjunta o coordinada con operadores habilitados en otros Estados.

b) El desarrollo, gestión y comercialización en otros Estados de los juegos de lotería comercializados en España.

c) El desarrollo, gestión y comercialización por parte de los operadores autorizados en España de juegos de lotería de operadores habilitados en otros Estados.

Corresponde asimismo al titular del Ministerio de Economía y Hacienda, previo informe de la Comisión Nacional del Juego, la modificación de las autorizaciones referidas en este número.

2. El operador autorizado para la comercialización de los juegos de lotería, solicitará al titular del Ministerio de Economía y Hacienda la autorización correspondiente o, en su caso, la modificación de la ya inscrita.

La solicitud irá acompañada de una memoria justificativa en la que se recojan las previsiones económicas del juego objeto de la solicitud, incluyendo un plan de negocio a tres años, la afectación prevista a los juegos ya autorizados y que vinieran siendo explotados en esa fecha en España, la eventual influencia del juego correspondiente en relación con un posible incremento de los fenómenos de adicción al juego y los instrumentos y medidas propuestos para la evitación del fraude, del blanqueo de capitales y de la financiación del terrorismo, así como para la protección de los menores y personas dependientes. Asimismo, aportará un plan operativo que tenga en cuenta los principios del juego responsable, la formación de los empleados, los canales de distribución y el diseño de los juegos cuya autorización se solicita.

El operador autorizado aportará además los acuerdos, contratos o convenios de colaboración o coordinación alcanzados con los operadores habilitados en otros Estados y aquellos otros que tuvieran por objeto la comercialización de sus juegos en otros Estados o la de los juegos de operadores habilitados en otros Estados en territorio español.

3. Recibida la solicitud, el Ministerio de Economía y Hacienda requerirá a la Comisión Nacional del Juego para que, en el plazo de quince días contados desde el día siguiente a la recepción del requerimiento, informe la solicitud.

Evacuado el informe por la Comisión Nacional del Juego y a la vista del mismo, el titular del Ministerio de Economía y Hacienda, resolverá motivadamente sobre el otorgamiento o denegación de las autorizaciones en el plazo de seis meses contados desde la fecha en que la solicitud haya tenido entrada en el registro correspondiente.

Transcurridos los plazos referidos en el párrafo anterior sin que se hubiera dictado y notificado la resolución expresa sobre la solicitud, ésta se entenderá estimada por silencio administrativo.

4. Contra la resolución a la que se refiere el número anterior, los interesados podrán interponer recurso potestativo de reposición ante el titular del Ministerio de Economía y Hacienda, de acuerdo con lo dispuesto en la Ley 30/1992, de 26 de noviembre, de Régimen Jurídico de las Administraciones Públicas y del Procedimiento Administrativo Común o recurso contencioso-administrativo de conformidad con la ley reguladora de dicha jurisdicción.

5. La autorización de los juegos de lotería fijará su duración y las condiciones de gestión de los juegos de lotería e incluirán, al menos:

a) El porcentaje mínimo y, en su caso, máximo destinado a premios.

b) En su caso, el porcentaje de participación del operador autorizado en el juego de lotería que desarrolla de forma conjunta o coordinada con operadores habilitados en otros Estados o, en su caso,

los mecanismos e instrumentos que determinen el grado de participación del operador autorizado en el juego.

c) En su caso, las condiciones y requisitos para la comercialización en otros Estados del juego de lotería autorizado en España.

d) En su caso, las condiciones y requisitos que hubieran de cumplirse para la comercialización en España de un juego de lotería de otro Estado.

e) Las condiciones y requisitos para la celebración de los sorteos, cuando procedan, la fijación del número de los mismos y los requisitos que deban cumplir los que, en su caso, se celebren fuera de España, o el programa de premios si se trata de lotería instantánea o presorteada.

f) Los derechos de los participantes en España, las formas y condiciones de abono de los premios y los procedimientos de reclamación.

g) Las medidas de protección a los menores, personas dependientes y para la prevención del fraude y del blanqueo de capitales y de la financiación del terrorismo en los términos de los dispuesto en la Ley 10/2010, de 28 de abril.

h) El procedimiento de inspección y control por parte de la Comisión Nacional del Juego.

6. El Ministerio de Economía y Hacienda notificará a la Comisión Nacional del Juego, para su inscripción, el otorgamiento de la autorización.

La Comisión Nacional del Juego, en el plazo de treinta días contados desde el siguiente a aquel en que le sea notificada la autorización o la modificación de una autorización inscrita, procederá a su inscripción o modificación, a efectos de mera publicidad, en la Sección Especial de Autorizaciones de juegos de lotería del Registro General de Licencias de Juego.

7. La autorización podrá incluir, a solicitud del operador, la habilitación para la realización de actividades publicitarias, promocionales o de patrocinio en relación con los juegos de lotería autorizados y fijará los términos y condiciones para el desarrollo de las actividades referidas incluyendo, en su caso, un límite máximo de inversión publicitaria.

Artículo 27. Autorización excepcional para la comercialización ocasional de juegos de lotería.

1. Corresponde al titular del Ministerio de Economía y Hacienda, previo informe de la Comisión Nacional del Juego, la autorización excepcional para el desarrollo, gestión y comercialización ocasional de los juegos de lotería que se desarrollen por entidades sin fines lucrativos y finalidad benéfica.

2. A los efectos de este real decreto, se consideran entidades sin fines lucrativos y finalidad benéfica a aquellas entidades que, inscritas en el registro correspondiente, cumplan los requisitos establecidos en el artículo 3 de la Ley 49/2002, de 23 de diciembre, de régimen fiscal de las entidades sin fines lucrativos y de los incentivos fiscales al mecenazgo y que, de conformidad con sus estatutos, cumplan fines de carácter benéfico, benéfico-asistencial o benéfico-docente.

3. Las entidades sin fines lucrativos y finalidad benéfica interesadas en el desarrollo, gestión y comercialización ocasional de un determinado juego de lotería, deberán solicitar al titular del Ministerio de Economía y Hacienda la autorización excepcional para el mismo. En su solicitud deberán aportar, además de la documentación que acredite su condición de entidad sin fines lucrativos y finalidad benéfica, una memoria económica y justificativa en la que se recojan las previsiones económicas del juego cuya comercialización se solicita y el destino que se dará a los beneficios obtenidos, la propuesta de las reglas particulares que hayan de regir el juego, el importe total de los billetes o su equivalente electrónico que se pretenden emitir, la forma y medios para la comercialización de la emisión, el programa de premios del juego y la fecha, hora y ubicación previstos para la celebración del correspondiente sorteo o evento.

4. Recibida la solicitud, el Ministerio de Economía y Hacienda requerirá a la Comisión Nacional del Juego para que, en el plazo de quince días contados desde el día siguiente a la recepción del requerimiento, informe la solicitud.

Evacuado el informe por la Comisión Nacional del Juego y a la vista del mismo, el titular del Ministerio de Economía y Hacienda, antes de que transcurran tres meses desde la solicitud de la entidad interesada, autorizará la actividad o rechazará motivadamente la solicitud.

5. La autorización aprobará, en su caso, con las modificaciones que sean precisas, las reglas particulares del juego de lotería autorizado y fijará las condiciones de gestión del juego al menos en:

a) El importe total de los billetes o su equivalente electrónico de que conste el sorteo o evento autorizado o los elementos propios de una lotería instantánea o presorteada.

b) El porcentaje de la emisión que haya de ser destinado a premios.

c) Las condiciones y requisitos para la celebración del sorteo o evento autorizado o programa de lotería instantánea o presorteada.

d) La forma y los medios destinados a la comercialización de la emisión.

e) Los derechos de los participantes y los procedimientos de reclamación.

f) Ámbito territorial en el que vaya a desarrollarse la comercialización del juego de lotería.

g) Las medidas de protección a los menores, personas dependientes y para la prevención del fraude y del blanqueo de capitales y de la financiación del terrorismo en los términos de los dispuesto en la Ley 10/2010, de 28 de abril.

6. El titular del Ministerio de Economía y Hacienda, resolverá motivadamente sobre el otorgamiento o denegación de las autorizaciones en el plazo de seis meses contados desde la fecha en que la solicitud haya tenido entrada en el registro correspondiente.

Transcurridos los plazos referidos en el párrafo anterior sin que se hubiera dictado y notificado la resolución expresa sobre la solicitud, ésta se entenderá estimada por silencio.

7. Contra la resolución a la que se refiere el número anterior, los interesados podrán interponer recurso potestativo de reposición ante el titular del Ministerio de Economía y Hacienda, de acuerdo con lo dispuesto en la Ley 30/1992, de 26 de noviembre, de Régimen Jurídico de las Administraciones Públicas y del Procedimiento Administrativo Común o recurso contencioso-administrativo de conformidad con la ley reguladora de dicha jurisdicción.

8. El Ministerio de Economía y Hacienda notificará a la Comisión Nacional del Juego para su inscripción el otorgamiento de la autorización.

La Comisión Nacional del Juego, en el plazo de treinta días contados desde el siguiente a aquel en que le sea notificada la autorización para la comercialización ocasional de juegos de lotería, procederá a su inscripción, a efectos de mera publicidad, en la Sección Especial de «Autorizaciones de juegos de lotería» del Registro General de Licencias de Juego.

9. La autorización podrá incluir, a solicitud del operador, la habilitación para la realización de actividades publicitarias, promocionales o de patrocinio en relación con los juegos de lotería ocasionales autorizados y fijará los términos y condiciones para el desarrollo de las actividades referidas.

Artículo 28. Transmisión de la autorización.

La autorización para la comercialización de juegos de lotería no podrá ser objeto de cesión o de explotación por terceras personas. Únicamente podrá llevarse a cabo la transmisión del título, previo el informe de la Comisión Nacional del Juego y con la autorización del titular del Ministerio de Economía y Hacienda, en los casos de fusión, escisión o aportación de rama de actividad, motivados por una reestructuración empresarial, sin perjuicio de la autorización de la Comisión Nacional de la Competencia en el caso de que las anteriores operaciones constituyesen concentraciones económicas en el sentido de la Ley 15/2007, de 3 de julio, de defensa de la competencia.

Artículo 29. Extinción de la autorización.

1. La autorización para la comercialización de los juegos de lotería se extinguirá por renuncia expresa del operador autorizado manifestada por escrito y por resolución del titular del Ministerio de Economía y Hacienda en la que expresamente se constate la concurrencia de alguna de las siguientes causas de resolución:

a) La pérdida de todas o alguna de las condiciones que determinaron su otorgamiento.

b) La disolución o extinción de la sociedad titular de la autorización, así como el cese definitivo de la actividad objeto de la autorización o la falta de su ejercicio durante el período mínimo de actividad que se fije en la autorización.

c) La declaración de concurso o la declaración de insolvencia en cualquier otro procedimiento.

d) La imposición como sanción en el correspondiente procedimiento sancionador.

e) El incumplimiento de las condiciones esenciales de la autorización.

f) La cesión o transmisión de la autorización a través de fusión, escisión o aportación de rama de actividad, sin la previa autorización del titular del Ministerio de Economía y Hacienda.

g) La obtención de la autorización con falsedad o alteración de las condiciones que determinaron su otorgamiento, previa audiencia del interesado, cuando ello proceda.

2. La autorización excepcional a la que se refiere el artículo 27 de este Real Decreto se extinguirá con la celebración del sorteo o evento o la finalización del programa de lotería instantánea o presorteada objeto de la autorización, sin perjuicio del cumplimiento de las obligaciones que

correspondieren al operador autorizado y que sean posteriores al sorteo o evento o a la finalización del período establecido para la comercialización del producto de lotería instantánea o presorteada.

Artículo 30. Colaboradores en la comercialización de productos de lotería.

1. Las personas físicas o jurídicas que, no formando parte de la red externa de comercialización de los operadores designados para la realización de actividades reservadas por la Ley 13/2011, de 27 de mayo, de regulación del juego, comercialicen o participen en la comercialización de juegos de lotería deberán contar con la autorización expresa del operador designado para el desarrollo de las citadas actividades, con excepción de los terceros que, bajo la exclusiva responsabilidad de los gestores de la citada red externa comercialicen productos de loterías de acuerdo con los usos y costumbres tradicionalmente admitidas.

2. La falta de autorización dará lugar a que el comercializador o la persona o entidad que participe en la comercialización pueda ser sancionado como autor de una infracción muy grave establecida en las letras g) o h) del artículo 39 de la Ley 13/2011, de 27 de mayo, de regulación del juego o grave establecida en la letra l) del artículo 40 de la misma Ley.

3. Los operadores designados para la realización de actividades reservadas por la Ley 13/2011, de 27 de mayo, de regulación del juego, deberán comunicar a la Comisión Nacional del Juego con la periodicidad que ésta determine, la relación de las personas o entidades autorizadas para la comercialización de sus productos objeto de reserva.

TÍTULO II

GARANTÍAS EN EL DESARROLLO DE LA RELACIÓN DE JUEGO

CAPÍTULO I

Relaciones entre los operadores y los participantes

⇒ Título IV Capítulos I y II de la Ley 13/2011, de 27 de mayo. Vid. parágrafo 3.

Artículo 31. Contrato de juego.

1. El contrato de juego tiene la naturaleza de los contratos de adhesión y se formalizará por la aceptación expresa del participante de las cláusulas del mismo.

2. La aceptación expresa del contrato de juego por el participante se manifestará por cualquier medio válido en Derecho y la prueba de ésta y su conservación corresponderá en todo caso al operador de juego.

3. El participante deberá aceptar expresamente cualquier modificación posterior del contrato de juego.

4. El operador deberá poner a disposición del jugador a través de su registro de usuario una copia del contrato de juego inicialmente suscrito y de las eventuales modificaciones del mismo, así como los instrumentos de firma electrónica precisos para su formalización y para el posterior desenvolvimiento de la relación jurídica.

5. La relación entre el participante y el operador que se formaliza en el contrato de juego constituye una relación de carácter privado, y por tanto, las disputas o controversias que pudieran surgir entre ellos estarán sujetas a los Juzgados y Tribunales españoles del orden jurisdiccional civil, sin perjuicio del ejercicio de la potestad sancionadora ejercida por la Comisión Nacional del Juego en el ámbito de sus competencias.

Artículo 32. Contenido del contrato de juego.

1. El documento que recoja el contrato de juego presentará, al menos, el contenido que establezca la Comisión Nacional del Juego y, en todo caso, el siguiente:

a) Datos identificativos del participante.

b) Objeto del contrato.

c) Procedimiento de activación del registro de usuario y de juego.

d) Operaciones que pueden ser realizadas en el registro de usuario y de juego.

e) Relación de los servicios accesorios ofrecidos al participante, precio y forma de pago de los mismos.

f) Derechos y obligaciones del participante.

g) Obligaciones, responsabilidad y derechos del operador.

h) Formas de cancelación, resolución o, en su caso, suspensión del contrato de juego y efectos de la cancelación, resolución o suspensión en los registros de usuario y las cuentas de juego.

i) Eficacia y duración del contrato.

j) Tratamiento de los datos personales.

k) Tratamiento de los registros de usuario inactivos y procedimiento para su activación en los supuestos de suspensión.

2. La Comisión Nacional del Juego podrá desarrollar el contenido establecido en el número anterior e introducir las exigencias que vengan justificadas por razones objetivas y debidamente motivadas. Asimismo podrá dictar instrucciones en relación con aquellas cláusulas contractuales que puedan ser consideradas abusivas o perjudiciales para los participantes o lesivas para el interés público.

3. El titular del Ministerio de Economía y Hacienda podrá aprobar, de conformidad con lo dispuesto en el número tercero del artículo 19 de la Ley 13/2011, de 27 de mayo, de regulación del juego, los modelos de contrato de juego que podrán ser voluntariamente empleados por los operadores de juego.

Artículo 33. Obligaciones del operador en relación con los participantes.

1. Durante la vigencia del contrato de juego, el operador estará obligado a:

a) Verificar, con la periodicidad, que como mínimo será anual, y de conformidad con los procedimientos establecidos a estos efectos por la Comisión Nacional del Juego, que los participantes titulares de los registros de usuario no figuran inscritos en el Registro General de Interdicciones del Juego. Asimismo, el operador adoptará las medidas específicas de control respecto de aquellos participantes que hubieran solicitado que le fuera prohibida la práctica de un determinado juego.

b) Conservar el contrato de juego por un plazo de seis años desde la cancelación del registro de usuario y adoptar todas las medidas necesarias para la protección de los datos del participante.

c) Solicitar el consentimiento expreso del participante para la prórroga de la relación contractual en los supuestos de modificación unilateral del contrato o novación subjetiva del operador.

d) Conservar el detalle analítico de los movimientos en relación con la cuenta de juego del jugador y de las jugadas efectuadas durante un período de seis años.

e) Realizar, con la frecuencia que establezca la Comisión Nacional del Juego, verificaciones periódicas de la correcta utilización de la cuenta de juego, notificando a la Comisión Nacional del Juego y al Servicio Ejecutivo de la Comisión de Prevención del Blanqueo de Capitales e Infracciones Monetarias las posibles violaciones o las anomalías detectadas en su uso en el momento en que tenga conocimiento de ello.

f) Registrar de manera inmediata en la cuenta de juego, mediante cargos y abonos, todas las operaciones, incluyendo los elementos identificativos completos de las mismas y, en particular, los relativos a jugadas, ganancias, devoluciones, ingresos, reintegros o bonus recibidos.

g) Realizar el abono de los premios de conformidad con lo dispuesto en el artículo 38 de este real decreto.

h) Poner en conocimiento de la Comisión Nacional del Juego, los datos identificativos de aquellos participantes que pudieran suponer un riesgo de colusión o que hayan utilizado fraudulentamente en la cuenta de juego tarjetas de crédito.

2. El operador podrá suspender cautelarmente al participante que haya tenido, a su juicio, un comportamiento colusorio o fraudulento o que haya permitido la utilización de su registro de usuario por terceros, hasta que se demuestren los hechos. Contrastados los hechos, si el operador tuviera elementos de juicio suficientes para poder considerar probado que el participante ha incurrido en fraude, colusión o puesta a disposición de terceros de su propia cuenta, el contrato será resuelto unilateralmente y notificado este hecho, junto con los elementos de juicio recabados, a la Comisión Nacional del Juego.

Artículo 34. Obligaciones del participante.

Durante la vigencia del contrato de juego las obligaciones del participante serán las siguientes:

a) No alterar el normal desarrollo de los juegos.

b) Adoptar comportamientos basados en la honestidad y el respeto hacia los demás participantes y hacia el operador de juego.

c) Cumplir las normas y reglas que, en relación con los participantes, se establezcan en la reglamentación básica de los juegos.

d) No ceder el registro de usuario a terceros, ni facilitar el uso no autorizado del mismo.

e) No realizar transferencias a cuentas de juego de otros jugadores.

Artículo 35. Registros de usuario y cuentas de juego.

1. Para la participación en aquellos juegos en los que se requiera la identificación del participante, éste deberá haber aceptado el correspondiente contrato de juego y ser titular de un registro de usuario vinculado al mismo.

El registro de usuario activo será único y presentará el contenido y las características referidas en el artículo 26 del Real Decreto 1613/2011, de 14 de noviembre, por el que se desarrolla la Ley 13/2011, de 27 de mayo, de regulación del juego, en lo relativo a los requisitos técnicos de las actividades de juego.

El participante, a través del registro de usuario, podrá realizar consultas y operaciones de juego y dispondrá, en todo caso y en tiempo real del saldo de la cuenta de juego vinculada y del registro de todas las participaciones o jugadas efectuadas, al menos, en los últimos treinta días.

El operador de juego únicamente podrá acceder al registro de usuario para realizar aquellas operaciones de gestión estrictamente necesarias para un correcto funcionamiento de la misma.

2. La cuenta de juego está vinculada al registro de usuario, no devenga intereses y en ella se reflejan las transacciones económicas, vinculadas a las actividades de juego y a los servicios adicionales ofrecidos por el operador de juego. La cuenta de juego estará denominada en euros.

En la cuenta de juego se reflejan los depósitos realizados por el participante, los cargos por el importe de la participación en los juegos y por los servicios adicionales que pudiera prestar el operador, así como el abono de los eventuales bonos ofrecidos por el operador. Asimismo quedarán reflejados en la cuenta de juego los derechos de crédito sobre el importe de los premios obtenidos por el participante.

El participante podrá requerir al operador para que le transfiera, por cualquiera de los medios de pago ofrecidos por el operador y sin coste adicional alguno, el saldo de su cuenta de juego y el de los premios obtenidos.

El operador deberá ordenar al medio de pago que corresponda la transferencia de fondos en un plazo máximo de veinticuatro horas.

El incumplimiento del plazo referido en el párrafo anterior deberá justificarse únicamente por causa excepcional y previamente notificada a la Comisión Nacional del Juego.

3. Los registros de usuario y las cuentas de juego se cancelarán con la resolución del contrato de juego al que están vinculados y en los supuestos de falta de verificación de los datos a los que se refiere el artículo 26 del Real Decreto 1613/2011, de 14 de noviembre, por el que se desarrolla la Ley 13/2011, de 27 de mayo, de regulación del juego, en lo relativo a los requisitos técnicos de las actividades de juego.

Artículo 36. Límites a los depósitos.

1. Los operadores de juego deberán establecer límites económicos para los depósitos que, con carácter diario, semanal o mensual, puedan recibir de cada uno de los participantes en los distintos juegos. Estos límites no podrán tener importes superiores a los recogidos en el anexo II a este real decreto.

Mediante disposición, y previos los oportunos informes técnicos y jurídicos, la Comisión Nacional del Juego podrá modificar el referido anexo II.

⇒ Ap. 1 desarrollado por Resolución de 16 de noviembre de 2011.

2. Los operadores de juegos deberán ofrecer a los participantes la posibilidad de establecer voluntariamente límites, aplicables a sus propios depósitos, por importes inferiores a los establecidos con carácter general. Cada participante podrá realizar su solicitud de forma expresa e individualizada. Las peticiones deberán ser satisfechas de forma inmediata por los operadores de juegos, que, a tal fin, deberán desarrollar y poner a disposición de los participantes los sistemas técnicos necesarios para la referida autolimitación.

3. Cada participante, de forma expresa e individualizada, podrá solicitar a los operadores de juego el incremento de los importes de depósito o la desaparición de cualquier límite que tenga establecido para su cuenta de depósito, por encima de los importes recogidos en el párrafo primero de este artículo. Estas peticiones podrán ser atendidas por los operadores cuando se cumplan los siguientes requisitos:

a) Cuando se trate de la primera petición de aumento de límites o la desaparición de cualquier

limitación que realice un participante, éste deberá superar las pruebas de prevención de conductas adictivas del juego y de juego responsable, que al efecto haya establecido la Comisión Nacional del Juego. Superadas las pruebas, los nuevos límites entrarán en vigor una vez transcurridos siete días.

b) Cuando se trate de la segunda petición o ulteriores peticiones de aumento de límites que realice un mismo participante, el operador deberá realizar un análisis histórico de la trayectoria del participante en base a los aspectos que al efecto establezca la Comisión Nacional del Juego, y que estarán relacionados con su perfil, su forma de participar en los juegos y su comportamiento alejado de conductas adictivas del juego. Los nuevos límites entrarán en vigor transcurridos tres días desde que se resuelva con resultado positivo el estudio referido en esta letra.

c) No podrá solicitarse un aumento en los límites establecidos por el participante, si no han transcurrido tres meses desde la última modificación de los límites por él fijados.

La Comisión Nacional del Juego supervisará los procedimientos de aumento de límites y, a tal efecto, podrá solicitar de los operadores cuanta documentación estime pertinente para la comprobación de los trámites seguidos.

⇒ Resolución de 16 de noviembre de 2011, de la Dirección General de Ordenación del Juego, por la que, de conformidad con lo dispuesto en el artículo 36 del Real Decreto 1614/2011, de 14 de noviembre, por el que se desarrolla la Ley 13/2011, de 27 de mayo, de regulación del juego, en lo relativo a licencias, autorizaciones y registros del juego, se establece el test de juego responsable y de prevención de conductas adictivas del juego.

CAPÍTULO II

Pago de la participación en los juegos, abono de los premios y obligaciones relacionadas con los fondos de juego

Artículo 37. Pago de la participación en los juegos.

1. El pago que hayan de satisfacer los participantes por la participación en los juegos, así como el depósito en los registros de usuario, se efectuará en la forma establecida por el operador en las reglas particulares de cada juego. El operador informará claramente de los medios de pago admitidos para la realización de depósitos y pagos.

2. Las formas de pago establecidas por el operador en las reglas particulares de los juegos no podrán encubrir la concesión de préstamos de ninguna clase ni de cualquier otra modalidad de crédito.

3. La participación en los juegos utilizando medios que no supongan la disposición simultánea de dinero efectivo en el momento de realización del pago podrá ser limitada en su cuantía por la Comisión Nacional del Juego.

4. En los supuestos en los que, por la suspensión del juego o por cualquier otra causa que impidiera su desarrollo, el operador tuviera que devolver las cantidades pagadas por los participantes, la devolución se realizará por el mismo medio de pago empleado por el participante, salvo que las normas o condiciones aplicadas por el correspondiente medio de pago no le permitieran realizar la devolución. En estos supuestos, el operador deberá informar a los participantes de las limitaciones que, en relación con la devolución de las cantidades pagadas, afecten al medio de pago empleado.

En todo caso, el medio empleado para la devolución de las cantidades pagadas por los participantes no podrá suponer a éstos ningún coste u obligación adicional.

Artículo 38. Abono de los premios.

1. El operador abonará los premios por el procedimiento y medios de pago que hubiera establecido en las reglas particulares del juego y pondrá a disposición de los participantes el abono de los premios por el mismo medio que aquéllos hubieran empleado para el pago de la participación en el juego, salvo que las normas o condiciones aplicadas por el correspondiente medio de pago no le permitieran realizar el abono. En estos supuestos, el operador deberá informar a los participantes de las limitaciones que, en relación con el abono de los premios, afecten al medio de pago empleado.

En todo caso, y sea cual fuere el medio empleado para el abono de los premios, éste no podrá suponer ningún coste u obligación adicional para el participante premiado.

2. Previo al abono de los premios obtenidos por los participantes, en aquellos casos en los que no se haya utilizado la cuenta de juego y efectuados los controles derivados de su apertura, el operador deberá constatar que los participantes no están incursos en ninguna causa de prohibición subjetiva de las referidas en las letras a), b) y c) del número segundo del artículo 6 de la Ley 13/2011, de 27 de mayo, de regulación del juego.

El operador únicamente podrá abonar los premios obtenidos por los participantes que no estuvieran incursos en prohibición subjetiva.

La Comisión Nacional del Juego establecerá el procedimiento que hubieran de seguir los operadores para la notificación de los supuestos en que un participante incurso en causa de prohibición subjetiva hubiera obtenido un premio, las medidas que, en su caso, hubieren de adoptarse por los operadores en estos casos.

3. Respecto de los productos de lotería adquiridos al portador el control previsto en el número segundo de este artículo se realizará de conformidad con la normativa dictada al efecto por la Comisión Nacional del Juego.

Artículo 39. Obligaciones del operador en relación con los fondos de los participantes.

1. En relación con los fondos depositados por los participantes en las cuentas de juego, el operador deberá:

a) Disponer de una o varias cuentas corrientes bancarias en España en las que ingresará los importes depositados para la participación en los juegos. Las cuentas serán exclusivas y diferenciadas del resto de cuentas de las que pudiera disponer el operador y deberá ser notificada la identificación de la misma a la Comisión Nacional del Juego con carácter previo al inicio de las actividades de juego. En esta cuenta deberá garantizarse el estricto cumplimiento de la normativa y protocolos para la prevención del fraude y del blanqueo de capitales y de la financiación del terrorismo en los términos de lo dispuesto en la Ley 10/2010, de 28 de abril, de prevención del blanqueo de capitales y de la financiación del terrorismo, y su normativa de desarrollo.

b) No realizar ningún acto de disposición de los importes depositados en la cuenta referida en la letra anterior para fines distintos al desarrollo ordinario de los juegos.

c) Limitar los poderes para la disposición de los fondos de la referida cuenta y notificar a la Comisión Nacional del Juego los datos de identificación de los apoderados, estableciendo los porcentajes máximos de disposición diaria.

2. El operador deberá asimismo implantar y notificar a la Comisión Nacional del Juego un procedimiento en el que, mediante la intervención de una entidad financiera o aseguradora, se garantice la correcta disposición de los fondos depositados en la cuenta referida en la letra a) del número anterior y se evite el empleo no autorizado o indebido de los mismos.

3. La Comisión Nacional del Juego podrá establecer condiciones adicionales en relación con los fondos depositados por los participantes y dictar las instrucciones que sean precisas para el desarrollo de las obligaciones recogidas en este artículo, incluyendo la posibilidad de implantar medidas alternativas de control.

CAPÍTULO III

Garantías exigibles a los operadores de juego

⇒ Desarrollado por Resolución de 16 de noviembre de 2011.
Artículo 14 Ley 13/2011, de 27 de mayo. Vid. parágrafo 3.

Artículo 40. Garantías vinculadas a las licencias generales.

1. De conformidad con los dispuesto en el artículo 14 de la Ley 13/2011, de 27 de mayo, de regulación del juego, los operadores que obtengan una licencia general deberán constituir una garantía que quedará afecta al cumplimiento de las obligaciones establecidas en la citada Ley 13/2011 y en su normativa de desarrollo.

2. La garantía vinculada a la licencia general cubrirá las obligaciones del operador en relación con el desarrollo, la explotación y gestión de los juegos y, en especial, las relativas al abono de los premios, a las responsabilidades derivadas del régimen sancionador en las que hubiera incurrido, al pago de las tasas devengadas en materia de juego que no hubiera hecho efectivas en plazo y al cumplimiento de las obligaciones adicionales que, sobre la base de la naturaleza de la modalidad de juego, se establecieran en la convocatoria o en la resolución de otorgamiento de la licencia.

Artículo 41. Garantías vinculadas a las licencias singulares.

1. De conformidad con lo dispuesto en el artículo 14 de la Ley 13/2011, de 27 de mayo, de regulación del juego la Comisión Nacional del Juego, en función de la naturaleza del tipo de juego, podrá establecer la obligación de constituir una garantía adicional vinculada a la concesión de una licencia singular en las condiciones y con los límites establecidos en las Órdenes Ministeriales por las que se apruebe la normativa básica del tipo de juego objeto de la licencia.

2. El importe de la garantía vinculada a la licencia singular queda afecto al cumplimiento de las obligaciones generales del operador a las que se refiere el artículo anterior y, en particular, a las obligaciones específicas de abono de los premios del tipo de juego y el cumplimiento de cualquier

otra obligación que, en relación con el correspondiente tipo de juego, se impusiera al operador, tal y como establece el artículo 14 de la Ley 13/2011, de 27 de mayo, de regulación del juego.

Artículo 42. Constitución de las garantías.

1. La garantía vinculada a la licencia general habrá de presentarse con la solicitud de otorgamiento de la licencia.

2. En los supuestos de transmisión de la licencia a los que se refiere el número tres del artículo 9 de la Ley 13/2011, de 27 de mayo, de regulación del juego y el artículo 6 de este real decreto, el nuevo licenciatario deberá aportar nueva garantía en los tres días siguientes a la notificación de la resolución en la que se autorice la transmisión de la licencia.

3. La falta de aportación de la garantía, su constitución fuera del plazo establecido o su pérdida de eficacia constituye una causa de denegación o extinción del título al que estuviera vinculada.

Artículo 43. Forma de constitución de las garantías.

1. La garantía podrá consistir en:

a) Efectivo, depositado en la cuenta que a estos efectos establezca la Comisión Nacional del Juego y en la forma que ésta establezca.

b) Hipoteca constituida sobre inmuebles ubicados en España.

c) Avales presentados por entidades de crédito o sociedades de garantía recíproca debidamente autorizadas para desarrollar su actividad en España.

d) Seguros de caución otorgados por entidades aseguradoras debidamente autorizadas para desarrollar su actividad en España.

2. Las garantías consignadas en efectivo a las que se refiere la letra a) del número anterior, se constituirán en moneda de curso legal en España y no devengarán interés alguno.

3. La garantía será constituida, con renuncia expresa a los beneficios de división, orden y excusión, a primer requerimiento y a favor de la Comisión Nacional del Juego, siendo ejecutable en España e irrevocable. Los avales y los seguros de caución se depositarán en la propia Comisión Nacional del Juego.

4. Las garantías no se tendrán por válidamente constituidas, hasta que, en atención a su cuantía y al cumplimiento de los requisitos establecidos en el presente artículo, sean consideradas suficientes por la Comisión Nacional del Juego. A estos efectos, la Comisión Nacional del Juego se pronunciará sobre la suficiencia de la garantía constituida en el plazo de un mes desde que el operador la hubiera aportado o, en su caso, modificado. Transcurrido el citado plazo, sin que la Comisión Nacional del Juego hubiera manifestado la suficiencia de la garantía aportada, ésta se considerará suficiente, sin perjuicio de las modificaciones que, por razón de su cuantía, resultaren precisas.

Artículo 44. Importe de las garantías.

1. El importe de las garantías vinculado a las licencias generales será el que resulte de la aplicación de los términos y cuantías establecidos para cada modalidad de juego en el anexo I a este real decreto.

2. El importe de las garantías vinculado a las licencias singulares será determinado, en su caso, por la Comisión Nacional del Juego con los límites establecidos en las órdenes ministeriales por las que se apruebe la normativa básica del tipo de juego objeto de la licencia y será proporcional a las obligaciones a las que se pretende dar cobertura.

3. La garantía efectivamente constituida por el operador será la suma de los importes vinculados a las licencias generales o singulares de las que sea titular, de acuerdo con los términos señalados en el anexo I a este real decreto.

4. El importe de las garantías a las que se refiere el número primero de este artículo se actualizará de conformidad con el incremento medio del índice de precios de consumo publicado por el Instituto Nacional de Estadística, cuando se acuerde, en su caso, la prórroga de la licencia correspondiente.

La Comisión Nacional del Juego publicará anualmente los importes actualizados.

⇒ Anexo I del Real Decreto 1614/2011, de 14 de noviembre, por el que se desarrolla la Ley 13/2011, de 27 de mayo, de regulación del juego, en lo relativo a licencias, autorizaciones y registros del juego.
Resolución de 16 de noviembre de 2011, de la Dirección General de Ordenación del Juego, por la que se aprueba la disposición que desarrolla el Capítulo III del Título II del Real Decreto 1614/2011, de 14 de noviembre y la determinación de los importes de la garantía de operador que se vinculan a las licencias singulares correspondientes a los distintos tipos de juego.

Artículo 45. Vigencia, cancelación, retención y ejecución de las garantías.

1. Las garantías deben mantenerse vigentes por el operador en todo momento y su importe debidamente actualizado, de conformidad con lo dispuesto en el número 4 del artículo anterior.

El operador debe acreditar no sólo la vigencia de la garantía, sino también la actualización de su importe. La falta de acreditación de la vigencia de la garantía o la falta de su actualización, tras requerimiento a estos efectos de la Comisión Nacional del Juego, dará lugar a la revocación de los títulos habilitantes a los que el importe de la garantía estuviera vinculado.

2. Extinguida la licencia a la que estuviera vinculado el importe de la garantía, y siempre que se tenga constancia de que no existen obligaciones o responsabilidades pendientes a las que dicho importe estuviera afecto, la Comisión Nacional del Juego procederá a su devolución, a petición del interesado, previa la liquidación oportuna cuando proceda.

3. En los supuestos de no otorgamiento de la licencia solicitada o de revocación de la licencia a la que el importe de la garantía estuviera vinculado, el Presidente de la Comisión Nacional del Juego, previa comunicación al interesado y, en su caso, a la institución de crédito o de seguro que corresponda, procederá a la devolución del mismo.

4. La ejecución de las garantías requerirá la previa incoación por parte de la Comisión Nacional del Juego de un procedimiento en el que se dará audiencia al interesado. En el marco del citado procedimiento se acreditarán:

a) Que no se ha producido la suspensión de la ejecutividad del acto declarativo del incumplimiento por parte del obligado si éste se ha recurrido en vía administrativa, o que el acto es firme en el caso de que la obligación garantizada consista en el pago de una sanción administrativa, de conformidad con lo dispuesto en los artículos 111 y 138.3, respectivamente, de la Ley 30/1992, de 26 de noviembre, de Régimen Jurídico de las Administraciones Públicas y del Procedimiento Administrativo Común.

b) La cuantía de la garantía a incautar.

c) La notificación previa al interesado de la intención de formular la solicitud de incautación, a efectos de audiencia. A estos efectos tendrán la consideración de interesado, en su caso, tanto el avalista, la entidad aseguradora o la sociedad de garantía recíproca, como el operador de juego, y a ambos se les concederá un plazo de diez días para que puedan presentar alegaciones, así como los documentos y justificaciones que estimen pertinentes de acuerdo con lo dispuesto en el artículo 84 de la Ley de Régimen Jurídico de las Administraciones Públicas y Procedimiento Administrativo Común.

TÍTULO III

DE LOS REGISTROS DEL JUEGO

⇒ Artículo 22 Ley 13/2011, de 27 de mayo. Vid. parágrafo 3.

CAPÍTULO I

Disposiciones comunes

Artículo 46. Registros del sector del juego.

1. De conformidad con lo establecido en el artículo 22 de la Ley 13/2011, de 27 de mayo, de regulación del juego, se constituye en la Comisión Nacional del Juego, bajo su dependencia y control, el Registro General de Licencias de Juego, el Registro General de Interdicciones de Acceso al Juego y el Registro de Personas Vinculadas a Operadores de Juego.

2. El contenido de los registros del sector del juego no tiene carácter público, quedando limitada la comunicación de los datos contenidos en los mismos, única y exclusivamente, a las finalidades previstas en la Ley 13/2011, de 27 de mayo, de regulación del juego.

3. El tratamiento de los datos de carácter personal recogido en los ficheros y registros referidos en el presente artículo para los fines previstos en la Ley 13/2011, de 27 de mayo, de regulación del juego, no requerirá del consentimiento de sus titulares.

4. Los Registros del sector del juego estarán soportados por un sistema informático, en las condiciones que establezca la Comisión Nacional del Juego, que deberá garantizar el cumplimiento de las funciones para las que han sido creados.

5. La Comisión Nacional del Juego y los órganos competentes de las comunidades autónomas podrán acordar, mediante los oportunos convenios de colaboración, la interconexión de sus registros

de juego y el intercambio de datos e información tributaria, con pleno respeto a la normativa reguladora de la protección de datos de carácter personal.

La Comisión Nacional del Juego suministrará periódicamente a la Agencia Estatal de Administración Tributaria los datos e informaciones de que disponga que resulten relevantes para la gestión del Impuesto sobre actividades del juego, pudiendo establecerse un convenio de colaboración a estos efectos entre ambas entidades.

Artículo 47. Inscripción, modificación y cancelación de los datos.

1. La inscripción, modificación y cancelación de los datos, contenidos o que hayan de ser inscritos, en los Registros del sector del juego, será acordada por resolución de la Comisión Nacional del Juego.

2. La Comisión Nacional del Juego aprobará el procedimiento para la inscripción, modificación y cancelación de los datos, así como para la publicidad de los mismos.

CAPÍTULO II

Del Registro General de Licencias de Juego

Artículo 48. Objeto del Registro General de Licencias de Juego.

De conformidad con lo dispuesto en el artículo 22 de la Ley 13/2011, de 27 de mayo, de regulación del juego, en el Registro General de Licencias de Juego se practicarán las inscripciones de carácter provisional de las entidades que participen en los procedimientos concurrenciales para el otorgamiento de licencias generales, así como las inscripciones de carácter provisional o definitivo de las entidades que hayan obtenido una licencia para desarrollar actividades de juego.

Asimismo, se inscribirán en el Registro General de Licencias de Juego las autorizaciones a las que se refiere el número dos de la disposición adicional primera de la Ley 13/2011, de 27 de mayo, de regulación del juego.

Artículo 49. Estructura del Registro General de Licencias de Juego.

⇒ Desarrollado por Resolución de 16 de noviembre de 2011.

El Registro General de Licencias de Juego constará de dos secciones ordinarias y dos especiales:

a) La Sección Ordinaria de Licencias Generales, en la que se practicará la inscripción definitiva de los datos relativos a los titulares de licencias generales.

b) La Sección Ordinaria de Licencias Singulares, en la que se practicará la inscripción provisional o definitiva de los datos relativos a los titulares de licencias singulares.

c) La Sección Especial de Concurrentes, en la que se practicará la inscripción provisional de los interesados en participar o concurrir a los procedimientos de otorgamiento de licencias generales.

d) La Sección Especial de Autorizaciones de juegos de lotería, en la que se inscribirán los datos relativos a los titulares de las autorizaciones a las que se refiere el número dos de la disposición adicional primera de la Ley 13/2011, de 27 de mayo, de regulación del juego.

Artículo 50. Inscripción provisional.

1. La Comisión Nacional del Juego podrá realizar inscripciones provisionales en la Sección Especial de Concurrentes y en la Sección Ordinaria de Licencias Singulares.

2. Las entidades interesadas en participar o concurrir en los procedimientos para el otorgamiento de licencias generales, deberán solicitar la inscripción provisional en la Sección Especial de Concurrentes del Registro General de Licencias de Juego.

⇒ Resolución de 16 de noviembre de 2011, de la Dirección General de Ordenación del Juego, por la que de conformidad con lo dispuesto en el artículo 50 del Real Decreto 1614/2011, de 14 de noviembre, por el que se desarrolla la Ley 13/2011, de 27 de mayo, de regulación del juego, en lo relativo a licencias, autorizaciones y registros del juego, se establece el contenido mínimo de las inscripciones provisionales en la sección especial de concurrentes del registro general de licencias de juego.

Podrán solicitar la inscripción en la Sección Especial de Concurrentes las personas jurídicas con forma de sociedad anónima o análoga que tengan como objeto social único la organización, comercialización y explotación de juegos.

Para la inscripción provisional, las entidades deberán figurar inscritas en el Registro Mercantil o, en el caso de entidades extranjeras en que la inscripción sea un requisito exigido por la legislación del Estado donde la empresa tenga su domicilio, en un registro equivalente y no encontrarse incursa en ninguna de las causas de exclusión previstas en el número 2 del artículo 13 de la Ley 13/2011, de 27 de mayo, de regulación del juego.

La Comisión Nacional del Juego, en el plazo de quince días contados desde la presentación de la solicitud y a la vista de la documentación acreditativa, acordará o denegará motivadamente la inscripción provisional del interesado. Transcurrido el plazo referido sin que se hubiera acordado la inscripción, la solicitud se entenderá estimada.

El acuerdo al que se refiere el párrafo anterior será recurrible en reposición por los interesados ante la Comisión Nacional del Juego, de acuerdo con lo dispuesto en la Ley 30/1992, de 26 de noviembre, de Régimen Jurídico de las Administraciones Públicas y del Procedimiento Administrativo Común, o en vía contencioso-administrativa, de conformidad con la Ley reguladora de dicha jurisdicción.

La inscripción provisional se extinguirá con el acuerdo de inscripción de la licencia general correspondiente.

3. La inscripción provisional en la Sección Ordinaria de Licencias Singulares se acordará por la Comisión Nacional del Juego en el supuesto al que se refiere el número 5 del artículo 17 de este real decreto.

La Comisión Nacional del Juego acordará de oficio la modificación de la inscripción provisional y su inscripción como definitiva con la homologación definitiva a la que se refiere el número 6 del artículo 17 de este real decreto.

La inscripción provisional se cancelará en todo caso transcurridos seis meses contados desde el acuerdo de inscripción provisional.

4. La Comisión Nacional del Juego establecerá el contenido mínimo de las inscripciones provisionales.

⇒ Ap. 4 desarrollado por Resolución de 16 de noviembre de 2011.

Artículo 51. Inscripción definitiva.

1. La inscripción definitiva de los titulares de licencias de juego se acordará de oficio por la Comisión Nacional del Juego en la resolución de otorgamiento de las licencias generales o, en relación con las licencias singulares, tras la valoración positiva a la que se refiere el número 6 del artículo 17 de este real decreto.

2. En la inscripción definitiva constarán los datos que a estos efectos establezca la Comisión Nacional del Juego en el marco de la convocatoria de la modalidad de juego correspondiente y, al menos, los siguientes:

a) Datos identificativos de la persona jurídica y de la persona que la represente ante la Comisión Nacional del Juego.

b) Sede social y dirección a efectos de notificaciones. En aquellos supuestos en que la sede social de la entidad no se encuentre en territorio español, domicilio del representante permanente en España que tendrá asimismo la consideración de dirección a efectos de notificaciones.

c) Fecha de otorgamiento de la licencia y, en su caso, modalidad o tipo de juego amparado por la misma.

d) Actividad o actividades de juego que, de acuerdo con el plan operativo de juego del operador, pretende desarrollar y, en su caso, los sitios bajo «.es» que van a ser empleados para la comercialización de los juegos.

Artículo 52. Modificación de los datos inscritos.

Practicada la inscripción definitiva, cualquier hecho o circunstancia que suponga un cambio en los datos inscritos deberá ser notificada por el operador a la Comisión Nacional del Juego en el plazo de un mes contado desde el momento en que se produzca, aportando la documentación acreditativa. La Comisión Nacional del Juego, requerirá la información que considere necesaria para acreditar el hecho o circunstancia que motivara el cambio de los datos y practicará de oficio las modificaciones que sean precisas en el Registro.

Artículo 53. Cancelación de la inscripción definitiva.

1. La Comisión Nacional del Juego en la resolución en la que acuerde o declare la extinción de la licencia, acordará asimismo la cancelación de su inscripción.

2. Salvo en los supuestos de extinción de la licencia a los que se refiere el número anterior, la cancelación de las inscripciones se practicará tras la instrucción del procedimiento de cancelación correspondiente.

El procedimiento de cancelación podrá ser iniciado a instancia del operador o de oficio si la

Comisión Nacional del Juego tuviera constancia del cese, durante un período de más de dos años, de las actividades del operador amparadas por la licencia.

En el procedimiento de cancelación iniciado de oficio, se dará audiencia al interesado.

3. Finalizado el procedimiento referido en el número anterior o acordada la cancelación en la resolución a la que se refiere el número primero de este artículo, se practicará la cancelación de los datos registrales, expresándose la causa que determinó la cancelación y la fecha en la que ésta fue acordada.

Artículo 54. Certificaciones registrales.

El certificado de inscripción en el Registro General de Licencias de Juego constituye el medio ordinario para acreditar la titularidad de una licencia para la explotación de las actividades de juego.

CAPÍTULO III

Del Registro General de Interdicciones de Acceso al Juego

Artículo 55. Objeto del Registro.

De conformidad con los dispuesto en el artículo 22 de la Ley 13/2011, de 27 de mayo, de regulación del juego, en el Registro General de Interdicciones de Acceso al Juego se practicará la inscripción de la información necesaria para hacer efectivo el derecho de los ciudadanos a que les sea prohibida la participación en las actividades de juego en los casos en que sea necesaria la identificación para la participación en las mismas. Asimismo, se inscribirá la información relativa a aquellas otras personas que por resolución judicial tengan prohibido el acceso al juego o se hallen incapacitadas legalmente.

La información del Registro General de Interdicciones de Acceso al Juego se facilitará a los operadores de juego, en los términos establecidos por la Comisión Nacional del Juego, con la finalidad de impedir el acceso al juego de las personas inscritas en el mismo.

Artículo 56. Datos registrales.

1. Los requisitos de carácter subjetivo preceptivos para la inscripción en el Registro General de Interdicciones de acceso al Juego serán determinados por la Comisión Nacional del Juego.

2. En relación con las personas inscritas, y sin perjuicio de los requisitos adicionales que pudieran ser exigidos por la Comisión Nacional del Juego, los datos que, como mínimo, deben constar en el Registro General de Interdicciones de Acceso al Juego son:

a) Nombre, apellidos, sexo y fecha de nacimiento de la persona inscrita.

b) Domicilio.

c) Número del Documento Nacional de Identidad o documento identificativo equivalente.

d) Fecha de presentación de la solicitud de inscripción.

e) Fecha de inscripción en el Registro.

f) Vigencia de la inscripción.

g) Causa de la inscripción.

2. En aquellos casos en los que la inscripción se hubiera realizado a instancia de tercero, deberá constar además en el Registro, su nombre, apellidos, domicilio y Documento Nacional de Identidad o equivalente. Asimismo constará la legitimación del tercero para solicitar la inscripción y, en su caso, la resolución judicial firme, fecha de la misma y órgano judicial que dictara la resolución.

3. En aquellos casos en los que la inscripción sea ordenada por resolución judicial, deberá constar además en el Registro, los datos que permitan la identificación de la resolución judicial, su fecha y el órgano judicial que la dictara.

Artículo 57. Inscripción.

1. En el plazo de un mes contado desde el inicio del correspondiente procedimiento, la Comisión Nacional del Juego acordará la inscripción en el Registro General de Interdicciones de Acceso al Juego.

El procedimiento de inscripción se iniciará por solicitud de la persona interesada en su inscripción voluntaria en el Registro, por resolución judicial o a petición de un tercero interesado.

El plazo referido en el primer párrafo se reducirá a tres días contados desde la recepción de la solicitud en los supuestos de inscripción voluntaria a los que se refieren las letras a) y b) del

número siguiente y en los de inscripción por resolución judicial referidos en las letras c) y d) del mismo número.

2. Tendrán acceso al Registro General de Interdicciones de Acceso al Juego los datos de:

a) Las personas que voluntariamente hubieran solicitado que les sea prohibido el acceso al juego.

b) Las personas que presenten adicción patológica al juego, a solicitud propia o de tercero.

c) Las personas declaradas incapaces o pródigas por sentencia judicial firme y, en su caso, las que se vean afectadas por medidas provisionales consistentes en la limitación de acceso a actividades de juego adoptadas en el marco del correspondiente procedimiento de incapacidad o prodigalidad y durante la vigencia de la medida.

d) Las personas a las que, por sentencia judicial firme, de modo principal o accesorio, se les hubiera limitado el acceso al juego y, en su caso, las que se vean afectadas por medidas provisionales consistentes en la limitación de acceso a actividades de juego adoptadas en el marco del correspondiente procedimiento y durante la vigencia de la medida.

e) Las personas sobre las que recaiga cualquier otra limitación para acceder al juego.

3. Será además practicada de oficio la inscripción de los datos que procedan de los registros de similar objeto que se lleven por las distintas comunidades autónomas en el ejercicio de sus competencias sobre juego.

Artículo 58. Inscripción a instancia del interesado.

1. La solicitud de inscripción en el Registro General de Interdicciones de Acceso al Juego a instancia del interesado deberá formalizarse en el modelo normalizado que a estos efectos apruebe la Comisión Nacional del Juego y podrá ser presentada en el Registro General Administrativo de la Comisión Nacional del Juego, en cualquiera de los lugares previstos en el artículo 38.4 de la Ley 30/1992, de 26 de noviembre, de Régimen Jurídico de las Administraciones Públicas y del Procedimiento Administrativo Común o en los servicios de admisión, recepción o identificación de los usuarios de los establecimientos de juego.

2. En el caso de que la solicitud se presente en los servicios de admisión, recepción o identificación de los usuarios de los establecimientos de juego, el referido establecimiento deberá facilitar mediante transferencia electrónica los datos de la solicitud al sistema central de soporte en las veinticuatro horas siguientes a la de la presentación de la solicitud y hacer entrega a la Comisión Nacional del Juego, dentro del plazo máximo de siete días, de la solicitud formulada por el interesado, acompañado de copia del documento identificativo de éste.

3. La Comisión Nacional del Juego procederá a la inscripción en el menor plazo posible y, como máximo, en los tres días siguientes a la recepción de la solicitud en su Registro General Administrativo.

Artículo 59. Inscripción a petición de tercero interesado o por resolución judicial.

1. Cualquier persona con interés legítimo podrá solicitar la inscripción de un tercero en el Registro General de Interdicciones de Acceso al Juego. La solicitud se formalizará en el modelo normalizado que a estos efectos apruebe la Comisión Nacional del Juego y deberá acompañarse de la resolución judicial firme que la acuerde.

La solicitud y los documentos que la acompañen deberán ser presentados en el Registro General Administrativo de la Comisión Nacional del Juego o en cualquiera de los lugares previstos en el artículo 38.4 de la Ley 30/1992, de 26 de noviembre, de Régimen Jurídico de las Administraciones Públicas y del Procedimiento Administrativo Común y por los medios electrónicos de conformidad con la Ley 11/2007, de 22 de junio, de acceso electrónico de los ciudadanos a los servicios públicos.

2. Recibida la solicitud, se iniciará el correspondiente procedimiento y, junto a la notificación de apertura, se dará traslado de la solicitud al interesado o a su representante legal, tutor o curador en el supuesto que lo tuviere designado, por un plazo de diez días, a los efectos de que el interesado alegue lo que estime conveniente.

3. A la vista de las alegaciones formuladas por el interesado o transcurrido el plazo referido en el número anterior sin que se hubieran recibido alegaciones, la Comisión Nacional del Juego, en el plazo al que se refiere el número primero del artículo 57 de este Real Decreto dictará resolución motivada acordando o denegando la inscripción solicitada. La denegación de la solicitud de inscripción se fundamentará exclusivamente en la falta de legitimación del solicitante o en la insuficiencia de los presupuestos fácticos o jurídicos en que se basara aquélla.

4. La Comisión Nacional del Juego dictará y notificará resolución motivada en la que otorgue

o deniegue la inscripción solicitada en los plazos establecidos en el número primero del artículo 57 de este Real Decreto.

Transcurrido el plazo referido sin que la Comisión Nacional del Juego hubiera notificado resolución expresa sobre la solicitud, ésta se entenderá estimada por silencio.

5. Contra la resolución referida en el número anterior, los interesados podrán interponer recurso potestativo de reposición ante la Comisión Nacional del Juego, de acuerdo con lo dispuesto en la Ley 30/1992, de 26 de noviembre, de Régimen Jurídico de las Administraciones Públicas y del Procedimiento Administrativo Común o recurso contencioso-administrativo de conformidad con la Ley reguladora de dicha jurisdicción.

6. La Comisión Nacional del Juego procederá a la inscripción que le sea ordenada por resolución judicial en el plazo establecido a estos efectos en el tercer párrafo del número primero del artículo 57 de este real decreto.

Artículo 60. Vigencia de las inscripciones.

1. Las inscripciones practicadas en el Registro General de Interdicciones de Acceso al Juego a instancia del propio interesado lo serán por tiempo indefinido. No obstante, a petición del interesado podrá solicitarse la cancelación de la inscripción una vez transcurridos seis meses desde la práctica de la misma.

2. Las inscripciones practicadas a instancia de tercero lo serán por el tiempo que se establezca en las resoluciones de las que traigan causa. En el caso de que no se señalare plazo, éste será por tiempo indefinido. La inscripción podrá cancelarse mediante resolución judicial que autorice la cancelación, o a instancia de quien la hubiera solicitado, siempre que en este caso cuente con la aceptación del propio inscrito.

3. Las inscripciones practicadas por resolución judicial lo serán por el tiempo que se establezca en las resoluciones que las ordenaran.

Artículo 61. Modificación y cancelación de los datos inscritos.

1. El interesado inscrito en el Registro General de Interdicciones de Acceso al Juego o, en su caso, el tercero que solicitara la inscripción o el órgano judicial que la ordenara, deberá notificar a la Comisión Nacional del Juego para su modificación los cambios que se produjeran en los datos inscritos en el Registro. A estos efectos, la Comisión Nacional del Juego, requerirá la información que considere necesaria para acreditar el hecho o circunstancia que motivara el cambio de los datos y practicará de oficio las modificaciones que sean precisas en el Registro.

2. La Comisión Nacional del Juego acordará de oficio la cancelación de los datos inscritos en el Registro General de Interdicciones de Acceso al Juego cumplido el período de vigencia de la inscripción a la que se refiere el artículo anterior.

3. Salvo en los supuestos a los que se refiere el número anterior, la cancelación de las inscripciones se practicará tras la instrucción del procedimiento de cancelación correspondiente que podrá ser iniciado a instancia del interesado inscrito o, en su caso, del tercero que solicitara la inscripción o del órgano judicial que la ordenara.

En el procedimiento de cancelación iniciado a instancias del interesado inscrito, se dará audiencia al tercero que solicitara la inscripción. La Comisión Nacional del Juego, resolverá motivadamente sobre la procedencia de la cancelación de las autorizaciones en el plazo de seis meses contados desde la fecha en que la solicitud haya tenido entrada en el registro correspondiente.

Transcurridos los plazos señalados referidos en el párrafo anterior sin que se hubiera dictado y notificado la resolución expresa sobre la cancelación, ésta se entenderá estimada por silencio.

La cancelación de las inscripciones practicadas por resolución judicial no podrá ser instada por la persona inscrita.

4. Acordada la cancelación de la inscripción o habiéndose sido estimada la solicitud de cancelación por silencio administrativo, se practicará la cancelación de la misma, expresándose la causa que determinó la cancelación y la fecha en la que ésta fue acordada. La Comisión Nacional del Juego notificará el acuerdo al interesado y, en su caso, al tercero que solicitara la inscripción y al órgano judicial que la ordenara.

Artículo 62. Cooperación interadministrativa.

La Comisión Nacional del Juego, en el marco que se fije por el Consejo de Políticas de Juego, alcanzará convenios con las distintas Comunidades Autónomas para la determinación del procedimiento de inscripción en el Registro General de Interdicciones de Acceso al Juego de los datos

contenidos en los registros autonómicos, la agilización de los procesos de comunicación de datos y, en su caso, la interconexión de los registros de interdicciones de acceso al juego.

La Comisión Nacional del Juego, en el marco referido y con la frecuencia que a estos efectos se determine, dará traslado a los órganos competentes en materia de juego de las Comunidades Autónomas de las inscripciones, modificaciones y cancelaciones practicadas.

Asimismo, los órganos competentes en materia de juego de las comunidades autónomas y los operadores de juego darán traslado a la Comisión Nacional del Juego, con la frecuencia que a estos efectos se determine, de las inscripciones, modificaciones y cancelaciones practicadas.

Los datos comunicados entre la Comisión Nacional del Juego y las Comunidades Autónomas con competencias en materia, darán lugar a la práctica de oficio y sin coste para el solicitante de la correspondiente inscripción en el Registro General de Interdicciones de Acceso al Juego.

CAPÍTULO IV

Del Registro de Personas Vinculadas a Operadores de Juego

Artículo 63. Objeto del Registro.

1. De conformidad con lo dispuesto en el artículo 22 de la Ley 13/2011, de 27 de mayo, de regulación del juego, en el Registro de Personas Vinculadas a Operadores de Juego se inscribirán los datos de los accionistas, partícipes o titulares significativos de los operadores de juego, los miembros de su órgano de administración y demás personal directivo y los empleados directamente involucrados en el desarrollo de los juegos, así como sus cónyuges o personas con las que convivan, ascendientes y descendientes en primer grado.

2. A los efectos del número anterior, se considerarán significativos los accionistas, partícipes o titulares que puedan ejercer algún tipo de influencia o control en el operador de juego.

En aquellos supuestos en los que el operador de juego estuviera participado por personas jurídicas, deberán inscribirse en el Registro los accionistas, partícipes o titulares significativos de las personas jurídicas que puedan ejercer algún tipo de influencia o control en el operador de juego.

3. El acceso a los datos inscritos en el Registro de Personas Vinculadas a Operadores de Juego se limitará exclusivamente a la Comisión Nacional del Juego, sin perjuicio de las certificaciones que a efectos de comprobación y exclusivamente en relación con los datos notificados por los operadores o los interesados, pueda emitir aquélla.

Artículo 64. Contenido de la inscripción.

La inscripción contendrá los datos de la persona vinculada al operador de juego que a estos efectos establezca la Comisión Nacional del Juego y, al menos, los siguientes:

a) Nombre, apellidos, sexo y domicilio a efectos de comunicaciones.

b) Número del Documento Nacional de Identidad o documento identificativo equivalente.

c) Operador al que está vinculado.

d) Tipo de participación en la persona jurídica titular de la licencia de juego.

e) Cargo directivo que ocupa la persona jurídica titular de la licencia de juego o tarea que desempeñe que esté directamente involucrada con la actividad de juego desarrollada por el operador.

f) Nombre, apellidos y número del Documento Nacional de Identidad o documento identificativo equivalente del cónyuge o persona con la que conviviera y de los ascendientes y descendientes en primer grado.

g) Fecha de inscripción.

h) Persona u operador que instó la inscripción.

Artículo 65. Inscripción y modificación de los datos.

1. La inscripción de las personas vinculadas a operadores de juego podrá realizarse de oficio por la Comisión Nacional del Juego, a instancia del operador al que estuvieran vinculadas las personas inscritas o de las personas vinculadas a un operador de juego.

2. La Comisión Nacional del Juego acordará la inscripción de los datos que, de conformidad con el artículo siguiente, notifiquen los operadores de juego y las personas vinculadas a éstos.

3. La Comisión Nacional del Juego acordará la modificación de los datos inscritos respecto de los que, de conformidad con el artículo siguiente, le sean notificados cambios, ya por los operadores, ya por las personas vinculadas a éstos.

4. La inscripción o la modificación de los datos inscritos se acordará en el plazo de quince días contados desde la recepción de la notificación en el Registro General Administrativo de la Comisión Nacional del Juego y será notificada a los interesados respecto de los que conste domicilio a efectos de notificaciones.

Artículo 66. Notificación de los datos registrales.

1. Los operadores de juego que hubieran obtenido la correspondiente licencia general para una determinada modalidad de juego, en el plazo de quince días contados desde la notificación de la inscripción de la misma en el Registro General de Licencias de Juego, deberán notificar a la Comisión Nacional del Juego, en el modelo normalizado que apruebe a estos efectos, los datos relativos a las personas a las que se refiere el artículo 22.1, letra c), de la Ley 13/2011, de 27 de mayo, de regulación del juego, y el artículo 63 de este real decreto.

Los operadores legalmente designados para la comercialización de los juegos de lotería deberán realizar la inscripción en un plazo de 15 días contados desde la entrada en vigor del presente real decreto.

2. El operador deberá notificar asimismo en el plazo de quince días desde que tuviera conocimiento de ello, los cambios que se produzcan en los datos inicialmente notificados y deberá adoptar las medidas necesarias para que las personas a él vinculadas le comuniquen los cambios en los datos que les afecten.

3. El operador será responsable del incumplimiento de las obligaciones de notificación recogidas en el presente artículo y de la veracidad de los datos aportados.

4. Los interesados vinculados a operadores de juego podrán instar personalmente la inscripción de sus datos y notificar el cambio de los mismos. La notificación se realizará en el modelo normalizado que apruebe a estos efectos la Comisión Nacional del Juego.

5. Las notificaciones referidas en el presente artículo deberán ser presentadas en el Registro General Administrativo de la Comisión Nacional del Juego o en cualquiera de los lugares previstos en el artículo 38.4 de la Ley 30/1992, de 26 de noviembre, de Régimen Jurídico de las Administraciones Públicas y del Procedimiento Administrativo Común.

⇒ Resolución de 7 de junio de 2012, de la Dirección General de Ordenación del Juego, por la que se aprueban los modelos normalizados para la comunicación de datos al Registro de Personas Vinculadas a Operadores de Juego.

Artículo 67. Cancelación.

1. Las inscripciones practicadas en el Registro General de Licencias de Juego podrán ser canceladas de oficio o a instancia del operador o de la persona efectivamente inscrita, por haber cesado en el supuesto de vinculación que originó la inscripción.

2. La Comisión Nacional del Juego acordará de oficio la cancelación de los datos registrales vinculados a un operador en los supuestos de extinción de su licencia general.

3. La cancelación de los datos registrales será notificada a los interesados respecto de los que conste domicilio a efectos de notificaciones.

Disposición Adicional primera. Títulos habilitantes otorgados por otros Estados del Espacio Económico Europeo.

La Comisión Nacional del Juego, en el marco del procedimiento de otorgamiento de licencias, convalidará la documentación ya presentada ante las autoridades competentes en materia de juego de otros Estados integrantes del Espacio Económico Europeo por operadores ya habilitados en esos Estados. La documentación aportada para su convalidación por la Comisión Nacional del Juego deberá ser fehacientemente acreditada y acompañarse de una traducción jurada al español.

Para que pueda producirse la convalidación, la documentación deberá presentar un contenido análogo al exigido para el otorgamiento del correspondiente título habilitante en España y esta circunstancia habrá de ser debidamente constatada por la Comisión Nacional del Juego.

A los efectos de la constatación de los requisitos referidos en el párrafo anterior, la Comisión Nacional del Juego podrá dirigirse a las autoridades competentes en materia de juego ante las que se hubieran presentado los documentos en trámite de convalidación.

Las garantías financieras prestadas en otros Estados integrantes del Espacio Económico Europeo en ningún caso eximen de la presentación de las exigidas en la normativa española.

Disposición Adicional segunda. Prestación de servicios a operadores de juego.

1. En los supuestos en los que el desarrollo de las actividades de juego no sea realizado directamente por las entidades habilitadas a estos efectos por el título correspondiente, la Comisión Nacional del Juego podrá requerir al operador los contratos y condiciones que regulen la relación entre el operador y la entidad que efectivamente desarrolle la actividad de juego o alguno de sus elementos esenciales.

2. La Comisión Nacional del Juego, a la vista de los contratos y de la relevancia de los servicios prestados, podrá requerir a la entidad prestadora de los servicios al operador de juego la obtención del correspondiente título habilitante en el marco de los procedimientos de solicitud de licencias que corresponda y, en su caso, aplicar el régimen sancionador de la Ley 13/2011, de 27 de mayo, de regulación del juego.

Disposición Adicional tercera. Liquidez internacional.

1. La liquidez de los juegos desarrollados en España estará limitada a la que resulte de la participación de los usuarios con registro de usuario español.

2. No obstante lo anterior, la Comisión Nacional del Juego podrá autorizar el desarrollo de juegos con liquidez distinta a la propia de la participación de los usuarios con registro de usuario español previo acuerdo de las autoridades españolas con las autoridades competentes en materia de juego de otros Estados integrantes del Espacio Económico Europeo o cuando concurran circunstancias excepcionales, debidamente justificadas, que aconsejen su autorización.

Disposición Adicional cuarta. Especialidades de los concursos.

En la comercialización de la modalidad de juego de concursos no será exigible la apertura de un registro de usuario y de una cuenta de juego cuando, por la naturaleza del procedimiento de participación, sea incompatible su utilización.

Sin perjuicio de lo anterior, el pago de los premios obtenidos exigirá la apertura por el participante que los hubiera obtenido de un registro de usuario a efectos de comprobar, al menos, la concurrencia de las prohibiciones subjetivas establecidas en el artículo 6 de la Ley 13/2011, de 27 de mayo, de regulación del juego.

Las bases de la convocatoria para el otorgamiento de las licencias generales de concursos y la Comisión Nacional del Juego establecerán las disposiciones oportunas a efectos de establecer las garantías adecuadas para el desarrollo de la actividad del juego en materia de concursos.

Disposición Adicional quinta. Abono de los premios de los juegos sujetos a reserva.

Los operadores autorizados para la comercialización de los juegos de loterías abonarán los premios en la forma y con las condiciones que se establezcan en la autorización a la que se refiere el artículo 24 de este real decreto.

Disposición Adicional sexta. Aplicaciones de juego gratuito.

Los operadores de juego podrán ofrecer en sus plataformas aplicaciones de juego gratuito, en las que los participantes que lo deseen podrán participar en el juego sin realizar aportación económica alguna y sin percibir ningún premio, directa o indirectamente, en dinero o en especie, por los aciertos o victorias que obtengan.

La puesta en funcionamiento de aplicaciones de juego gratuitas no estará sujeta a la previa concesión de licencia o autorización, y no será obligatoria la constitución de registros de usuario y cuenta de juego. En las interfaces de acceso de estas aplicaciones de juego gratuito a las de pago, los operadores del juego deberán incluir un aviso a los participantes en el que se haga constar que el acceso a las aplicaciones de juego real comercializado requerirá la constitución previa de registro de usuario y cuenta de juego y que el acceso a las aplicaciones de juego, real, o de pago estará prohibido a las personas incluidas en los puntos a) y b) del apartado 2 del artículo 6 de la Ley 13/2011, de 27 de mayo, de regulación del juego.

Los operadores de juegos no podrán ofrecer en sus plataformas aplicaciones de juego gratuito que puedan generar en los participantes una expectativa falsa sobre sus posibilidades y probabilidades en el juego efectivamente comercializado, bien mediante la utilización de reglas de juego diferentes, bien mediante el uso de un generador aleatorio de números con un software o una programación diferentes al empleado en el juego real, o bien por medio de cualquier otra variación sustancial respecto a las condiciones en que se desarrolla el juego efectivamente comercializado.

Disposición Adicional séptima. Acuerdos de corregulación.

1. De conformidad con lo previsto en el artículo 24.5 de la Ley 13/2011, de 27 de mayo, de regulación del juego, la Comisión Nacional del Juego está facultada para firmar acuerdos de corregulación que coadyuven al cumplimiento de las obligaciones establecidas en dicha Ley, en particular en lo referido a la publicidad. En la medida en que dichos acuerdos afecten a la publicidad efectuada por los prestadores del servicio de comunicación audiovisual, deberá recabarse informe del Consejo Estatal de Medios Audiovisuales con carácter previo a la firma de los mismos. Los sistemas de autorregulación se dotarán de órganos independientes de control para asegurar el cumplimiento eficaz de los compromisos asumidos por las empresas adheridas.

En el marco de los citados acuerdos de corregulación podrán desarrollarse códigos de conducta de dichos sistemas que coadyuven al cumplimiento de las obligaciones establecidas en la Ley 13/2011, de 27 de mayo, de regulación del juego, en particular en lo referido a la publicidad. Dichos códigos de conducta deberán contar con la aceptación de la Comisión Nacional del Juego una vez verificado que son acordes y compatibles con la legislación vigente. Conforme al citado artículo 24.5 de la Ley 13/2011, esos códigos de conducta podrán incluir, entre otras, medidas individuales o colectivas de autocontrol previo de los contenidos publicitarios y deberán establecer sistemas eficaces de resolución extra-judicial de reclamaciones que cumplan los requisitos establecidos en la normativa comunitaria y, como tales, sean notificados a la Comisión Europea, de conformidad con lo previsto en la Resolución del Consejo de 25 de mayo de 2000 relativo a la red comunitaria de órganos nacionales de solución extrajudicial de litigios en materia de consumo o cualquier disposición equivalente.

2. Para el seguimiento de los citados acuerdos de corregulación se establecerá una Comisión Mixta, presidida por un representante de la Comisión Nacional del Juego, ante la que el sistema de autorregulación rendirá cuentas, periódicamente, de su actividad. Si la Comisión Nacional del Juego entendiera que el sistema de autorregulación no está desarrollando adecuadamente la actividad acordada, podrá denunciar el acuerdo en el plazo que en el mismo se establezca.

3. La Comisión Nacional del Juego publicará en su página web los acuerdos de corregulación que haya firmado, así como los Códigos de Conducta que haya aceptado.

⇒ Acuerdo de 17 de noviembre de 2011 de corregulación entre la Dirección General de Ordenación del Juego del Ministerio de Economía y Hacienda, y la Asociación para la autorregulación de la comunicación comercial (autocontrol), en materia de publicidad, patrocinio y promoción de las actividades de juego.
Acuerdo de 7 de junio de 2012 para el establecimiento de un Código de Conducta sobre comunicaciones comerciales de las actividades de juego entre la Dirección General de Ordenación del Juego y la Subdirección General de contenidos de la Sociedad de la Información (Secretaría de Estado de Telecomunicaciones y para la Sociedad de la Información), y la Asociación para la Autorregulación de la Comunicación Comercial (AUTOCONTROL).
Listado de empresas adheridas al Código de Conducta sobre comunicaciones comerciales de las actividades de juego.
Código de Conducta sobre comunicaciones comerciales de las actividades de juego.
http://www.minhap.gob.es/Documentacion/Publico/Ordenacion%20del%20Juego/PBL_20120810_Listado_empresas_adheridas_Codigo_Conducta.pdf.

Disposición Adicional octava. Sistemas técnicos de las entidades autorizadas para la comercialización de las loterías incluidas en el ámbito de la Ley 13/2011, de 27 de mayo, de regulación del juego.

Los sistemas técnicos de las entidades autorizadas para la comercialización de loterías sujetas a la Ley 13/2011, de 27 de mayo, de regulación del juego, se regirán por su normativa específica. La normativa de los sistemas técnicos de juego regulada en el Real Decreto 1613/2011, de 14 de noviembre, por el que se desarrolla la Ley 13/2011, de 27 de mayo, de regulación del juego, en lo relativo a los requisitos técnicos de las actividades de juego, será de aplicación supletoria a dichas entidades, sin perjuicio de las especialidades derivadas de la naturaleza del juego de las loterías que pueda establecer la Comisión Nacional del Juego.

A efectos de la homologación de los sistemas técnicos de juego de las entidades autorizadas para la gestión de las loterías, será de aplicación la Orden EHA/2528/2011, de 20 de septiembre, por la que se establecen los requisitos y el procedimiento de designación de entidades independientes que realicen las certificaciones de evaluación del software de juegos y de seguridad de operadores de juegos. La Comisión Nacional del Juego podrá establecer requisitos adicionales justificados en la especial naturaleza del software o hardware del juego de las loterías que deban ser cumplimentados a efectos de ser designadas como entidad independiente para realizar certificaciones en operadores de loterías.

Disposición Adicional novena. Reglamentación básica de los juegos.

Las órdenes ministeriales que aprueben la reglamentación básica de cada uno de los distintos tipos de juegos sujetos a la previa licencia singular desarrollarán la normativa contenida en este real decreto cuando así lo exijan las necesidades del desarrollo de cada juego.

⇒ Orden EHA 3079/2011, de 8 de noviembre, por la que se aprueba la reglamentación básica de "Otras apuestas de contrapartida".
Orden EHA 3080/2011, de 8 de noviembre, por la que se aprueba la reglamentación básica de las apuestas deportivas de contrapartida.
Orden EHA 3081/2011, de 8 de noviembre, por la que se aprueba la reglamentación básica de las apuestas deportivas mutuas.
Orden EHA 3082/2011, de 8 de noviembre, por la que se aprueba la reglamentación básica de las apuestas hípicas de contrapartida.
Orden EHA 3083/2011, de 8 de noviembre, por la que se aprueba la reglamentación básica de las apuestas hípicas mutuas.
Orden EHA 3084/2011, de 8 de noviembre, por la que se aprueba la reglamentación básica de los concursos.
Orden EHA 3085/2011, de 8 de noviembre, por la que se aprueba la reglamentación básica del juego de la ruleta.
Orden EHA 3086/2011, de 8 de noviembre, por la que se aprueba la reglamentación básica del juego de punto y banca.
Orden EHA 3087/2011, de 8 de noviembre, por la que se aprueba la reglamentación básica del juego del bingo.
Orden EHA 3088/2011, de 8 de noviembre, por la que se aprueba la reglamentación básica del juego del Black Jack.
Orden EHA 3089/2011, de 8 de noviembre, por la que se aprueba la reglamentación básica del juego del póquer.
Orden EHA 3090/2011, de 8 de noviembre, por la que se aprueba la reglamentación básica del tipo de juegos denominado "Juegos Complementarios".

Disposición Adicional décima. Tramitación electrónica.

Los procedimientos regulados en este real decreto podrán ser tramitados a través de medios electrónicos de acuerdo con lo establecido en la Ley 11/2007, de 22 de junio, de acceso electrónico de los ciudadanos a los Servicios Públicos y su normativa de desarrollo. Dichos procedimientos estarán accesibles a los interesados a través de la sede electrónica de la Comisión Nacional del Juego.

⇒ Resolución de 31 de octubre de 2011, de la Dirección General de Ordenación del Juego, por la que se crea el registro electrónico de la Comisión Nacional del Juego y se establecen los requisitos generales para su aplicación a determinados procedimientos.
Resolución de 31 de octubre de 2011, de la Dirección General de Ordenación del Juego, por la que se crea la Sede Electrónica de la Comisión Nacional del Juego.

Disposición Adicional undécima. Designación de la Sociedad Estatal Loterías y Apuestas del Estado como operador legalmente autorizado para la comercialización de los juegos de loterías.

De conformidad con lo establecido en la disposición adicional primera de la Ley 13/2011, de 27 de mayo, de regulación del juego, y a los efectos de lo dispuesto en el artículo 24 de este Real Decreto, el operador legalmente autorizado para la comercialización de juegos de loterías es la Sociedad Estatal Loterías y Apuestas del Estado.

⇒ Disposición Adicional 1ª de la Ley 13/2011, de 27 de mayo. Vid parágrafo 3.
RD 2069/1999, de 30 de diciembre, por el que se aprobó el estatuto de la Entidad Pública empresarial Loterías y Apuestas del Estado.
Artículo 14 del Real Decreto-Ley 13/2010, de 3 de diciembre, de actuaciones en el ámbito fiscal, laboral y liberalizadora para fomentar la inversión y el empleo.
Disposición Adicional cuadragésima de la Ley 39/2010, de 22 de diciembre, de Presupuestos Generales del Estado para 2011.
Artículos 166 y ss. de la Ley 33/2003, de 3 de noviembre, de Patrimonio de las Administraciones Públicas.

Disposición Adicional duodécima. Régimen específico de la Organización Nacional de Ciegos Españoles (ONCE).

1. La ONCE seguirá rigiéndose, respecto de las autorizaciones para el desarrollo de juegos de lotería enmarcados en la reserva, por su régimen jurídico específico en los términos establecidos en la disposición adicional segunda de la Ley 13/2011, de 27 de mayo de regulación del juego.

2. Las autorizaciones de que la ONCE sea titular para el desarrollo de los juegos de lotería se inscribirán, a efectos de publicidad, en la Sección Especial del Registro General de Licencias de Juego prevista en el artículo 49.d) de este real decreto.

3. De conformidad con lo previsto en el apartado tres de la disposición adicional segunda de la Ley 13/2011, de 27 de mayo, de regulación del juego, con el fin de preservar el estricto control público de la actividad de juego de la ONCE, las competencias que este real decreto atribuye a la Comisión Nacional del Juego y al titular del Ministerio de Economía y Hacienda, serán ejercidas por el Consejo de Protectorado de la ONCE en relación con las actividades sujetas a reserva que

dicha organización desarrolla, con la salvedad de las competencias que corresponden al Consejo de Ministros.

⇒ Artículo 1.3) del Real Decreto Ley 16/1977, de 25 de febrero. Vid. parágrafo 2.
Disposiciones Adicionales segunda y tercera de la Ley 13/2011, de 27 de mayo. Vid. parágrafo 3.
Disposición Adicional décimo octava de la Ley 47/2003, de 26 de noviembre, General Presupuestaria.
Artículo 7 del Real Decreto 358/1991, de 15 de marzo, por el que se reordena la Organización Nacional de Ciegos Españoles.
Real Decreto 1336/2005, de 11 de noviembre, por el que se autoriza a la Organización Nacional de Ciegos Españoles la explotación de una lotería instantánea o presorteada.
Disposición Adicional Única del Real Decreto 1613/2011, de 14 de noviembre. Vid. parágrafo 4.

Disposición Transitoria primera. Régimen transitorio aplicable a la publicidad de las actividades de juego.

Hasta la publicación del real decreto por el que se desarrolla el artículo 7 de la Ley 13/2011, de 27 de mayo, de regulación del juego, la publicidad, patrocinio y promoción de las actividades de juego se realizará de conformidad con lo dispuesto en el artículo citado, la Ley 34/1988, de 11 de noviembre, General de publicidad y su normativa de desarrollo, la Ley 3/1991, de 10 de enero, de Competencia Desleal y la Ley 29/2009, de 30 de diciembre, por la que se modifica el régimen legal de la competencia desleal y de la publicidad para la mejora de la protección de los consumidores y usuarios.

⇒ Ley 34/1988, de 11 de noviembre, General de Publicidad. Vid. parágrafo 27.1.
Ley 7/2010, de 31 de marzo, General de la Comunicación Audiovisual. Vid. parágrafo 27.7.
Real Decreto 1624/2011, de 14 de noviembre, Aprueba el Reglamento de desarrollo de la Ley 7/2010, de 31 de marzo, General de la Comunicación Audiovisual. Vid. parágrafo 27.8.

Disposición Transitoria segunda. Régimen transitorio de las Apuestas Mutuas que comercializa la Sociedad Estatal Loterías y Apuestas del Estado.

La Sociedad Estatal Loterías y Apuestas del Estado podrá seguir comercializando las apuestas pertenecientes a las modalidades Apuestas Mutuas Deportivas y Apuestas Mutuas Hípicas que venía realizando hasta la entrada en vigor de la Ley 13/2011, de 27 de mayo, de regulación del juego, sin necesidad de cumplir los requisitos establecidos en el presente real decreto ni aquellos requisitos técnicos que le resultaran de aplicación según la normativa de desarrollo hasta el día 1 de enero de 2012, fecha a partir de la cual le serán plenamente de aplicación los requisitos anteriormente citados.

Disposición Final primera. Habilitación del titular del Ministerio de Economía y Hacienda.

Se habilita al titular del Ministerio de Economía y Hacienda para la modificación del anexo I a este real decreto a través de orden ministerial.

Disposición Final segunda. Habilitación de la Comisión Nacional del Juego.

De conformidad con lo dispuesto en el artículo 23 de la Ley 13/2011, de 27 de mayo, de regulación del juego, se habilita al Consejo de la Comisión Nacional del Juego para dictar aquellas disposiciones que sean precisas para el desarrollo y ejecución de este real decreto.

Disposición Final tercera. Entrada en vigor.

Este real decreto entrará en vigor el día siguiente al de su publicación en el «Boletín Oficial del Estado».

ANEXO I

Importe de las garantías vinculadas a las licencias

1. El importe de las garantías a las que se refiere el capítulo III del título II de este real decreto en lo relativo a licencias, autorizaciones y registros del juego, vinculado a las licencias generales durante su período inicial será de dos millones de euros por cada licencia general otorgada, salvo para la modalidad de juego a la que se refiere la letra e) del artículo 3 de la Ley 13/2011, de 27 de mayo, de regulación del juego, que será de quinientos mil euros. A estos efectos, el cómputo del período inicial se inicia en la fecha de solicitud de la licencia general y finaliza el 31 de diciembre del año posterior al de su otorgamiento.

El importe vinculado a las licencias singulares no será considerado para el cálculo del importe de la garantía durante el período inicial.

2. En los años posteriores al período inicial, el importe vinculado a la totalidad de las licencias generales de las que sea titular el operador, cualquiera que fuera su modalidad, será de un millón de euros, salvo en el supuesto de que el operador sólo fuera titular de una licencia general para la

modalidad de juego a la que se refiere la letra e) del artículo 3 de la Ley 13/2011, de 27 de mayo, de regulación del juego, en cuyo caso el importe será de doscientos cincuenta mil euros.

Los importes referidos en el párrafo anterior, sin perjuicio de lo señalado en el número cuarto, tendrán a su vez la consideración de cuantía mínima de la garantía de operador.

3. En los años posteriores al período inicial, el importe de la garantía vinculado a las distintas licencias singulares de las que fuera titular el operador, se calculará mediante la suma de los importes correspondientes para cada tipo de juego sujeto a licencia singular, determinadas de acuerdo con la normativa aplicable a los respectivos juegos.

4. Si el importe al que se refiere el número anterior fuera superior a la cuantía mínima de la garantía de operador, será aquél el importe total de la garantía, imputándose el importe correspondiente a la cuantía mínima, a las licencias generales y el restante a las licencias singulares.

ANEXO II

Límites de los depósitos

Único. *Límites de los depósitos.*

1. Los límites de constitución de depósitos a los que se refiere el número primero del artículo 36 del Real Decreto 1614/2011, de 14 de noviembre, por el que se desarrolla la Ley 13/2011, de 27 de mayo, de regulación del juego, en lo relativo a licencias, autorizaciones y registros del juego, serán los siguientes:

a) 600 euros para el importe diario.

b) 1.500 euros para el importe semanal.

c) 3.000 euros para el importe mensual.

2. A los efectos de este anexo, se entenderá por día al día natural comprendido entre las 00:00 y las 24:00 horas; por semana, a la comprendida entre las 00:00 horas del lunes y las 24:00 horas del domingo; y por mes, al comprendido entre las 00:00 del día 1 y las 24:00 horas del último día del mes de que se trate.

⇒ Resolución de 16 de noviembre de 2011, de la Dirección General de Ordenación del Juego, por la que, de conformidad con lo dispuesto en el artículo 36 del Real Decreto 1614/2011, de 14 de noviembre, por el que se desarrolla la Ley 13/2011, de 27 de mayo, de regulación del juego, en lo relativo a licencias, autorizaciones y registros del juego, se establece el test de juego responsable y de prevención de conductas adictivas del juego.

III. COMUNIDADES AUTÓNOMAS

A) Andalucía

§ 6 LEY 2/1986, DE 19 ABRIL. REGULACIÓN DEL JUEGO Y APUESTAS

(BOJA núm. 35, de 25 abril [LAN 1986, 1221])

⇒ En desarrollo del artículo 13.33 de la Ley 6/1981, de Estatuto de Autonomía para Andalucía.
En Andalucía, véanse:
Decreto 65/2008, de 26 de febrero.
Decreto 410/2000, de 24 de octubre.
Decreto 325/1988, de 22 de noviembre, por el que se aprueba el Reglamento de Rifas, Tómbolas, Combinaciones aleatorias de la Comunidad Autónoma de Andalucía.
Decreto 280/2009, de 23 de junio por el que se aprueba el catalogo de juegos y apuestas de la Comunidad autónoma de Andalucía.
Decreto 295/1995, de 19 de diciembre, por el que se aprueba el Reglamento de Hipódromos y Apuestas Hípicas de la Comunidad Autónoma de Andalucía.
Decreto 250/2005, de 22 de noviembre, por el que se aprueba el Reglamento de Máquinas Recreativas y de Azar, de Salones Recreativos y de Juego y del Registro de Empresas de Juego de la Comunidad Autónoma de Andalucía.
Decreto 229/1988, de 31 de mayo, por el que se aprueba el Reglamento de Casinos de Juego de la Comunidad Autónoma de Andalucía.
Decreto 231/1988, de 31 de mayo, por el que se planifica la instalación de Hipódromos en la Comunidad Autónoma de Andalucía.
Decreto 230/1988, de 31 de mayo, por el que se planifica la instalación de Casinos de Juego en la Comunidad Autónoma de Andalucía.

El artículo 13.33 de la Ley 6/1981, de Estatuto de Autonomía para Andalucía, proclama que la Comunidad Autónoma de Andalucía tiene competencia exclusiva en materia de casinos, juegos y apuestas, con la única exclusión de las apuestas mutuas deportivo-benéficas.

Por Real Decreto 1.710/1984, de 18 de julio, se transfirieron de la Administración del Estado a la Comunidad Autónoma de Andalucía funciones y servicios en materia de casinos, juego y apuestas, y desde la entrada en vigor de dicho Real Decreto se vienen ejerciendo las funciones y competencias correspondientes.

La aprobación de una Ley del Juego y Apuestas de la Comunidad Autónoma de Andalucía es necesaria e incluso urgente, dado que la realidad social desborda la posibilidad de actuación de la Administración Autónoma con las normas estatales, y fue en su día aconsejada por el Consejo de

Estado, en dictamen fechado el día 21 de marzo de 1985, que recomendaba impulsar el desarrollo legislativo en la Comunidad «al objeto de promulgar una Ley que preste cobertura suficiente al régimen sancionador».

Efectivamente, en el tiempo transcurrido se ha podido comprobar que la mera aplicación de la normativa estatal no es suficiente si se pretende una eficaz gestión en las competencias en materia de casinos, juego y apuestas, lo que justifica la labor que ahora se emprende de dictar un texto que, con el rango de Ley, incorpore a su articulado, con visión de conjunto y criterio de unidad, las normas básicas a las que deba ajustarse la ordenación del Juego y las Apuestas en la Comunidad Autónoma de Andalucía, y que operará hacia el futuro como vía segura para su armónico desarrollo ulterior, evitando con ello los riesgos de que los defectos denunciados se agraven y acentúen.

El núcleo de la Ley gira sobre el concepto de Juego y Apuestas autorizados, determinante de su penalización cuando las condiciones esenciales no se cumplen. El concepto de Juego y Apuestas autorizados viene establecido por una serie de requisitos mínimos que el propio texto legal predetermina, tales como inclusión de los juegos y apuestas concretos en el Catálogo que reglamentariamente se establezca, en el que se indicarán las normas específicas para su práctica, las empresas que pueden explotarlos y organizarlos y condiciones necesarias de éstas, y los requisitos mínimos de los establecimientos o lugares de explotación u organización de los juegos y apuestas. En suma, la autorización administrativa autonómica estará determinada en los siguientes componentes mínimos:

qué juego o apuesta se autoriza; a quién se autoriza su organización y explotación, exigiéndose unas condiciones esenciales a las empresas titulares, y por último, en dónde se autoriza el juego o apuesta concreto.

Se definen asimismo los juegos y apuestas que han de considerarse prohibidos como diferenciados de los excluidos, prestándose un especial énfasis a la defensa de los menores, a los que se limita la entrada en locales en los que se practique el juego.

Se significa que quedan fuera del ámbito de esta Ley los juegos de mero pasatiempo o recreo constitutivos de arraigados hábitos sociales.

Se hace hincapié en que el juego y las apuestas constituyen una materia importante, tanto por los ingresos que puede deparar a la hacienda de la Comunidad Autónoma como por la incidencia social en el ámbito de la Comunidad.

En lo que respecta a las infracciones y sanciones, la Ley opta por una solución por la que se garantizan a la vez los principios de legalidad y eficacia, estableciendo un procedimiento sancionador propio.

Se trata, en definitiva, de una Ley densa, que precisará un posterior desarrollo normativo complejo, con la que posibilitar el ejercicio de las competencias estatutarias en materia de juego y apuestas con el establecimiento de un modelo de unas características muy específicas, que se resumen en su carácter sistemáticamente exhaustivo y en su transparencia.

Así pues, a partir de ahora, tanto los jugadores y las empresas dedicadas al Juego y Apuestas como la Administración de la Comunidad Autónoma tendrán unas reglas de actuación conocidas previamente.

TÍTULO I

DISPOSICIONES GENERALES

Artículo 1.

La presente Ley tiene por objeto regular, en el ámbito territorial de la Comunidad Autónoma de Andalucía, todas las actividades relativas a casinos, juegos y apuestas, sobre la que tiene competencia exclusiva según lo dispuesto en el Estatuto de Autonomía para Andalucía (citado).

⇒ Ley Orgánica 9/1992, de 23 de diciembre, de Transferencia de Competencias a Comunidades Autónomas que accedieron a la autonomía por la vía del artículo 143 de la Constitución. Corresponderá la competencia exclusiva en materia de juegos, apuestas y casinos, cuando la actividad se desarrolle exclusivamente en Andalucía. Artículo 5 Ley 30/1992, de 26 de noviembre. Vid. parágrafo 29.2.

Artículo 2.

La competencia de la Comunidad Autónoma a la que se hace referencia en el artículo anterior se ejercerá sobre la totalidad de los juegos de azar, sorteos, rifas, tómbolas, apuestas, combinaciones aleatorias y, en general, todas aquellas actividades en las que se aventuren cantidades de dinero u objetos económicamente evaluables en cualquier forma sobre los resultados, y que permitan su transferencia entre los participantes, con independencia de que predomine en ellos el grado de habilidad, destreza o maestría de los jugadores o sean exclusiva y primordialmente de suerte, envite o azar, y tanto si se desarrollan mediante la utilización de máquinas automáticas como si se llevan a cabo a través de la realización de actividades humanas.

⇒ Artículo 1 de la Ley 13/2011, de 27 de mayo. Vid. parágrafo 3.

Artículo 3.

1. Se incluyen en el ámbito de aplicación de esta Ley:

a) Las actividades propias de los juegos y apuestas.

b) Las empresas dedicadas a la gestión o explotación de juegos y apuestas o que tengan por objeto la comercialización o distribución de materiales relacionados con el juego en general.

c) Los locales en los que se lleven a cabo las actividades enumeradas en los apartados precedentes y la producción de los resultados condicionantes.

d) Las personas naturales y jurídicas que de alguna forma intervengan en la gestión, explotación y práctica de los juegos y las apuestas.

2. Quedan excluidos del ámbito de esta Ley los juegos o competiciones de puro pasatiempo o recreo constitutivos de usos sociales de carácter tradicional o familiar, que no produzcan entre los

participantes transferencias económicas o éstas sean de escasa importancia, siempre que no sean objeto de explotación lucrativa para los jugadores o personas ajenas a ellos.

⇒ Artículos 2.2 y 6 Ley 13/2011, de 27 de mayo. Vid. parágrafo 3.
RDL 16/1977, de 25 de febrero y sus desarrollos posteriores en las CCAA, que regulan los juegos de gestión privada.
Ley 17/2009, sobre el libre acceso a las actividades de servicios y su ejercicio.
Decreto 91/2011, de 19 de abril, por el que se modifican diversos Decretos en materia de juego de la Comunidad Autónoma de Andalucía para su adaptación a la Ley 17/2009, de 23 de noviembre, sobre el libre acceso a las actividades de servicios y su ejercicio. BOJA 87, de 05/05/11.

Artículo 4.

Requerirán autorización administrativa previa, en los términos que reglamentariamente se determinen:

1. La organización, práctica y desarrollo de los siguientes juegos:

a) Los exclusivos de los casinos de juegos.

b) El juego del bingo.

c) Los que se practiquen mediante máquinas de juego puramente recreativas, las recreativas con premio y las de azar.

d) El juego de boletos.

e) Las rifas y tómbolas, incluidas las loterías.

✐ Ap. 1 e) modificado por art. 8.1 de Decreto-ley núm. 3/2009, de 22 diciembre.

2. La organización, práctica y desarrollo de las siguientes apuestas:

a) Las apuestas hípicas, tanto las internas como las externas.

b) Las apuestas de galgos.

c) Cualesquiera otras apuestas basadas en actividades deportivas o de competición.

3. No se requerirá la autorización administrativa previa para la organización, celebración y desarrollo de combinaciones aleatorias con fines publicitarios o promocionales, cualquiera que sea la fórmula de loterías o juegos promocionales que revistan, incluidos los establecidos en el artículo 20 de la Ley 34/2002, de 11 de julio, de Servicios de la Sociedad de la Información y de Comercio Electrónico, siempre que la participación del público en estas actividades sea gratuita y en ningún caso exista sobreprecio o tarificación adicional alguna cualquiera que fuere el procedimiento o sistema a través del que se realice.

✐ Ap. 3 añadido por art. 8.2 de Decreto-ley núm. 3/2009, de 22 diciembre.

⇒ Título III y Disposición transitoria séptima de la Ley 13/2011, de 27 de mayo. Vid. parágrafo 3.
Artículos 3, 8, 9, 12 y 19 Real Decreto 1614/2011, de 14 de noviembre. Vid. parágrafo 5.
Artículo 42 Ley 30/1992, de 26 de noviembre, de Régimen Jurídico de las Administraciones Públicas y del Procedimiento Administrativo Común. Vid. parágrafo 29.2
Artículos 6, 8, 14, 15, 17 RD 1614/2011, de 14 de noviembre, Vid. parágrafo 5.
Artículo 3 letras c), d), e) y f), Ley 13/2011, de 27 de mayo. Vid. parágrafo 3.
Ley 10/2010, de 28 de abril, de prevención del blanqueo de capitales. Vid. parágrafo 28.4.
Decreto 65/2008, de 26 de febrero, por el que se aprueba el Reglamento del Juego del Bingo de la Comunidad Autónoma de Andalucía, artículos 12 y siguientes
Decreto 229/1988, de 31 de mayo, por el que se aprueba el Reglamento de Casinos de Juego de la Comunidad Autónoma de Andalucía, artículos 3 y siguientes.
Decreto 250/2005, de 22 de noviembre, por el que se aprueba el Reglamento de Máquinas Recreativas y de Azar, de Salones Recreativos y de Juego y del Registro de Empresas de Juego de la Comunidad Autónoma de Andalucía, artículos 52 y siguientes, 67 y siguientes y 92 y siguientes.
Decreto 325/1988, de 22 de noviembre, por el que se aprueba el Reglamento de Rifas, Tómbolas, Combinaciones Aleatorias de la Comunidad Autónoma de Andalucía, artículos 7, 11, 16 y 20.
Decreto 295/1995, de 19 de diciembre, por el que se aprueba el Reglamento de Hipódromos y Apuestas Hípicas de la Comunidad Autónoma de Andalucía, artículos 3 y siguientes.

⚖ *Jurisprudencia.*

– Art. 4.1.e) aplicado por TS (Sala de lo contencioso-administrativo, Sección 6ª), sentencia de 15 de octubre de 1998.
– TS (Sala de lo contencioso-administrativo, Sección 6ª) sentencia de 13 de mayo de 1996 y sentencia de 5 de octubre de 1995.

Artículo 5.

1. Son juegos prohibidos todos los no incluidos en el Catálogo de Juegos y Apuestas de la Comunidad Autónoma de Andalucía, y aquéllos que estándolos se realicen sin la oportuna autorización o en la forma, lugares o por personas distintas de las que se especifiquen en los correspondientes reglamentos.

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

⇒ Artículos 2 y 9.2 Ley 13/2011, de 27 de mayo. Vid. parágrafo 3.
Real Decreto 1613/2011, de 14 de noviembre. Vid. parágrafo 4.
Real Decreto 1614/2011, de 14 de noviembre. Vid. parágrafo 5.
Decreto 280/2009, de 23 de junio, por el que se aprueba el Catálogo de Juegos y Apuestas de la Comunidad Autónoma de Andalucía.

Artículo 6.

1. La práctica de los juegos y apuestas a los que se refiere la presente Ley sólo podrá efectuarse con el material ajustado a los modelos homologados, que tendrá la consideración de material de comercio restringido.

2. El material no homologado que se use en la práctica de los juegos y apuestas que se regulan en esta Ley se reputará material clandestino.

3. La comercialización, distribución y mantenimiento del material del juego y apuestas requerirá autorización administrativa previa, de acuerdo con la legislación vigente.

⇒ Artículo 16 Ley 13/2011, de 27 de mayo. Vid. parágrafo 3.
Capítulo III Real Decreto 1613/2011, de 14 de noviembre. Vid. parágrafo 4.
Decreto 65/2008, de 26 de febrero, por el que se aprueba el Reglamento del Juego del Bingo de la Comunidad Autónoma de Andalucía, artículos 37, 38 y 39.
Decreto 229/1988, de 31 de mayo, por el que se aprueba el Reglamento de Casinos de Juego de la Comunidad Autónoma de Andalucía.
Decreto 250/2005, de 22 de noviembre, por el que se aprueba el Reglamento de Máquinas Recreativas y de Azar, de Salones Recreativos y de Juego y del Registro de Empresas de Juego de la Comunidad Autónoma de Andalucía, artículos 29 y siguientes.

Artículo 7.

1. La realización de todas las actividades necesarias para la práctica de los juegos permitidos a que se refiere esta Ley requerirá la correspondiente autorización administrativa.

2. Las autorizaciones deberán señalar de forma explícita sus titulares, el tiempo por el que se conceden, los juegos autorizados y las condiciones de los mismos, y el establecimiento o local en que pueden ser practicados y aforo máximo permitido en su caso.

⇒ Decreto 65/2008, de 26 de febrero, por el que se aprueba el Reglamento del Juego del Bingo de la Comunidad Autónoma de Andalucía, artículo 17.
Decreto 229/1988, de 31 de mayo, por el que se aprueba el Reglamento de Casinos de Juego de la Comunidad Autónoma de Andalucía, artículos 10 y 16.
Decreto 250/2005 de 22 de noviembre, por el que se aprueba el Reglamento de Máquinas Recreativas y de Azar, de Salones Recreativos y de Juego y del Registro de Empresas de Juego de la Comunidad Autónoma de Andalucía, artículos 73 y 96.
Decreto 295/1995, de 19 de diciembre, por el que se aprueba el Reglamento de Hipódromos y Apuestas Hípicas de la Comunidad Autónoma de Andalucía, artículo 21.

3. Las autorizaciones de establecimiento para la práctica de los juegos sólo son transmisibles previa concesión expresa de la Administración, pudiendo ser renovada, siempre que cumplan los requisitos exigidos en el momento de la solicitud de renovación.

⇒ Decreto 65/2008, de 26 de febrero, por el que se aprueba el Reglamento del Juego del Bingo de la Comunidad Autónoma de Andalucía, artículo 22.
Decreto 229/1988, de 31 de mayo, por el que se aprueba el Reglamento de Casinos de Juego de la Comunidad Autónoma de Andalucía, artículos 10 apartado h) y 16 apartado i y artículo 20.2.
Decreto 250/2005, de 22 de noviembre, por el que se aprueba el Reglamento de Máquinas Recreativas y de Azar, de Salones Recreativos y de Juego y del Registro de Empresas de Juego de la Comunidad Autónoma de Andalucía, artículos 58 y 98.
Decreto 295/1995, de 19 de diciembre, por el que se aprueba el Reglamento de Hipódromos y Apuestas Hípicas de la Comunidad Autónoma de Andalucía, artículos 21 apartado i) y 25.

4. La autorización de establecimientos para la práctica de juegos tendrá una duración limitada, pudiendo ser renovadas siempre que cumplan los requisitos exigidos en el momento de la solicitud de la renovación.

⇒ Decreto 65/2008, de 26 de febrero, por el que se aprueba el Reglamento del Juego del Bingo de la Comunidad Autónoma de Andalucía, artículo 20 apartado 10.
Decreto 229/1988, de 31 de mayo, por el que se aprueba el Reglamento de Casinos de Juego de la Comunidad Autónoma de Andalucía, artículo 16 apartado h) y artículo 18.
Decreto 250/2005, de 22 de noviembre, por el que se aprueba el Reglamento de Máquinas Recreativas y de Azar, de Salones Recreativos y de Juego y del Registro de Empresas de Juego de la Comunidad Autónoma de Andalucía, artículos 54 y 96 apartado 6.
Decreto 295/1995, de 19 de diciembre, por el que se aprueba el Reglamento de Hipódromos y Apuestas Hípicas de la Comunidad Autónoma de Andalucía, artículo 23.

5. La validez de las autorizaciones concedidas para actividades a realizar en acto único finalizará con la celebración del hecho o actividad autorizada.

6. La autorización, organización y desarrollo de los Juegos y Apuestas serán objeto de regulación en sus propios reglamentos.

⇒ Vid. artículo 4 Ley 2/1986, de 19 de abril, de regulación del juego y apuestas de Andalucía. Vid. parágrafo 6.
Título III y Disposición transitoria séptima de la Ley 13/2011, de 27 de mayo. Vid. parágrafo 3.
Artículos 3 y 19 Real Decreto 1614/2011, de 14 de noviembre. Vid. parágrafo 5.
LRJPAC. Vid. parágrafo 29.2.

Artículo 8.

Corresponde al Consejo de Gobierno de la Junta de Andalucía:

1. Aprobar el Catálogo de Juegos y Apuestas de la Comunidad Autónoma, especificando las diferentes denominaciones, modalidades, elementos necesarios, reglas esenciales, condicionamientos y prohibiciones que se consideren convenientes imponer para su práctica.

⇒ Decreto 280/2009, de 23 de junio, por el que se aprueba el Catálogo de Juegos y Apuestas de la Comunidad Autónoma de Andalucía.

2. Planificar los juegos y apuestas en la Comunidad Autónoma, teniendo en cuenta la realidad y la incidencia social del juego y de las apuestas, sus repercusiones económicas y tributarias y la necesidad de diversificar el juego. La planificación deberá establecer los criterios por los que se regirá la concesión de autorizaciones, tanto en lo que respecta a la distribución territorial y al número de las mismas como a las condiciones objetivas para obtenerlas.

⇒ Artículos 34 y 35 Ley 13/2011, de 27 de mayo. Vid. parágrafo 3.
Artículo 5 de la Ley 30/1992, de 26 de noviembre. Vid. parágrafo 29.2.
Acuerdo del Consejo de Ministros de 3 de junio de 2011.
Decreto 125/1998, de 9 de junio, por el que se modifica el artículo 1.2 del Decreto 230/1988, de 31 de mayo, por el que se planifica la instalación de Casinos de Juego en la Comunidad Autónoma de Andalucía, y el artículo 1.2 del Decreto 231/1988, de 31 de mayo, por el que se planifica la instalación de Hipódromos en la Comunidad Autónoma de Andalucía.

🕮 *Bibliografía.*

– Lozano Cutanda, Blanca (2011): «La nueva regulación del Juego: un panorama de incertidumbres», Diario La Ley, núm. 7644, de 3 de junio de 2011.

Artículo 9. Corresponde a la Consejería de Gobernación:.

1. Determinar las normas por las que han de regirse los juegos y apuestas incluidos en el catálogo, que han de establecer como mínimo:

a) Régimen y ámbito de aplicación.

b) Requisitos que deberán cumplir las personas físicas o jurídicas que puedan ser autorizadas para gestionar y explotar el juego o las apuestas de que se trate.

c) Régimen de tramitación, modificación, renovación y caducidad de las autorizaciones.

d) Normas técnicas que deban cumplir los locales donde pueda practicarse el juego y donde puedan producirse los resultados condicionantes.

e) Horarios de apertura y cierre.

f) Requisitos de admisión del personal y condiciones de habilitación profesional.

g) Régimen de gestión y explotación.

h) Documentación y control contable, de acuerdo con la legislación vigente.

2. Determinar las condiciones que deberá cumplir la publicidad de las actividades incluidas en el ámbito de la presente Ley.

✐ Ap. 2 modificado por art. 72 de Ley núm. 10/2002, de 21 diciembre.

3. Conceder las autorizaciones necesarias para realizar las actividades relacionadas con los juegos y apuestas en la Comunidad Autónoma, en los términos que se determinen reglamentariamente.

4. Controlar los aspectos administrativos y técnicos del Juego y las Apuestas y de las empresas y locales donde se gestionen y practiquen.

TÍTULO II

DE LOS ESTABLECIMIENTOS

⇒ Ley Orgánica 9/1992, de 23 de diciembre, de Transferencia de Competencias a Comunidades Autónomas que accedieron a la autonomía por la vía del artículo 143 de la Constitución.

Artículo 10.

1. Los juegos permitidos sólo podrán practicarse en los locales que, reuniendo los requisitos exigidos en esta ley y en las disposiciones reglamentarias que la desarrollen, sean expresamente autorizados.

2. La práctica de juego podrá autorizarse en los locales siguientes:

a) Casinos de juego.

b) Salas de bingo.

c) Salones de juego.

d) Salones recreativos.

3. Asimismo, y con las limitaciones que en cada caso se establezcan, podrá autorizarse la explotación de máquinas recreativas y de azar con premio en establecimientos de hostelería y recintos o espacios habilitados para la celebración de apuestas, rifas y tómbolas.

Artículo 11.

1. Tendrán la consideración legal de Casinos de juego los locales o establecimientos que, reuniendo los requisitos exigidos, hayan sido autorizados para la práctica de los juegos a que hace referencia el apartado 4 de este artículo. Asimismo, podrán practicarse en los Casinos de Juego, previa autorización específica, los juegos autorizados para Salas de Bingo y Salones de Juego.

2. Los Casinos de Juego podrán instalarse en todo el territorio de la Comunidad Autónoma de Andalucía.

3. La concesión de instalación de un Casino se hará mediante concurso público en el que se valorará el interés turístico del proyecto, la solvencia de los promotores, el programa de inversiones y el cumplimiento de las condiciones concretas de la convocatoria. La concesión no excluye la obtención de las licencias preceptivas.

4. Serán juegos exclusivos de los Casinos de Juego:

Ruleta Francesa.

Ruleta Americana.

Veintiuno o Black Jack.

Bola o Boule.

Treinta y Cuarenta.

Punto y Banca.

Ferrocarril, Baccará o Chemin de Fer.

Baccará a dos paños.

Dados.

⇒ Orden de 4 de febrero de 2010, por la que se determinan las normas por las que han de regirse las modalidades de los juegos exclusivos de Casinos de Juego de la Comunidad Autónoma de Andalucía.

5. Los Casinos de Juego deberán prestar al público, al menos, los siguientes servicios:

a) Servicio de bar.

b) Servicio de restaurante.

c) Salas de estar.

d) Salas de espectáculos o fiestas.

6. En todo caso, la sala principal o de juego de los Casinos se proyectará para un aforo mínimo de 500 personas.

7. Durante el horario autorizado en que el Casino se encuentre abierto al público, deberá hallarse en servicio, como mínimo, una mesa de cada tipo de juego autorizado.

8. Las Empresas titulares de los Casinos de Juego deberán prestar al público los servicios que reglamentariamente se determinen.

⇒ Decreto 229/1988, de 31 de mayo, por el que se aprueba el Reglamento de Casinos de Juego de la Comunidad Autónoma de Andalucía.

Artículo 12.

1. Son Salas de Bingo los locales o establecimientos específicamente autorizados para la realización del juego del bingo.

2. La Sala de Juego no podrá tener un aforo inferior a 100 jugadores ni superior a 1.000. La Sala de Bingo tendrá, corno mínimo, una superficie superior en un tercio a la Sala de juego.

3. En las Salas de Bingo podrán instalarse máquinas de juego de tipo «B» en las condiciones que reglamentariamente se determinen.

⇒ Decreto 65/2008, de 26 de febrero, por el que se aprueba el Reglamento del Juego del Bingo de la Comunidad Autónoma de Andalucía.

Artículo 13.

1. Se entiende por Salones de Juego todos aquellos establecimientos destinados específicamente a la explotación de máquinas recreativas con premio tipo «B». También podrán instalarse máquinas recreativas de puro entretenimiento tipo «A».

2. El número mínimo de máquinas a instalar en estos Salones será el de diez, siendo el máximo y el aforo y superficie permitidos los que reglamentariamente se establezcan.

⇒ Decreto 250/2005, de 22 de noviembre, por el que se aprueba el Reglamento de Máquinas Recreativas y de Azar, de Salones Recreativos y de Juego y del Registro de Empresas de Juego de la Comunidad Autónoma de Andalucía.

Artículo 14.

1. Se entiende por Salones Recreativos todos aquellos establecimientos destinados a la explotación de máquinas recreativas de puro entretenimiento tipo «A».

2. El número mínimo de máquinas tipo «A» a instalar en estos Salones será el de cinco, siendo el máximo y el aforo y superficie permitidos los que reglamentariamente se establezcan.

⇒ Decreto 250/2005, de 22 de noviembre, por el que se aprueba el Reglamento de Máquinas Recreativas y de Azar, de Salones Recreativos y de Juego y del Registro de Empresas de Juego de la Comunidad Autónoma de Andalucía.

Artículo 15.

Podrán ser autorizados para la instalación de hasta tres máquinas de los tipos «A» o «B» los locales y dependencias destinados a bares, cafeterías o similares, en las condiciones que reglamentariamente se determinen. En el supuesto de que se instalen tres máquinas, al menos una será de tipo «A».

⇒ Decreto 250/2005, de 22 de noviembre, por el que se aprueba el Reglamento de Máquinas Recreativas y de Azar, de Salones Recreativos y de Juego y del Registro de Empresas de Juego de la Comunidad Autónoma de Andalucía, artículos 84 y 85.

Jurisprudencia.

– TS (Sala de lo contencioso-administrativo Sección 6ª) Sentencia de 14 de septiembre de 1998.

Artículo 16.

Podrá autorizarse el cruce de apuestas, asimismo previamente autorizadas, dentro de los locales o recintos donde se celebren determinadas competiciones, en otros locales que expresamente se determinen y en los Salones de Juego regulados en el art. 13 de esta Ley.

⇒ Decreto 295/1995, de 19 de diciembre, por el que se aprueba el Reglamento de Hipódromos y Apuestas Hípicas de la Comunidad Autónoma de Andalucía.
Decreto 250/2005, de 22 de noviembre, por el que se aprueba el Reglamento de Máquinas Recreativas y de Azar, de Salones Recreativos y de Juego y del Registro de Empresas de Juego de la Comunidad Autónoma de Andalucía, artículo 40 apartados 3 y 5 y artículo 100.

Artículo 17.

De igual modo podrán autorizarse locales, recintos o espacios para la celebración de rifas o tómbolas, en las condiciones que reglamentariamente se establezcan.

⇒ Decreto 325/1988, de 22 de noviembre, por el que se aprueba el Reglamento de Rifas, Tómbolas, Combinaciones Aleatorias de la Comunidad Autónoma de Andalucía.

Artículo 18.

1. A los efectos de esta ley, los hipódromos se clasifican en hipódromos de tipo «A» y de tipo «B». Sus características serán desarrolladas reglamentariamente.

2. Las apuestas hípicas en los hipódromos tipo «B» sólo podrán realizarse en el interior de los

mismos, en las condiciones que reglamentariamente se establezcan. Las apuestas externas quedan reservadas a los hipódromos de tipo «A», en las condiciones que reglamentariamente se determinen.

⇒ Decreto 295/1995, de 19 de diciembre, por el que se aprueba el Reglamento de Hipódromos y Apuestas Hípicas de la Comunidad Autónoma de Andalucía, artículo 3 y siguientes.

3. La concesión de hipódromos tipos «A» y «B» se hará previa convocatoria de concurso, para cuya resolución se valorará el interés turístico del proyecto global, la solvencia de los promotores, el programa de inversiones y el cumplimiento de los requisitos establecidos en las bases de la convocatoria, así como los incentivos y beneficios económicos y sociales que su instalación haya de crear en la zona geográfica donde se ubiquen.

⇒ Decreto 342/2009, de 29 de septiembre que modifica el Decreto 231/1988, de 31 de mayo, que planifica la instalación de Hipódromos en la Comunidad Autónoma de Andalucía. Vid. parágrafo 30.4.

TÍTULO III

DE LAS EMPRESAS TITULARES DE LAS AUTORIZACIONES DE JUEGO Y/O APUESTAS

Artículo 19.

1. La organización y explotación de juegos y apuestas así como la comercialización, distribución y mantenimiento de material o de máquinas y aparatos de juegos o apuestas, únicamente podrán ser realizadas por empresas inscritas en el registro correspondiente que llevará al efecto el órgano que determine la Consejería de Gobernación.

2. Asimismo, la Junta de Andalucía, bien directamente o bien a través de órganos de gestión específicamente creados a tal fin o empresas públicas, o sociedades mixtas de capital público mayoritario, podrá asumir la organización y explotación del juego.

3. Para explotar la actividad del juego y apuestas en la Comunidad Autónoma de Andalucía los titulares de las empresas de juego y/o apuestas deberán ser sociedades mercantiles y ajustarse a los requisitos y condiciones que reglamentariamente se determinen. En todo caso, deberán cumplir los siguientes requisitos mínimos, que mantendrán durante el período de vida de las mismas:

a) Constituirse bajo la forma de sociedades anónimas o de responsabilidad limitada, en su caso, con el objeto exclusivo de la explotación del juego.

b) La transmisión de acciones o participaciones será notificada al órgano que corresponda.

c) Ninguna persona, natural o jurídica, podrá tener participación en el capital ni ostentar cargos directivos en más de tres sociedades explotadoras de Casinos de Juego, ni en más de ocho explotadoras de cualquier otro juego.

4. Las entidades benéficas, deportivas, culturales y turísticas, que tengan más de tres años de ininterrumpida existencia legal y funcionamiento, tendrán preferencia en la concesión de autorizaciones para la explotación del juego del bingo, quedando exentas de la obligación de constituirse en sociedades mercantiles.

5. Se dará trato preferencial a las empresas que sólo exploten o gestionen máquinas de tipo «A» o Salones Recreativos en los términos de esta Ley, no siendo preciso que se constituyan bajo la forma de sociedad.

6. Las empresas de juego y/o apuestas estarán obligadas a remitir, en la forma y plazo que reglamentariamente se establezca, información sobre las mismas al órgano que determine la Consejería de Gobernación en uso de sus funciones de control, coordinación y estadística.

⇒ Decreto 250/2005, de 22 de noviembre, por el que se aprueba el Reglamento de Máquinas Recreativas y de Azar, de Salones Recreativos y de Juego y del Registro de Empresas de Juego de la Comunidad Autónoma de Andalucía, artículo 6 Vid. parágrafo 29.3
Decreto 229/1988, de 31 de mayo, por el que se aprueba el Reglamento de Casinos de Juego de la Comunidad Autónoma de Andalucía, artículo 4.
Decreto 325/1988, de 22 de noviembre, por el que se aprueba el Reglamento de Rifas, Tómbolas, Combinaciones Aleatorias de la Comunidad Autónoma de Andalucía, artículos 6, 11 y 16.
Decreto 65/2008, de 26 de febrero, por el que se aprueba el Reglamento del Juego del Bingo de la Comunidad Autónoma de Andalucía, artículo 7.
Decreto 295/1995, de 19 de diciembre, por el que se aprueba el Reglamento de Hipódromos y Apuestas Hípicas de la Comunidad Autónoma de Andalucía, artículo 8.

Jurisprudencia.

– Resolución DGRN de 16 de febrero de 2001.
– Artículo 19.3) aplicado por TS (Sala de lo contencioso-administrativo, Sección 6ª) sentencia de 14 de mayo de 1994.

Artículo 20.

1. Con el fin de garantizar las obligaciones derivadas de la presente Ley, las Sociedades de Juego y/o Apuestas deberán constituir en la Tesorería de la Consejería de Hacienda, a disposición de la Consejería de Gobernación, fianza en metálico o aval bancario, cuya cuantía se determinará reglamentariamente.

2. Las empresas que sólo exploten o gestionen salones recreativos o sólo máquinas de tipo «A» no estarán obligadas a constituir fianza.

3. La fianza estará afecta de modo específico a las responsabilidades derivadas de la actividad de juego y prioritariamente a las sanciones en que eventualmente se incurra por las mismas.

⇒ Decreto 65/2008, de 26 de febrero, por el que se aprueba el Reglamento del Juego del Bingo de la Comunidad Autónoma de Andalucía, artículo 8.
Decreto 229/1988, de 31 de mayo, por el que se aprueba el Reglamento de Casinos de Juego de la Comunidad Autónoma de Andalucía, artículo 14.
Decreto 250/2005 de 22 de noviembre, por el que se aprueba el Reglamento de Máquinas Recreativas y de Azar, de Salones Recreativos y de Juego y del Registro de Empresas de Juego de la Comunidad Autónoma de Andalucía, artículo 12.
Decreto 325/1988, de 22 de noviembre, por el que se aprueba el Reglamento de Rifas, Tómbolas, Combinaciones Aleatorias de la Comunidad Autónoma de Andalucía, artículo 3.
Decreto 295/1995, de 19 de diciembre, por el que se aprueba el Reglamento de Hipódromos y Apuestas Hípicas de la Comunidad Autónoma de Andalucía, artículo 8.

Jurisprudencia.
– TS (Sala de lo contencioso-administrativo, Sección 6) Auto de 19 de septiembre de 1994.

Artículo 21.

Tanto el capital social como las fianzas deberán mantenerse en las cuantías que en cada momento corresponda. Las disminuciones que se produzcan por las cantidades que sobre la misma se dispongan en virtud de los oportunos procedimientos reglamentarios, deberán reponerse en un plazo dentro de los ocho días siguientes, y en caso de no hacerlo quedará en suspenso inmediatamente la autorización a la empresa; transcurridos tres meses sin que la reposición se llevara a efecto se anulará la autorización y se cancelará la inscripción correspondiente en el registro de Empresas de Juego y Apuestas.

TÍTULO IV

DE LOS ELEMENTOS PERSONALES PARA LA PRÁCTICA DE LOS JUEGOS

Artículo 22.

1. Las personas que realicen su actividad profesional directamente en empresas dedicadas a la explotación del juego y/o apuestas deberán estar en posesión del correspondiente documento profesional. Será requisito para su obtención no haber sido inhabilitado judicialmente para el ejercicio de profesión u oficio relacionados con la actividad del juego y/o apuestas.

2. Igual ausencia de inhabilitación judicial se requerirá para ser socio-administrador, director, gerente o apoderado de las citadas empresas.

3. Los documentos profesionales a que se refiere el número 1 de este artículo serán expedidos y renovados por plazos máximos de cinco años, en los términos que reglamentariamente se establezcan.

4. Los empleados que participen directamente en la práctica de los juegos y apuestas, así como sus cónyuges, ascendientes y descendientes hasta el primer grado de consanguineidad, no podrán tener participación alguna en la sociedad titular de la empresa de juego.

5. La contratación por parte de estas empresas de personal extranjero se regirá por la legislación vigente en la materia.

⇒ Decreto 65/2008, de 26 de febrero, por el que se aprueba el Reglamento del Juego del Bingo de la Comunidad Autónoma de Andalucía, artículos 25 al 28.
Decreto 229/1988, de 31 de mayo, por el que se aprueba el Reglamento de Casinos de Juego de la Comunidad Autónoma de Andalucía, artículos 21 al 28.
Decreto 250/2005, de 22 de noviembre, por el que se aprueba el Reglamento de Máquinas Recreativas y de Azar, de Salones Recreativos y de Juego y del Registro de Empresas de Juego de la Comunidad Autónoma de Andalucía, artículos 13 a 16.
Decreto 295/1995, de 19 de diciembre, por el que se aprueba el Reglamento de Hipódromos y Apuestas Hípicas de la Comunidad Autónoma de Andalucía, artículos 26 al 32.

Artículo 23.

Los menores de edad no podrán participar en los juegos y apuestas comprendidos en esta Ley, ni entrar en las salas o locales destinados exclusiva o predominantemente a la práctica del juego. Queda excluido de esta prohibición el acceso a Salones Recreativos.

⇒ Decreto 65/2008, de 26 de febrero, por el que se aprueba el Reglamento del Juego del Bingo de la Comunidad Autónoma de Andalucía, artículo 32.
Decreto 229/1988, de 31 de mayo, por el que se aprueba el Reglamento de Casinos de Juego de la Comunidad Autónoma de Andalucía, artículo 29.
Decreto 250/2005 de 22 de noviembre, por el que se aprueba el Reglamento de Máquinas Recreativas y de Azar, de Salones Recreativos y de Juego y del Registro de Empresas de Juego de la Comunidad Autónoma de Andalucía, artículo 101.
Decreto 295/1995, de 19 de diciembre, por el que se aprueba el Reglamento de Hipódromos y Apuestas Hípicas de la Comunidad Autónoma de Andalucía, artículo 33.

Artículo 24.

1. Los Reglamentos que desarrollen esta Ley podrán imponer condiciones especiales de acceso y de uso a los locales de juego y/o apuestas.

2. En los establecimientos autorizados para la práctica de los juegos y/o apuestas existirá un Libro de Reclamaciones a disposición de los jugadores.

TÍTULO V

DE LAS MÁQUINAS DE JUEGO

⇒ Decreto 250/2005, de 22 de noviembre, por el que se aprueba el Reglamento de Máquinas Recreativas y de Azar, de Salones Recreativos y de Juego y del Registro de Empresas de Juego de la Comunidad Autonoma de Andalucía.

Artículo 25.

1. Son máquinas de juego los aparatos manuales o automáticos que a cambio de un precio permiten el mero pasatiempo o recreo del jugador o la obtención por éste de un premio.

2. A los efectos de su régimen jurídico las máquinas se clasifican en los siguientes grupos:

Tipo «A» o recreativas que ofrecen al jugador, a cambio de un precio, el mero pasatiempo de éste y, en su caso, la obtención de un producto expuesto en la máquina dependiendo de la habilidad de aquél. En ningún caso podrán ofrecer, directa o indirectamente, premios en metálico.

Tipo «B» o recreativas con premio, que a cambio del precio de una partida o jugada conceden al usuario un tiempo de uso o de juego y, eventualmente, un premio en metálico en las condiciones que reglamentariamente se determinen.

Tipo «C» o de azar, que a cambio del precio de la partida o jugada conceden al usuario un tiempo de uso o de juego y, eventualmente, un premio en metálico que dependerá siempre del azar y en las condiciones que reglamentariamente se determinen.

3. Reglamentariamente podrán determinarse las condiciones de instalación de máquinas progresivas interconexionadas, cuyo conjunto pueda conceder un premio proporcional a las máquinas que lo integren.

4. Las máquinas clasificadas en este artículo deberán estar inscritas en el correspondiente Registro de Modelos, estar perfectamente identificadas y contar con un boletín de instalación debidamente autorizado, en los términos que reglamentariamente se determinen.

✐ Modificado por art. 26 de Ley núm. 15/2001, de 26 diciembre.

Artículo 26.

Quedan excluidas de la presente Ley las máquinas expendedoras que se limiten a efectuar mecánicamente la venta de productos o mercancías siempre que el valor del dinero depositado en las máquinas corresponda al valor de mercado de los productos que entreguen, así como las máquinas tocadiscos o video-discos y las de competencia pura o deporte que expresamente se determinen.

TÍTULO VI

DEL RÉGIMEN SANCIONADOR

⇒ Título VI de la Ley 13/2011, de 27 de mayo. Vid. parágrafo 3.
Ley 30/1992 de 26 de noviembre, de Régimen Jurídico de las Administraciones Públicas y del Procedimiento Administrativo Común. Vid. parágrafo 29.2.

Real Decreto 1398/1993, de 4 de agosto, aprueba el Reglamento del Procedimiento para el ejercicio de la potestad sancionadora. Vid. parágrafo 29.3.
LO 12/1995, modificada por la Ley 6/2011, de 30 de junio.
Decreto 65/2008, de 26 de febrero, por el que se aprueba el Reglamento del Juego del Bingo de la Comunidad Autónoma de Andalucía, artículo 43 y siguientes.
Decreto 229/1988, de 31 de mayo, por el que se aprueba el Reglamento de Casinos de Juego de la Comunidad Autónoma de Andalucía, artículo 55 y siguientes.
Decreto 250/2005, de 22 de noviembre, por el que se aprueba el Reglamento de Máquinas Recreativas y de Azar, de Salones Recreativos y de Juego y del Registro de Empresas de Juego de la Comunidad Autónoma de Andalucía, artículo 103 y siguientes.
Decreto 295/1995, de 19 de diciembre, por el que se aprueba el Reglamento de Hipódromos y Apuestas Hípicas de la Comunidad Autónoma de Andalucía, artículo 106 y siguientes.
Decreto 325/1988, de 22 de noviembre, por el que se aprueba el Reglamento de Rifas, Tómbolas y Combinaciones Aleatorias de la Comunidad Autónoma de Andalucía, artículo 23 y siguientes.

Artículo 27.

1. Constituirá infracción administrativa el incumplimiento de las normas de la presente Ley y las de las disposiciones que la desarrollen y demás actos administrativos de ejecución.

2. Las infracciones administrativas en materia de juego y apuestas se clasifican en muy graves, graves y leves.

Artículo 28.

Son infracciones muy graves:

1. La organización, práctica o celebración, gestión o explotación de juegos o apuestas sin poseer ninguna de las autorizaciones administrativas que reglamentaria y específicamente se establezcan para cada juego, así como el permitir o consentir, expresa o tácitamente, la celebración de estos juegos o actividades en locales o recintos no autorizados o mediante personas no autorizadas.

Jurisprudencia.

– Artículo 28.1 aplicado por TS (Sala de lo contencioso-administrativo, Sección 6ª), sentencia de 27 de marzo de 1998, sentencia de 30 de noviembre de 1996, sentencia de 27 de mayo de 1996 y sentencia de 31 de octubre de 1994.

2. Fabricar, distribuir o comercializar máquinas o elementos de juego o apuestas distintos de los autorizados u oficiales, así como la utilización de elementos de juego o máquinas no homologadas y la sustitución o manipulación fraudulenta del material del juego o las apuestas.

3. La participación del personal empleado o directivo de las empresas dedicadas a la gestión o explotación del juego, directamente o por medio de terceras personas, en los juegos y apuestas que gestionen o exploten aquéllas.

4. Asociarse con otras personas para fomentar la práctica de los juegos o apuestas al margen de las normas o autorizaciones legales.

5. Ceder por cualquier título las autorizaciones concedidas con arreglo a lo dispuesto en la presente Ley y demás normas que la desarrollen o complementen, salvo con las condiciones y requisitos que en las mismas se exijan.

6. La modificación de cualquiera de las condiciones esenciales en virtud de las cuales se concedieron las preceptivas autorizaciones para la organización, práctica, gestión, comercialización, distribución y explotación de los juegos o apuestas, al margen de las normas contenidas en esta Ley o de las que reglamentariamente se establezcan.

7. Impedir u obstaculizar el ejercicio de las funciones de control y vigilancia que correspondan a los agentes de la autoridad y a los funcionarios encargados o habilitados específicamente para tales funciones.

8. La manipulación de los juegos en perjuicio de los jugadores apostantes.

9. El impago, total o parcial, a los apostantes o jugadores de las cantidades que resultasen ganadoras.

10. Otorgar préstamos a los jugadores o apostantes en los lugares en los que se celebren los juegos y apuestas.

Jurisprudencia.

– Artículo 28.10 aplicado por AP Sevilla (Sección 6ª), sentencia de 21 de octubre de 2011.

11. La comisión de tres infracciones graves en el plazo de un año.

Artículo 29.

Son infracciones graves:

1. La organización, práctica o celebración, gestión o explotación de juegos o apuestas careciendo de alguna de las autorizaciones administrativas que reglamentaria y específicamente se establecen para cada juego, así como el permitir o consentir, expresa o tácitamente, la celebración de estos juegos o actividades en locales o recintos no autorizados o mediante personas no autorizadas.

2. Obtener o intentar obtener las preceptivas autorizaciones para la organización, práctica, celebración, gestión o explotación de juegos o apuestas con aportación de documentos o datos no conformes con la realidad.

3. Explotar o instalar máquinas o elementos de juegos o apuestas distintos de los autorizados u oficiales.

4. Modificar o superar en un cien por cien los límites máximos de apuestas permitidas o autorizadas en cada juego.

5. Utilizar la autorización administrativa para actividades o máquinas distintas de aquéllas para las que fue concedida.

6. Transferir acciones o participaciones sociales sin la previa notificación, así como la falta de los libros y documentación exigidos o hacerlos incorrectamente.

7. Permitir la práctica de juegos o apuestas, o el acceso a los locales o salas de juego, a las personas que lo tengan prohibido en virtud de la presente Ley o por los Reglamentos que la desarrollen.

8. Practicar juegos de azar en establecimientos públicos, círculos tradicionales o clubes públicos o privados cuando la suma total de las apuestas supere el salario mínimo interprofesional mensual.

9. La inexistencia o mal funcionamiento de las medidas de seguridad de los locales cuando puedan afectar gravemente a la seguridad de personas.

10. Efectuar publicidad de los juegos y apuestas o de los establecimientos en los que éstos se practiquen, salvo autorización previa.

11. Realizar promociones de comercialización y venta mediante actividades análogas a juegos incluidos en el Catálogo de Juegos.

Jurisprudencia.

– Artículo 7 Ley 13/2011, de 27 de mayo. Vid. parágrafo 3.
– Ley 34/1988, de 11 de noviembre, General de Publicidad.

12. Admitir más personas en el local que las permitidas según aforo máximo autorizado para el mismo.

13. La conducta desconsiderada sobre jugadores o apostantes tanto en el desarrollo del juego como en el caso de protestas o reclamaciones de éstos.

14. La comisión de tres infracciones leves en el plazo de un año.

Jurisprudencia.

– TS (Sala de lo contencioso-administrativo, Sección 6ª), sentencia de 15 de octubre de 1996 y sentencia de 27 de mayo de 1996.

Artículo 30.

Son infracciones leves:

1. Practicar juegos de azar y apuestas en establecimientos públicos, círculos tradicionales, clubes públicos o privados, cuando la suma total de las apuestas tengan un valor económico superior en cinco veces al salario mínimo interprofesional diario.

2. No tener en el local o instalado en la máquina el documento acreditativo de la autorización y demás documentos que se establezcan.

Jurisprudencia.

– Artículo 30.2 aplicado por TSJ Andalucía, Granada (Sala de lo contencioso-administrativo), sentencia núm. 1222/1996, de 21 de octubre de 1996.

3. No proporcionar la información requerida al amparo del artículo 19/6 o hacerlo incorrectamente.

4. El incumplimiento de los requisitos o prohibiciones establecidos en esta Ley, Reglamento y demás disposiciones que la desarrollen, no señalados como infracciones muy graves o graves.

Artículo 31.

1. Las infracciones calificadas muy graves serán sancionadas con multas de 5.000.001 pts. hasta 50.000.000 pts., las graves con multas de 100.001 a 5.000.000 pts. y leves con multa de hasta 100.000 pts.

Además, cuando se aprecie fraude, la multa no podrá ser en ningún caso inferior al quíntuple de las cantidades defraudadas.

Anualmente, en la Ley de Presupuestos, podrá considerarse la elevación de estas sanciones para adecuarlas a la realidad social y económica.

2. Las infracciones que hubieren sido mencionadas conforme a lo dispuesto en el apartado anterior, llevarán implícitas conforme a su naturaleza las siguientes consecuencias o sanciones accesorias:

a) La devolución a la Administración o a los perjudicados que hubieren sido identificados, de los beneficios ilícitamente obtenidos.

b) En casos de infracciones graves o muy graves, la suspensión, o cancelación de la autorización concedida, procediendo a la clausura temporal o definitiva del local.

Los locales clausurados por cancelación de la autorización correspondiente, no podrán durante cinco años ser objeto de las actividades previstas en la presente Ley, sea la misma o distinta la empresa autorizada. Cuando la actividad principal que se ejerza por la empresa autorizada en el local no sea el juego, la clausura no podrá exceder de seis meses.

c) El precintado de la máquina o elemento de juego y, en su caso, su inutilización.

d) La retirada temporal o definitiva de los documentos profesionales de los autores materiales de la infracción y de los que lo indujeren u ordenaren.

3. Cuando las supuestas infracciones estuvieren encuadradas en los supuestos contemplados en los artículos 28 y 29 de la presente Ley, el Instructor podrá acordar el comiso cautelar de las máquinas o elementos de juego de la infracción o su precinto, en los términos que reglamentariamente se determinen.

4. Los elementos de juego quedarán afectos al pago de las sanciones que se impongan.

5. Los documentos profesionales podrán ser suspendidos cuando las personas titulares de los mismos hayan sido procesadas por algún delito relacionado con el juego. Si resultasen condenadas por actividades relacionadas con el juego, la revocación será definitiva.

6. Iniciado el expediente sancionador por infracciones muy graves procederá el comiso cautelar de las máquinas o elementos de juego de la infracción, en los términos que reglamentariamente se determinen. Asimismo en los casos de infracciones graves podrá decretarse el comiso.

7. Para la imposición de la sanción se tendrán en cuenta tanto las circunstancias de orden personal como material que concurrieran en la infracción, los antecedentes del infractor o la posible reincidencia en la infracción, así como su incidencia en el ámbito territorial o social en que se produzca.

8. De las infracciones reguladas en esta Ley, que se produzcan en los establecimientos en los que se practiquen los juegos y/o apuestas, responderán las empresas de juegos y/o apuestas y los titulares de dichos establecimientos, en los términos que reglamentariamente se determinen.

Jurisprudencia.

– Artículo 31.8 aplicado por TS (Sala de lo contencioso-administrativo, Sección 6ª), sentencia de 21 de abril de 1998.

9. Los elementos de juego quedarán afectos al pago de las sanciones impuestas.

TÍTULO VII

DE LA INSPECCIÓN DEL JUEGO Y DE LAS APUESTAS

⇒ Artículos 57, 93-102, 107.3 y 130. 2 Ley 30/1992, de 26 de noviembre. Vid. parágrafo 29.2.
Disposición Final Octava Ley 13/2011, de 27 de mayo, por la que se modifica el artículo 8.1 de la Ley 2/2011 de 4 de marzo, de Economía Sostenible, para que la nueva entidad aparezca en la relación de "reguladores" junto con la Comisión Nacional de Energía, la Comisión del Mercado de Telecomunicaciones y la Comisión Nacional del Sector Postal. Vid. parágrafo 3.
Artículo 24 Ley 50/1997, de 27 de noviembre, del Gobierno.
Ley 15/2007 de 3 de julio, de Defensa de la Competencia.
Disposición Final 1ª Real Decreto 1613/2011, de 14 de noviembre. Vid. parágrafo 4.
Decreto 65/2008, de 26 de febrero, por el que se aprueba el Reglamento del Juego del Bingo de la Comunidad Autónoma de Andalucía, artículo 51.

Decreto 229/1988, de 31 de mayo, por el que se aprueba el Reglamento de Casinos de Juego de la Comunidad Autónoma de Andalucía, artículo 61.
Decreto 250/2005, de 22 de noviembre, por el que se aprueba el Reglamento de Máquinas Recreativas y de Azar, de Salones Recreativos y de Juego y del Registro de Empresas de Juego de la Comunidad Autónoma de Andalucía, artículo 111.
Decreto 295/1995, de 19 de diciembre, por el que se aprueba el Reglamento de Hipódromos y Apuestas Hípicas de la Comunidad Autónoma de Andalucía, artículo 111.
Decreto 325/1988, de 22 de noviembre, por el que se aprueba el Reglamento de Rifas, Tómbolas y Combinaciones Aleatorias de la Comunidad Autónoma de Andalucía, artículo 30.

Artículo 32.

1. Los funcionarios de la Junta de Andalucía a los que se encomiende el control y la inspección del Juego y las Apuestas en el ámbito de la Comunidad Autónoma tendrán la consideración de agentes de la autoridad, gozando como tales de la protección que les dispensa la legislación vigente, con las facultades que reglamentariamente se determinen.

2. Los funcionarios de inspección y control del juego están facultados para examinar los locales, máquinas, documentos y todo lo que pueda servir de información para el mejor cumplimiento de su tarea.

3. Las personas físicas o jurídicas titulares de las autorizaciones o establecimientos de que se trate, sus representantes legales y, en definitiva, el personal, que en su caso se encuentre al frente de las actividades en el momento de la inspección tendrán la obligación de facilitar a los inspectores y a su personal auxiliar el acceso a los locales y a sus diversas dependencias, así como el examen de los libros, registros y documentos que necesiten para efectuar la inspección.

TÍTULO VIII

PROCEDIMIENTO SANCIONADOR

⇒ LRJPAC, parágrafo 29.2 y RD 1398/1993, de 4 de agosto, por el que se aprueba el Reglamento para el ejercicio de la potestad sancionadora. Vid. parágrafo 29.3.
Decreto 65/2008, de 26 de febrero, por el que se aprueba el Reglamento del Juego del Bingo de la Comunidad Autónoma de Andalucía, artículo 43 y siguientes.
Decreto 229/1988, de 31 de mayo, por el que se aprueba el Reglamento de Casinos de Juego de la Comunidad Autónoma de Andalucía, artículo 55 y siguientes.
Decreto 250/2005, de 22 de noviembre, por el que se aprueba el Reglamento de Máquinas Recreativas y de Azar, de Salones Recreativos y de Juego y del Registro de Empresas de Juego de la Comunidad Autónoma de Andalucía, artículo 103 y siguientes.
Decreto 295/1995, de 19 de diciembre, por el que se aprueba el Reglamento de Hipódromos y Apuestas Hípicas de la Comunidad Autónoma de Andalucía, artículo 106 y siguientes.
Decreto 325/1988, de 22 de noviembre, por el que se aprueba el Reglamento de Rifas, Tómbolas y Combinaciones Aleatorias de la Comunidad Autónoma de Andalucía, artículo 23 y siguientes.

Artículo 33.

Las sanciones motivadas por infracciones a los preceptos de la presente Ley y a los de los Reglamentos y normas que la desarrollen se impondrán en virtud del procedimiento sancionador regulado en este Título.

Reglamentariamente, para determinados supuestos podrá determinarse como procedimiento sancionador el contenido en la Ley de Procedimiento Administrativo.

Jurisprudencia.
–TSJ Andalucía, Granada (Sala de lo contencioso-administrativo), sentencia número 620/1996, de 20 mayo de 1996.

Artículo 34.

El procedimiento sancionador se iniciará por providencia del órgano competente en cada caso o por denuncia de los inspectores, que tendrán, a los efectos de la tramitación del correspondiente procedimiento sancionador que aquélla motive, la consideración de Instructores del expediente.

Artículo 35.

1. Las actas que levanten los inspectores, en cuanto agentes de la autoridad, contendrán el correspondiente pliego de cargos, debiendo notificarse a los interesados para surtir efectos.

2. Las denuncias que formulen otros agentes de la autoridad ante la Junta de Andalucía podrán servir de fundamento a los inspectores, en cuanto instructores de los expedientes, para formular los correspondientes pliegos de cargos.

3. Los escritos de denuncia de los particulares motivarán la Intervención directa de los inspecto-

res, para lo que deberán contener la firma, nombre y apellidos de aquéllos, así como los hechos que motivan la denuncia, el lugar y la fecha.

Jurisprudencia.

– TSJ Andalucía, Granada (Sala de lo contencioso-administrativo), sentencia número 620/1996, de 20 mayo de 1996.

Artículo 36.

En el acta-pliego de cargos se consignará la relación circunstanciada del hecho y sus fundamentos de derecho, con expresión del lugar, fecha y hora en que haya sido apreciado, y además la identificación personal del inspector-instructor.

Artículo 37.

1. En el plazo de 10 días desde la notificación del acta-pliego de cargos los interesados podrán alegar los descargos que a su derecho convengan, con aportación y propuesta de las pruebas que consideren oportunas.

2. En el escrito de descargos podrá plantearse la recusación del inspector actuante y sobre ella resolverá el órgano al que esté adscrito el mismo.

3. En todo caso, el órgano competente para resolver podrá acordar el cambio de instructor en un expediente determinado, mediando causa justificada para ello.

Artículo 38.

1. Transcurrido el plazo de 10 días, a la vista de los descargos alegados y documentos aportados, practicadas las pruebas propuestas y resuelta la recusación si se hubiere formulado, el instructor del expediente elevará propuesta de resolución al órgano competente para resolver en cada caso.

2. La propuesta de resolución deberá estar fundada en los hechos que dieron lugar al pliego de cargos, considerará las alegaciones presentadas y determinará con precisión la falta que se estime cometida, su tipificación, responsable a quien se le imputa y sanción que se propone.

Jurisprudencia.

– TS (Sala de lo contencioso-administrativo, Sección 6ª), sentencia de 27 de marzo de 1998.

Artículo 39.

1. La conformidad del órgano competente para resolver en cada caso elevará a resolución la propuesta que formulen los inspectores en los términos del apartado 2 del artículo anterior.

2. Las resoluciones tendrán plena eficacia una vez notificadas a los interesados.

3. Las resoluciones que recaigan en el procedimiento que se establece en esta Ley serán ejecutivas, con independencia de que los interesados interpongan los recursos que en cada caso procedan.

4. El órgano competente para resolver podrá acordar la suspensión de la sanción, de oficio o a instancia del interesado, oído el inspector actuante, si mediara causa justa para ello y con las medidas cautelares que garanticen la ejecución del acto administrativo.

Artículo 40.

Contra la resolución dictada en expediente sancionador podrán interponerse los recursos establecidos en la legislación ordinaria.

TÍTULO IX

COMISIÓN DEL JUEGO Y APUESTAS DE LA COMUNIDAD AUTÓNOMA DE ANDALUCÍA

Artículo 41.

1. Como órgano de estudio, coordinación y control de las actividades relacionadas con el juego y apuestas, se crea la Comisión del Juego y Apuestas de la Comunidad Autónoma de Andalucía, que estará presidida por el Consejero de Gobernación, con la composición que reglamentariamente se determine.

2. Corresponde a la Comisión del Juego de la Comunidad Autónoma de Andalucía:

a) Emitir informes en materia de juegos de azar que le sean requeridos por organismos de la Junta de Andalucía, en el ámbito de sus competencias.

b) Informar las propuestas de sanción en las infracciones calificadas como muy graves que deba resolver el Consejo de Gobierno.

c) Elaborar la estadística e informe anual sobre el desarrollo del juego en la Comunidad Autónoma.

d) Proponer la planificación en materia de juego.

e) Cualquier otra que se atribuya por el Consejo de Gobierno.

3. Por el Consejo de Gobierno se dictarán las disposiciones precisas para el funcionamiento de esta Comisión del Juego y Apuestas.

⇒ Capítulo III, artículos 34 y 35 de la Ley 13/2011, de 27 de mayo. Vid. parágrafo 3.
Real Decreto 444/1977, de 11 de marzo, que regula la Comisión Nacional del Juego. Vid. parágrafo 25.1.
Decreto 364/1986, de 19 de noviembre, composición, competencia y funcionamiento de la Comisión del Juego de Andalucía. Vid. parágrafo 30.1.
Disposición Adicional vigésima de la Ley 56/2007, de 28 de diciembre. Vid. parágrafo 27.4.
Artículo 9, Disposiciones Transitorias sexta y séptima de la Ley 13/2011, de 27 de mayo. Vid. parágrafo 3.
Artículos 5 y 8 de la Ley 30/1992, de 26 de noviembre. Vid. parágrafo 29.2.
Acuerdo del Consejo de Ministros de 3 de junio de 2011.

TÍTULO X

TASA DE SERVICIOS SOBRE SALONES DE JUEGO

⇒ Real Decreto-Ley 16/1977 de 25 de febrero. Vid. parágrafo 2.
Ley 4/1988, de 5 de julio, de Tasas y Precios Públicos de la Comunidad Autónoma de Andalucía.
Artículo 6.2 de la Ley Orgánica 8/1980, de 22 de septiembre, de Financiación de las Comunidades Autónomas.
Artículo 35 de la Ley 58/2003, de 17 de diciembre, General Tributaria.

Artículo 42.

Se crea la tasa de servicios administrativos referidos a salones de juego definidos en el artículo 13 de esta Ley.

Artículo 43.

Constituyen hechos imponibles la autorización de apertura y funcionamiento y la expedición de cualquier documento complementario de la anterior autorización.

Artículo 44.

Está obligado al pago de la tasa el titular de la autorización.

Artículo 45.

La cuantía de la tasa será:

1. Autorización de apertura y funcionamiento:

1.1. Hasta 50 máquinas 100.000 pts.

1.2. Más de 50 máquinas 150.000 pts.

2. Expedición de cualquier documento complementario de la anterior autorización 10.000 pts.

La cuantía será revisada anualmente en la Ley de Presupuestos de la Comunidad Autónoma de Andalucía.

Artículo 46.

El devengo de la tasa se producirá en el momento de solicitar el servicio que constituye el hecho imponible de la misma.

DISPOSICIONES ADICIONALES

Primera.

1. El Consejo de Gobierno aprobará el primer Catálogo de Juegos y Apuestas de la Comunidad Autónoma de Andalucía, que incluirá al menos los siguientes:

Lotería.

Ruleta Francesa y Ruleta Americana.

Veintiuno o Black Jack.

Bola o Boule.

Treinta y Cuarenta.

Dados.

Punto y Banca.

Ferrocarril, Baccará o Chemin de Fer.

Baccará a dos paños.

Bingo o Lotería.

Máquinas Recreativas, Recreativas con Premio y de Azar.

Boletos.

Rifas, Tómbolas y combinaciones aleatorias.

Apuestas Hípicas.

Apuestas de Galgos.

2. A propuesta de la Consejería de Gobernación, por el Consejo de Gobierno podrán autorizarse, incluyéndose en el Catálogo, juegos y apuestas no contemplados en esta Ley y que se considere oportuno regular dada su posible incidencia económica o social.

⇒ Disposición Adicional Cuarta de la Ley 13/2011, de 27 de mayo. Vid. parágrafo 3.
Decreto 280/2009, de 23 de junio, por el que se aprueba el Catálogo de Juegos y Apuestas de la Comunidad Autónoma de Andalucía. Vid. parágrafo 30.2.

Segunda.

Se autoriza al Consejo de Gobierno de la Junta de Andalucía para que dicte las disposiciones necesarias para el desarrollo de la presente Ley.

Tercera. Régimen jurídico de los juegos de lotería autorizados a la Organización Nacional de Ciegos Españoles (ONCE).

1. Debido a la singularidad de su naturaleza como Corporación de Derecho Público y de carácter social, sin ánimo de lucro, quedan excluidos del ámbito de aplicación de esta Ley y de los reglamentos que la desarrollen los juegos de lotería y modalidades autorizadas de estos organizados y explotados por la Organización Nacional de Ciegos Españoles (ONCE), sin perjuicio de lo establecido en el artículo 3 de la presente Ley.

2. No será de aplicación lo dispuesto en el apartado anterior cuando la titularidad de los juegos autorizados a la Organización Nacional de Ciegos Españoles (ONCE) sea cedida a terceros por cualquier título.

Añadida por disp. final 5 de Ley núm. 17/2011, de 23 diciembre.

⇒ Artículo 1.3 del Real Decreto Ley 16/1977, de 25 de febrero. Vid. parágrafo 2.
Disposiciones Adicionales segunda y tercera de la Ley 13/2011, de 27 de mayo. Vid. parágrafo 3.
Disposición adicional duodécima del Real Decreto 1614/2011, de 14 de noviembre. Vid parágrafo 5.
Real Decreto 358/1991, de 15 de marzo, por el que se reordena la Organización Nacional de Ciegos Españoles.
Disposición Adicional décimo octava de la Ley 47/2003, de 26 de noviembre, General Presupuestaria.
Real Decreto 1336/2005, de 11 de noviembre, por el que se autoriza a la Organización Nacional de Ciegos Españoles la explotación de una lotería instantánea o presorteada.
Disposición Adicional Única del Real Decreto 1613/2011, de 14 de noviembre. Vid. parágrafo 4.

Jurisprudencia.

Respecto a los juegos que se pueden aprobar en orden autonómico y en concreto en el ámbito andaluz, es interesante lo referido en la STC 133/2012, de 19 de junio de 2012. Conflicto positivo de competencia 3133-2006. Planteado por el Gobierno de la Comunidad Autónoma de Canarias con respecto al Real Decreto 1336/2005, de 11 de noviembre, por el que se autoriza a la Organización Nacional de Ciegos Españoles la explotación de una lotería instantánea o presorteada. Competencias en materia de juego: validez del reglamento estatal (STC 32/2012). BOE núm. 163, de 9 de julio de 2012.

DISPOSICIONES TRANSITORIAS

Primera.

En tanto los órganos de la Junta de Andalucía no hagan uso de las facultades reglamentarias que les otorga la presente Ley, se aplicarán las disposiciones generales de la Administración del Estado.

Jurisprudencia.

– TS (Sala de lo contencioso-administrativo, Sección 6ª) sentencia de 20 de febrero de 1996.

Segunda.

Cuando no esté homologado por la Administración del Estado el material de un juego o apuesta determinado, incluido en el Catálogo de Juegos y Apuestas de la Comunidad Autónoma de Andalucía, podrá homologarse por la Junta de Andalucía.

Tercera.

Las autorizaciones de carácter temporal concedidas con anterioridad a la entrada en vigor de la presente Ley tendrán el plazo de vigencia que en ellas se indique.

Se establece un plazo máximo de cinco años para los permisos expedidos para la explotación de máquinas de juego, pudiendo ser renovados si se cumplen los supuestos exigidos en esta Ley y en las disposiciones reglamentarias que la desarrollen.

Jurisprudencia.

– TS (Sala de lo contencioso-administrativo, Sección Pleno) sentencia de 23 de noviembre de 1994.

Cuarta.

La renovación de las autorizaciones actualmente vigentes, una vez transcurrido su período de validez, se realizará con arreglo a las disposiciones de la presente Ley y se tendrá en cuenta lo dispuesto para la planificación del juego en Andalucía y cuantas circunstancias de índole social y económica concurran y aconsejen su renovación o no.

Quinta.

A los casinos de juego autorizados con arreglo a la legislación anterior no les será de aplicación, en el supuesto de solicitud de renovación, lo establecido en el número 3 del artículo 11 de esta Ley.

Sexta.

Los titulares de las empresas de juego y/o apuestas que se encontrasen en funcionamiento legal en la fecha de entrada en vigor de la presente Ley, habrán de adaptarse a lo dispuesto en el artículo 19.3 de la misma en el plazo de dos años a partir de dicha entrada en vigor.

Séptima.

En el plazo de tres meses a partir de la entrada en vigor de los Reglamentos que desarrollen esta Ley, las empresas de juego y/o apuestas estarán obligadas a constituir fianza o a completar la que tengan constituida hasta alcanzar los mínimos que les correspondan, con arreglo a lo dispuesto en el artículo 20.

Octava.

El régimen de infracciones y sanciones administrativas regulado en esta Ley se aplicará únicamente a los hechos cometidos a partir de la entrada en vigor de la misma, aplicándose en los expedientes en tramitación el derecho sancionador a la referida entrada en vigor.

DISPOSICIONES DEROGATORIAS

Primera.

En virtud de lo establecido en la Disposición Transitoria Primera de la Ley Orgánica 6/1981, de Estatuto de Autonomía para Andalucía, dejan de tener vigor a partir de la vigencia de la presente Ley, en el ámbito de la Comunidad Autónoma de Andalucía, los Reales Decretos-Ley 16/1977, de 25 de febrero, 9/1980, de 26 de septiembre, y 8/1982, de 30 de abril; el artículo 22.5 y la Disposición Adicional Sexta de la Ley 5/1983, de 19 de julio; los Reales Decretos 444/1977, de 11 de marzo, y 2709/1978, de 14 de octubre, en lo que se opongan a la presente Ley.

Asimismo, quedan derogadas en el ámbito de la Comunidad Autónoma de Andalucía cuantas Disposiciones se opongan a la presente Ley.

⇒ Ley 5/1983, de 29 de junio.
Real Decreto-ley 8/1982, de 30 de abril.

Segunda.

La Orden del Ministerio del Interior de 9 de octubre de 1979, que aprueba el Catálogo de Juegos, así como la Orden de 23 de enero de 1984, que lo modifica parcialmente y las Normas que reglamentan los diferentes juegos catalogados, seguirán en vigor en tanto no sean modificadas o no se opongan expresamente a lo dispuesto en esta Ley.

B) Aragón

§ 7 LEY 2/2000, DE 28 JUNIO. LEY DEL JUEGO DE LA COMUNIDAD AUTÓNOMA DE ARAGÓN

(BOA núm. 80, de 7 julio; rect. BOA núm. 110, de 13 septiembre [LARG 2000, 183 y 218])

⇒ En Aragón, véase:
Decreto 2/2011, de 11 de enero.
Decreto 119/2011, de 31 de mayo.
Decreto 166/2006, de 18 de julio.
Orden 15 de enero 2007.
Decreto 2/2004, de 13 de enero.
Decreto 3/2004, de 13 de enero.
Decreto 364/2002, de 3 de diciembre.
Decreto 198/2002, de 11 de junio.
Decreto 159/2002, de 30 de abril.
Orden de 19 de febrero 2002.
Orden de 26 de octubre 2006.
Decreto 163/2008, de 9 de septiembre.
Orden de 1 de agosto 2008.
Decreto 142/2008, de 22 de julio.
Decreto 173/2001, de 4 de septiembre.
Decreto 183/2000, de 24 de octubre.

🕮 *Bibliografía.*
– Comentario a la Sentencia núm. 878/2008 (Sala de lo Civil, Pleno), de 10 octubre (RJ 2008, 5687).
Por Jesús Delgado Echeverría y Mª Ángeles Parra en Cuadernos Civitas de Jurisprudencia Civil núm. 82/2010.

PREÁMBULO

1

El artículo 35.1.36ª del Estatuto de Autonomía de Aragón, tras las reformas introducidas por las Leyes Orgánicas 6/1994, de 24 de marzo, y 5/1996, de 30 de diciembre, de modificación de dicha norma institucional básica, establece la competencia exclusiva de la Comunidad Autónoma en materia de casinos, juegos, apuestas y combinaciones aleatorias, excepto las apuestas y loterías del Estado.

Mediante Real Decreto 1055/1994, de 20 de mayo, se instrumentó la transferencia a la Comunidad Autónoma de Aragón de las funciones y servicios en las señaladas materias, que, desde su entrada en vigor, fueron asumidas por los órganos competentes de la Administración de la Comunidad Autónoma; en la actualidad, por el Departamento de Presidencia y Relaciones Institucionales, en virtud de lo dispuesto en el Decreto 181/1999, de 28 de septiembre, del Gobierno de Aragón, de estructura orgánica del Departamento de Presidencia y Relaciones Institucionales.

No obstante lo anterior, hasta la fecha, excepción hecha del Decreto del Gobierno de Aragón 183/1994, de 31 de agosto, por el que se regulan las modalidades de bingo acumulado y bingo interconexionado del juego del bingo, y su Orden de desarrollo de 13 de junio de 1995, y del Decreto del Gobierno de Aragón 31/1999, de 23 de marzo, modificado por el Decreto 98/2000, 16 de mayo, por el que se aprueba el Reglamento de las modalidades de bingo acumulado, interconectado y plus del juego del bingo, que sustituyó al Decreto 183/1994, este ámbito competencial no ha sido objeto de una regulación específica por disposiciones de la Comunidad Autónoma, sino que se regula por diversa normativa estatal que parte de una norma preconstitucional, el Real Decreto-ley 16/1977, de 25 de febrero, por el que se regulan los aspectos penales, administrativos y fiscales de los juegos de suerte, envite o azar, el cual despenaliza esta actividad como medida para la expansión del sector turístico y de provisión de recursos tributarios.

Dicha norma, desarrollada posteriormente por el Real Decreto 444/1977, de 11 de marzo, se complementó con diversas Ordenes y Reales Decretos, tales como las Ordenes de 9 de enero de

1979 y , por las que se aprobaron los Reglamentos de Casinos de Juego y del Juego del Bingo, y la Orden de 9 de octubre de 1979, por la que se aprobó la versión definitiva del Catálogo de Juegos, que han reglamentado los distintos juegos autorizados, poniendo de manifiesto una intención deslegalizadora en esta materia, salvo en lo referente al régimen sancionador, regulado en la Ley 34/1987, de 26 de diciembre.

En consideración a lo que antecede, en la presente Ley se contiene la regulación del sector del juego y apuestas en el ámbito territorial de Aragón, partiendo del hecho de considerar al juego como una realidad social lícita, al suponer una manifestación más del principio de libertad individual recogido en la Constitución de 1978, que necesita, no obstante, ser regulada por esta Ley, que, con visión de conjunto y criterio de unidad, recoge en su articulado las directrices básicas a las que debe ajustarse la planificación y ordenación del juego y apuestas para que, teniendo en cuenta las características y peculiaridades propias, permita la formación de una política adecuada a las circunstancias sociales, económicas y administrativas de nuestra Comunidad.

Por todo ello, es necesaria y urgente la aprobación de la presente norma, que justifica su rango de Ley por varios motivos fundamentales. En primer lugar, por afectar al derecho de libertad de empresa reconocido en el artículo 38 de nuestra Constitución y cuyo desarrollo está reservado a la Ley, según el artículo 53 de la Ley Fundamental, y todo ello sin olvidar los otros límites constitucionales que pudieran inducirse de lo establecido en sus artículos 43.2 y 3, 49, 51 y 128; en segundo lugar, por establecer un régimen sancionador, en el que se recoge un nuevo procedimiento, con tipificación de infracciones y previsión de sanciones, que, igualmente, por exigencia constitucional, requiere dicho rango legal; y, finalmente, por crear un tributo autonómico, cual es la tasa por prestación de servicios administrativos y técnicos en materia de juego, que también precisa de dicho rango normativo por exigencias lógicas derivadas del respeto al principio de legalidad (arts. 31.3 y 133.2 de la Constitución Española).

2

En su aspecto formal, la Ley se estructura en siete títulos, que contienen cincuenta y siete artículos, seis disposiciones adicionales, cinco transitorias, dos derogatorias y dos finales, regulando en su Título I los principios básicos en materia de juego, tales como: su ámbito de aplicación, exclusiones, los juegos y apuestas autorizados en el Catálogo de Juegos y Apuestas de la Comunidad Autónoma de Aragón y los requisitos del material utilizable para la práctica de aquéllos. Asimismo se regulan las autorizaciones administrativas exigidas para la organización, explotación y práctica de los juegos y apuestas, y las competencias del Gobierno de Aragón y del Departamento de Presidencia y Relaciones Institucionales en materia de juego y su régimen de publicidad, creando el Registro General del Juego de la Comunidad Autónoma.

En el Título II se recogen las distintas modalidades de juego y apuestas autorizados, sus requisitos y los establecimientos y locales donde pueden practicarse. Se describen igualmente las diferentes máquinas de juego, delimitando las excluidas del ámbito de aplicación de la Ley, y se definen los juegos de loterías, boletos, apuestas y las rifas, tómbolas y combinaciones aleatorias.

En el Título III se regulan los requisitos comunes y específicos de las empresas titulares de autorizaciones para juegos y apuestas, así como los de los demás elementos personales que intervienen en esta actividad.

El Título IV regula las funciones de inspección y control de las actividades relacionadas con el juego y apuestas, que se atribuyen al Departamento de Presidencia y Relaciones Institucionales, y regulando igualmente la colaboración, mediante convenio, de los agentes de los Cuerpos y Fuerzas de Seguridad del Estado.

Como se apuntó, la Ley establece en su Título V un régimen sancionador propio, con tipificación de las infracciones administrativas y correspondientes sanciones, fundado en los principios básicos del Derecho Administrativo sancionador.

Siguiendo los antecedentes del sector, la Ley especifica en su Título VI los órganos competentes en la actividad del juego, con la constitución de un órgano colegiado con funciones consultivas, deliberantes y de asesoramiento, como es la Comisión del Juego de la Comunidad Autónoma de Aragón.

En materia tributaria, la Ley, en el Título VII, crea y regula una tasa por prestación de servicios administrativos y técnicos en materia de juego, de acuerdo con la Ley 10/1998, de 22 de diciembre, de Tasas y Precios Públicos de la Comunidad Autónoma de Aragón, preservando así el principio de legalidad en materia tributaria, tanto para la creación como para la modificación del tributo, dado el carácter de tributo propio de las Comunidades Autónomas que atribuye la Ley Orgánica de Financiación de las Comunidades Autónomas a las tasas por prestación de servicios transferidos a las mismas.

La presente Ley, en definitiva, regula el ejercicio por el Gobierno y la Administración aragonesa de las competencias sobre el juego asumidas en el Estatuto de Autonomía, marcando las pautas y estableciendo las reglas para la práctica de una actividad socialmente admitida, pero difícil y compleja por sus connotaciones aleatorias y su posible incidencia en conductas patológicas, lo que justifica la pormenorizada y estricta regulación del sector.

Precisamente por ello se dedica atención específica a la prevención de la ludopatía a través de una disposición adicional, fórmula que se considera la más adecuada a la técnica legislativa, dado el ámbito objetivo específico de la Ley. En dicha disposición, en congruencia con los criterios de la Ley sobre aspectos sociales del juego, protección de menores y evitación de hábitos y conductas patológicas, se establecen mandatos al Gobierno para que promueva la necesaria información y actividades que desincentiven la ludopatía, previéndose expresamente su colaboración con las asociaciones de afectados.

TÍTULO I

DISPOSICIONES GENERALES

CAPÍTULO I

Ámbito de aplicación

Artículo 1. Objeto y normativa aplicable.

1. De acuerdo con lo señalado en el artículo 71.50.ª del Estatuto de Autonomía de Aragón, la presente Ley tiene por objeto regular la actividad del juego y de las apuestas en sus distintas modalidades y, en general, de cualquier actividad por la que, directa o indirectamente, se arriesguen y transmitan cantidades de dinero, bienes o derechos susceptibles de evaluación económica sobre la base de la predicción del resultado de procesos aleatorios o casi aleatorios en función de la eventualidad de que ocurra o no un acontecimiento contingente, independientemente de la forma y los medios empleados para la transmisión de la voluntad de participación y de elección de las alternativas de los jugadores y de la incidencia que en la producción de dicho resultado tenga la habilidad o destreza de los mismos o el mero azar, incluidas las modalidades por medios informáticos y telemáticos, cuando la actividad se desarrolle exclusivamente en Aragón.

✐ Ap. 1 modificado por art. único.1 de Ley núm. 4/2011, de 10 marzo.

2. Las citadas actividades se regirán por lo establecido en esta Ley, sus normas de desarrollo y, supletoriamente, por las disposiciones estatales sobre la materia.

⇒ Artículo 71.50 del Estatuto de Autonomía de Aragón, desarrollado por la Ley Orgánica 5/2007, de 20 de abril, el cual establece competencia exclusiva en materia de juego y apuestas, siempre y cuando la actividad se desarrolle en Aragón.
Ley Orgánica 9/1992, de 23 de diciembre, de Transferencia de Competencias a Comunidades Autónomas que accedieron a la autonomía por la vía del artículo 143 de la Constitución. Corresponderá la competencia exclusiva en materia de juegos, apuestas y casinos, cuando la actividad se desarrolle exclusivamente en Andalucía.
Artículo 5 Ley 30/1992, de 26 de noviembre. Vid. parágrafo 29.2.

Artículo 2. Delimitación conceptual.

1. A los efectos de esta Ley, se entiende por juego las actividades de carácter aleatorio en las que se comprometen cantidades de dinero u otros bienes u objetos económicamente valuables, susceptibles de ser transferidos entre los participantes, en función de un resultado incierto, con independencia de que predomine en ellas la habilidad, destreza o maestría de los jugadores o sean exclusivamente de suerte, envite o azar, y tanto si se desarrollan a través de actividades humanas como mediante la utilización de máquinas o redes electrónicas o telemáticas.

✐ Ap. 1 modificado por art. único.2 de Ley núm. 4/2011, de 10 marzo.

2. Asimismo, se entiende por apuesta la actividad del juego por la que se arriesga una cantidad económicamente determinada sobre los resultados de un acontecimiento deportivo o de otra índole, previamente establecido, de desenlace incierto.

⇒ Artículo 3.a) y c) Ley 13/2011, de 27 de mayo. Vid. parágrafo 3.

Artículo 3. Ámbito objetivo de aplicación.

El ámbito de aplicación de esta Ley se extiende a:

a) Las actividades propias de los juegos y apuestas señaladas en el artículo 1 anterior.

b) Las personas físicas o jurídicas dedicadas a la gestión o explotación de dichos juegos y apuestas, y a la fabricación, distribución y comercialización de materiales de juego del ámbito de esta Ley, así como a otras actividades conexas.

c) Los edificios e instalaciones, como casinos y demás establecimientos, en los que se lleven a cabo las actividades relacionadas en apartados anteriores, así como la producción de los eventos determinantes de los resultados condicionantes.

d) Las personas naturales o jurídicas que intervengan de alguna forma en la gestión, explotación y práctica de los juegos y apuestas.

⇒ Artículos 2.2 y 6 Ley 13/2011, de 27 de mayo. Vid. parágrafo 3.
RDL 16/1977, de 25 de febrero y sus desarrollos posteriores en las CCAA, que regulan los juegos de gestión privada.
Ley 17/2009, sobre el libre acceso a las actividades de servicios y su ejercicio.

Artículo 4. Exclusiones.

Quedan excluidas del ámbito de aplicación de esta Ley los juegos, apuestas o competiciones de puro ocio o recreo que constituyen usos sociales de carácter tradicional, familiar o amistoso, siempre que los jugadores participantes, apostadores u organizadores no hagan de ellos objeto de explotación económica.

Se entiende que existe dicha explotación económica, lo que comportará su consideración de prohibidos, cuando la suma total de apuestas en cada jugada iguale o supere el cincuenta por ciento del importe mensual del salario mínimo interprofesional, o si el total de las apuestas admitidas a un jugador en un período de veinticuatro horas iguala o supera el cien por cien de dicho salario.

⇒ Artículos 2.2 y 9.2 Ley 13/2011, de 27 de mayo. Vid. parágrafo 3.
Real Decreto 1613/2011, de 14 de noviembre. Vid. parágrafo 4.
Real Decreto 1614/2011, de 14 de noviembre. Vid. parágrafo 5.

Artículo 5. Juegos y apuestas catalogados.

1. La autorización de juegos o apuestas regulados en esta Ley exigirá que los mismos se encuentren previamente incluidos en el Catálogo de Juegos y Apuestas, al que se refiere el artículo 10.1 siguiente, y en el que se especificarán para cada uno de ellos:

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

b) El juego del bingo con sus distintas modalidades como juegos autonómicos.

⇒ – Decreto 142/2008, de 22 de julio, por el que se aprueba el Reglamento del juego del bingo de Aragón.

c) Las reglas esenciales para su desarrollo.

d) Los condicionantes, restricciones y prohibiciones que se considere necesario imponer a su práctica.

2. En el Catálogo de Juegos y Apuestas autorizados en la Comunidad Autónoma de Aragón se comprenderán los siguientes:

a) Las loterías.

b) Los exclusivos de los casinos de juego.

c) El juego del bingo, en sus distintas modalidades.

⇒ – Decreto 142/2008, de 22 de julio, por el que se aprueba el Reglamento del juego del bingo de Aragón.

d) Los que se desarrollen mediante el empleo de máquinas recreativas y de azar.

e) El juego de boletos.

f) Las rifas, tómbolas y combinaciones aleatorias, así como los campeonatos de naipes y demás manifestaciones de suerte, envite y azar.

g) Las apuestas basadas en actividades deportivas o de competición.

⇒ Decreto 2/2011, de 11 de enero, por el que se aprueba el Reglamento de Apuestas Deportivas, de Competición o de otra índole.

h) Los concursos desarrollados en medios de comunicación e información.

✐ Ap. 2 h) añadido por art. 44.1 de Ley núm. 3/2012, de 8 marzo.

⇒ Disposición Adicional Cuarta de la Ley 13/2011, de 27 de mayo. Vid. parágrafo 3.
Decreto 159/2002, de 30 de abril, que aprueba el Catálogo de Juegos y Apuestas de la Comunidad Autónoma de Aragón. Vid. parágrafo 31.2.
Disposición Adicional Tercera del Decreto 2/2004, de 13 de enero, por el que se modifica el catálogo de Juegos y Apuestas de la Comunidad de Aragón.

Artículo 6. Material para la práctica de juegos y apuestas.

1. El material utilizable para la práctica de los juegos y apuestas deberá estar, en todo caso, previamente homologado por el órgano competente de la Administración de la Comunidad Autónoma y tendrá la consideración de material de comercio restringido.

2. La comercialización, distribución y mantenimiento del material de juego y apuestas requerirán autorización administrativa previa.

3. El material no homologado o aquel cuya distribución carezca de la oportuna autorización y que se use en la práctica de los juegos y apuestas que se regulan en esta Ley, se considerará material clandestino.

4. Los cartones de bingo, billetes de lotería, cupones, papeletas de rifas y otros juegos similares, incluidos en el Catálogo de Juegos de la Comunidad Autónoma de Aragón, tendrán la consideración de efectos estancados, cualquiera que sea su soporte físico.

⇒ Artículo 16 de la Ley 13/2011, de 27 mayo. Vid. parágrafo 3.
Capítulo III del Real Decreto 1613/2011, de 14 de noviembre. Vid. parágrafo 4.
Sección I Capítulo II del Título II del Decreto 163/2008, de 9 de septiembre, que regula el Reglamento de Máquinas de Juego y Salones de Aragón.
Título V del Decreto 2/2011, de 11 de enero, por el que se aprueba el Reglamento de Apuestas Deportivas, de Competición o de otra índole de Aragón.

Artículo 7. Prohibiciones.

1. Los juegos y apuestas no incluidos en el Catálogo al que se refieren los artículos 5 y 10 de esta Ley tendrán, a todos los efectos, la consideración legal de prohibidos, y el dinero, material, efectos, instrumentos y útiles usados en su práctica podrán ser objeto de comiso, en los términos previstos en el artículo 45.3 e) siguiente.

2. Se consideran asimismo prohibidos los juegos y apuestas que, aun estando permitidos, se realicen incumpliendo lo dispuesto en esta Ley, o sin la debida autorización o incumpliendo los requisitos exigidos en la misma.

3. Además de las limitaciones contenidas en los artículos 26.3 y 33, se prohíbe a los menores de edad, a los que no se encuentren en pleno uso de su capacidad de obrar y a todas aquellas personas que presenten síntomas de enajenación mental o de limitación de sus capacidades volitivas, la práctica de juegos de azar, el uso de máquinas recreativas con premio y la participación en apuestas, así como la entrada a los locales dedicados específicamente a dichas actividades.

⇒ Artículos 6 y 9.2 de la Ley 13/2011, de 27 de mayo. Vid. parágrafo 3.
Artículo 4 de la Ley 2/2000, de 28 de junio. Vid. parágrafo 6.
Decreto 159/2002, de 30 de abril, que aprueba el Catálogo de Juegos y Apuestas de la Comunidad Autónoma de Aragón. Vid. parágrafo 31.2.

CAPÍTULO II

De la actividad administrativa

⇒ Título III y Disposición transitoria séptima de la Ley 13/2011, de 27 de mayo. Vid. parágrafo 3.
Título II del Decreto 166/2006, de 18 de julio, por el que se aprueba el Reglamento de Publicidad del Juegos y Apuestas de Aragón.
Artículos 3, 8, 9, 12 y 19 del Real Decreto 1614/2011, de 14 de noviembre. Vid. parágrafo 5.
Título II del Decreto 142/2008, de 22 de julio, por el que se aprueba el Reglamento del juego del bingo de Aragón.
Decreto 173/2001, de 4 de septiembre, regula las condiciones para la autorización de instalación de casinos de juego en la Comunidad Autónoma de Aragón.
Capítulo I del Título II del Decreto 2/2011, de 11 de enero, por el que se aprueba el Reglamento de Apuestas Deportivas, de Competición o de otra índole.
Artículo 42 de la Ley 30/1992, de 26 de noviembre, de Régimen Jurídico de las Administraciones Públicas y del Procedimiento Administrativo Común. Vid. parágrafo 29.2.
Artículos 6, 8, 14, 15, 17 del Real Decreto 1614/2011, de 14 de noviembre. Vid. parágrafo 5.
Artículo 3 letras c), d), e) y f) de la Ley 13/2011, de 27 de mayo. Vid. parágrafo 3.
Ley 10/2010, de 28 de abril, de prevención del blanqueo de capitales. Vid. parágrafo 28.4.
Disposición Transitoria Primera y Sección 2ª del Capítulo II del Título III del Decreto 163/2008, de 9 de septiembre que regula el Reglamento de Máquinas de Juego y Salones de Aragón.
Disposición Transitoria Segunda del Decreto 2/2004, de 13 de enero, que aprueba el Reglamento de juegos recreativos sin premio a través de sistemas e instalaciones en locales abiertos al público de carácter informático, telemático o de comunicación a distancia.

Artículo 8. Autorizaciones.

1. La organización, explotación y práctica de los juegos y apuestas regulados por esta Ley, así como el almacenamiento del material y soportes necesarios para su desarrollo, requerirán la previa y correspondiente autorización administrativa, de duración determinada, y la constitución de una fianza, en los términos que reglamentariamente se establezcan.

2. Las autorizaciones podrán concederse bien para el ejercicio de actividades continuadas para realizar en uno o varios eventos o bien para un período de tiempo, renovable, en su caso, por la

propia Administración. La validez de las autorizaciones concedidas para actividades a realizar en acto único finalizará con la celebración del evento o actividad autorizada.

3. Las autorizaciones deberán señalar, como mínimo, de forma explícita: sus titulares; el tiempo o modalidad por el que se expiden, con indicación, en su caso, de la fecha exacta de inicio y extinción; los juegos y apuestas autorizados y las condiciones de los mismos; los establecimientos o locales en los que puedan ser practicados y su aforo.

4. Las autorizaciones de establecimientos para la práctica de juegos y apuestas tendrán también vigencia temporal, en los términos reglamentariamente establecidos, pudiendo ser renovadas en el supuesto de que continúen cumpliendo los requisitos exigidos en el momento de su autorización, salvo que éstos se hubieran modificado ulteriormente por Ley.

5. Las autorizaciones sólo podrán transmitirse «inter vivos» o «mortis causa» o explotarse a través de terceras personas, en los casos y con las condiciones que reglamentariamente se establezcan, y siempre previa autorización de la Administración de la Comunidad Autónoma de Aragón.

6. Las autorizaciones podrán ser revocadas, quedando sin efecto cuando durante su período de vigencia se pierdan todas o algunas de las condiciones que determinaron su otorgamiento, o por la concurrencia sobrevenida de alguna de las causas de inhabilitación señaladas en el artículo siguiente, y todo ello, sin perjuicio de las sanciones a que hubiera lugar, de acuerdo con lo dispuesto en el Título V de esta Ley.

Artículo 9. Causas de inhabilitación.

1. Sin perjuicio de lo señalado en el Título V de esta Ley, no podrán ser autorizados para la realización de las actividades y la organización de los juegos y apuestas a que se refiere esta Ley quienes se encuentren en alguna de las circunstancias siguientes:

a) Haber sido condenado, dentro de los cinco años anteriores a la fecha de la solicitud de la autorización, por sentencia firme por algún delito de falsedad o contra las personas, el patrimonio, el orden socioeconómico, la Hacienda Pública o la Seguridad Social.

b) Los quebrados no rehabilitados y los que, encontrándose en estado legal de suspensión de pagos o concurso de acreedores, hubiesen sido declarados insolventes o no hayan cumplido totalmente las obligaciones adquiridas en la sustanciación de dichos procedimientos, así como quienes hubiesen sido condenados, mediante resolución firme, a penas o sanciones que lleven aparejadas la privación de derechos o que supongan la inhabilitación absoluta o la especial para empleo, profesión, oficio, industria o comercio.

c) Haber sido sancionados, mediante resolución firme, por dos o más infracciones tributarias graves en los últimos cinco años, por tributos sobre el juego y apuestas.

d) Los sancionados, mediante resolución firme, por tres o más infracciones graves o muy graves cometidas contra los mandatos de la presente Ley, su normativa de desarrollo o la legislación del Estado en materia de juego, durante los cinco últimos años.

2. Si las personas físicas, titulares o partícipes de una sociedad, incurrieren en alguna de las circunstancias a que se refieren los apartados a), b), c) y d) del presente artículo con posterioridad a la obtención de la autorización administrativa, ésta quedará revocada en los términos fijados reglamentariamente.

3. Lo establecido en el apartado 1 anterior afectará igualmente a las empresas individuales, comunidades de bienes y personas jurídicas en las que sus administradores, directores, gerentes o quienes realicen tales funciones se encuentren incursos en alguno de los supuestos allí señalados.

⇒ Artículo 9.5 de la Ley 13/2011 de 27 de mayo.

CAPÍTULO III

Distribución de competencias

Artículo 10. Competencias del Gobierno de Aragón.

1. Corresponde al Gobierno de Aragón la aprobación, mediante Decreto, del Catálogo de Juegos y Apuestas, en el que se determinarán sus distintas denominaciones, modalidades posibles, elementos personales y reales necesarios para su práctica y las reglas esenciales para su desarrollo, así como la inclusión o exclusión de cualquier modalidad no contemplada.

2. Dicho Catálogo se inspirará en los siguientes principios básicos:

a) La transparencia en el desarrollo de los juegos.

b) La evitación y, en su caso, persecución de prácticas fraudulentas.

c) La prevención de perjuicios a terceros.

d) La inspección y control por la Administración.

3. Corresponde asimismo al Gobierno de Aragón aprobar los reglamentos específicos de cada juego incluidos en el Catálogo. Se autoriza al consejero competente en la gestión administrativa del juego para poder modificar las características y las cuantías de las jugadas y premios.

✐ Ap. 3 modificado por art. único.3 de Ley núm. 4/2011, de 10 marzo.

⇒ Decreto 159/2002, de 30 de abril, que aprueba el Catálogo de Juegos y Apuestas de la Comunidad Autónoma de Aragón. Vid. parágrafo 31.2.
Artículos 34 y 35 de la Ley 13/2011, de 27 de mayo. Vid. parágrafo 3.
Artículo 5 de la Ley 30/1992, de 26 de noviembre, Vid. parágrafo 29.2.
Acuerdo del Consejo de Ministros de 3 de junio de 2011.

Artículo 11. Principios rectores y circunstancias específicas para la ordenación del juego.

1. El Gobierno de Aragón ordenará la actividad del juego de acuerdo con los siguientes principios:

a) Evitar la incentivación de hábitos y conductas patológicas.

b) Promover la protección de los menores de edad y de las personas que tengan reducidas sus capacidades volitivas, impidiendo su acceso a determinadas prácticas y locales de juego.

c) Ponderar las repercusiones sociales, económicas y tributarias derivadas de la actividad del juego.

d) Reducir, diversificar y no fomentar su hábito e impedir en su gestión actividades monopolistas.

2. En la ordenación de la actividad del juego se tendrán en cuenta las siguientes circunstancias:

a) La población y extensión superficial de la localidad para la que se insten las autorizaciones, a fin de fijar el número máximo de las mismas y el de locales para la práctica del juego.

b) El aforo mínimo, máximo o ambos de los locales e instalaciones destinadas al juego.

c) Las zonas o lugares en los que no proceda autorizar determinados juegos.

d) Las distancias mínimas entre locales e instalaciones dedicadas a determinadas actividades de juego.

⇒ Artículo 20 de la Constitución Española.
Ley Orgánica 15/1999, de 13 de diciembre, regula la Protección de Datos de Carácter Personal. Vid. parágrafo 27.2.
Real Decreto 1720/2007, de 21 de diciembre que aprueba el Reglamento de desarrollo de la Ley Orgánica 15/1999, de 13 de diciembre. Vid. parágrafo 27.3.
Consejo Europeo de Lisboa de 2000.
Artículos 10.5; 24.5; 36.3 de la Ley 13/2011, de 27 de mayo. Vid. parágrafo 3.
Ley 3/1991, de 10 de enero, de Competencia Desleal. Vid. parágrafo 27.6.
Ley 10/2010, de 28 de abril, de prevención del blanqueo de capitales. Vid. parágrafo 28.4.

Artículo 12. Publicidad del juego.

Corresponde al Gobierno de Aragón regular mediante Decreto:

a) El régimen de publicidad del juego en el exterior de los locales destinados al mismo y en los medios de comunicación.

b) El régimen de publicidad en el interior de dichos locales.

c) Las normas pertinentes para garantizar el adecuado conocimiento por los usuarios de las reglas y condiciones en que se desarrolle cada juego.

d) La prohibición expresa de toda forma de publicidad que incite o estimule la práctica del juego, cualquiera que sea el medio que utilice.

⇒ Ley 34/1988, de 11 de noviembre, General de Publicidad. Vid. parágrafo 27.1.
Ley 7/2010, de 31 de marzo, General de la Comunicación Audiovisual, Vid. parágrafo 27.7.
Real Decreto 1624/2011, de 14 de noviembre, por el que se aprueba el Reglamento de desarrollo de la Ley 7/2010, de 31 de marzo, General de la Comunicación Audiovisual. Vid. parágrafo 27.8.
Decreto 166/2006, de 18 de julio, por el que se aprueba el Reglamento de Publicidad de Juego y Apuestas de la Comunidad Autónoma de Aragón. Vid. parágrafo 31.4.
Orden 15 de enero de 2007, desarrolla el Decreto 166/2006, de 18 de julio, del Gobierno de Aragón, por el que se aprueba el Reglamento de Publicidad del Juego y Apuestas.

Artículo 13. Competencias del Departamento de Presidencia y Relaciones Institucionales.

Corresponde al consejero de Presidencia y Relaciones Institucionales:

1º) La concesión de las autorizaciones necesarias para la realización de las actividades reguladas en esta Ley, en los términos que reglamentariamente se determinen.

2º) Acordar la prórroga, caducidad o extinción de dichas autorizaciones, así como la novación modificativa de las ya concedidas, en los casos de transferencia directa o indirecta, cambio de domicilio o de ubicación de los espacios, instalaciones o locales donde haya de desarrollarse el juego y otras circunstancias similares.

3º) Proponer al Gobierno, previo informe de la Comisión del Juego, las disposiciones reglamentarias reguladoras de los juegos y apuestas incluidos en el Catálogo, y en las que se contendrán, entre otras, las siguientes cuestiones:

a) El régimen y ámbito de aplicación.

b) Los requisitos que deberán cumplir las personas físicas o jurídicas o entidades que puedan ser autorizadas para gestionar y explotar el juego o las apuestas de que se trate.

c) Las condiciones de inscripción en el registro correspondiente.

d) El régimen de tramitación, concesión, modificación, renovación, caducidad, revocación y, en su caso, la transmisión de las autorizaciones.

e) Los requisitos de los establecimientos o locales para la práctica del juego o de los eventos determinantes de los resultados condicionantes de los premios y, en su caso, las normas técnicas, aforos y distancias mínimas que deban cumplir dichos locales, así como las autorizaciones para su traslado.

f) Los requisitos de homologación de las máquinas y demás elementos y componentes del juego.

g) Los horarios de apertura y cierre de los locales de juego.

h) Los requisitos de admisión del personal y las condiciones de habilitación profesional.

i) La cuantía máxima de las apuestas, el valor máximo de las ganancias por unidad de apuestas, la velocidad del juego y, en su caso, la cadencia de los períodos de juego y descanso.

j) El régimen específico de publicidad.

k) La atribución de facultades para la calificación de infracciones e imposición de sanciones, de acuerdo con lo previsto en la presente Ley.

l) El régimen de gestión y explotación.

m) La documentación exigible a efectos de inspección y control administrativo.

4º) La ordenación de la inspección, comprobación, vigilancia y control de las actividades relacionadas con los juegos y apuestas.

5º) Dirigir el establecimiento y mantenimiento del Registro General del Juego.

6º) Ordenar la gestión de las tasas administrativas del juego.

Artículo 14. Registro General del Juego.

1. Las personas físicas y jurídicas que se dediquen a la explotación de cualquier juego o apuesta, a la distribución y mantenimiento del material o de las máquinas y a su fabricación, deberán inscribirse en el Registro del Juego de la Comunidad Autónoma, que dependerá del Departamento de Presidencia y Relaciones Institucionales.

2. La inscripción en el Registro del Juego será requisito indispensable para el desarrollo de la actividad del juego en la Comunidad Autónoma.

3. En este Registro se anotarán los locales autorizados para la práctica del juego y apuestas y la instalación de máquinas de juego, los permisos de explotación e instalación, las sanciones por faltas muy graves y graves impuestas a empresas y particulares por resolución firme y otros datos de interés relativos a la actividad del juego, así como cuantos cambios de titularidad, ubicación y demás modificaciones que se produzcan en los mismos.

4. La estructura del Registro, las condiciones y requisitos necesarios para la inscripción o anotación, así como su cancelación se determinarán reglamentariamente.

⇒ Apartado 1) del artículo 22 de la Ley 13/2011, de 27 de mayo. Vid. parágrafo 3.
Título III (capítulos I, II, IV) del Real Decreto 1614/2011, de 14 de noviembre. Vid. parágrafo 5.
Decreto 3/2004, de 13 de enero, por el que se crea el Registro General del Juego de la Comunidad Autónoma de Aragón y se aprueba su Reglamento. Vid. parágrafo 31.3.

TÍTULO II

DE LAS DISTINTAS MODALIDADES DE JUEGOS Y APUESTAS, SUS REQUISITOS Y LOS ESTABLECIMIENTOS Y LOCALES DONDE SE PRACTICAN

CAPÍTULO I

Establecimientos autorizados

Artículo 15. Requisitos y clases de locales.

1. Los juegos y apuestas catalogados sólo podrán organizarse, explotarse y practicarse con los requisitos, condiciones y en los establecimientos y lugares señalados en esta Ley y en sus disposiciones de desarrollo. Se determinarán reglamentariamente las limitaciones para la ubicación de los establecimientos regulados en esta Ley respecto a la zona de influencia de centros escolares.

2. La práctica del juego podrá autorizarse en los siguientes locales:

a) Casinos de juego.

b) Salas de bingo.

c) Salones de juego.

d) Salones recreativos.

e) Espacios especialmente habilitados.

f) Aquellos otros que reglamentariamente se determinen.

3. Corresponde a la Administración de la Comunidad Autónoma de Aragón autorizar la instalación y explotación de las máquinas de juego o apuestas y demás terminales y apartados auxiliares necesarios para la práctica del juego de boletos, loterías o similares, cualquiera que sea su titularidad, pública o privada, que se emplacen en el territorio de la Comunidad Autónoma de Aragón.

✐ Ap. 3 modificado por art. 44.2 de Ley núm. 3/2012, de 8 marzo.

⇒ Ley 6/2009, de 6 de julio. Centros de Ocio de Alta Capacidad de Aragón. Vid. parágrafo 31.8.
Art. 22 y Sección 1ª del Capítulo II del Título III del Decreto 163/2008, de 9 de septiembre que regula el Reglamento de Máquinas de Juego y Salones de Aragón.
Disposición Adicional Primera del Decreto 2/2004, de 13 de enero, por el que se aprueba el Reglamento de juegos recreativos sin premio a través de sistemas e instalaciones en locales abiertos al público de carácter informático, telemático o de comunicación a distancia.
Título III del Decreto 2/2011, de 11 de enero, por el que se aprueba el Reglamento de Apuestas Deportivas, de Competición o de otra índole de Aragón.

Artículo 16. Casinos de juego.

1. A efectos de esta Ley, son casinos de juego los locales de juego que hayan sido autorizados para la práctica de juegos de azar exclusivos, y en los que, en su caso, mediante pago, puede, además, asistirse a otros espectáculos o actividades recreativas complementarias.

2. Son juegos de los casinos de juego:

a) Juegos exclusivos de casinos, tales como:

– Ruleta francesa.

– Ruleta americana.

– Ruleta americana doble cero.

– Bola o boule.

– Treinta y cuarenta.

– Veintiuno o blackjack.

– Punto y banca.

– Ferrocarril, bacará o chemin de fer.

– Bacará a dos paños.

– Dados o craps.

– Póquer y sus distintas modalidades

– Ruleta de la fortuna.

⇒ Capítulo II del Título I del Decreto 198/2002, de 11 de junio, por el que se aprueba el Reglamento de Casinos de Juego de Aragón.

b) Máquinas de azar o de tipo «C», exclusivas de casinos, a las que hace referencia el artículo 21.2 c) de esta Ley.

c) Cualquier otro juego incluido en el Catálogo de Juegos y Apuestas cuya práctica se autorice en un casino de juego.

3. Durante todo el horario de apertura de la sala de juego, deberán estar en funcionamiento, al menos, tres juegos exclusivos de casino distintos. Esta obligación no resultará de aplicación a los casinos de juego temporales, ni a las salas de juego adicionales, definidas en el apartado siguiente de este artículo.

4. El consejero competente en materia de juego, a solicitud del titular del casino de juego permanente, podrá autorizar la apertura y el funcionamiento de una sala de juego adicional que, formando parte del casino de juego permanente, se encuentre situada fuera del inmueble o complejo donde esté ubicado el mismo, siempre y cuando se instale en el mismo término municipal que la sala de juego principal.

Estas salas no estarán limitadas, en cuanto a distancias, respecto de ningún local de juego.

La apertura de esta sala de juego adicional quedará sujeta a la autorización de apertura y funcionamiento concedida por la Administración autonómica y por la normativa aplicable a los locales de pública concurrencia.

La autorización de apertura y funcionamiento se renovará junto con la autorización de apertura y funcionamiento del casino de juego permanente, de modo que constituya una única autorización.

Las condiciones y requisitos exigidos a la sala de juego adicional se establecerán reglamentariamente. En cualquier caso, deberá existir necesariamente un registro de admisión y de control de asistencia y de identificación de los usuarios.

Para la autorización de las salas de juego adicionales, se tendrán en cuenta, en su caso, las circunstancias recogidas en la presente Ley para la autorización de casinos.

5. Los casinos de juego deberán ofrecer y prestar al público, entre otros, los servicios de bar, restaurante y salas de descanso o estar, sin perjuicio de la realización de otras actividades empresariales recogidas en la correspondiente autorización de explotación.

6. El aforo, la superficie y el funcionamiento de los casinos de juego y de sus salas adicionales se determinarán reglamentariamente.

La sala principal de los casinos de juego se proyectará para un aforo mínimo de 200 personas y tendrá una superficie mínima de 250 metros cuadrados. Esta obligación no será de aplicación a los casinos de juego temporales ni a las salas adicionales de los casinos de juego.

7. El Gobierno de Aragón regulará el número máximo y la distribución geográfica de los casinos de juego, con atención a los principios establecidos en el artículo 11 de esta Ley.

8. Corresponde a la Administración de la Comunidad Autónoma de Aragón otorgar la autorización de apertura y funcionamiento de los casinos de juego, previo concurso público, en el que se valorarán, entre otras circunstancias, el interés turístico del proyecto, la viabilidad del mismo, la solvencia técnica y financiera de los promotores, el programa de inversiones, el empleo que pueda generarse, la contribución a la oferta turística y de ocio de la Comunidad Autónoma, el informe del ayuntamiento del municipio donde se hubiese de instalar y los demás exigidos en las bases del concurso.

9. Las autorizaciones para la explotación de casinos podrán ser provisionales o definitivas.

La autorización definitiva se otorgará por un período mínimo de diez años, susceptible de ulteriores renovaciones cada cinco años.

10. La transferencia de la explotación de los casinos de juego, así como el cambio de ubicación en el ámbito de la Comunidad Autónoma de Aragón, exigirán también autorización administrativa, de acuerdo con lo establecido en el artículo 13 de esta Ley.

A efectos de esta Ley, se entiende por transferencia cualquier cambio de titularidad tanto en los activos del inmovilizado como de la explotación, así como la incorporación de nuevos socios, por ampliación de capital, fusión o transformación y por la transmisión de un montante de títulos representativos del capital de la entidad explotadora o cualesquiera otras operaciones que, aislada o acumulativamente, supongan una alteración de los accionistas o partícipes superior al 5% del capital social.

✐ Modificado por art. único.5 de Ley núm. 4/2011, de 10 marzo.

⇒ Decreto 173/2001, de 4 de septiembre. Regula las condiciones para la autorización de instalación de casinos de juego en la Comunidad Autónoma de Aragón. Vid. parágrafo 31.6.
Título II del Decreto 198/2002, de 11 de junio, que aprueba el Reglamento de Casinos de Juego de Aragón.

Artículo 17. Salas de bingo.

1. A los efectos de esta Ley, se denominan salas de bingo los locales expresamente autorizados para la práctica del juego del bingo en sus distintas modalidades, mediante cartones oficialmente homologados, y cualquier sistema que reglamentariamente se determine, cuya venta habrá de efectuarse, exclusivamente, dentro de la sala donde el juego se desarrolle, a la que sólo podrán acceder los usuarios, previo control identificativo realizado en el correspondiente control de admisión.

2. En las salas de bingo podrá autorizarse la instalación de máquinas recreativas de tipo B o asimiladas, a las que se refiere el artículo 21.2 b) de esta Ley, con las condiciones que reglamentariamente se determinen.

3. Las autorizaciones para la explotación de salas de bingo podrán ser provisionales o definitivas. Las definitivas se concederán por un período mínimo de diez años, susceptibles de ulteriores renovaciones cada cinco años.

4. El aforo, superficie, funcionamiento y los servicios mínimos a prestar al público en las salas de bingo se determinarán reglamentariamente.

5. A los efectos de la autorización de la transferencia y cambio de ubicación de salas de bingo, se estará a lo preceptuado en el artículo 16.8 de la presente Ley.

⇒ Títulos III y IV del Decreto 142/2008, de 22 de julio, que aprueba el Reglamento del juego del bingo de Aragón.
Orden de 1 de agosto de 2008, establece condiciones técnicas adicionales para las salas de bingo y el Centro Operativo del Bingo Interconexionado de Aragón, SA Unipersonal.
Orden de 26 de octubre de 2006, de modificación de la Orden de 13 de mayo de 2004, del Departamento de Presidencia y Relaciones Institucionales, por la que se establecen las condiciones técnicas adicionales para las salas de bingo y el Centro Operativo del Bingo Interconexionado de Aragón, SA Unipersonal.

Artículo 18. Salones de juego.

1. A los efectos de esta Ley, se denominan salones de juego los establecimientos dedicados a la explotación de máquinas de tipo B, o recreativas con premio, y especiales asimiladas, en su caso, señaladas en el artículo 21.2 b). En dichos salones podrán instalarse, al propio tiempo, máquinas de tipo A o de puro esparcimiento. En tal caso, deberán estar separadas en distintas salas sin comunicación directa, salvo cuando exista la prohibición expresa de entrada a menores en todo el local.

2. Las autorizaciones para la explotación de salones de juego podrán ser provisionales o definitivas. Las definitivas se concederán por un período mínimo de diez años, susceptibles de ulteriores renovaciones cada cinco años.

En lo referente a la autorización de su transferencia y cambio de ubicación se observará lo dispuesto en el artículo 16.8 de la presente Ley.

3. Deberán contar con un cartel o letrero en la puerta de acceso con la indicación de la prohibición de entrada a los menores de edad, sin perjuicio de lo dispuesto en el apartado primero de este artículo, y con un servicio de admisión que impedirá su entrada.

⇒ Orden de 20 de septiembre de 2010, sobre la planificación del número máximo de salones de juego en el territorio de la Comunidad Autónoma de Aragón. Vid. parágrafo 31.5.
Sección 4ª del Capítulo II del Título III del Decreto 163/2008, de 9 de septiembre, que regula el Reglamento de Máquinas de Juego y Salones de Aragón.

Artículo 19. Salones recreativos.

A los efectos de esta Ley, se consideran salones recreativos los establecimientos destinados a la explotación exclusiva de máquinas de tipo A, señaladas en el artículo 21.2 a).

Artículo 20. Desarrollo reglamentario.

El Gobierno de Aragón regulará reglamentariamente los salones de juego y salones recreativos mencionados en esta Ley, valorando, entre otros aspectos, las condiciones a reunir por los titulares de autorizaciones para la explotación de salones de juego y recreativos, el número de máquinas a instalar y el aforo y superficie de los mismos.

CAPÍTULO II

Máquinas recreativas o de juego

⇒ Decreto 163/2008, de 9 de septiembre, por el que se regula el Reglamento de Máquinas de Juego y Salones de Aragón.

Artículo 21. Máquinas de juego.

1. A los efectos de esta Ley, se consideran máquinas de juego, recreativas y de azar, los aparatos o instrumentos manuales o automáticos, mecánicos, electrónicos o informáticos que, a cambio de un precio en dinero, permiten su utilización para la obtención de un premio, o para el mero pasatiempo o recreo, en función del azar, de la habilidad del jugador o de ambas circunstancias.

2. A efectos del régimen jurídico de su explotación, las máquinas se clasifican en los siguientes grupos:

a) De tipo «A» o recreativas. Son las máquinas que se limitan a ofrecer el esparcimiento que comporta su utilización temporal a cambio del precio de la partida. Tales máquinas no podrán conceder premio alguno en metálico.

También se considerarán máquinas de tipo «A» aquellas que, como aliciente adicional y a consecuencia de la habilidad o conocimiento del jugador, puedan ofrecer la devolución del importe pagado en la partida, la posibilidad de continuar jugando gratuitamente y, en su caso, un premio en especie o una cantidad de tiquets, fichas o similares, que podrán ser acumulables y canjeables por dichos premios en especie.

✐ Ap. 2 a) modificado por art. único.2 de Ley núm. 3/2004, de 22 junio.

b) De tipo «B», o recreativas con premio. Son las máquinas que, a cambio del precio de la partida o jugada, conceden al usuario un tiempo de uso o de juego y, eventualmente, un premio en metálico con los límites que se establezcan mediante Orden del Consejero competente en la gestión administrativa de juego.

✐ Ap. 2 b) modificado por art. 44.3 de Ley núm. 3/2012, de 8 marzo.

c) De tipo «C», o de azar. Son las máquinas exclusivas de casinos que, de acuerdo con las características y límites establecidos reglamentariamente, a cambio del precio de la partida conceden al usuario un tiempo de juego y, eventualmente, un premio en metálico, que dependerá siempre del azar.

Sin perjuicio de lo señalado en los apartados anteriores, el Gobierno de Aragón, mediante Decreto, podrá, a propuesta del Departamento de Presidencia y Relaciones Institucionales, previo informe de los departamentos competentes en materia de economía, sanidad y bienestar social, incorporar a la clasificación anterior otros tipos o subgrupos de máquinas que, por sus características singulares, no estuvieran exactamente identificadas o comprendidas en las antes señaladas.

3. Se excluyen de esta Ley las máquinas expendedoras que se limiten a efectuar mecánicamente y de forma directa, sin intervención de la pericia o fortuna del usuario, la venta de productos o mercancías, siempre que el valor del dinero depositado en las mismas corresponda, aproximadamente, al precio al por menor de los productos que se entreguen, así como las máquinas tocadiscos o vídeo-discos, las de naturaleza estrictamente manual o mecánica y las máquinas de competición o puro deporte que no den premio directo o indirecto alguno.

Se determinarán reglamentariamente los requisitos que deben cumplir las máquinas expendedoras para su exclusión del ámbito de aplicación de esta Ley.

4. Previa la oportuna autorización administrativa, en los establecimientos de hostelería, bares, cafeterías, restaurantes, clubes y establecimientos análogos, podrán instalarse máquinas de los tipos «A» y «B», en el número y con los requisitos que reglamentariamente se determinen.

Artículo 22. Requisitos de las máquinas de juego.

1. Además de los requisitos fiscales exigibles en su caso, las máquinas de juego señaladas en el artículo anterior deberán cumplir para su explotación, como mínimo, los siguientes requisitos:

a) Estar debidamente homologadas por la Administración de la Comunidad Autónoma de Aragón.

b) Llevar incorporadas las marcas de fábrica y la placa de identidad de la máquina, así como los contadores, dispositivos de seguridad y demás elementos y requisitos que reglamentariamente se establezcan.

c) Disponer de la preceptiva autorización de explotación.

2. Las condiciones para la instalación, explotación y transferencia de las máquinas, así como el procedimiento para su canje, sustitución e inutilización, en su caso, se establecerán reglamentariamente.

⇒ Artículo 2 y Títulos II y III del Decreto 163/2008, de 9 de septiembre, que regula el Reglamento de Máquinas de Juego y Salones de Aragón.

CAPÍTULO III

Otras modalidades de juego

Artículo 23. Juego de loterías y boletos.

1. Son loterías, a los efectos de esta Ley, los juegos en los que se conceden premios en efectivo metálico o signo que lo represente, en el supuesto de que el número o números expresados en el billete en poder del jugador coincida, en todo o en parte, con el que se determine a través de un sorteo celebrado en la fecha que se especifica en el mismo.

Sin perjuicio de lo señalado con anterioridad, reglamentariamente se fijarán los requisitos de las modalidades especiales de lotería, tales como bonoloto, instantánea y otras.

2. El juego de boletos es aquel que, mediante la adquisición por un precio cierto de determinados boletos, en establecimientos autorizados al efecto, permite obtener, en su caso, el premio previamente determinado en el mismo. Esta modalidad de juego podrá practicarse bien de forma individualizada o bien combinada con otras, previamente determinadas en el boleto, y siempre con indicación del precio y premio que pueda corresponder.

⇒ Artículos 3.b) y 4 de la Ley 13/2011, de 27 de mayo. Vid. parágrafo 3.

Artículo 24. Apuestas.

1. Dentro del concepto de apuesta regulado en el artículo 2.2 de esta Ley se comprenderá la modalidad denominada «apuesta-traviesa», como aquella en la que los apostantes son ajenos a los que intervienen en el acontecimiento condicionante del premio.

2. Podrá autorizarse el cruce de apuestas dentro de los recintos en que se realicen determinadas competiciones, tales como hipódromos, canódromos, frontones y similares, con las condiciones que reglamentariamente se determinen.

⇒ Artículo 3.c) de la Ley 13/2011, de 27 de mayo. Vid. parágrafo 3.
Título I del Decreto 2/2011, de 11 de enero, por el que se aprueba el Reglamento de Apuestas Deportivas, de Competición o de otra índole.

Artículo 25. Rifas, tómbolas, combinaciones aleatorias y otros juegos.

1. Corresponde al Departamento competente en materia de espectáculos y establecimientos públicos la autorización para la celebración de rifas, tómbolas, sorteos, campeonatos de naipes y demás juegos de envite, en las condiciones y con los requisitos que reglamentariamente se establezcan, incluso en los casos en que el producto de la actividad del juego se destine íntegramente a fines benéficos, filantrópicos o a la financiación de fiestas populares y otras similares.

✎ Ap. 1 modificado por art. 13.1 de Decreto-ley núm. 1/2010, de 27 abril.

2. Los premios de las rifas y tómbolas necesariamente tendrán que ser en especie y no canjeables por dinero o signo que lo represente.

3. No se exigirá autorización administrativa previa para la organización, celebración y desarrollo de combinaciones aleatorias con fines publicitarios o promocionales, cualquiera que sea la fórmula de loterías o juegos promocionales que revistan, siempre que la participación del público en estas actividades sea gratuita y en ningún caso exista sobreprecio o tarificación adicional alguna cualquiera que fuere el procedimiento o sistema a través del que se realice.

✎ Ap. 3 modificado por art. 13.1 de Decreto-ley núm. 1/2010, de 27 abril.

⇒ Artículo 3.d), g) e i) de la Ley 13/2011, de 27 de mayo. Vid. parágrafo 3.

Artículo 25 bis. Concursos desarrollados en medios de comunicación e información.

Corresponde al Departamento competente en la gestión administrativa de juego autorizar la oferta, desarrollo y celebración de concursos que se desarrollen por un medio de comunicación, ya sea de televisión, radio, Internet u otro, siempre que la actividad de juego esté conexa o subordinada a la actividad principal y sus participantes realicen un desembolso económico, bien directamente o bien mediante llamadas telefónicas, envío de mensajes de texto o cualquier otro procedimiento electrónico, informático o telemático en el que exista una tarificación adicional. Los premios se concederán en metálico o en especie, siendo indiferente el hecho de que en la adjudicación de los premios intervenga no solamente el azar, sino también la superación de pruebas de competición o de conocimiento o destreza.

No se entenderá por concurso aquellos programas en los que, aun existiendo premio, el concursante no realice ningún tipo de desembolso económico para participar, ya sea directamente o por

medio de llamadas telefónicas, envío de mensajes de texto o cualquier otro procedimiento electrónico, informático o telemático en el que exista una tarificación adicional.

✐ Añadido por art. 44.4 de Ley núm. 3/2012, de 8 marzo.

⇒ Artículo 3.h) de la Ley 13/2011, de 27 de mayo. Vid. parágrafo 3.
Decreto 2/2004 de 13 de enero. Aprueba el Reglamento de juegos recreativos sin premio a través de sistemas e instalaciones en locales abiertos al público de carácter informático, telemático o de comunicación a distancia. Vid. parágrafo 31.7.

TÍTULO III

DE LAS EMPRESAS TITULARES DE AUTORIZACIONES PARA JUEGOS Y APUESTAS

CAPÍTULO I

Requisitos comunes

Artículo 26. Empresas de juego.

1. Previa la correspondiente autorización administrativa de la Comunidad Autónoma de Aragón, las personas físicas o jurídicas inscritas en los correspondientes registros podrán, con carácter exclusivo, organizar y explotar los juegos y apuestas, así como realizar las operaciones conexas a su actividad, tales como la recepción y distribución de material para el juego y la utilización y el mantenimiento de las máquinas e instrumentos necesarios para su práctica, en la forma que reglamentariamente se determine y sin perjuicio de las actividades complementarias de hostelería o esparcimiento señaladas en esta Ley y en las normas que la desarrollen.

2. Sin perjuicio de lo señalado en el Capítulo II de este Título, para ejercer la actividad del juego y apuestas en la Comunidad Autónoma de Aragón, los titulares de las respectivas empresas deberán ser personas físicas o entidades mercantiles, salvo las excepciones contempladas en esta Ley, y ajustarse a los requisitos y condiciones que reglamentariamente se determinen. En todo caso, deberán cumplir, como mínimo, los requisitos siguientes:

a) Tratándose de entidades mercantiles, deberán constituirse bajo la forma de sociedades anónimas o de responsabilidad limitada, con el exclusivo objeto de la explotación del juego, sin perjuicio de que puedan realizar las operaciones conexas o vinculadas señaladas en esta Ley o en su desarrollo reglamentario.

b) Los estatutos sociales deberán reflejar las limitaciones contenidas en esta Ley, tanto en lo relativo al capital social como a la transferencia directa o indirecta de las empresas de juego, y en lo referente al tráfico de sus activos empresariales que sean elementos necesarios para la práctica del juego y apuestas. En cualquier caso, la transmisión de acciones o participaciones y operaciones asimiladas, señaladas en el artículo 16.8 de esta Ley, estarán sujetas a la condición de la previa autorización del Departamento de Presidencia y Relaciones Institucionales.

3. Asimismo, la Comunidad Autónoma de Aragón podrá asumir la organización y explotación de juegos o apuestas, bien directamente, bien a través de organismos públicos y empresas públicas.

Salvo en los supuestos contemplados en el párrafo anterior de este apartado, las personas adscritas o vinculadas por razón del servicio a los órganos administrativos a los que estén atribuidas las actuaciones gestoras en materia de juego o de su fiscalidad, no podrán ser titulares de las autorizaciones preceptivas para su explotación ni participar en el capital social de las entidades autorizadas. Dicha limitación personal se extenderá a sus cónyuges o personas con análoga relación de convivencia afectiva, ascendientes y descendientes en primer grado de consanguinidad o afinidad.

4. Con independencia de los deberes de información tributaria que procedan, las empresas dedicadas a actividades de juego, de forma continuada o esporádica, estarán obligadas a facilitar a los Departamentos de Presidencia y Relaciones Institucionales y de Economía, Hacienda y Empleo toda la información que éstos recaben a fin de cumplir con las funciones de control, inspección, coordinación y estadística.

⇒ Artículo 13 de la Ley 13/2011, de 27 de mayo. Vid. parágrafo 3.
Capítulos IV y V del Título I del Decreto 198/2002, de 11 de junio, que aprueba el Reglamento de Casinos de Juego de Aragón.
Apartado 1.c) del artículo 22 de la Ley 13/2011, de 27 de mayo. Vid. parágrafo 3.
Título III (capítulos I, II, IV) del Real Decreto 1614/2011, de 14 de noviembre. Vid. parágrafo 5.
Sección II Capítulo II del Título II del Decreto 163/2008, de 9 de septiembre, que regula el Reglamento de Máquinas de Juego y Salones de Aragón.

Artículo 27. Fianzas.

1. Las empresas organizadoras y explotadoras de juego y apuestas deberán constituir, en la Caja General de Depósitos de la Diputación General de Aragón, fianzas en metálico, o mediante aval prestado por banco, cajas de ahorro, cooperativas de crédito y sociedades de garantía recíproca o por contrato de seguro de caución con entidad aseguradora, que garanticen el cumplimiento de las obligaciones derivadas de esta Ley, en los términos que reglamentariamente se determinen.

2. Estas fianzas estarán afectas tanto al pago de los tributos específicos sobre el juego como al cumplimiento de las responsabilidades económicas en que puedan incurrir como consecuencia de la aplicación del régimen sancionador previsto en la Ley.

3. Se establecerá reglamentariamente el plazo de devolución de la fianza, una vez que desaparezcan las circunstancias que dieron origen a su constitución.

⇒ Artículo 14 de la Ley 13/2011, de 27 de mayo. Vid. parágrafo 3.
Capítulo III y Anexos I y II del Real Decreto 1614/2011, de 14 de noviembre. Vid. parágrafo 5.
Disposición Transitoria Tercera y artículos 42 y 43 del Decreto 163/2008, de 9 de septiembre, que regula el Reglamento de Máquinas de Juego y Salones de Aragón.
Disposición Transitoria Primera del Decreto 2/2004, de 13 de enero, que aprueba el Reglamento de juegos recreativos sin premio a través de sistemas e instalaciones en locales abiertos al público de carácter informático, telemático o de comunicación a distancia.
Capítulo VI del Título II del Decreto 142/2008, de 22 de julio, que aprueba el Reglamento del juego del bingo de Aragón.
Capítulo II Título II, en concreto artículo 14, del Decreto 2/2011, de 11 de enero, por el que se aprueba el Reglamento de Apuestas Deportivas, de Competición o de otra índole de Aragón.

CAPÍTULO II

De las distintas clases de empresas de juego

Artículo 28. Entidades o empresas titulares de casinos.

1. Las entidades o empresas titulares de la explotación de casinos deberán reunir, como mínimo, los siguientes requisitos:

a) Constituirse bajo la forma de sociedades anónimas, tener por objeto la explotación de un casino y, eventual o complementariamente, el desarrollo de actividades de promoción turística y hostelería.

b) El capital social mínimo será de doscientos millones de pesetas y deberá estar totalmente desembolsado, tanto al tiempo de su constitución como en las futuras ampliaciones, y su cuantía real, entendiendo por tal su neto patrimonial, no podrá ser inferior a dicha cifra durante la vida de la sociedad.

c) Las acciones representativas del capital social deberán ser nominativas, de una cuantía mínima de diez mil pesetas y con los demás requisitos que reglamentariamente se establezcan.

d) El órgano de administración de la sociedad deberá ser colegiado y conformado por personas físicas.

2. Salvo autorización expresa del Gobierno de Aragón ninguna persona física o jurídica podrá participar en el capital, ni ostentar cargos directivos o formar parte del órgano de administración en más de una sociedad explotadora de casinos de juego en el ámbito de la Comunidad Autónoma de Aragón.

3. Los libros y registros contables específicos que deberán llevar las entidades explotadoras de casinos se regularán reglamentariamente.

⇒ Capítulos IV y V del Título I del Decreto 198/2002, de 11 de junio, aprueba el Reglamento de Casinos de Juego de Aragón.

Artículo 29. Entidades titulares de salas de bingo.

1. Podrán ser titulares de empresas de bingo las entidades mercantiles constituidas al efecto bajo la forma de sociedades anónimas, cuyo principal objeto social sea la explotación de salas de bingo y cuyo capital social mínimo será de 150.000 euros, que habrá de estar totalmente desembolsado y representado por acciones nominativas.

2. Se determinarán reglamentariamente las circunstancias y los requisitos para la obtención de la autorización de instalación y explotación de las salas de bingo.

3. Las entidades citadas en el apartado 1 a) anterior podrán realizar la explotación del juego por sí o bien a través de empresas de servicio explotadoras, que habrán de constituirse como sociedades anónimas, con los requisitos señalados en el apartado 1 b) anterior. La superposición de sociedades

explotadoras no comportará minoración de las responsabilidades del ente titular de la autorización frente a la Administración de la Comunidad Autónoma de Aragón.

✐ Modificado por art. único.6 de Ley núm. 4/2011, de 10 marzo.

⇒ Título IV del Decreto 142/2008, de 22 de julio, que aprueba el Reglamento del juego del bingo de Aragón.

Artículo 30. Empresas operadoras de máquinas de juego.

1. Sólo podrán explotar las máquinas recreativas y de azar, en los locales autorizados de titularidad propia o ajena, las empresas operadoras debidamente autorizadas.

2. A los efectos de esta Ley, tendrán la consideración de empresa operadora de máquinas recreativas las personas naturales o jurídicas que, previa autorización, estén inscritas en el registro correspondiente.

Los casinos de juego y las salas de bingo tendrán la condición de empresas operadoras respecto de las máquinas instaladas dentro de sus respectivos locales.

3. En el caso de personas jurídicas constituidas conforme a lo señalado en el artículo 26.2 a) anterior, su capital deberá estar totalmente desembolsado y dividido en participaciones o acciones nominativas.

4. La autorización de empresa operadora se concederá por un período mínimo de diez años, renovable por iguales períodos.

5. El órgano competente del Departamento de Presidencia y Relaciones Institucionales fijará las características de los documentos normalizados, en los que se especificarán la autorización y la relación existente entre el operador y el titular, por cualquier concepto, del establecimiento en que se encuentre instalada cada máquina de los tipos antes citados.

6. Se fijarán reglamentariamente los requisitos y condiciones para la autorización de las modificaciones de los elementos objetivos, personales y de localización derivados del ejercicio de la actividad de las empresas operadoras.

⇒ Capítulo III Título I del Decreto 198/2002, de 11 de junio, que aprueba el Reglamento de Casinos de Juego de Aragón.

CAPÍTULO III

De los elementos personales en la actividad del juego y de los usuarios

Artículo 31. Del personal de las empresas de juego.

1. Las personas que realicen su actividad laboral o profesional en empresas dedicadas a la gestión o explotación del juego y apuestas, deberán cumplir los siguientes requisitos:

a) Disponer de la oportuna autorización administrativa, en su caso, y carecer de antecedentes penales por alguna de las circunstancias previstas en el artículo 9 de esta Ley.

b) No haber sido sancionados administrativamente, mediante resolución firme, en los últimos dos años inmediatamente anteriores a la autorización antes señalada, por alguna de las infracciones tipificadas como muy graves o graves en la presente Ley o en las leyes sobre juego vigentes en el resto del Estado, ni por infracciones tributarias graves referentes a la fiscalidad del juego.

2. Los empresarios individuales y el personal empleado que directamente se dediquen a la actividad del juego o las apuestas deberán hallarse en posesión, en su caso, de la correspondiente acreditación profesional. Dicho documento será expedido por el Departamento de Presidencia y Relaciones Institucionales, renovable y revocable en los supuestos que se determinen reglamentariamente.

3. A efectos de lo previsto en este artículo, las empresas de juego deberán comunicar al Departamento de Presidencia y Relaciones Institucionales los datos que reglamentariamente se establezcan sobre las personas que presten sus servicios relacionados directamente con el juego.

⇒ Artículo 15 de la Ley 13/2011, de 27 de mayo. Vid. parágrafo 3.
Articulo 36 de la Ley 13/2011, de 27 de mayo, Vid. parágrafo 3.
Artículo 84 del Decreto 163/2008, de 9 de septiembre que regula el Reglamento de Máquinas de Juego y Salones de Aragón.
Capítulos I y II del Título III del Decreto 198/2002, de 11 de junio, que aprueba el Reglamento de Casinos de Juego de Aragón.
Artículos 23 a 25 del Decreto 142/2008, de 22 de julio, del Gobierno de Aragón, por el que se aprueba el Reglamento del juego del bingo.

Artículo 32. Accionistas y partícipes de empresas de juego.

Los accionistas o partícipes de las sociedades registradas como empresas de juego, así como las personas que ostenten en los órganos de administración los cargos de administradores, deberán cumplir los requisitos exigidos en el artículo 31.1 de esta Ley.

Artículo 33. Usuarios.

1. No podrán practicar los juegos regulados en esta Ley, ni acceder a los locales donde se practiquen, ni usar máquinas recreativas con premio o de azar, ni participar en apuestas, además de los incluidos en la prohibición específica recogida en el artículo 7.3, las personas que presenten síntomas de embriaguez, intoxicación por drogas o enajenación mental, así como los que perturben el orden o el normal desarrollo de los juegos.

Igualmente, se impedirá la práctica del juego o apuesta a los que por decisión judicial hayan sido declarados incapaces, pródigos o culpables de quiebra fraudulenta, en tanto no sean rehabilitados. Asimismo, se impedirá el acceso a los locales donde se practique el juego a las personas que sean portadoras de armas u objetos que puedan ser utilizados como tales, con excepción de los miembros de las Fuerzas de Seguridad, y asimilados, en el cumplimiento de sus funciones.

2. En ningún caso podrán participar en los juegos autorizados los accionistas, partícipes o titulares de la propia empresa, su personal directivo, los miembros de sus órganos de administración y los empleados, así como las personas a las que se refiere el párrafo segundo del artículo 26.3, salvo lo dispuesto para los ascendientes y descendientes en primer grado de consanguinidad o afinidad. Los reglamentos dictados en ejecución de esta Ley podrán establecer sistemas para el control por el Departamento de Presidencia y Relaciones Institucionales de las actividades realizadas por aquéllos en el ámbito de aplicación de esta Ley.

3. Sin perjuicio de lo señalado en el artículo 7.3 de esta Ley, el Departamento de Presidencia y Relaciones Institucionales regulará los límites a la libre entrada a los locales de juego a las personas siguientes:

a) Los sancionados por infracciones graves o muy graves recogidas en las disposiciones de esta Ley o especificadas en los reglamentos dictados en su desarrollo.

b) Aquellos que previamente lo soliciten, por sí o por sus representantes legales.

c) Los que, previa tramitación de expediente instruido al efecto, sean incluidos en la relación de personas con acceso prohibido a los locales de juego, mediante resolución administrativa y por el tiempo que la misma determine.

d) Aquellas personas que presenten una adicción patológica al juego, a petición de sus familiares con dependencia económica directa, que tendrán que justificar documentalmente tanto la adicción patológica como la dependencia económica para la inclusión en el Registro de Prohibidos.

4. Los titulares de establecimientos de juego habrán de solicitar autorización, en la forma que reglamentariamente se establezca, para imponer otras condiciones o prohibiciones de admisión a las salas de juego diferentes de las mencionadas en el presente artículo.

5. En los locales de juego deberán establecerse sistemas de control de admisión de visitantes, en los casos y condiciones que se determinen reglamentariamente.

6. Sin perjuicio de lo establecido en el título siguiente, en los establecimientos autorizados para la práctica de los juegos existirán libros de incidencias y reclamaciones a disposición de los usuarios, de la Inspección del Juego y de los agentes de las Fuerzas y Cuerpos de Seguridad del Estado que colaboren en las funciones de policía administrativa de la actividad del juego.

7. El Registro de Prohibidos previsto en esta Ley se regulará reglamentariamente.

⇒ Artículo 22 y siguientes del Decreto 3/2004, de 13 de enero, del Gobierno de Aragón, por el que se crea el Registro General del Juego y se aprueba su Reglamento.
Decreto 108/2009, de 23 de junio, del Gobierno de Aragón, por el que se suprime el Fichero de datos de carácter personal «Registro de prohibidos» y se crea el fichero de datos de carácter personal «Registro del Juego de prohibidos» (REJUP).
Artículos 6 y 8.1.c) de la Ley 13/2011, de 27 de mayo. Vid. parágrafo 3.
Título IV del Decreto 142/2008, de 22 de julio, por el que se aprueba el Reglamento del juego del bingo de Aragón.
Capítulo III Título II del Decreto 2/2011, de 11 de enero, por el que se aprueba el Reglamento de Apuestas Deportivas, de Competición o de otra índole de Aragón.
Ley Orgánica 15/1999, de 13 de diciembre, de Protección de Datos de carácter Personal, Vid. parágrafo 27.2.
Real Decreto 1720/2007 de 21 de diciembre, por el que se aprueba el Reglamento de desarrollo de la Ley Orgánica 15/1999, de 13 de diciembre. Vid. parágrafo 27.3.
Capítulo VII del Real Decreto 1613/2011, de 14 de noviembre. Vid. parágrafo 4.

TÍTULO IV

DE LA INSPECCIÓN Y CONTROL

⇒ Artículo 24 de la Ley 13/2011, de 27 de mayo. Vid. parágrafo 3.
Artículos 57, 93-102, 107.3 y 130.2 de la Ley 30/1992, de 26 de noviembre. Vid. parágrafo 29.2.
Título VI del Decreto 2/2011, de 11 de enero, por el que se aprueba el Reglamento de Apuestas Deportivas, de Competición o de otra índole de Aragón.
Capítulo III del Título IV del Decreto 163/2008, de 9 de septiembre que regula el Reglamento de Máquinas de Juego y Salones de Aragón.
Disposición Final Octava de la Ley 13/2011, de 27 de mayo, por la que se modifica el artículo 8.1 de la Ley 2/2011, de 4 de marzo de Economía Sostenible, para que la nueva entidad aparezca en la relación de "reguladores" junto con la Comisión Nacional de Energía, la Comisión del Mercado de Telecomunicaciones y la Comisión Nacional del Sector Postal. Vid. parágrafo 3.
Artículo 24 de la Ley 50/1997, de 27 de noviembre, del Gobierno.
Ley 15/2007, de 3 de julio, de Defensa de la Competencia.
Disposición Final 1ª del Real Decreto 1613/2011, de 14 de noviembre. Vid. parágrafo 4.

CAPÍTULO I

De la inspección

Artículo 34. Órganos de control.

1. Corresponde al Departamento de Presidencia y Relaciones Institucionales la competencia para la inspección, comprobación e investigación de las actividades relacionadas con el juego y apuestas, en el ámbito territorial de la Comunidad Autónoma de Aragón.

Dichas funciones se extenderán, en la forma que reglamentariamente se determine, a los aspectos administrativos y técnicos regulados en esta Ley, relativos a las empresas, locales, explotaciones, servicios y bienes relacionados con la actividad.

2. El Departamento de Presidencia y Relaciones Institucionales podrá habilitar a determinados funcionarios públicos para realizar las funciones de comprobación e inspección del juego y apuestas. Dichos funcionarios tendrán, en el ejercicio de sus funciones, la consideración de agentes de la autoridad, y gozarán como tales de la protección que les dispensa la legislación vigente, estando facultados para acceder a los establecimientos o lugares donde se realicen actividades relacionadas con el juego regulado en esta Ley, así como para exigir la exhibición de los libros, registros y documentos necesarios para el cumplimiento de sus funciones, con las facultades que reglamentariamente se determinen.

Artículo 35. De la función inspectora.

1. Los funcionarios integrados en la Inspección del Juego y apuestas realizarán, entre otras, las funciones siguientes:

a) Vigilar el cumplimiento de lo previsto en la presente Ley y en sus disposiciones de desarrollo.

b) Controlar y descubrir, en su caso, posibles supuestos de juego clandestino.

c) Incoar las diligencias, actas de inspección y de constancia de hechos y por presunta comisión de infracciones administrativas, para su tramitación por el órgano competente.

d) Proceder al precinto y comiso de los elementos irregularmente utilizados en la práctica del juego y, en su caso, previo el trámite de audiencia a los interesados y demás comprobaciones oportunas, a la clausura provisional de los locales.

e) Realizar la comprobación de documentos, libros y demás registros administrativos y contables relacionados con la actividad del juego.

f) Las demás actuaciones que reglamentariamente se determinen.

2. Los funcionarios habilitados para la Inspección del Juego quedan facultados para examinar las máquinas, utensilios, documentos y todos los demás elementos que puedan servir de información para el mejor cumplimiento de sus funciones.

3. Las diligencias y actas señaladas en el apartado 1 c) anterior incoadas por los funcionarios a los que se encomiende la comprobación e inspección del juego, tendrán naturaleza de documento público a efectos de la eficacia probatoria de los hechos que motiven su formalización, salvo prueba en contrario.

CAPÍTULO II

De la colaboración en la actuación inspectora

Artículo 36. Del deber de colaboración.

Las personas físicas o jurídicas titulares de las autorizaciones o de los establecimientos de juego, sus representantes legales, así como todas las demás personas que, en su caso, se encuentren al frente de las actividades en el momento de la inspección, tendrán la obligación de facilitar a los inspectores y a su personal colaborador el acceso a los locales y a los documentos que sean necesarios para la práctica de las actuaciones inspectoras.

Artículo 37. Órganos de colaboración.

1. Las competencias en materia de inspección, comprobación e investigación del juego y apuestas a que se refiere el presente Título podrán ejercitarse en régimen de colaboración, previos los correspondientes convenios, por los agentes de los Cuerpos y Fuerzas de Seguridad del Estado, que podrán quedar adscritos funcionalmente al Departamento de Presidencia y Relaciones Institucionales, sin perjuicio de su dependencia orgánica.

2. Igualmente, se determinarán reglamentariamente las condiciones y requisitos de los procedimientos de colaboración con los órganos de las entidades locales que tengan atribuidas competencias en materia de policía administrativa conexas a la actividad del juego, así como para la sustanciación de las denuncias y comunicaciones provenientes de las asociaciones y organizaciones de consumidores y entidades asimiladas.

TÍTULO V

DEL RÉGIMEN SANCIONADOR

⇒ Título VI de la Ley 13/2011, de 27 de mayo. Vid. parágrafo 3.
Título IV del Decreto 163/2008, de 9 de septiembre, que regula el Reglamento de Máquinas de Juego y Salones de Aragón.
Título III del Decreto 166/2006, de 18 de julio, por el que se aprueba el Reglamento de Publicidad del Juegos y Apuestas de Aragón.
Título VIII del Decreto 142/2008, de 22 de julio, que aprueba el Reglamento del juego del bingo de Aragón.
Título V del Decreto 198/2002, de 11 de junio, que aprueba el Reglamento de Casinos de Juego de Aragón.
Título VI del Decreto 2/2011, de 11 de enero, por el que se aprueba el Reglamento de Apuestas Deportivas, de Competición o de otra índole de Aragón.
Ley 30/1992, de 26 de noviembre, de Régimen Jurídico de las Administraciones Públicas y del Procedimiento Administrativo Común. Vid. parágrafo 29.2.
Real Decreto 1398/1993, de 4 de agosto, que aprueba el Reglamento del Procedimiento para el ejercicio de la potestad sancionadora. Vid. parágrafo 29.3.
LO 12/1995, modificada por la Ley 6/2011, de 30 de junio.

CAPÍTULO I

De las infracciones

Artículo 38. Infracciones administrativas.

1. Constituirán infracciones administrativas las acciones u omisiones tipificadas que contravengan lo establecido en la presente Ley y en la normativa que la desarrolle. Dichas infracciones serán sancionables incluso si se derivan de simple negligencia.

2. Las infracciones administrativas en materia de juego se clasifican en muy graves, graves y leves.

3. Un mismo hecho no podrá ser considerado como constitutivo de infracciones diferentes en materia de juego, sin perjuicio de que pueda concurrir infracción tributaria.

Cuando una acción u omisión sea subsumible en varios tipos de infracción, el órgano administrativo competente adoptará la sanción que corresponda al tipo de infracción más grave, tomando en consideración como circunstancias agravantes las demás infracciones cometidas.

Cuando de la comisión de una infracción se derive necesariamente la comisión de otra u otras, se deberá imponer únicamente la sanción correspondiente a la infracción más grave cometida.

4. Será sancionable como infracción continuada la realización de una pluralidad de acciones u omisiones que infrinjan el mismo o semejantes preceptos administrativos, en ejecución de un plan preconcebido o aprovechando idéntica ocasión. En estos supuestos, el responsable será sancionado con la multa correspondiente a la infracción cometida en su máxima cuantía.

Artículo 39. Infracciones muy graves.

Son infracciones muy graves:

a) La organización, práctica, celebración, gestión o explotación de juegos y apuestas que, conforme al artículo 7, tengan la consideración de prohibidos, y los que se efectúen sin la correspondiente autorización administrativa, así como la celebración o práctica de los mismos fuera de los locales o recintos autorizados al efecto, o mediante personas, medios, instrumentos o utensilios no autorizados.

b) La asociación con otras personas para la explotación de juegos de azar no autorizados.

c) La fabricación, almacenamiento, distribución o comercialización de máquinas, cartones de bingo, billetes de lotería y demás elementos de juego distintos de los autorizados, así como la utilización de los no homologados y la sustitución o manipulación del material del juego y apuestas.

d) La transferencia directa o indirecta de las autorizaciones concedidas, salvo con las condiciones o requisitos establecidos en esta Ley y demás normas de desarrollo.

e) La participación en el juego como jugadores de las personas inhabilitadas para ello a las que se refiere el artículo 33.2 de esta Ley, tanto si dicha participación se efectúa directamente o mediante persona interpuesta.

f) La manipulación de los juegos o competiciones sobre las que se basen las apuestas, tendente a alterar los resultados y premios, en perjuicio de los jugadores o apostantes.

g) La utilización de documentos y datos falsos para obtener los permisos o autorizaciones necesarias, así como la vulneración de las normas y condiciones por las que se concedieron dichas autorizaciones.

h) La concesión de préstamos o créditos a los jugadores o apostantes por las entidades o empresas titulares, organizadoras o explotadoras de las actividades de juego o apuestas o por personas al servicio de las empresas, e igualmente en los establecimientos de hostelería o turísticos en los que hubiera máquinas de juego.

i) El impago total o parcial a los jugadores o apostantes de las cantidades con que hubieran sido premiados, sin perjuicio del posible ejercicio de las acciones de índole civil o penal que pudieran derivarse.

j) Consentir o tolerar la práctica del juego o apuestas en locales o por personas no autorizados, así como la instalación y explotación de máquinas y otros elementos de juego carentes de la correspondiente autorización.

k) La utilización por parte de personas físicas o jurídicas no autorizadas de sorteos ya existentes de entidades que cuenten con autorización estatal o autonómica para crear, gestionar y explotar juegos o apuestas.

l) Permitir o tolerar el acceso a locales de juego autorizados a los menores de edad, a las personas incluidas en el Registro de Prohibidos y a quienes lo tengan prohibido en virtud de la presente Ley y de las disposiciones que la desarrollen, así como el incumplimiento de las obligaciones de control de acceso e identificación de usuarios.

m) La instalación de máquinas con premio en número que exceda del autorizado.

n) La venta de cartones de bingo, cupones, billetes, boletos o demás instrumentos de juego por personas distintas a las autorizadas o por precio superior al autorizado.

ñ) La resistencia, obstrucción o negativa a la actuación inspectora, de control y vigilancia realizada por agentes de la autoridad y funcionarios encargados o habilitados específicamente para el ejercicio de tales funciones.

o) La comisión de la tercera falta catalogada como grave en el período de dos años, cuando las sanciones de las dos primeras fueran firmes en vía administrativa.

Artículo 40. Infracciones graves.

Son infracciones graves:

a) El incumplimiento de las obligaciones y medidas de seguridad en los locales exigidas por la legislación vigente.

b) Consentir la admisión de un número de jugadores superior al que permita el aforo del local.

c) La transmisión, inutilización o desguace de máquinas de juego sin la autorización correspondiente.

d) El incumplimiento de las normas técnicas establecidas en la presente Ley y en las disposiciones de desarrollo.

e) El incumplimiento de las obligaciones de índole contable y registral establecidas en la Ley y en sus normas de desarrollo, así como la llevanza inexacta o incompleta de los registros de visitantes o controles de entrada.

f) El incumplimiento de los demás deberes de información periódica exigidos por la normativa vigente del juego.

g) La práctica tolerada de juegos de envite o de azar en establecimientos públicos, círculos tradicionales o clubes públicos o privados en los que la actividad del juego no esté comprendida en su objeto social o empresarial, ni forme parte de sus actividades estatutarias, cuando la suma total de apuestas en cada jugada iguale o supere el cincuenta por ciento del importe mensual del salario mínimo interprofesional, o si el total de las apuestas admitidas a un jugador en un período de veinticuatro horas iguala o supera el cien por ciento de dicho salario.

h) La promoción de actividades y venta de artículos análogos a los de los juegos incluidos en el Catálogo sin la correspondiente autorización.

i) La ausencia del libro o de hojas de reclamaciones en los locales autorizados para el juego y la negativa a ponerlos a disposición de quien los reclame, así como dejar de tramitar en el plazo previsto las reclamaciones formuladas.

j) El incumplimiento de las normas sobre publicidad en el juego y su incentivación fuera de los términos recogidos en las normas reglamentarias de desarrollo de esta Ley.

k) La transmisión de acciones o participaciones de entidades dedicadas al juego sin la oportuna solicitud de autorización a la Administración, así como la reducción del capital social de las empresas societarias de juego o apuestas obviando los límites establecidos.

l) Las acciones u omisiones constitutivas de las infracciones previstas en el artículo anterior cuando, por su naturaleza, ocasión o circunstancia, no deban ser calificadas como muy graves.

m) Mantener, en los establecimientos de hostelería, el funcionamiento de las máquinas de juego fuera de los horarios establecidos para el local.

m) bis El incumplimiento por parte del centro operativo del bingo interconectado de Aragón de todas sus obligaciones relacionadas con el correcto funcionamiento de su programa informático interno de procesamiento de la información remitida por las salas de bingo interconectadas y de su programa de comunicaciones con cada una de ellas, así como el incumplimiento del cálculo de los premios del Bingo Plus y del Bingo Interconectado y de cualesquiera otras obligaciones que se recojan en el reglamento de desarrollo y en la normativa que sea de aplicación al mencionado centro operativo, por considerarse todas ellas cumplimientos básicos y mínimos para garantizar el correcto funcionamiento del juego del Bingo Plus y del Bingo Interconectado.

✐ Letra m) bis añadida por art. único.2 de Ley núm. 4/2003, de 24 febrero.

n) La comisión de la tercera falta catalogada como leve en el período de dos años, cuando las sanciones de las dos primeras fueran firmes en vía administrativa.

Artículo 41. Infracciones leves.

1. Son infracciones leves las acciones u omisiones que supongan el incumplimiento de las obligaciones, requisitos y prohibiciones establecidos en la presente Ley que no estén calificadas como muy graves o graves, cuando no operen como elemento de agravación de las sanciones, así como las constitutivas de las infracciones previstas en el artículo anterior, cuando por su naturaleza, ocasión o circunstancia no deban ser calificadas como graves.

2. Dentro de los límites establecidos en la Ley, la especificación de las conductas constitutivas de infracciones leves podrá concretarse en los reglamentos reguladores de las distintas clases de juego.

Artículo 42. Prescripción de las infracciones.

1. Las infracciones leves prescribirán a los seis meses, las graves a los dos años y las muy graves a los cuatro.

2. El cómputo del plazo de prescripción de las infracciones comenzará a contarse desde el día en que la infracción se hubiera cometido.

3. Interrumpirá la prescripción la iniciación, con conocimiento del interesado, del procedimiento sancionador, reanudándose el plazo de prescripción si el expediente sancionador estuviera paralizado durante más de seis meses por causa no imputable al presunto responsable.

4. El transcurso de los plazos señalados en los apartados anteriores determinará de oficio la cancelación de los respectivos procedimientos de calificación y sanción.

Artículo 43. Responsables de las infracciones.

1. Son responsables de las infracciones tipificadas en esta Ley las personas físicas o jurídicas que las cometan.

2. En el supuesto de infracciones cometidas en el desempeño de su trabajo por los empleados, directivos o administradores de empresas de juego, responderán, solidariamente con éstos, los titulares de las respectivas entidades.

3. Asimismo, responderán solidariamente de las infracciones reguladas en esta Ley quienes sean causantes o colaboren en la comisión de conductas calificadas como tales.

Artículo 44. Supuestos de exclusión de responsabilidad.

No darán lugar a responsabilidad por infracción en materia de juego las acciones u omisiones tipificadas como tales en esta Ley, en los siguientes supuestos:

a) Cuando se realicen por quienes carezcan de capacidad de obrar.

b) Cuando concurra fuerza mayor.

c) Cuando deriven de una decisión colectiva, para quienes hubieran salvado su voto o no hubieran asistido a la reunión en que se adoptó la misma.

CAPÍTULO II

De las sanciones

Artículo 45. Sanciones.

1. La comisión de las infracciones tipificadas en los artículos anteriores determinará la imposición de sanciones pecuniarias y de otra índole, de conformidad con lo regulado en esta Ley, y todo ello sin perjuicio de las sanciones que procedan por la comisión de infracciones tributarias.

2. Las sanciones pecuniarias se exigirán de acuerdo con la siguiente escala:

– Las muy graves, con multa de hasta 100.000.000 de pesetas.

– Las graves, con multa de hasta 10.000.000 de pesetas.

– Las leves, con multa de hasta 500.000 pesetas.

3. En los casos de infracciones calificadas como muy graves y graves, y en consideración a las circunstancias que concurran en cada supuesto, podrán imponerse, además de las multas señaladas con anterioridad, las sanciones administrativas accesorias siguientes:

a) La suspensión, cancelación temporal por período máximo de dos años o revocación definitiva de la autorización para el establecimiento de empresas o la celebración, organización o explotación de juegos y apuestas.

b) La suspensión por un período máximo de un año o revocación definitiva de las autorizaciones de explotación de máquinas de juego, así como la suspensión del permiso de explotación de éstas, en los establecimientos de hostelería, de juego de bingo o de otra índole, por un período máximo de un año.

c) La clausura definitiva o temporal, por un período máximo de dos años, del establecimiento donde tenga lugar la explotación del juego o apuesta, y la inhabilitación definitiva del mismo para actividades del juego.

d) La inhabilitación temporal o definitiva, para ser titular de autorizaciones respecto del juego y apuestas.

e) El decomiso y, adquirida firmeza la sanción, la destrucción o inutilización, en su caso, de las máquinas o elementos de juego utilizados para la comisión de las conductas objeto de la infracción.

4. En las empresas o establecimientos en los que su objeto o actividad principal no sea el juego o las apuestas, no podrán imponerse sanciones accesorias de clausura temporal de los mismos, si bien podrá acordarse la retirada o precintado de los elementos de juego y, previo trámite de audiencia a los interesados y demás comprobaciones oportunas, la prohibición de instalaciones y el cese de las actividades de juego o apuestas.

Artículo 46. Publicidad de las sanciones.

Cuando se imponga una sanción grave o muy grave a una persona física o jurídica por infracción del ordenamiento del juego, ésta, una vez adquirida firmeza, será publicada en el «Boletín Oficial de Aragón».

Artículo 47. Graduación de las sanciones.

Para la imposición y graduación de las sanciones se ponderarán las circunstancias personales o materiales que concurran en cada supuesto, teniendo en cuenta la trascendencia económica y social de la conducta infractora y la reincidencia o reiteración, en su caso, aplicándose criterios de proporcionalidad, sin que la sanción pueda ser inferior al triplo del beneficio ilícitamente obtenido mediante la comisión de dicha conducta infractora.

Artículo 48. Órganos competentes para la imposición de sanciones.

Corresponderá imponer las sanciones:

a) Al Gobierno de Aragón, las multas superiores a 50 millones de pesetas y todas aquellas que lleven aparejadas las sanciones accesorias que supongan revocación definitiva de las correspondientes autorizaciones administrativas, la clausura definitiva del local y la inhabilitación definitiva para ser titular de autorización de juego o apuestas.

b) Al consejero de Presidencia y Relaciones Institucionales, las multas comprendidas entre 5.000.001 y 50.000.000 de pesetas, así como las que, siendo inferiores a 5.000.001 pesetas, lleven aparejadas las sanciones accesorias recogidas en el artículo 45.3, apartados a), b), c) y d), con la excepción de las reservadas al Gobierno de Aragón recogidas en el apartado anterior.

c) Al director general de Política Interior, las multas comprendidas entre 500.001 y 5.000.000 de pesetas, así como las que, siendo inferiores a 500.001 pesetas, lleven aparejadas las sanciones accesorias recogidas en el artículo 45.3 e). Para estas mismas cuantías serán competentes los delegados territoriales del Gobierno de Aragón en Teruel y Huesca, siempre dentro de sus respectivos ámbitos territoriales.

d) A los Jefes de Servicio a los que esté encomendada la gestión administrativa del juego, les compete la imposición de sanciones de hasta 500.000 pesetas.

Artículo 49. Procedimiento.

1. En los supuestos de faltas muy graves o graves, la potestad sancionadora se ejercerá de acuerdo con el siguiente procedimiento:

a) La iniciación será siempre de oficio, por acuerdo del órgano competente, bien por propia iniciativa o como consecuencia de orden superior, petición razonada de otros órganos o por denuncia, designándose instructor al respecto.

b) El acuerdo de iniciación se comunicará al instructor y a los interesados, a quienes se pondrá de manifiesto el expediente por un plazo no inferior a quince días, para aportar cuantas alegaciones, documentos e informes estimen convenientes y para proponer, en su caso, las pruebas que consideren oportunas.

c) Cuando el instructor estime que los hechos denunciados o alegados no estuvieran suficientemente acreditados, podrá acordar, de oficio o a instancia de parte, la apertura de un período de prueba por plazo no superior a treinta días ni inferior a diez.

d) Transcurrido el plazo para formular alegaciones a que se refiere el apartado b) anterior, o concluida, en su caso, la fase probatoria, el instructor formulará propuesta de resolución en la que se fijarán las circunstancias de hecho y se determinará, de forma motivada, la infracción que, en su caso, se derive de tales hechos, así como los responsables, especificándose, también motivadamente, la sanción que se propone imponer y las medidas cautelares que se hubieran adoptado por el órgano competente para iniciar el procedimiento.

A la vista de lo actuado, la propuesta de resolución correspondiente se notificará a los interesados, concediéndoseles un plazo de quince días para formular alegaciones y presentar los documentos que estimen pertinentes.

2. En el supuesto de falta leve, se observará lo establecido en el apartado anterior, a excepción de lo indicado en la letra c).

En tales casos bastará para iniciar el procedimiento la propia acta incoada por los servicios de inspección, en cuyo caso, el inspector actuario podrá tener la consideración de instructor del expediente.

3. Sin perjuicio de lo señalado en el artículo 45.3, cuando existan indicios de infracción grave

o muy grave, se podrá acordar, como medida cautelar, el cierre temporal del establecimiento en el que se practique el juego y el precinto, depósito o incautación de los materiales y elementos usados para su práctica, así como la incautación del dinero ilícitamente obtenido.

4. Los inspectores actuarios que lleven a cabo las actuaciones de comprobación o investigación podrán, por sí mismos, adoptar, como medida cautelar urgente, la incautación o precinto de las máquinas de juego que carezcan de los requisitos establecidos en esta Ley o que infrinjan los límites de apuestas o premios, así como las instaladas en locales no autorizados y de otros elementos o materiales de juego utilizados para la práctica de los no autorizados, lo que se hará constar en el acta incoada al efecto. Dicha medida deberá ser ratificada, en su caso, por el órgano competente al sustanciar el expediente sancionador.

5. El plazo máximo en el que debe resolverse el procedimiento sancionador será de nueve meses, salvo que hubieran sido suspendidas las actuaciones por alguna causa de las previstas en la legislación básica sobre procedimiento administrativo.

Transcurrido dicho plazo, el órgano competente emitirá, a solicitud del interesado, certificación en la que conste que ha caducado el procedimiento y se ha procedido al archivo de las actuaciones.

6. Las resoluciones que sean firmes en vía administrativa serán inmediatamente ejecutivas.

7. Contra la resolución dictada por el órgano competente en el expediente sancionador podrán interponerse los recursos que procedan de acuerdo con lo previsto en la legislación básica del procedimiento administrativo común.

TÍTULO VI

LA COMISIÓN DEL JUEGO DE LA COMUNIDAD AUTÓNOMA DE ARAGÓN

CAPÍTULO ÚNICO

Creación y funciones

⇒ Capítulo III artículos 34 y 35, de la Ley 13/2011, de 27 de mayo. Vid. parágrafo 3.
Decreto 183/2000, de 24 de octubre, que regula la Comisión del Juego de la Comunidad Autónoma de Aragón. Vid. parágrafo 31.1.
Real Decreto 444/1977, de 11 de marzo, que regula la Comisión Nacional del Juego. Vid. parágrafo 25.1.
Disposición Adicional vigésima de la Ley 56/2007, de 28 de diciembre, Vid. parágrafo 27.4.
Artículo 9, Disposiciones Transitorias sexta y séptima de la Ley 13/2011, de 27 de mayo. Vid. parágrafo 3.
Artículos 5 y 8 de la Ley 30/1992, de 26 de noviembre. Vid. parágrafo 29.2.
Acuerdo del Consejo de Ministros de 3 de junio de 2011.

Artículo 50. Creación.

1. Se crea la Comisión del Juego de la Comunidad Autónoma de Aragón, adscrita al Departamento de Presidencia y Relaciones Institucionales, como órgano consultivo, de estudio, asesoramiento y coordinación de las actividades relacionadas con el juego y apuestas en el ámbito territorial de esta Comunidad.

2. La citada Comisión estará presidida por el consejero de Presidencia y Relaciones Institucionales, y su estructura, funcionamiento y composición se determinarán reglamentariamente. En todo caso, estarán representados los Departamentos del Gobierno de Aragón con competencias relacionadas con el juego, así como las organizaciones sindicales y empresariales más representativas y las asociaciones tanto de defensa de los consumidores como de las personas afectadas por ludopatía.

3. En el seno de la Comisión podrán constituirse grupos de trabajo de las distintas clases de juego y apuestas, en los que podrán estar representados las empresas y trabajadores del sector.

⇒ –Desarrollado por Decreto 183/2000, de 24 de octubre.

Artículo 51. Funciones.

1. Corresponde a la Comisión del Juego de la Comunidad Autónoma de Aragón, con independencia de las que, en su caso, reglamentariamente se determinen, las siguientes facultades y funciones:

a) Informar preceptivamente todas las disposiciones reglamentarias dictadas en desarrollo y aplicación de esta Ley.

b) Informar los acuerdos para la instalación de nuevos casinos de juego y modificación de autorizaciones.

c) Informar, en su caso, las propuestas de sanción en las infracciones calificadas como muy graves, cuando así se le solicite.

d) Elaborar la Memoria e Informe anual sobre el desarrollo del juego en la Comunidad Autónoma de Aragón.

e) Emitir cualquier otro informe en materia de juego y apuestas que le sea requerido en el ámbito de su actividad.

2. El Gobierno de Aragón dictará las disposiciones precisas para el funcionamiento de esta Comisión, que adoptará su propio reglamento de régimen interior.

⇒ – Desarrollado por Decreto 183/2000, de 24 de octubre.

TÍTULO VII

DE LA TASA POR PRESTACIÓN DE SERVICIOS ADMINISTRATIVOS Y TÉCNICOS EN MATERIA DE JUEGO

⇒ Real Decreto-Ley 16/1977, de 25 de febrero, Vid. parágrafo 2.
Título VII, artículo 49, Disposición transitoria sexta y Disposición Final Séptima de la Ley 13/2011, de 27 de mayo, Vid. parágrafo 3.
Artículo 6.2 de la Ley Orgánica 8/1980, de 22 de septiembre, de Financiación de las Comunidades Autónomas.
Artículo 35 de la Ley 58/2003, de 17 de diciembre, General Tributaria.
Ley 5/2006, de 22 de junio, de tasas y precios públicos de la Comunidad Autónoma de Aragón.

CAPÍTULO I

Constitución y elementos objetivos y subjetivos

Artículos 52 a 54.

...

✐ Derogados por disp. derog. única.2 de Decreto Legislativo núm. 1/2004, de 27 julio.

CAPÍTULO II

Elementos cuantificadores y temporales

Artículos 55 a 57.

...

✐ Derogados por disp. derog. única.2 de Decreto Legislativo núm. 1/2004, de 27 julio.

Disposición adicional primera.

1. Hasta tanto no exista una regulación unitaria del procedimiento sancionador aplicable de la Comunidad Autónoma de Aragón, el mismo se instruirá conforme a lo señalado en el artículo 49 de esta Ley.

2. Sin perjuicio de lo establecido en el apartado anterior y conforme a lo señalado en el artículo 149.3 de la Constitución, serán de aplicación supletoria las disposiciones contenidas en el derecho estatal.

Disposición adicional segunda.

En lo no regulado en esta Ley o en sus normas de desarrollo, respecto de las autorizaciones administrativas en materia de juego, podrán ser de aplicación las disposiciones reguladoras de las concesiones administrativas de servicios públicos de la Comunidad Autónoma de Aragón.

Disposición adicional tercera.

Mediante Ley de Cortes de Aragón, se podrá reservar a la Comunidad Autónoma de Aragón, u organismo público dependiente de la misma, la organización o explotación económica en exclusiva en el territorio de Aragón de algunos de los juegos comprendidos en esta Ley.

Disposición adicional cuarta.

El Gobierno podrá revisar la cuantía de las sanciones pecuniarias para adaptarla a la evolución del índice de precios al consumo en la Ley anual de Presupuestos de la Comunidad Autónoma.

Disposición adicional quinta.

El Gobierno de Aragón, en el plazo de seis meses desde la entrada en vigor de la Ley del Juego, constituirá la Comisión del Juego de la Comunidad Autónoma de Aragón.

Disposición adicional sexta. Prevención de la ludopatía.

1. El Gobierno de Aragón desarrollará actividades de prevención de la ludopatía dirigidas a la población en general y adoptará medidas para desincentivar los hábitos y conductas patológicas relacionadas con el juego, con especial atención a los sectores sociales más vulnerables.

2. Al objeto de dar tratamiento unitario y coordinado a las distintas medidas a aplicar, el Gobierno de Aragón elaborará un programa para la prevención de la ludopatía en el plazo de dieciocho meses desde la entrada en vigor de la presente Ley, que será remitido a las Cortes de Aragón para su debate. En dicho programa se tendrán en cuenta las conclusiones que resulten del primer informe anual que emita la Comisión del Juego.

3. Entre las medidas a adoptar figurarán:

a) Campañas informativas y preventivas dirigidas a la población en general, para desincentivar hábitos o conductas patológicas.

b) En el desarrollo curricular de todos los niveles educativos de los riesgos del juego y de la ludopatía.

c) En los materiales utilizados para el juego se incluirá un mensaje advirtiendo de los peligros de su práctica.

d) Limitación de la publicidad del juego, en atención a los riesgos que puedan derivarse de su práctica abusiva.

e) Especial atención por parte de la Inspección del Juego al cumplimiento de las normas sobre limitación de acceso a los locales de juego.

f) Previsión de la dotación económica adecuada, en los presupuestos de cada ejercicio, para el desarrollo de las funciones de inspección y las actividades preventivas e informativas frente a la ludopatía.

4. El Gobierno de Aragón colaborará con las asociaciones de afectados en el desarrollo de las actividades de prevención e información mediante los oportunos convenios.

⇒ Artículo 8 de la Ley 13/2011, de 27 de mayo. Vid. parágrafo 3.

Disposición transitoria primera.

Las autorizaciones temporales concedidas con anterioridad a la entrada en vigor de esta Ley seguirán siendo válidas durante el plazo de vigencia que en ellas se hubiese fijado. No obstante, su ulterior renovación deberá realizarse con arreglo a las disposiciones de esta Ley y las reglamentarias que la desarrollen.

Las autorizaciones que no tuvieran señalado plazo de vigencia deberán renovarse en el plazo de dos años a partir de la entrada en vigor de esta Ley.

Disposición transitoria segunda.

Con carácter general, y hasta tanto no se dicten las disposiciones reglamentarias a las que se refiere la presente Ley, serán de aplicación las normas estatales vigentes en todo aquello que no se opongan a lo aquí establecido.

Disposición transitoria tercera.

El régimen de infracciones y sanciones regulado en esta Ley se aplicará únicamente a las conductas constitutivas de infracción realizadas a partir de su entrada en vigor. No obstante, la presente Ley será de aplicación a las infracciones cometidas con anterioridad a su vigencia cuando aún no exista resolución firme y sus disposiciones resulten más favorables para el sujeto infractor.

Disposición transitoria cuarta.

Las referencias que se efectúan en esta Ley a la peseta, como unidad monetaria vigente, se entenderán, en su caso, aplicables a su equivalente en euros cuando el mismo entre en vigor.

Disposición transitoria quinta.

Las autorizaciones administrativas otorgadas a los empleados de las empresas de juego contempladas en esta Ley que se encuentren en plena vigencia temporal en el momento de la publicación de la misma, serán sustituidas por el organismo administrativo competente, de oficio y de forma gratuita, por la acreditación prevista en el artículo 31.2, en el plazo de tres meses a partir de la entrada en vigor de esta Ley.

Disposición derogatoria primera.

Quedan derogadas todas las disposiciones que se opongan a lo establecido en la presente Ley.

Disposición derogatoria segunda.

Desde la entrada en vigor de esta Ley, no será de aplicación en el territorio de la Comunidad Autónoma de Aragón el artículo 4 del Real Decreto 1337/1977, de 10 de junio, sobre normas para la instalación de casinos de juego.

Disposición final primera.

El Gobierno de Aragón dictará las disposiciones de desarrollo y ejecución de la presente Ley, así como las que regulen la distribución entre sus órganos administrativos de las facultades y funciones que en la misma se establecen.

Disposición final segunda.

La presente Ley entrará en vigor el día siguiente al de su publicación en el «Boletín Oficial de Aragón».

C) Principado de Asturias

§ 8 LEY 3/2001, DE 4 MAYO. REGULA LOS JUEGOS Y APUESTAS

(BOPA núm. 110, de 14 mayo [LPAS 2001, 157])

⇒ En el Principado de Asturias, véase:
Resolución de 3 de julio 2008.
Resolución de 6 de mayo 2005.
Resolución de 25 de enero 2005.
Decreto 107/2005, de 27 de octubre.
Resolución de 14 de diciembre 2004.
Decreto 96/2002, de 18 de julio.
Decreto 94/2002, de 18 de julio.
Decreto 41/2011 de 17 de mayo.
Decreto 77/1997, de 27 de noviembre.
Resolución de 24 de febrero 2011.
Resolución de 24 de febrero 2011.
Resolución de 8 de abril 2008.
Resolución de 6 de mayo 2005.
Resolución de 18 de junio 2008.
Resolución de 2 de enero 1998.
Resolución de 5 de marzo 1998.
Resolución de 8 de mayo 1998.
Decreto 7/1998, de 19 de febrero.

🕮 *Bibliografía.*

– Comentario a la Sentencia núm. 878/2008 (Sala de lo Civil, Pleno), de 10 octubre (RJ 2008, 5687).
Por Jesús Delgado Echeverría y Mª Ángeles Parra en Cuadernos Civitas de Jurisprudencia Civil núm. 82/2010.

PREÁMBULO

El Principado de Asturias, de acuerdo con el artículo 10.1.26 de su Estatuto de Autonomía, tiene la competencia exclusiva en materia de casinos, juegos y apuestas con exclusión de las apuestas deportivo-benéficas, lo que le habilita para el ejercicio de las correspondientes facultades legislativas, reglamentarias y ejecutivas en esta materia, sin perjuicio de lo establecido en el artículo 149.1.14ª de la Constitución.

Esta competencia viene ejerciéndose efectivamente desde la entrada en vigor del Real Decreto 847/1995, de 30 de mayo, de traspaso de funciones y servicios de la Administración del Estado en materia de casinos, juegos y apuestas.

La presente Ley tiene por objeto la ordenación general y sistemática de las actividades del juego y las apuestas en el ámbito de la Comunidad Autónoma, cubriendo el histórico vacío padecido por este sector y dotando de la necesaria cobertura legal a la dispersa y asistemática normativa reglamentaria que hasta la fecha lo regulaba.

El sector del juego, parte del entramado económico asturiano, entraña relaciones complejas, que es necesario regular, sobre todo, cuando en esas relaciones puede no existir igualdad entre las partes que intervienen. Esta es una de las razones que aconsejan que la Administración ejerza una intervención, ciertamente intensa, que obedece a motivos ínsitos en nuestro ordenamiento constitucional y comunitario, como son preservar la libre competencia, garantizar la defensa de los consumidores y, finalmente, proteger a los menores e incapacitados.

Las líneas maestras que vertebran el sistema creado por la Ley son las siguientes:

En primer lugar, se encomienda al Ejecutivo la fijación de los criterios a los que han de ajustarse las actividades incluidas en su ámbito de aplicación, criterios que deberá adaptar a la realidad económica y social de cada momento, dentro de los límites y principios determinados por la Ley.

En segundo lugar, se configura el Catálogo general de juegos y apuestas del Principado de Asturias como el instrumento básico de ordenación de los juegos y apuestas, en el que se especificarán para cada uno de ellos las distintas denominaciones y modalidades, así como los requisitos y

reglas esenciales para su desarrollo. Asimismo, se configura el Registro General de Juegos y Apuestas del Principado de Asturias como el instrumento oficial de publicidad y control de las actividades relacionadas con la organización y explotación de los juegos y apuestas.

En tercer lugar, se crea el Consejo del Juego del Principado de Asturias como órgano consultivo de estudio y asesoramiento en materia de casinos, juegos y apuestas, en el que, junto a la Administración autonómica, estarán representadas las organizaciones sindicales y empresariales más representativas del sector, así como la Federación Asturiana de Concejos, además de las asociaciones de ámbito autonómico de ludópatas y de consumidores y usuarios.

En cuarto lugar, se condicionan la organización y la explotación de los juegos y apuestas a la previa obtención de autorización administrativa, facultando al Consejo de Gobierno del Principado de Asturias, a través de la determinación de los criterios rectores de la actividad, a establecer una distribución de autorizaciones concretas referidas a aquellos juegos, empresas o establecimientos de juego cuando, por la importancia económica o incidencia social, resulte aconsejable hacerlo. Asimismo, se extiende la intervención administrativa al material de juego, concretamente a la fabricación, la reglamentación de las características técnicas de las máquinas y la homologación del material.

Por último, y como garante del cumplimiento de la Ley, se establece una detallada regulación de las infracciones y sanciones en materia de juego.

En definitiva, el objetivo primordial de la Ley es regular una realidad compleja, armonizando los diversos intereses implicados y sin olvidar las repercusiones sociales del juego.

Así, establece unas reglas generales que garantizan al ciudadano la seguridad jurídica, permite la adecuación normativa mediante el desarrollo reglamentario de una materia sujeta a innovación permanente y faculta al Consejo de Gobierno a establecer unas líneas de actuación en materia de juego adaptadas a la realidad social.

TÍTULO I

DISPOSICIONES GENERALES

CAPÍTULO I

Objeto y ámbito de aplicación

Artículo 1. Objeto de la Ley.

La presente Ley tiene por objeto la regulación de todas las actividades relativas a los juegos y apuestas, cualesquiera que sean sus modalidades y denominación, en el ámbito territorial del Principado de Asturias.

⇒ Ley Orgánica 9/1992, de 23 de diciembre, de Transferencia de Competencias a Comunidades Autónomas que accedieron a la autonomía por la vía del artículo 143 de la Constitución. Corresponderá la competencia exclusiva en materia de juegos, apuestas y casinos, cuando la actividad se desarrolle exclusivamente en Andalucía. Artículo 5 de la Ley 30/1992, de 26 de noviembre. Vid. parágrafo 29.2.

Artículo 2. Definiciones.

1. A los efectos de esta Ley, se entiende por juego toda actividad en la que se aventuren cantidades de dinero u objetos económicamente evaluables que permitan su transferencia entre los participantes, con independencia de que predomine el grado de habilidad, destreza o maestría de los mismos o intervenga exclusivamente la suerte, envite o azar, tanto si se desarrolla a través de actividades humanas como mediante la utilización de máquinas o redes electrónicas o telemáticas.

2. Se entiende por apuesta cualquier actividad en la que se arriesgan una cantidad de dinero u objetos económicamente evaluables sobre el resultado de un acontecimiento determinado, de desenlace incierto y ajeno a las partes intervinientes.

⇒ Artículo 3.a) y c) de la Ley 13/2011, de 27 de mayo. Vid. parágrafo 3.

Artículo 3. Ámbito de aplicación de la Ley.

1. Se incluyen en el ámbito de aplicación de esta Ley:

a) Las actividades propias de los juegos y apuestas.

b) Las empresas dedicadas a la fabricación, instalación, almacenamiento, comercialización, distribución y mantenimiento de materiales relacionados con el juego y las apuestas.

c) Los locales e instalaciones donde se realicen la gestión y explotación de juegos y apuestas, así como aquellos donde se producen los resultados condicionantes.

d) Las personas naturales o jurídicas que, de alguna forma, intervengan en la gestión, explotación y práctica de los juegos y apuestas.

2. Quedan excluidos del ámbito de esta Ley:

a) Los juegos y apuestas de ocio, pasatiempo y recreo constitutivos de usos sociales de carácter tradicional o familiar en los casos en que no se producen transferencias económicas entre los jugadores o éstas son de escasa importancia, siempre que los jugadores o las personas ajenas a éstas no hagan de ello objeto de explotación lucrativa. Reglamentariamente se determinará qué debe entenderse por transferencias económicas de escasa importancia a los efectos previstos en este precepto.

b) Las máquinas expendedoras que se limiten a efectuar mecánicamente venta de productos y mercancías, siempre que el valor del dinero depositado en las máquinas corresponda al valor en mercado de los productos que entreguen, así como las máquinas tocadiscos o vídeo-discos y las máquinas o aparatos de competencia pura o deporte en donde el juego se realice sin la ayuda directa de componentes electrónicos.

c) Los juegos y apuestas de ámbito estatal.

d) Los aspectos tributarios de los juegos y las apuestas.

⇒ Artículos 2.2 y 6 de la Ley 13/2011, de 27 de mayo. Vid. parágrafo 3.
RDL 16/1977, de 25 de febrero, y sus desarrollos posteriores en las CCAA, que regulan los juegos de gestión privada.
Ley 17/2009, sobre el libre acceso a las actividades de servicios y su ejercicio.

CAPÍTULO II

Principios y ordenación de la actividad

Artículo 4. Principios rectores de la actividad.

Los principios inspiradores de la regulación contenida en la presente Ley y a los que deberá ajustarse su desarrollo reglamentario son:

a) La realidad e incidencia social de los mismos y sus repercusiones económicas y tributarias.

b) La diversificación empresarial del juego y las apuestas, favoreciendo la transparencia en el mercado y la concurrencia en condiciones de igualdad de las personas físicas y jurídicas dedicadas a la explotación de los juegos y apuestas.

c) No fomentar el hábito del juego, así como reducir sus efectos negativos, en particular con relación a los menores de edad y los incapacitados judicialmente.

⇒ Artículo 8 de la Ley 13/2011, de 27 de mayo. Vid. parágrafo 3.
Artículo 20 de la Constitución Española.
Ley Orgánica 15/1999, de 13 de diciembre, que regula la Protección de Datos de Carácter Personal. Vid. parágrafo 27.2.
Real Decreto 1720/2007, de 21 de diciembre, que aprueba el Reglamento de desarrollo de la Ley Orgánica 15/1999 de 13 de diciembre. Vid. parágrafo 27.3.
Consejo Europeo de Lisboa de 2000.
Artículos 10.5, 24.5 y 36.3 de la Ley 13/2011, de 27 de mayo. Vid. parágrafo 3.
Ley 3/1991, de 10 de enero, de Competencia Desleal. Vid. parágrafo 27.6.

Artículo 5. Ordenación de la actividad.

1. El Catálogo de juegos y apuestas del Principado del Asturias es el instrumento básico de ordenación de juegos y apuestas, y en su elaboración se tendrán en cuenta los siguientes principios:

a) La transparencia en el desarrollo de los juegos.

b) La garantía de que no se produzcan fraudes.

c) La prevención de los perjuicios a terceros.

d) La posibilidad de la intervención y control por parte de la Administración.

2. En el Catálogo de juegos y apuestas se especificarán, para cada uno de ellos, las distintas denominaciones con que sean conocidos y sus posibles modalidades, así como los elementos personales y materiales que como mínimo sean necesarios para su práctica. Por resolución de la persona titular de la Consejería competente en materia de casinos, juegos y apuestas se establecerán las reglas esenciales para su desarrollo y los condicionantes, restricciones y prohibiciones que, en su caso, se considere necesario establecer para su práctica.

✐ Ap. 2 modificado por art. único.1 de Ley núm. 7/2010, de 29 octubre.

3. El Catálogo de juegos y apuestas incluirá, al menos, los juegos siguientes:

a) El bingo en sus distintas modalidades.

b) Los que se desarrollen mediante el empleo de máquinas de juego incluidas en esta Ley.

c) Las rifas, tómbolas y combinaciones aleatorias.

d) Las apuestas basadas en actividades deportivas o de competición.

e) Los exclusivos de los casinos de juego.

⇒ Artículo 4 del Decreto 96/2002, de 18 de julio, por el que se aprueba el Reglamento de Casinos de Juego de Asturias.

f) Las loterías.

4. Se consideran prohibidos aquellos juegos que no estén incluidos en el Catálogo de juegos y apuestas, así como aquellos que estándolo se realicen sin la oportuna autorización o en forma, lugares o por personas distintas de las que se especifiquen en las autorizaciones y en las normas legales aplicables.

⇒ Disposición Adicional Cuarta de la Ley 13/2011, de 27 de mayo. Vid. parágrafo 3.
Decreto 41/2011, de 17 de mayo, por el que se aprueba el Catálogo de Juegos y Apuestas. Vid. parágrafo 32.1.
Decreto 107/2005, de 27 de octubre, Primera modificación del Decreto 95/2002, de 18 de julio, por el que se aprueba el Catálogo de Juegos y Apuestas del Principado de Asturias.
Decreto 7/1998, de 19 de febrero, que aprueba el Reglamento del Bingo de Asturias.

CAPÍTULO III

Condiciones de la actividad

⇒ Título III y Disposición transitoria séptima de la Ley 13/2011, de 27 de mayo. Vid. parágrafo 3.
Artículos 3, 8, 9, 12 y 19 del Real Decreto 1614/2011, de 14 de noviembre. Vid. parágrafo 5.
Título IV del Decreto 77/1997, de 27 de noviembre, por el que se aprueba el Reglamento de máquinas recreativas y de azar en Asturias.
Título I del Decreto 7/1998, de 19 de febrero, que aprueba el Reglamento del Bingo de Asturias.
Capítulo II y Capítulo III del Título I del Decreto 96/2002, de 18 de julio, por el que se aprueba el Reglamento de Casinos de Juego de Asturias.
Artículo 42 de la Ley 30/1992, de 26 de noviembre, de Régimen Jurídico de las Administraciones Públicas y del Procedimiento Administrativo Común. Vid. parágrafo 29.2.
Artículos 6,8; 14, 15, 17 del Real Decreto 1614/2011, de 14 de noviembre. Vid. parágrafo 5.
Artículo 3 letras c), d), e) y f) de la Ley 13/2011, de 27 de mayo. Vid. parágrafo 3.
Ley 10/2010, de 28 de abril, de prevención del blanqueo de capitales. Vid. parágrafo 28.4.

Artículo 6. Autorizaciones.

1. La realización de todas las actividades necesarias para la organización y explotación de los juegos y las apuestas a que se refiere esta ley, con excepción de las combinaciones aleatorias reguladas en el artículo 26.3 de la misma, requerirá la correspondiente autorización administrativa previa.

✐ Ap. 1 modificado por art. único.2 de Ley núm. 7/2010, de 29 octubre.

2. Las autorizaciones tendrán carácter reglado, debiendo ser concedidas expresamente previa solicitud, cuando reúnan los requisitos establecidos en esta Ley y en los reglamentos que se dicten en desarrollo de la misma. Si se limitase el número de autorizaciones al amparo de lo dispuesto en el artículo 15 de esta Ley, se otorgarán mediante concurso público.

3. El plazo de resolución de las solicitudes de autorización será de tres meses, salvo que las autorizaciones fueran otorgadas mediante concurso público, en cuyo caso el plazo será de seis meses.

De no recaer resolución expresa en los plazos expresados se podrán entender desestimadas.

Artículo 7. Requisitos de las autorizaciones.

1. Las autorizaciones deberán indicar explícitamente sus titulares, el tiempo de concesión, los juegos o apuestas autorizados, las condiciones en que se deben desarrollar y las características que, en su caso, deben poseer los establecimientos o locales en que vayan a ser practicados.

2. Las autorizaciones para la práctica de juegos y apuestas en un establecimiento podrán ser renovadas en el caso de que cumplan los requisitos exigidos en el momento de solicitar la renovación.

3. Las autorizaciones contempladas en el punto anterior serán transmisibles en los casos y en la forma que se determinen en los reglamentos específicos de cada juego o apuesta.

4. Las autorizaciones para la actividad de juego y apuestas en un establecimiento requerirán acreditar la disponibilidad del local en el que éstos se hayan de practicar y quedarán supeditadas, según se determine reglamentariamente, a la obtención de la correspondiente licencia de actividad o de apertura.

5. Las autorizaciones concedidas para realizar actividades singulares serán válidas hasta que finalice la celebración de la actividad autorizada.

Artículo 8. Titulares de las autorizaciones.

Podrán ser titulares de las autorizaciones necesarias para la organización y explotación de los juegos o las apuestas regulados por esta Ley quienes no se encuentren en alguna de las siguientes circunstancias:

a) Haber sido condenados mediante sentencia firme, dentro de los cinco años anteriores a la fecha de la solicitud, por delito de falsedad, contra las personas, contra el patrimonio y el orden socioeconómico, de contrabando o contra la Hacienda Pública y la Seguridad Social.

Esta prohibición alcanzará a las personas jurídicas cuyos administradores o representantes, vigente su cargo de representación, se encuentren en la situación mencionada por actuaciones realizadas en nombre o beneficio de dichas personas jurídicas o en las que concurran las condiciones, cualidades o relaciones que requieran la correspondiente figura del delito para ser sujeto activo del mismo.

b) Haber sido declarados en quiebra, concurso de acreedores, insolvente fallido en cualquier procedimiento o sujeto a intervención judicial; haber iniciado expediente de quita y espera o suspensión de pagos o presentado solicitud judicial de quiebra, mientras, en su caso, no fueren rehabilitadas.

c) Haber sido sancionado mediante resolución firme, en los dos últimos años, por infracción muy grave, o en el último año por infracción grave, en materia de juego.

d) Haber sido sancionado mediante resolución firme, por dos o más infracciones tributarias graves, en los últimos cuatro años, por tributos sobre el juego y apuestas.

e) No hallarse al corriente en el cumplimiento de las obligaciones tributarias estatales, autonómicas y locales y de Seguridad Social, impuestas por las disposiciones vigentes, en los términos que reglamentariamente se determine.

f) Estar adscrito o vinculado por razón de servicio a órganos, entes u organismos de la Administración del Principado de Asturias o de cualquier otra Administración Pública entre cuyas competencias figuren materias objeto de regulación por la presente Ley.

Artículo 9. Revocación de autorizaciones.

Sin perjuicio de la revocación de autorizaciones acordada en el ámbito del procedimiento sancionador, la autoridad administrativa competente para el otorgamiento de autorizaciones en materia de juego podrá acordar su revocación en los siguientes supuestos:

a) Si deja de cumplirse alguno de los requisitos exigidos por la normativa para la concesión de la autorización o si se incumplieren las condiciones a que estuvieren subordinadas.

b) Si los locales autorizados dejan de funcionar durante el tiempo que los reglamentos específicos determinen para este supuesto.

c) Si se produce el cierre del establecimiento a consecuencia del incumplimiento de las medidas de seguridad de acuerdo con la normativa vigente.

d) Si no se constituyen en los plazos previstos las garantías a que se refiere el artículo 30 de esta Ley.

e) Si los titulares de las autorizaciones incurren en alguna de las circunstancias señaladas en el artículo 8 de esta Ley.

Artículo 10. Extinción de las autorizaciones.

Las autorizaciones se extinguirán en los siguientes casos:

a) Por revocación y sanción en los términos previstos en esta Ley.

b) Por el transcurso del tiempo para el que fueron concedidas, sin perjuicio de las renovaciones a que hubiere lugar.

c) Por renuncia comunicada a la Administración.

d) Por inhabilitación del titular o clausura del establecimiento en virtud de sanción administrativa firme.

e) Por caducidad, en las condiciones que se determinen reglamentariamente.

f) Por fallecimiento o extinción de la personalidad jurídica de su titular, sin perjuicio de las transmisiones a que hubiere lugar.

g) Por sentencia judicial firme en que así se determine.

Artículo 11. Material para la práctica de juegos y apuestas.

1. Los juegos y apuestas a que se refiere la presente Ley se practicarán con el material que haya sido homologado con carácter previo por el órgano competente de la Administración autonómica.

2. El material no homologado que sea usado en la práctica de juegos y apuestas tendrá la consideración de material clandestino.

3. La comercialización, distribución, mantenimiento y almacenamiento del material de juegos y apuestas requerirán autorización administrativa previa, con las condiciones que se determinen reglamentariamente.

Artículo 12. Registro General de Juegos y Apuestas del Principado de Asturias.

1. El Registro General de Juegos y Apuestas del Principado de Asturias, dependiente de la Consejería competente en materia de casinos, juegos y apuestas, es el instrumento oficial de publicidad y control de las actividades relacionadas con la organización y explotación de los juegos y apuestas en el ámbito de la Comunidad Autónoma del Principado de Asturias.

2. En el Registro General de Juegos y Apuestas del Principado de Asturias se inscribirán:

a) Las personas, empresas y sociedades que se dediquen a la explotación u organización de cualquier juego o apuesta, a la comercialización, distribución, mantenimiento, almacenamiento del material o de las máquinas, o a su fabricación.

b) Las personas a las que se refiere el artículo 36.1 de esta Ley.

c) Los establecimientos autorizados para la práctica del juego y las apuestas.

d) Las máquinas de juego, sus modelos, y sus datos de identificación e instalación y los permisos de explotación.

e) Cualesquiera otros datos de interés relativos a la actividad de juego, así como cualquier modificación que se produzca en los mismos.

3. La inscripción en el Registro será requisito indispensable para el desarrollo de la actividad de juego o apuesta en el Principado de Asturias.

4. Reglamentariamente se establecerán la organización y funcionamiento del Registro.

⇒ Apartado 1) del artículo 22 de la Ley 13/2011, de 27 de mayo.
Título III (capítulos I, II, IV) del Real Decreto 1614/2011, de 14 de noviembre.
Título III del Decreto 77/1997, de 27 de noviembre, por el que se aprueba el Reglamento de máquinas recreativas y de azar en Asturias.
Disposición Transitoria Segunda del Decreto 41/2011, de 17 de mayo, por el que se aprueba el catálogo de juegos y apuestas de Asturias.

CAPÍTULO IV

Limitaciones

Artículo 13. Publicidad del juego y apuestas.

1. La publicidad de los juegos y apuestas, con excepción de las combinaciones aleatorias reguladas en el artículo 26.3 de la Ley, estará sujeta a previa autorización administrativa, con las condiciones que se fijen reglamentariamente. Queda expresamente prohibida la publicidad de todos los juegos y apuestas que incite o estimule la práctica de los mismos o perjudique la formación de la infancia y de la juventud, salvo la meramente informativa.

✐ Ap. 1 modificado por art. único.3 de Ley núm. 7/2010, de 29 octubre.

2. Asimismo, queda prohibida de forma taxativa la promoción de cualquier naturaleza, mediante obsequios, regalos, consumiciones de toda clase, gratuitas o por precio inferior al de mercado y en general todas las actividades, servicios y actos, tendentes a incentivar la participación en el juego por parte de los titulares de las salas de bingo o de un tercero.

3. Reglamentariamente se determinará la zona de influencia en la que no podrán ubicarse establecimientos para la práctica de juegos y apuestas por la proximidad de un centro de enseñanza o de atención a los menores o incapacitados judicialmente.

⇒ Ley 34/1988, de 11 de noviembre, General de Publicidad. Vid. parágrafo 27.1.
Ley 7/2010, de 31 de marzo, General de la Comunicación Audiovisual. Vid. parágrafo 27.7.

Real Decreto 1624/2011, de 14 de noviembre, por el que se aprueba el Reglamento de desarrollo de la Ley 7/2010, de 31 de marzo, General de la Comunicación Audiovisual. Vid. parágrafo 27.8.

Artículo 14. Limitaciones subjetivas de acceso y práctica.

1. A los menores de edad y a los incapacitados judicialmente se les prohibirá la entrada en los establecimientos en los que específicamente se desarrollen juegos y apuestas, salvo en los salones recreativos.

2. Los menores de edad y los incapacitados judicialmente no podrán practicar juegos, participar en apuestas, ni usar máquinas de juego con premio, salvo las máquinas de tipo «A», de puro entretenimiento.

3. Se prohíbe el acceso a los establecimientos dedicados a juego y apuestas a quienes ostensiblemente puedan perturbar el orden.

⇒ Artículo 6 de la Ley 13/2011, de 27 de mayo. Vid. parágrafo 3.

CAPÍTULO V

Órganos competentes

⇒ Capítulo III y artículos 34 y 35 de la Ley 13/2011, de 27 de mayo. Vid. parágrafo 3.
Artículo 5 de la Ley 30/1992, de 26 de noviembre. Vid. parágrafo 29.2.
Acuerdo del Consejo de Ministros de 3 de junio de 2011.

Artículo 15. Atribuciones del Consejo de Gobierno.

Corresponden al Consejo de Gobierno del Principado de Asturias:

a) La fijación de los criterios a los que han de ajustarse las actividades incluidas en el ámbito de aplicación de la presente Ley, teniendo en cuenta los principios recogidos en su artículo 4.

b) La determinación de los criterios por los que se regirá la concesión de autorizaciones, tanto en lo referente a la distribución territorial como al número de las mismas.

c) La aprobación del Catálogo de juegos y apuestas del Principado de Asturias.

d) La aprobación de los reglamentos específicos de los juegos y apuestas incluidos en el Catálogo.

e) Cualquier otra competencia que le sea atribuida por la Ley.

Artículo 16. Atribuciones de la Consejería competente por razón de la materia.

1. Corresponde al titular de la Consejería competente en materia de casinos, juegos y apuestas:

a) El desarrollo de los reglamentos y la ejecución en materia de juegos y apuestas.

b) La concesión, en su caso, de las autorizaciones necesarias para realizar las actividades previstas en esta Ley.

c) Cualquier otra competencia que expresamente le sea atribuida por esta Ley y las disposiciones que la desarrollen.

2. Corresponde al titular de la Dirección General competente en materia de casinos, juegos y apuestas:

a) La inscripción en el Registro General de Juegos y Apuestas del Principado de Asturias.

b) La homologación del material de juego y apuestas.

c) La inspección y control de las actividades relacionadas con los juegos y apuestas, así como de las empresas y establecimientos.

d) Cualquier otra competencia que expresamente le sea atribuida por esta Ley y las disposiciones que la desarrollen.

Artículo 17. Consejo del Juego del Principado de Asturias.

1. Como órgano consultivo de estudio y asesoramiento en materia de casinos, juegos y apuestas, se crea el Consejo del Juego del Principado de Asturias, que estará presidido por el titular de la Consejería competente en materia de casinos, juegos y apuestas.

2. El Consejo de Gobierno determinará reglamentariamente su composición, organización y funcionamiento, y en él estarán representadas la Administración del Principado de Asturias, las organizaciones sindicales que tengan la condición de más representativas en el ámbito de la Comunidad Autónoma y empresariales más representativas del sector, así como la Federación Asturiana de Concejos, las asociaciones de ludópatas que existan en Asturias y las asociaciones de consumidores y usuarios.

3. Corresponde al Consejo del Juego el ejercicio de las siguientes funciones:

a) Informar las disposiciones de carácter general que se hayan de dictar en la materia.

b) Emitir informes y dictámenes sobre las cuestiones que le sean planteadas por los distintos órganos de la Administración.

c) Elevar a la Administración las propuestas que estime pertinentes.

d) Informar, en su caso, la memoria anual.

e) Cualquier otra función que se le atribuya reglamentariamente.

TÍTULO II

DE LOS ESTABLECIMIENTOS Y LOS JUEGOS QUE EN ELLOS SE PRACTICAN

CAPÍTULO I

Establecimientos de juego

⇒ Capítulo IV del Título III del Decreto 77/1997, de 27 de noviembre, por el que se aprueba el Reglamento de máquinas recreativas y de azar en Asturias.

Artículo 18. Establecimientos de juego.

1. Tendrán la consideración de establecimientos de juego aquellos locales que, reuniendo los requisitos exigidos en esta Ley y en las disposiciones reglamentarias que la desarrollen, sean expresamente autorizados para la práctica de los juegos permitidos.

2. Las modalidades de establecimientos y locales donde se puede autorizar la práctica del juego son las siguientes:

a) Casinos de juego.

b) Salas de bingo.

c) Salones de juegos.

d) Salones recreativos.

e) Hipódromos, pistas de concursos hípicos, canódromos y otros establecimientos o lugares análogos.

3. El aforo y superficie de los establecimientos, así como las condiciones de funcionamiento, se determinarán reglamentariamente.

4. En los establecimientos autorizados para la práctica de juegos y apuestas existirá un libro de reclamaciones a disposición de los jugadores y de la Administración.

5. De igual forma, podrá autorizarse la explotación de máquinas tipo «A» o «B» a que se refiere el artículo 25 de esta Ley en establecimientos hosteleros y demás locales análogos, en las condiciones que se determinen reglamentariamente.

Artículo 19. Casinos de juego.

1. Tendrán la consideración de casinos de juego los establecimientos abiertos al público en los que, reuniendo los requisitos exigidos y previamente autorizados para la práctica de los juegos señalados en este apartado, pueda practicarse la mayoría de los siguientes:

– Ruleta francesa.

– Ruleta americana.

– Veintiuna o black-jack.

– Bola o boule.

– Treinta y cuarenta.

– Punto y banca.

– Ferrocarril, bacarrá o chemin de fer.

– Bacarrá a dos paños.

– Dados o craps.

– Póquer.

– Ruleta de la fortuna.

2. Asimismo, podrán practicarse, previa autorización, otros juegos de los incluidos en el Catálogo e instalarse máquinas tipo «B» o tipo «C», dependiendo el número de éstas de la superficie útil del local, sin que puedan exceder de cincuenta.

3. El Consejo de Gobierno determinará el número de casinos a instalar en el ámbito territorial del Principado de Asturias.

4. El otorgamiento de autorizaciones se efectuará mediante concurso público, en el que se valorarán el interés turístico del proyecto, la solvencia de los promotores, el programa de inversiones, el informe del Ayuntamiento del concejo donde se hubiera de instalar, así como cualquier otro criterio de valoración que pudiera establecerse en las bases de la convocatoria. Dicha autorización no excluye la obtención de otras licencias, permisos o autorizaciones preceptivas.

5. Los casinos, además de sala de juego, deberán disponer, como mínimo, de las siguientes dotaciones:

– Servicio de bar.

– Servicio de restaurante.

– Sala de estar.

– Sala de espectáculos o fiestas.

6. Reglamentariamente se regulará la posibilidad de prestar, además de los enumerados en el apartado anterior, otros servicios.

7. Las autorizaciones para la explotación de casinos de juego se concederán por un período máximo de diez años y podrán ser renovadas.

⇒ Título II del Decreto 41/2011, de 17 de mayo, por el que se aprueba el catálogo de juegos y apuestas de Asturias.
Título II del Decreto 96/2002, de 18 de julio por el que se aprueba el Reglamento de Casinos de Juego de Asturias.

Artículo 20. Salas de bingo.

1. Tendrán la consideración de salas de bingo los establecimientos abiertos al público que hayan sido autorizados para la práctica del juego del bingo en sus distintas modalidades.

2. Con las condiciones que reglamentariamente se determinen, en las salas de bingo podrán instalarse máquinas de juego tipo «B» o recreativas con premio, en un número máximo de nueve.

3. Los servicios mínimos a prestar al público de las salas de bingo serán determinados reglamentariamente.

4. Las autorizaciones tendrán una duración máxima de diez años y podrán ser renovadas.

⇒ Título II Capítulo I del Decreto 7/1998, de 19 de febrero, que aprueba el Reglamento del Bingo de Asturias.
Resolución de 3 de julio 2008, que aprueba el modelo de hoja de reclamaciones para salas de bingo y el procedimiento de tramitación.
Resolución de 25 de enero 2005, que rectifica error de la Resolución de 14 de diciembre de 2004, de modificación del horario de las salas de bingo.
Resolución de 14 de diciembre 2004, de modificación del horario de las salas de bingo.
Resolución de 8 de mayo 1998, que fija el valor facial de los cartones de bingo.
Resolución de 5 de marzo 1998, que aprueba modelo de aval al que hace referencia el artículo 16 de Reglamento del Juego del Bingo.

Artículo 21. Salones de juego.

1. Tendrán la consideración de salones de juego los establecimientos abiertos al público en los que, de forma específica, se instalan y explotan máquinas de juego tipo «B».

2. El número mínimo de máquinas a instalar en estos salones es de diez y el máximo se determinará reglamentariamente en función de la superficie útil del local destinado a juego.

3. Las autorizaciones tendrán una duración de diez años y podrán ser renovadas.

Artículo 22. Salones recreativos.

1. Tendrán la consideración de salones recreativos todos aquellos establecimientos abiertos al público que hayan sido autorizados exclusivamente para la instalación y explotación de máquinas tipo «A».

2. El número mínimo de máquinas a instalar en estos salones es de diez y el máximo se determinará reglamentariamente en función de la superficie útil del local destinado a juego.

3. Las autorizaciones tendrán una duración de diez años y podrán ser renovadas.

Artículo 23. Hipódromos, pistas hípicas, canódromos.

1. Tendrán la consideración de hipódromos, pistas hípicas y canódromos los establecimientos abiertos al público que, reuniendo los requisitos exigidos y previamente autorizados, se dediquen a la celebración de carreras de caballos, concursos de hípica, carreras de galgos y a la organización y explotación de apuestas sobre las actividades en ellos desarrolladas.

2. Asimismo, se podrán autorizar en los citados establecimientos máquinas de juego tipo «A» y tipo «B», en número y condiciones que se determinen reglamentariamente.

3. En estos establecimientos la zona donde se realizan las apuestas deberá estar delimitada.

Artículo 24. Otros establecimientos.

1. Los establecimientos hosteleros destinados a bares, cafeterías o similares podrán ser autorizados para la instalación de hasta dos máquinas tipo A" o B", con las condiciones que reglamentariamente se determinen. En dichos establecimientos no se podrán instalar otras máquinas de juego, ni terminales expendedoras de boletos o apuestas y, en general, no podrán ser autorizadas para la explotación, con carácter habitual o permanente, de juegos o apuestas.

✐ Ap. 1 modificado por art. 4.1 de Ley núm. 7/2005, de 29 diciembre.

2. En los establecimientos habilitados en recintos feriales, hoteles, campings y centros de ocio el número de máquinas estará en función de su superficie útil, según se determine reglamentariamente.

CAPÍTULO II

Juegos

Artículo 25. Máquinas de juego.

1. Son máquinas de juego, a los efectos de la presente Ley, los aparatos manuales o automáticos que, a cambio de un precio fijo, ofrecen al usuario el mero entretenimiento o la posibilidad de obtener un premio.

2. Las máquinas de juego se clasifican en los siguientes grupos:

a) Máquinas tipo «A», recreativas o de puro entretenimiento. Son aquellas que a cambio de un precio ofrecen al jugador un tiempo de utilización, sin que haya ningún tipo de premio o compensación en metálico, en especie o en forma de puntos canjeables, salvo la posibilidad de continuar jugando por el mismo importe inicial.

Sólo podrá autorizarse la instalación de máquinas tipo «A» en los bares, cafeterías, restaurantes, salones recreativos, y en los establecimientos habilitados en recintos feriales, hoteles, campings y centros de ocio o establecimientos similares.

Quedan expresamente prohibidas las máquinas recreativas que transmitan mensajes contrarios a los derechos reconocidos en la Constitución, especialmente los que contengan elementos racistas, sexistas, pornográficos o que hagan apología de la violencia o que de cualquier forma contraríen el ordenamiento jurídico; así como aquellas cuya utilización implique el uso de imágenes o la realización de actividades propias de locales no autorizados o que de cualquier manera puedan herir la sensibilidad o perjudicar la formación de la infancia y de la juventud.

b) Máquinas tipo «B» o recreativas con premio. Son las que a cambio del precio de la partida o jugada conceden al usuario un tiempo de uso o de juego y, eventualmente, un premio en metálico, de acuerdo con el programa de juego.

Sólo podrá autorizarse la instalación de máquinas de tipo «B» en los bares, cafeterías, salas de bingo, salones de juego, casinos de juego y en hipódromos, pistas hípicas y canódromos.

⇒ Disposición Transitoria Tercera del Decreto 41/2011, de 17 de mayo, por el que se aprueba el catálogo de juegos y apuestas de Asturias.

c) Máquinas tipo «C». Son las que a cambio del precio de la partida o jugada conceden al usuario un tiempo de juego y, eventualmente, pueden ofrecer un premio en metálico, que siempre dependerá del azar.

Se entiende por azar el que la combinación o resultado de cada jugada no dependa de combinaciones o resultados anteriores o posteriores.

Sólo podrá autorizarse la instalación de máquinas de tipo «C» en los casinos de juego.

d) Aquellas otras máquinas, manuales o automáticas, que permitan la obtención de premios combinando modalidades, elementos o mecanismos de diferentes juegos regulados en esta Ley y que no estén contempladas en los tipos anteriores podrán clasificarse como tipo diferenciado y la reglamentación específica determinará su régimen jurídico.

3. Reglamentariamente se determinarán las condiciones de fabricación e inscripción de las máquinas citadas en el apartado anterior. En virtud de resolución de la persona titular de la Consejería competente en materia de casinos, juegos y apuestas, se establecerán las condiciones técnicas de homologación y funcionamiento, así como precios de las partidas y premios.

✐ Ap. 3 modificado por art. único.4 de Ley núm. 7/2010, de 29 octubre.

4. Las máquinas tipo «A», «B» y «C» no podrán situarse en terrazas y zonas que sean de ocupación de vías públicas. Tampoco podrán instalarse máquinas de tipo «B» en los bares de centros y áreas comerciales o estaciones de transporte público si el local no se encuentra aislado de la zona de paso, en los bares que sean dependencias complementarias de otros locales y establecimientos destinados a espectáculos públicos y otras actividades recreativas o deportivas.

⇒ Decreto 77/1997, de 27 de noviembre, por el que se aprueba el Reglamento de máquinas recreativas y de azar de Asturias.
Título IV del Decreto 41/2011, de 17 de mayo, por el que se aprueba el catálogo de juegos y apuestas de Asturias.
Anexo de la Resolución de 24 de febrero 2011, que establece las condiciones técnicas de homologación y funcionamiento, precios de las partidas y premios de las máquinas de tipo «B» basadas en el juego del bingo.
Resolución de 24 de febrero 2011, que actualiza la cuantía del premio máximo a otorgar en cada jugada o partida por las máquinas de tipo «B» con destino a salones de juego, salas de bingo y casinos.
Resolución de 18 de junio 2008, que aprueba el modelo de hoja de reclamaciones para máquinas recreativas y el procedimiento de tramitación.
Resolución de 8 de abril 2008, que aprueba el protocolo de pruebas al que deben adaptarse los ensayos de las máquinas tipo «B».

Artículo 26. Rifas, tómbolas y combinaciones aleatorias.

1. Se entiende por rifa aquella modalidad de juego consistente en el sorteo de uno o varios bienes, servicios o semovientes, a celebrar en una fecha previamente determinada, entre los adquirentes de uno o varios billetes o boletos de importe único, correlativamente numerados y diferenciados entre sí de otra forma.

2. Se entiende por tómbola aquella modalidad de juego en la que el jugador participa en el sorteo de diversos bienes muebles o semovientes expuestos al público mediante la adquisición de billetes o boletos que contienen, en su caso, la indicación del premio que se puede obtener.

3. Se entiende por combinación aleatoria aquella modalidad de juego por la que una persona o entidad sortea un premio en metálico o en especie, con fines publicitarios, entre quienes adquieren sus bienes o servicios u ostenten la condición actual o potencial de clientes suyos, sin exigir contraprestación específica.

4. Podrá autorizarse la celebración de rifas y tómbolas en las condiciones y requisitos que reglamentariamente se establezcan. La celebración de combinaciones aleatorias requerirá previa comunicación individualizada, en los términos que se establezcan reglamentariamente.

5. Los premios de las rifas y tómbolas deberán ser necesariamente en especie, no podrá existir sobre los mismos ningún tipo de carga o gravamen y no podrán consistir en dinero o signo que lo represente.

✐ Modificado por art. único.5 de Ley núm. 7/2010, de 29 octubre.

⇒ Artículo 3. d) y g) de la Ley 13/2011 de 27 de mayo. Vid. parágrafo 3.
Título VI del Decreto 41/2011, de 17 de mayo, por el que se aprueba el catálogo de juegos y apuestas de Asturias.

⚖ *Jurisprudencia.*
– Artículo 26.3): TSJ Asturias (Sala de lo contencioso-administrativo, Sección 1ª) sentencia núm. 1/2003, de 22 de diciembre de 2003.

Artículo 27. Apuesta.

Las apuestas debidamente autorizadas podrán cruzarse, previa autorización, en el interior de los locales y recintos destinados a la celebración de determinadas competiciones, como hipódromos, pistas hípicas, canódromos y otros locales que se determinen reglamentariamente.

⇒ Artículo 3.c) de la Ley 13/2011, de 27 de mayo. Vid. parágrafo 3.
Título VII del Decreto 41/2011, de 17 de mayo, por el que se aprueba el catálogo de juegos y apuestas de Asturias.

Artículo 28. Loterías.

1. El juego de lotería es aquel en el que mediante la prestación de un precio determinado se adquiere una opción para obtener, en su caso, un premio en dinero. En la lotería presorteada el premio estará previamente contenido en la parte oculta del soporte empleado y que descubre el jugador y, en la lotería postsorteada, el premio se obtendrá tras la celebración de un sorteo posterior.

2. En todos los casos, el jugador recibe un soporte acreditativo de la participación, en el que

figuran los requisitos para obtener el premio, denominado billete o boleto, o el juego se ejecuta directamente a través de una terminal conectada a una red informática.

Dichos soportes acreditativos de la participación tendrán la consideración de efectos estancados.

3. La organización de loterías corresponderá a la Administración del Principado de Asturias. Su explotación podrá desarrollarse directamente por ésta o a través de una empresa pública, pudiendo participar en su comercialización entidades no lucrativas de carácter social en las condiciones que reglamentariamente se determinen.

⇒ Artículos 3.b) y 4 de la Ley 13/2011, de 27 de mayo. Vid. parágrafo 3.
Título V del Decreto 41/2011, de 17 de mayo, por el que se aprueba el catálogo de juegos y apuestas de Asturias.

TÍTULO III

DE LAS EMPRESAS TITULARES DE LAS AUTORIZACIONES

Artículo 29. Empresas de juego.

1. La organización y explotación de juegos y apuestas podrá llevarse a cabo exclusivamente por aquellas personas, empresas y sociedades debidamente autorizadas e inscritas en el Registro General de Juegos y Apuestas del Principado de Asturias, debiendo contar con los requisitos exigidos reglamentariamente.

2. De igual forma, el Principado de Asturias, por sí mismo o a través de empresas públicas, podrá asumir la organización y explotación de juegos y apuestas.

3. Las empresas organizadoras y explotadoras del juego y apuestas, al objeto de cumplir las funciones de coordinación, control y estadística, estarán obligadas a facilitar la información que reglamentariamente se establezca.

4. La transmisión de acciones o participaciones de las entidades dedicadas a la organización y explotación de juegos y apuestas requerirá, en todo caso, comunicación previa a la Administración del Principado de Asturias, que comprobará, en su caso, la concurrencia de los requisitos del nuevo socio.

5. Reglamentariamente podrá limitarse la participación de personas físicas o jurídicas en diferentes empresas o entidades dedicadas a la explotación del juego y las apuestas.

⇒ Artículo 13 de la Ley 13/2011, de 27 de mayo. Vid. parágrafo 3.
Apartado 1 c) del artículo 22 de la Ley 13/2011, de 27 de mayo. Vid. parágrafo 3.
Título III (capítulos I, II, IV) del Real Decreto 1614/2011, de 14 de noviembre. Vid. parágrafo 5.
Capítulo III Título III del Decreto 77/1997, de 27 de noviembre, por el que se aprueba el Reglamento de máquinas recreativas y de azar en Asturias.
Capítulo III Título I del Decreto 7/1998, de 19 de febrero, que aprueba el Reglamento del Bingo de Asturias.
Artículo 3 y siguientes del Decreto 96/2002, de 18 de julio, por el que se aprueba el Reglamento de Casinos de Juego del Principado de Asturias.

Artículo 30. Garantías.

1. Las empresas organizadoras y explotadoras del juego y apuestas deberán constituir garantía a disposición de la Consejería competente en materia de casinos, juegos y apuestas, en las condiciones que se determinen reglamentariamente. La misma obligación podrá ser exigida a quienes se dediquen a la comercialización y fabricación de material y máquinas de juego.

2. Las garantías, que podrán ser constituidas en metálico, aval de entidades bancarias o de sociedades de garantía recíproca, contrato de seguro de caución o crédito, responderán de las obligaciones derivadas de esta Ley en los términos que se determinen reglamentariamente.

3. Estas garantías estarán afectas específicamente a las responsabilidades administrativas derivadas del ejercicio de la actividad del juego y muy especialmente al abono de las sanciones pecuniarias que, en su caso, se impongan.

⇒ Artículo 14 de la Ley 13/2011, de 27 de mayo. Vid. parágrafo 3.
Capítulo III y Anexos I y II del Real Decreto 1614/2011, de 14 de noviembre. Vid. parágrafo 5.
Título VIII del Decreto 77/1997, de 27 de noviembre, por el que se aprueba el Reglamento de máquinas recreativas y de azar en Asturias.
Capítulo V Título I del Decreto 7/1998, de 19 de febrero que aprueba el Reglamento del Bingo de Asturias.
Artículo 9 del Decreto 96/2002, de 18 de julio, por el que se aprueba el Reglamento de Casinos de Juego del Principado de Asturias.

Artículo 31. Entidades titulares de casinos.

Las empresas titulares de casinos deberán reunir los siguientes requisitos mínimos:

a) Estar constituidas bajo la forma de sociedad anónima.

b) Tener por objeto social exclusivo la explotación de casinos de juego y el desarrollo de actividades complementarias a que se refiere el artículo 19 de esta Ley.

c) Ostentar la nacionalidad de cualquier Estado miembro de la Unión Europea.

d) Tener un capital social no inferior a doscientos millones de pesetas (un millón doscientos dos mil veinticuatro euros con veintiún céntimos), que habrá de estar totalmente suscrito y desembolsado.

e) Las acciones representativas del capital social deberán ser nominativas.

f) La administración de la sociedad será colegiada.

⇒ Artículo 3 del Decreto 96/2002, de 18 de julio, por el que se aprueba el Reglamento de Casinos de Juego del Principado de Asturias.

Artículo 32. Entidades titulares de bingos.

1. Podrán ser titulares de salas de bingo:

a) Las entidades benéficas, deportivas, culturales y turísticas que tengan más de tres años de ininterrumpida existencia legal y funcionamiento.

b) Aquellas entidades mercantiles que se constituyan al efecto bajo la forma de sociedades anónimas que tengan por objeto social exclusivo la explotación de bingos y cuyo capital social, no inferior a veinte millones de pesetas (ciento veinte mil doscientos dos euros con cuarenta y dos céntimos), esté totalmente suscrito, desembolsado y dividido en acciones nominativas.

2. Las entidades mencionadas en el apartado 1 a) podrán realizar por sí mismas y bajo su exclusiva responsabilidad la gestión del juego del bingo, o contratarla con una empresa que reúna los requisitos establecidos en el apartado 1 b).

⇒ Artículo 6 del Decreto 7/1998, de 19 de febrero, que aprueba el Reglamento del Bingo de Asturias.

Artículo 33. Empresas operadoras de máquinas de juego.

1. La explotación de máquinas de juego en establecimientos autorizados sólo podrá efectuarse por las empresas operadoras.

2. Ostentarán tal consideración las personas físicas o jurídicas que sean autorizadas e inscritas en el Registro General de Juegos y Apuestas del Principado de Asturias.

3. Los titulares de casinos y de salones de juego tendrán la consideración de empresas operadoras respecto de las máquinas que exploten en sus establecimientos.

4. La autorización de explotación se concederá por un período de cinco años y podrá ser renovada.

⇒ Título III Capítulo I del Decreto 77/1997, de 27 de noviembre, que aprueba el Reglamento de Máquinas Recreativas y de Azar.

TÍTULO IV

DEL PERSONAL QUE REALIZA SU ACTIVIDAD EN EMPRESAS DE JUEGO Y DE LOS USUARIOS

Artículo 34. Personal directivo y empleado.

1. Las personas que accedan a la condición de administrador, director gerente o apoderado de las empresas dedicadas a la explotación del juego y apuestas, así como aquellas que lleven a cabo su actividad profesional en éstas, deberán poseer un documento profesional con los requisitos y en la forma que reglamentariamente se determine.

2. No podrá expedirse el documento profesional a que se refiere el presente artículo cuando concurra alguna de las siguientes circunstancias:

a) El interesado tenga antecedentes penales por alguna de las circunstancias a que se refiere el artículo 8 a) de la presente Ley.

b) El interesado haya sido sancionado administrativamente, mediante resolución firme, en los dos años inmediatamente anteriores, por alguna de las infracciones tipificadas como graves o muy graves en la presente Ley.

3. Los documentos profesionales a que se refiere el apartado 1 de este artículo serán expedidos por la Consejería competente en materia de casinos, juegos y apuestas por un plazo máximo de cinco años, pudiendo ser renovados o revocados en los términos que se determinen reglamentariamente.

⇒ Artículo 15 de la Ley 13/2011, de 27 de mayo. Vid. parágrafo 3.
Artículo 36 de la Ley 13/2011, de 27 de mayo, Vid. parágrafo 3.
Resolución de 6 de mayo 2005, que aprueba el modelo del documento profesional del personal directivo y empleado de las empresas dedicadas a la explotación del juego y apuestas, así como el modelo de solicitud.
Capítulo II Título II del Decreto 7/1998, de 19 de febrero, que aprueba el Reglamento del Bingo de Asturias.
Capítulo III Título II del Decreto 96/2002, de 18 de julio, por el que se aprueba el Reglamento de Casinos de Juego de Asturias.

Artículo 35. Usuarios.

1. Los usuarios de los juegos tienen derecho al tiempo de uso, a obtener información sobre el producto y mecanismos de los juegos y al cobro del premio que pudieran obtener.

2. Igualmente, tendrán a su disposición el libro de reclamaciones a que hace referencia el artículo 18.4 de esta Ley.

⇒ Artículos 6 y 8.1.c) de la Ley 13/2011, de 27 de mayo. Vid. parágrafo 3.
Ley Orgánica 15/1999, de 13 de diciembre, de Protección de Datos de carácter Personal, Vid. parágrafo 27.2.
Real Decreto 1720/2007, de 21 de diciembre, por el que se aprueba el Reglamento de desarrollo de la Ley Orgánica 15/1999, de 13 de diciembre. Vid. parágrafo 27.3.
Capítulo VII del Real Decreto 1613/2011, de 14 de noviembre. Vid. parágrafo 4.

Artículo 36. Prohibiciones de acceso y práctica.

1. No estará permitida la entrada a los salones de juego, las salas de juego de los casinos y salas de bingo a las personas siguientes, en las condiciones que reglamentariamente se determinen:

✐ Ap.1, primer inciso modificado por art. único.6 de Ley núm. 7/2010, de 29 octubre.

a) Las sancionadas por infracciones graves o muy graves en aplicación de las disposiciones de esta Ley o de los reglamentos de desarrollo que lleven aparejada tal sanción.

b) Las que lo soliciten voluntariamente en tanto no soliciten su exclusión.

c) A quienes así lo ordene una resolución judicial.

2. No tendrán permitida la práctica de juegos de los casinos, bingos y salas de juego las siguientes personas:

a) El personal de la Administración del Principado de Asturias destinado en los órganos administrativos que directamente gestionen la materia de juego y los altos cargos de la Consejería competente en materia de casinos, juegos y apuestas.

b) El personal de inspección y control de juego, salvo para el ejercicio de sus funciones.

c) Respecto a los juegos o apuestas que se practiquen en sus establecimientos, los accionistas, partícipes o titulares de la propia empresa, su personal, directivos y empleados, así como sus cónyuges, ascendientes y descendientes de primer grado.

3. En los establecimientos autorizados podrán aplicarse sistemas de control de admisión en las condiciones que reglamentariamente se determinen.

⇒ Artículo 49 del Reglamento de Máquinas Recreativas y de Azar, aprobado por el Decreto 77/1997, de 27 de noviembre.
Artículos 20 y 23 del Decreto 96/2002, de 18 de julio, por el que se aprueba el Reglamento de Casinos de Juego del Principado de Asturias.
Artículos 17 y 19 c) del Decreto 7/1998, de 19 de febrero, que aprueba el Reglamento del Bingo de Asturias.

TÍTULO V

DE LA INSPECCIÓN DEL JUEGO Y DE LAS APUESTAS

⇒ Artículo 24 de la Ley 13/2011, de 27 de mayo. Vid. parágrafo 3.
Artículos 57, 93-102, 107.3 y 130.2 de la Ley 30/1992, de 26 de noviembre. Vid. parágrafo 29.2.
Disposición Final Octava de la Ley 13/2011, de 27 de mayo, por la que se modifica el artículo 8.1 de la Ley 2/2011, de 4 de marzo, de Economía Sostenible, para que la nueva entidad aparezca en la relación de "reguladores" junto con la Comisión Nacional de Energía, la Comisión del Mercado de Telecomunicaciones y la Comisión Nacional del Sector Postal. Vid. parágrafo 3.
Artículo 24 de la Ley 50/1997, de 27 de noviembre, del Gobierno.
Ley 15/2007, de 3 de julio, de Defensa de la Competencia.
Disposición Final 1ª del Real Decreto 1613/2011, de 14 de noviembre. Vid. parágrafo 4.

Artículo 37. Inspección del juego.

1. Las funciones de control e investigación de las actividades del juego y de las apuestas se realizarán por personal funcionario de la Administración del Principado de Asturias debidamente acreditado, que tendrá la consideración de agente de la autoridad.

2. Este personal tendrá las siguientes funciones:

a) Vigilancia e inspección del cumplimiento de la normativa.

b) Descubrimiento y persecución del juego y las apuestas clandestinos.

c) Levantar las pertinentes actas por infracciones administrativas.

d) Proceder al precinto y comiso de los elementos o clausura de los establecimientos de juego y apuestas de acuerdo con lo dispuesto en esta Ley.

f) Informes y asesoramiento, en materia de juego, cuando así le sea solicitado.

3. El personal de inspección y control del juego y apuestas está facultado para acceder y examinar las máquinas y documentos que resulten necesarios para el cumplimiento de sus funciones.

4. Asimismo, la inspección podrá entrar en las fincas, locales de negocio y demás establecimientos en donde se desarrollen actividades de juego o apuestas o exista alguna prueba de ello, para reconocer despachos, instalaciones o explotaciones. Cuando se refiera al domicilio particular de cualquier español o extranjero será precisa la obtención del oportuno mandamiento judicial.

5. Los titulares de autorizaciones o establecimientos, sus representantes legales o las personas que se encuentren al frente de las actividades en el momento de la inspección tendrán la obligación de facilitar a este personal el acceso a los establecimientos y a sus dependencias, así como el examen de los libros, documentos y registros que necesiten para realizar la inspección.

Artículo 38. Actas de la inspección.

1. Los hechos constatados por el personal al servicio de la inspección del juego se formalizarán en acta, la cual será remitida al órgano competente a fin de que inicie, en su caso, el oportuno procedimiento.

2. El acta, en todo caso, deberá ser levantada por el funcionario o funcionarios intervinientes ante el titular del establecimiento sometido a inspección o, en su defecto, ante el representante legal del mismo o ante el empleado que se halle al frente del establecimiento en que se practique o, en último orden, ante cualquier empleado, quienes deberán firmar el acta; si se negaran a estar presentes o a firmar, se harán constar en el acta tales circunstancias.

3. En el acta se consignarán íntegramente los datos y circunstancias precisos para la mejor y más completa expresión de los hechos y, asimismo, se consignarán las circunstancias personales y documento nacional de identidad de los firmantes. En todo caso, se hará entrega de una copia al interesado o a su representante y, si éste se negara a recibirla, se le enviará por alguno de los medios previstos en las disposiciones vigentes.

4. Las actas extendidas por los funcionarios adscritos a la inspección del juego tienen la naturaleza de documentos públicos y tendrán valor probatorio, sin perjuicio de las pruebas que en defensa de los respectivos derechos o intereses puedan señalar o aportar los propios interesados.

TÍTULO VI

DEL RÉGIMEN SANCIONADOR

⇒ Título VI de la Ley 13/2011, de 27 de mayo. Vid. parágrafo 3.
Título IX del Decreto 77/1997, de 27 de noviembre, por el que se aprueba el Reglamento de máquinas recreativas y de azar en Asturias.
Título III del Decreto 7/1998, de 19 de febrero,que aprueba el Reglamento del Bingo de Asturias.-
Ley 30/1992, de 26 de noviembre, de Régimen Jurídico de las Administraciones Públicas y del Procedimiento Administrativo Común. Vid. parágrafo 29.2.
Real Decreto 1398/1993 de 4 de agosto, que aprueba el Reglamento del Procedimiento para el ejercicio de la potestad sancionadora. Vid. parágrafo 29.3.
LO 12/1995, modificada por la Ley 6/2011, de 30 de junio.

Artículo 39. Infracciones administrativas.

1. Serán infracciones administrativas en materia de juego las acciones y omisiones tipificadas como tales en la presente Ley.

2. Las infracciones se clasifican en muy graves, graves y leves.

Artículo 40. Infracciones muy graves.

Son infracciones muy graves:

a) La organización, práctica, celebración o explotación de juegos o apuestas no catalogados, o sin poseer la correspondiente autorización administrativa, así como la celebración o práctica de los mismos fuera de los locales o recintos permitidos o mediante personas no autorizadas.

Jurisprudencia.

– TSJ Asturias (Sala de lo contencioso-administrativo, Sección 1ª) sentencia núm. 1/2003, de 22 de diciembre de 2003.

b) No encontrarse inscritos en el Registro General de Juegos y Apuestas del Principado de Asturias las personas, los establecimientos, las máquinas o cualesquiera otros datos de interés relativos a la actividad del juego.

c) Reducir el capital de las sociedades de las empresas de juego por debajo de los límites señalados en la presente Ley.

d) La fabricación, comercialización, distribución o explotación de máquinas y elementos de juego destinados a su uso en el ámbito territorial de la Comunidad Autónoma incumpliendo la normativa vigente en materia de juego.

e) Permitir o consentir la práctica de juego o apuestas en locales no autorizados, por personas no autorizadas, así como la instalación o explotación de máquinas recreativas y de azar carentes de la correspondiente autorización.

f) La utilización de datos o documentos falsos o falseados para obtener los permisos, autorizaciones o inscripciones.

g) La modificación unilateral de cualquiera de las condiciones en virtud de las cuales se concedieron las preceptivas autorizaciones.

h) La cesión de las autorizaciones otorgadas, sin contar con la debida autorización o aprobación. Esta infracción será imputable al cedente y al cesionario.

i) La manipulación de los juegos, apuestas, máquinas tipo «B» o «C» o material en perjuicio de los participantes.

j) La admisión de apuestas o la concesión de premios que excedan de los máximos permitidos para cada actividad de juego.

k) El impago total o parcial a los jugadores o apostantes de las cantidades con que hubieran sido premiados.

l) La venta a precio distinto del autorizado de cartones del juego del bingo, boletos o billetes de juego, apuestas, rifas, tómbolas.

m) Instalar o explotar máquinas en número que exceda del autorizado. En este caso, la infracción será imputable a todas las personas que han intervenido en la instalación o explotación.

n) La concesión de préstamos, directamente o por medio de tercero, a los jugadores o apostantes por parte de los titulares o empleados de la empresa organizadora o explotadora de juego y apuestas, o permitir que terceros realicen préstamos en los establecimientos de juego.

ñ) Instalar, explotar o permitir la instalación y funcionamiento de cajeros automáticos de entidades financieras en los establecimientos de juego. Se entenderá que un cajero se halla instalado en un establecimiento de juego cuando se encuentre en el interior del local donde se celebren los juegos o apuestas, incluido el vestíbulo, o cuando esté instalado en alguna de sus paredes exteriores.

o) La participación como jugadores del personal de inspección y control del juego, salvo para el ejercicio de sus funciones, así como de los altos cargos de la Administración del Principado de Asturias que tengan atribuidas competencias en materia de casinos, juegos y apuestas.

p) La participación como jugadores de los accionistas, partícipes o titulares de la propia empresa, su personal, directivos y empleados, así como los cónyuges, ascendientes y descendientes de primer grado.

q) La participación como jugadores, por sí o por medio de terceros, del personal empleado y los titulares de establecimientos hosteleros a que se refiere el artículo 24.1 de esta Ley, así como sus cónyuges, ascendientes y descendientes en primer grado, en los juegos y apuestas que gestionen o exploten dichas empresas.

r) Autorizar o permitir a los menores de edad, a los incapacitados o a personas sujetas a prohibición la entrada en locales donde la tengan prohibida o la práctica de juegos de suerte, envite o azar.

s) La negativa u obstrucción a la actuación inspectora de control y vigilancia realizada por

agentes de la autoridad, así como por los funcionarios y órganos encargados o habilitados específicamente para el ejercicio de tales funciones.

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

u) La contratación de personal que no disponga del documento profesional.

v) Efectuar publicidad de los juegos y apuestas o de los establecimientos en que se practiquen, sin la debida autorización o al margen de los límites fijados en la misma.

w) Ejercer coacción o intimidación sobre los jugadores en caso de protesta o reclamación.

x) La fabricación, comercialización de géneros estancados o prohibidos, relacionados con el material de juego.

y) La comisión de una infracción calificable como grave habiendo sido sancionado por dos infracciones graves cometidas en el período del año inmediatamente anterior o por cinco en el período de los tres años anteriores.

z) Incumplir o violar la medidas cautelares adoptadas por la Administración al amparo del artículo 51 de esta Ley en los procedimientos de inspección y sancionadores.

✐ Letra z) añadida por art. 4.2 de Ley núm. 7/2005, de 29 diciembre.

Artículo 41. Infracciones graves.

Son infracciones graves:

a) No tener o llevar incorrectamente los libros de reclamaciones o registros exigidos en la presente Ley o en la correspondiente reglamentación de juego, negarse a ponerlos a disposición de quien los reclame, así como no dar curso a las reclamaciones formuladas.

b) No remitir en plazo a los órganos competentes la información y datos que la normativa exija.

c) No exhibir en el establecimiento de juego o, en su caso, en las máquinas el documento acreditativo de la correspondiente autorización, así como aquellos otros documentos que en desarrollo de esta Ley se exijan.

d) Proceder a cualquier transferencia de las acciones o participaciones de la sociedad sin notificación a la Administración.

e) Las promociones de venta mediante actividades análogas a las de los juegos incluidos en el Catálogo.

f) La admisión de más jugadores de los que permita el aforo del local.

g) Realizar la transmisión de una máquina sin cumplimentar los requisitos establecidos reglamentariamente.

h) La manipulación de las máquinas tipo «A» en perjuicio de los participantes o de la Administración.

i) La conducta desconsiderada hacia los jugadores o los apostantes, tanto durante el desarrollo del juego o de la apuesta como en el caso de protestas o reclamaciones de éstos.

j) El incumplimiento de las normas técnicas previstas en el reglamento de cada juego o apuesta.

k) El incumplimiento de la prohibición establecida en el artículo 13.2 de la presente Ley.

l) La comisión de una infracción calificable como leve habiendo sido sancionado por dos infracciones graves cometidas en el período del año inmediatamente anterior o por cinco en el período de los tres años anteriores.

m) No comunicar o comunicar fuera de plazo el traslado o cambio de ubicación de las máquinas tipo «A» o recreativas, de la máquinas tipo «B» o recreativas con premio y de las máquinas tipo «C» o de azar.

✐ Letra m) añadida por art. 7 de Ley núm. 6/2003, de 30 diciembre.

n) No trasladar o trasladar fuera de plazo las máquinas tipo «A» o recreativas, las máquinas tipo «B» o recreativas con premio y las máquinas tipo «C» o de azar a los locales o almacenes designados en las comunicaciones de traslado diligenciadas por la Administración, así como la permanencia de tales máquinas en locales cerrados o sin actividad, o su traslado a los mismos.

✐ Letra n) añadida por art. 7 de Ley núm. 6/2003, de 30 diciembre.

ñ) La colaboración, en calidad de personal de juego, en la celebración o explotación de juegos

o apuestas no catalogados, sin poseer la preceptiva autorización o fuera de los locales o recintos permitidos, siempre que no se trate del organizador o titular de la actividad.

✐ Letra ñ) añadida por art. 4.3 de Ley núm. 7/2005, de 29 diciembre.

Artículo 42. Infracciones leves.

Son infracciones leves:

a) La práctica de juegos y apuestas de los denominados tradicionales no incluidos en el Catálogo de juegos y apuestas del Principado de Asturias en establecimientos públicos, círculos tradicionales o clubes públicos o privados, cuando la suma total de las apuestas en cada jornada tenga un valor económico superior en diez veces al salario mínimo interprofesional diario.

b) La exhibición de la documentación preceptiva de manera que dificulte su visibilidad, o la no adopción de las medidas necesarias para impedir su deterioro o manipulación.

c) No disponer en el local de los documentos que se establezcan en los reglamentos que desarrollen la presente Ley.

d) El incumplimiento de las condiciones establecidas en la Ley y reglamentos que la desarrollen, no señalado como falta grave o muy grave.

e) El incumplimiento del deber de comunicación previa e individualizada, exigido para la celebración de combinaciones aleatorias.

✐ Letra e) añadida por art. único.7 de Ley núm. 7/2010, de 29 octubre.

Artículo 43. Concurrencia de infracciones.

1. Cuando de la comisión de una infracción derive necesariamente la comisión de otra u otras, se impondrá únicamente la sanción correspondiente a la infracción más grave cometida.

2. Será sancionable como infracción continuada la realización de una pluralidad de acciones u omisiones que infrinjan el mismo o semejantes preceptos administrativos, en ejecución de un plan preconcebido o aprovechando idéntica ocasión.

En estos supuestos el responsable será sancionado con la multa correspondiente a la infracción cometida en su máxima cuantía, si los hechos revisten notoria gravedad y en atención a los perjuicios causados.

Artículo 44. Responsables.

1. Son responsables de las infracciones tipificadas en la presente Ley las personas físicas o jurídicas que las cometan, aun a título de simple negligencia.

2. De las infracciones cometidas en materia de juego y apuestas por directivos, administrativos y empleados en general de establecimientos de juego o de locales con máquinas de juego responderán también, directa y solidariamente, las personas o entidades para quienes aquellas presten sus servicios.

3. Igualmente, responderán solidariamente de las infracciones cometidas en materia de juego y apuestas por las entidades jurídicas los directivos, administradores o miembros de sus órganos colegiados de administración, salvo en los casos siguientes:

a) Cuando quienes formen parte de órganos colegiados de administración no hubieran asistido por causa justificada a las reuniones correspondientes, hubiesen votado en contra o salvado su voto con relación a las decisiones o acuerdos que hubiesen dado lugar a la infracción.

b) Cuando dichas infracciones sean exclusivamente imputables a otras personas con funciones de representación en la entidad.

Artículo 45. Responsabilidad de los jugadores y visitantes.

1. Son infracciones cometidas por jugadores y visitantes de locales donde se practica el juego:

a) Entrar en el local o participar en el juego teniéndolo prohibido, de conformidad con lo dispuesto en el artículo 36 de la presente Ley.

b) Utilizar fichas, cartones u otros elementos de juego que sean falsos conociendo su irregularidad.

c) Manipular máquinas o elementos de juego.

d) Participar en juegos y apuestas clandestinos o ilegales.

e) Interrumpir sin causa justificada una partida o un juego.

f) Omitir la colaboración debida a los agentes de la autoridad.

g) Perturbar el orden en las salas de juego.

2. Las infracciones a que se refieren las letras d), e) y g) del apartado anterior de este artículo se considerarán leves, y el resto, graves.

Ap. 2 modificado por art. 4.4 de Ley núm. 7/2005, de 29 diciembre.

Artículo 46. Sanciones pecuniarias.

1. Las infracciones muy graves se sancionarán con multa de entre dos millones quinientas mil una pesetas (quince mil veinticinco euros con treinta y un céntimos) y cien millones de pesetas (seiscientos un mil doce euros con diez céntimos).

2. Las infracciones graves se sancionarán con multa de entre quinientas mil una pesetas (tres mil cinco euros con cero siete céntimos) y dos millones quinientas mil pesetas (quince mil veinticinco euros con treinta céntimos).

Las infracciones graves cometidas por jugadores y visitantes pueden ser sancionadas con multa de hasta un millón de pesetas.

3. Las infracciones leves se sancionarán con multa de hasta quinientas mil pesetas (tres mil cinco euros con cero seis céntimos).

Artículo 47. Sanciones accesorias.

1. En las infracciones muy graves, en atención a las circunstancias que concurran y trascendencia de la infracción:

a) Inhabilitación de la persona sancionada por un período de dos a quince años para actividades de juego y apuestas, y consiguiente revocación de las autorizaciones de las que sea titular.

b) Revocación de las autorizaciones para actividades de juego y apuestas, sin que puedan volver a obtenerse por el mismo titular durante un período de dos a quince años.

c) Clausura del establecimiento donde tenga lugar la explotación del juego o apuesta, durante un período de dos a quince años.

d) Suspensión de las autorizaciones por un período máximo de dos años.

e) Inscripción de limitaciones de acceso en el Registro General de Juegos y Apuestas.

2. En las infracciones graves, en atención a las circunstancias que concurran y trascendencia de la infracción:

a) Inhabilitación de la persona sancionada por un período de hasta dos años para actividades de juego y apuestas, y consiguiente revocación de las autorizaciones de las que sea titular.

b) La suspensión de las autorizaciones o cierre del establecimiento para actividades de juego o apuestas por un período máximo de un año.

c) Inscripción de limitaciones de acceso en el Registro General de Juegos y Apuestas.

3. En las infracciones cometidas por jugadores y visitantes, en atención a las circunstancias que concurran y trascendencia de la infracción:

a) Prohibición de entrada en un casino o sala de juego por un máximo de cinco años.

b) En cualquier caso, la comisión de las infracciones cometidas por jugadores y visitantes llevará aparejada el comiso de los beneficios ilícitos obtenidos.

4. Podrá acordarse, asimismo, como sanción accesoria, la suspensión de la vigencia de los documentos profesionales de los empleados, directivos y socios de las empresas dedicadas al juego responsables de la comisión de una infracción muy grave o grave y podrá prohibirse que obtengan nuevos documentos.

5. En los establecimientos cuya actividad principal no sea el juego o las apuestas, no podrá imponerse la clausura o cierre, pero sí la prohibición de instalar y practicar las referidas actividades.

Artículo 48. Competencia para el ejercicio de la potestad sancionadora.

1. Corresponderá al Consejo de Gobierno la imposición de sanciones por faltas muy graves cuya cuantía se halle comprendida entre trescientos mil quinientos seis euros con seis céntimos y seiscientos un mil doce euros con diez céntimos.

2. Corresponderá al Consejero competente en la materia la imposición de sanciones por faltas muy graves cuya cuantía se halle comprendida entre noventa mil ciento cincuenta y dos euros y trescientos mil quinientos seis euros con cinco céntimos con cinco céntimos.

3. Corresponderá al Director General competente en materia de inspección y control de las actividades del juego y las apuestas la imposición de sanciones por faltas muy graves cuya cuantía

no exceda de noventa mil ciento cincuenta y un euros con noventa y nueve céntimos, así como las correspondientes a faltas graves y leves.

4. En todos los casos, la competencia para iniciar el procedimiento sancionador corresponderá al Director General competente en materia de inspección y control de las actividades del juego y las apuestas.

5. Las sanciones accesorias serán impuestas por el órgano competente para la imposición de las sanciones principales.

✐ Modificado por art. 4.5 de Ley núm. 7/2005, de 29 diciembre.

Artículo 49. Graduación de las sanciones.

1. Para determinar la graduación de las sanciones deberán tenerse en cuenta las circunstancias personales y materiales que concurren en los hechos y, especialmente:

a) La existencia de intencionalidad o reiteración.

b) Los perjuicios producidos directamente a terceros y a la Administración.

c) La reincidencia en la comisión de una infracción.

d) La trascendencia económica y social de la infracción.

e) El cumplimiento espontáneo de las obligaciones o deberes del infractor por iniciativa propia, en cualquier momento del procedimiento administrativo sancionador, si todavía no se ha dictado resolución.

2. Los criterios de graduación son aplicables simultáneamente.

3. Sin perjuicio de la reducción establecida en el apartado siguiente, la cuantía de una multa no podrá ser en ningún caso inferior al quíntuplo de la cantidad defraudada u obtenida irregularmente, siempre que se halle dentro de los límites señalados en el artículo 43.

4. Si el imputado reconoce su responsabilidad con anterioridad al comienzo del plazo previsto al dictar la resolución que pone fin al procedimiento, se podrá aplicar una reducción del veinte por ciento sobre el importe de la sanción pecuniaria propuesta. En ese caso se impondrá, sin más trámite, la sanción que proceda.

Artículo 50. Efectos accesorios de las sanciones.

1. Durante el plazo de suspensión de una autorización o cierre o inhabilitación temporal de un local no podrán concederse nuevas autorizaciones a la empresa o persona sancionada ni puede autorizarse a otras empresas a desarrollar actividades relacionadas con el juego en el local o locales en que se ha producido la infracción.

2. En caso de que falte la autorización para la organización, explotación o gestión de un juego, o de que haya sido revocada o suspendida, la autoridad sancionadora podrá acordar el comiso y, en su caso, la destrucción de las máquinas o elementos de juego objeto de la infracción. No procederá el comiso o destrucción de las máquinas o efectos del juego cuando éstos no sean clandestinos y hayan sido adquiridos por un tercero de buena fe.

3. Asimismo, la autoridad sancionadora ordenará el comiso de las apuestas percibidas y de los beneficios ilícitos obtenidos, cuyo importe deberá ingresarse en la Tesorería General del Principado de Asturias; en dicho caso, los particulares perjudicados podrán comparecer ante el órgano incoador del expediente y solicitar que les sea entregada la parte de los beneficios obtenida a su costa, siempre que sean identificados en el expediente como tales perjudicados.

Artículo 51. Medidas cautelares.

1. Si hay indicios racionales de infracción grave o muy grave, el órgano competente para la resolución del expediente sancionador podrá acordar como medida cautelar, previa o simultáneamente a la instrucción del expediente, el precinto y depósito de las máquinas, material y elementos de juego y la suspensión de las autorizaciones.

2. El órgano competente, sin perjuicio de las sanciones que procedan, podrá acordar, en cualquier caso, el cierre inmediato de los establecimientos en que se organice o practique el juego sin estar autorizado y podrá acordar también el comiso de los materiales y el dinero relacionados con las actividades de juego utilizados para practicarlo, así como de las apuestas realizadas.

3. Los agentes de la autoridad, en el momento de levantar acta de las infracciones, podrán adoptar directamente las medidas cautelares a que se refieren los apartados 1 y 2 de este artículo y proceder al precinto y depósito de las máquinas, material y elementos de juego. En este caso, el órgano competente para la resolución del expediente deberá confirmar o levantar las medidas caute-

lares adoptadas en el plazo de un mes, vencido el cual, si no han sido ratificadas, quedarán sin efecto, sin perjuicio de la prosecución del expediente sancionador.

DISPOSICIONES TRANSITORIAS

Primera.

Las funciones de inspección y control, hasta que se dé cumplimiento a lo previsto en el título V, se ejercerán por las Fuerzas y Cuerpos de Seguridad del Estado, en virtud de los correspondientes convenios y acuerdos entre la Administración de la Comunidad Autónoma y la Administración del Estado.

Segunda.

En tanto no se establezca otra cosa por las disposiciones que desarrollen la presente Ley, la Rifa Benéfica de Oviedo y la Rifa Pro Infancia de Gijón seguirán rigiéndose por su normativa específica.

Tercera.

Las autorizaciones de carácter temporal concedidas con anterioridad a la entrada en vigor de esta Ley se considerarán válidas y en vigor hasta la conclusión del plazo indicado en las mismas. Las autorizaciones sin plazo de vigencia deberán renovarse, al menos, en el plazo de cinco años a contar desde la entrada en vigor de la presente Ley.

DISPOSICIÓN DEROGATORIA

Quedan derogadas cuantas disposiciones de igual o inferior rango contradigan lo establecido en la presente Ley.

DISPOSICIONES FINALES

Primera.

Por el Consejo de Gobierno se dictarán las disposiciones necesarias para el desarrollo y ejecución de la presente Ley.

Segunda.

La presente Ley entrará en vigor el día siguiente al de su publicación en el «Boletín Oficial del Principado de Asturias».

D) Illes Balears

§ 9 DECRETO 132/2001, DE 30 NOVIEMBRE. MEDIDAS REGULADORAS EN MATERIA DE JUEGO

(BOIB núm. 147, de 8 diciembre; rect. BOCAIB núm. 68, de 6 junio 2002 [LIB 2001, 346 y LIB 2002, 204])

⇒ Real Decreto 2110/1998, de 2 de octubre.
En Illes Balears, véase:
Ley 4/2012, de 30 de abril. Establece el régimen sancionador en diversas materias en el ámbito de la comunidad autónoma de las Illes Balears y fija medidas administrativas urgentes en materia de juego.
Decreto 43/2012, de 25 de mayo.
Decreto 55/2009, de 11 de septiembre.
Decreto 19/2006, de 10 de marzo.
Orden de 30 de diciembre de 2005.
Orden de 28 de febrero de 2005.
Acuerdo de 21 de abril de 2006.
Resolución de 17 de octubre de 2005.
Resolución de 25 de enero de 2005.
Decreto 20/2005, de 25 de febrero.
Decreto 33/2002, de 8 de marzo.
Orden de 26 de julio de 2006.
Orden de 9 de abril de 2002.
Decreto 108/2001, de 3 de agosto.
Decreto 34/2001, de 2 de marzo.
Decreto 79/2002, de 31 de mayo.
Decreto 35/2000, de 10 de marzo.
Orden de 17 de junio de 1997.
Decreto 186/1996, de 11 de octubre.
Decreto 102/1990, de 13 de diciembre.
Decreto 34/1997, de 7 de marzo.

De conformidad con lo establecido en el artículo 10.25 del Estatuto de Autonomía de las Illes Balears, aprobado por Ley Orgánica 2/1983, de 25 de febrero, reformado mediante Ley Orgánica 9/1994, de 24 de marzo y Ley Orgánica 3/1999, de 8 de enero, corresponde a la Comunidad Autónoma de las Illes Balears la competencia exclusiva en materia de casinos juegos y apuestas con exclusión de las apuestas mutuas deportivo-benéficas.

En virtud del Real Decreto 123/1995, de 23 de febrero, se traspasan por parte del Estado, a la CAIB, las funciones y servicios en materia de casinos, juegos y apuestas.

Mediante Decreto 109/2000, de 14 de julio, de Distribución de Competencias en Materia de Casinos, Juegos y Apuestas, se atribuyen las mismas a la Consejería de Interior, que las ejercerá a través de la Dirección General de Interior.

El Decreto 34/2001, de 2 de marzo, que modificó el Decreto 28/1999, de 26 de marzo, de Medidas Limitadoras de la Oferta de Juego en la CAIB, provocó que desde distintas asociaciones representativas del sector del juego en nuestra comunidad se solicitase una nueva regulación que, sin desvirtuar el efecto limitador sobre el juego contenido en el Decreto 34/2001, reordenará ciertas actividades de distintos sectores.

Mediante la presente norma se realizan algunas adaptaciones en el régimen jurídico de los distintos subsectores:

En materia de casinos, se da una regulación a la antesala prevista en el artículo 19 del Reglamento de Casinos, aprobado mediante Decreto 34/1997. Se ha estimado oportuno que la misma tenga unas condiciones de acceso y estancia menos estrictas que la sala principal o privadas, pero sin descuidar la necesidad de control de los usuarios que acceden a la misma.

Por otro lado, se realiza la necesaria adaptación al euro de diversos valores previstos en pesetas en las reglamentaciones específicas. En este sentido, se ha aprovechado, dadas las elevadas cuantías, para refundir las fianzas de explotación de casino con las de explotación de máquinas «C».

Asimismo, se ha añadido, en el artículo 18 del citado Reglamento de Casinos, la posibilidad de que éstos puedan ofrecer como servicio complementario una instalación hotelera de, como mínimo, cuatro estrellas, aspecto previsto en el derecho autonómico comparado.

Por último, en materia de casinos, se suprime la disposición transitoria primera, apartado 3, del Decreto 34/1997, por el que se aprueba el Reglamento de Casinos de la CAIB, al no tener ésta actualmente razón de ser.

En materia de salones recreativos, se permite la posibilidad de que éstos puedan explotar el número máximo de máquinas «B» que permita su aforo, aunque con la limitación de que dichas máquinas no pueden ser explotadas en otros locales de distintas características, y que en estos locales deberá existir siempre un número mínimo de máquinas instalado. El correlato lógico a esta medida, en la línea del Decreto 34/2001, es el establecimiento de limitación para la apertura de nuevos salones tipo «B», salvo en el caso de que se aporte la acreditación del cumplimiento de ciertos requisitos adicionales de carácter geográfico.

Reseñable, asimismo, es la limitación al 20% de la superficie total del salón del bar cafetería, que acaba con ciertas prácticas que desvirtuaban la configuración legal y tradicional de salón recreativo, al tiempo que podían incurrir en competencia desleal a los bares y cafeterías.

Siguiendo con los subsectores del juego en las Illes Balears, se permite aumentar el parque de máquinas «B» en las salas de bingo, aunque dicho aumento no es reputable como sustancial, ya que podrán instalar una máquina «B» por cada 35 jugadores de aforo en la sala, permitiéndose anteriormente una máquina «B» por cada 50.

El presente Decreto aumenta las limitaciones de instalación de salas de bingo ya previstas en el Decreto 34/2001, ya que, a los requisitos ya establecidos en esa norma, añade otros adicionales de carácter geográfico.

Por último, la reciente inscripción en el Registro de Asociaciones de las Illes Balears de la «Asociación de empresas de Grúas Expendedoras de Baleares», para la promoción, defensa y protección de los intereses de sus asociados, dedicados a la explotación, fabricación o comercialización de las máquinas comúnmente conocidas como tipo «grúa», hace necesaria la regulación de este tipo de máquinas que actualmente se halla sin regulación expresa en nuestra comunidad, prescribiendo el presente decreto su régimen de instalación y explotación, haciéndose eco de la petición de la propia asociación, con la previsión de su posterior desarrollo en el futuro Reglamento de Máquinas Recreativas y de Azar de la CAIB.

Por todo lo anteriormente expuesto, efectuados los trámites reglamentarios, de acuerdo con el Consejo Consultivo de las Illes Balears, a propuesta del Consejero de Interior y previa deliberación del Consejo de Gobierno en su sesión de 30 de noviembre de 2001, decreto:

Artículo 1.

...

✐ Derogado por disp. derog. 1 de Decreto núm. 84/2004, de 1 octubre.

⇒ Decreto 43/2012, de 25 de mayo, que regula Regula diversos aspectos relacionados con las máquinas recreativas de juego, los salones recreativos de juego y las salas de bingo.
Decreto 55/2009, de 11 de septiembre, que regula el régimen jurídico de las salas de juego.
Decreto 108/2001, de 3 de agosto, que regula las apuestas hípicas y otros juegos de promoción del trote.
Resolución de 25 de enero 2005 y Resolución de 17 de octubre 2005, que autorizan las reglas de desarrollo de los seis tipos de juego de promoción del trote.

Artículo 2. Salas de Bingo.

1. A partir de la entrada en vigor del presente Decreto, podrán instalarse en las salas de bingo una máquina «B» por cada 35 personas de aforo autorizado para la sala. A este efecto, las máquinas que se soliciten se podrán autorizar sin necesidad de realizar un alta por sustitución de otra de las mismas características.

2. Las máquinas autorizadas al amparo del presente artículo únicamente podrán ser instaladas en salas de bingo, para lo cual deberá incorporarse a la guía de circulación el distintivo acreditativo de esta circunstancia.

3. Las empresas de bingo que soliciten autorización de una sala de bingo en virtud de lo previsto en el artículo 2 del Decreto 34/2001, de 2 de marzo, deberán acreditar, de forma fehaciente y bastante, que existe un radio mínimo de 1.000 metros entre la sala cuya autorización se pretende, y las salas de bingo ya autorizadas.

4. La solicitud de traslado de las salas de bingo ya existentes, deberá ir acompañada de justificación suficiente y bastante de que la nueva ubicación está comprendida en un radio de 150 metros de la ubicación anterior, respetando como mínimo la distancia existente entre las salas de bingo

autorizadas en el momento de entrada en vigor del presente Decreto. En otro caso será de aplicación el apartado anterior respecto del radio mínimo.

⇒ Decreto 55/2009, de 11 de septiembre, que regula el régimen jurídico de las Salas de juego.
Artículo 2 del Decreto 19/2006, de 10 de marzo, que regula determinados aspectos del régimen jurídico aplicable a la instalación de máquinas de juego.
Orden de 15 de febrero 2005, que regula diversos aspectos en materia de bingos.
Capítulo III del Decreto 43/2012, de 25 de mayo, que regula diversos aspectos relacionados con las máquinas recreativas de juego, los salones recreativos de juego y las salas de bingo.
Decreto 186/1996, de 11 de octubre, que se encarga de la determinación de las entidades autorizadas para la explotación de salas.
Decreto 79/2002, de 31 de mayo, que regula una nueva modalidad de pago de la tasa fiscal para el juego del bingo.

Artículo 3. Casinos.

1. Cuando las máquinas tipo «C» estén instaladas en la antesala prevista en el artículo 19 del Decreto 34/1997, por el que se aprueba el Reglamento de Casinos de la CAIB, deberá constar claramente en los accesos exteriores la prohibición de entrada a menores de edad, y se dispondrá de un servicio o sistema de control y vigilancia específico, que bajo la responsabilidad del casino, impedirá la entrada a menores de edad y a las personas que lo tengan legalmente prohibido o que puedan perturbar el orden, la tranquilidad o el desarrollo de los juegos, y controlarán el aforo autorizado del local. A estos efectos, los titulares podrán requerir la identificación suficiente de las personas que deseen acceder a la antesala, reconociéndosele al titular del casino de juego el ejercicio del derecho de admisión para llevar a efecto dicho control de acceso.

2. Los artículos 5.d, 18.2, 50.1 la disposición transitoria primera.2 del Decreto 34/1997, de 7 de marzo, por el que se aprueba el Reglamento de Casinos de Juego de la Comunidad Autónoma de las Illes Balears quedarán redactados de la siguiente manera:

«Artículo 5.d).

El capital social mínimo habrá de ser de 4.800.000 euros, si la sociedad pretende la autorización de un casino de juego en el Isla de Mallorca, y de 2.400.000 euros si la sociedad pretende la instalación de un casino en la Isla de Menorca o en la Isla de Ibiza. En ambos casos dicho capital estará totalmente suscrito y desembolsado, y su cuantía no podrá disminuir durante la existencia de la sociedad.

Artículo 18.2.

Asimismo, tendrá carácter facultativo la prestación de los siguientes servicios que en todo caso deberán contar con las autorizaciones concurrentes que demandan los distintos sectores del ordenamiento jurídico a que se refieren.

a) Sala de teatro y cinematógrafo.

b) Sala de congresos y convenciones.

c) Sala de conciertos.

d) Sala de exposiciones.

e) Instalaciones deportivas o gimnásticas.

f) Actividad comercial.

g) Instalaciones hoteleras con categoría de como mínimo cuatro estrellas, que deberán localizarse en el mismo inmueble o conjunto arquitectónico.

Artículo 50.1.

Con carácter previo a la solicitud de autorización de apertura y funcionamiento a que se refiere el artículo 11 de este reglamento, la empresa titular de la autorización de instalación del casino de juego deberá constituir una fianza de 900.000 euros si el casino que pretende explotar está ubicado en Mallorca y de 450.000 euros si está ubicado en Menorca o en Ibiza.

Disposición transitoria primera.2.

Las empresas titulares de casinos de juego que, al momento de entrada en vigor del presente reglamento, tengan autorizado algún casino en el ámbito territorial de la Comunidad Autónoma de las Illes Balears, dispondrán de cinco años para completar la fianza hasta la cuantía contemplada en el artículo 50 para dichas empresas, fijándose la cuantía inicial en 300.000 euros».

⇒ Artículo 2 del Decreto 19/2006, de 10 de marzo, que regula determinados aspectos del régimen jurídico aplicable a la instalación de máquinas de juego.
Capítulo III del Decreto 43/2012, de 25 de mayo, que regula diversos aspectos relacionados con las máquinas recreativas de juego, los salones recreativos de juego y las salas de bingo.
Decreto 55/2009, de 11 de septiembre, que regula el régimen jurídico de las Salas de juego.

Artículo 4. Máquinas «D».

1. Se establece un tipo de máquinas recreativas y de azar «D» denominado «Máquinas con premio en especie», que englobaría a las llamadas «grúas» y a aquellas expendedoras que incluyan algún elemento de juego, apuesta, envite o azar. Mediante Orden del Consejero de Interior se regularán los requisitos de homologación, explotación e instalación de dichas máquinas, y su régimen administrativo general.

2. A los efectos de instalación y explotación, a partir de la entrada en vigor del presente Decreto podrán instalarse:

a) Un máximo de 2 máquinas tipo D en los locales destinados a las actividades recogidas en los artículos 18 (hoteles), 19 (hotel-apartamento), 24 (campings), 34.4º (otras empresas no incluidas que den servicio directo al usuario de servicios turísticos), y 36, apartados 1, 2, 3 y 4 (salas de fiesta, salas de baile, discotecas y cafés concierto) de la Ley 2/1999, de 24 de marzo, General Turística de las Illes Balears.

b) Un máximo de una máquina tipo D en los locales destinados a las actividades recogidas en el artículo 34, apartados 1, 2 y 3 de la Ley General Turística de las Illes Balears (restaurantes, bares y cafeterías), cuando éstas tengan una superficie igual o superior a 80 m^2.

⇒ Decreto 43/2012, de 25 de mayo, que regula diversos aspectos relacionados con las máquinas recreativas de juego, los salones recreativos de juego y las salas de bingo.

Artículo 5. Instalación de máquinas tipo B.

...

✐ Derogado por disp. derog. de Decreto núm. 19/2006, de 10 marzo.

⇒ Capítulo II del Decreto 43/2012, de 25 de mayo, que regula diversos aspectos relacionados con las máquinas recreativas de juego, los salones recreativos de juego y las salas de bingo.
Decreto 19/2006, de 10 de marzo, que regula determinados aspectos del régimen jurídico aplicable a la instalación de máquinas de juego

Artículo 6. Disposiciones generales.

1. ...

✐ Ap. 1 derogado por disp. derog. de Decreto núm. 103/2006, de 1 diciembre.

2. ...

✐ Ap. 2 derogado por disp. derog. de Decreto núm. 55/2009, de 11 septiembre.

3. La cuantía de las fianzas que deben depositar las empresas para su inclusión en el Registro de Empresas es la siguiente:

a) 60.000 euros para los fabricantes y comercializadores de máquinas de tipo B o C.

b) 30.000 euros para las empresas operadoras de máquinas de tipo B o de salones de juego.

c) 60.000 euros para las empresas operadoras de máquinas de tipo C. Esta fianza no será exigible a los casinos que cumplan con lo que establece el artículo 50.1 del Reglamento de casinos de la comunidad autónoma de les Illes Balears.

d) 30.000 euros para las empresas de servicios técnicos de máquinas de tipo B o C.

✐ Ap. 3 modificado por art. 13.1 de Decreto núm. 77/2012, de 21 septiembre.

4. Las empresas operadoras de máquinas de tipo «B» vendrán obligadas a constituir en la Dirección General del Tesoro y Política Financiera de la CAIB una fianza adicional a la prevista en el artículo 28.2, y con sujeción a las demás normas del mismo precepto, por el importe que resulte de la aplicación de la escala siguiente, cuya cuantía deberá mantenerse actualizada, según las autorizaciones de explotación que tuvieran vigentes:

a) Hasta 50 máquinas: 30.000 euros.

b) Hasta 100 máquinas: 60.000 euros.

c) Hasta 300 máquinas: 180.000 euros.

d) Hasta 1.000 máquinas: 600.000 euros.

e) Más de 1.000 máquinas: 60.000 euros adicionales por cada 100 máquinas o fracción.

La garantía a la que se refiere el apartado anterior se duplicará en el caso de las empresas operadoras de máquinas de azar o de tipo C.

✐ Ap. 4 párr. 2º añadido por art. 13.2 de Decreto núm. 77/2012, de 21 septiembre.

5. Los casinos de juego no estarán obligados a constituir la fianza indicada en los puntos anteriores siempre que el importe resultante fuese igual o inferior al establecido en el artículo 50.1 del

Reglamento de Casinos de la Comunidad Autónoma de las Illes Balears. En caso contrario, el importe de la fianza a constituir será la diferencia entre ambas cantidades.

⇒ Disposición Adicional Primera del Decreto 19/2006, de 10 de marzo, que regula determinados aspectos del régimen jurídico aplicable a la instalación de máquinas de juego.
Artículo 14 de la Ley 13/2011, de 27 de mayo. Vid. parágrafo 3.
Capítulo III y Anexos I y II del Real Decreto 1614/2011, de 14 de noviembre. Vid. parágrafo 5.
Artículo 30.29 del Estatuto de Autonomía de las Islas Baleares, desarrollado por la Ley Orgánica 2/1983.
Capítulo I del Decreto 19/2006, de 10 de marzo, que regula determinados aspectos del régimen jurídico aplicable a la instalación de máquinas de juego.
Decreto 35/2000, de 10 de marzo, que establece la nueva regulación de la Comisión del Juego de les Illes Balears. Vid. parágrafo 33.1.
Decreto 102/1990, de 13 de diciembre, que aprueba el Reglamento de tributación de los juegos de Illes Balears.
Orden de 30 de diciembre 2005, por la que se aprueba el Catálogo de Juegos de la Comunidad Autónoma de les Illes Balears. Vid. parágrafo 33.2.

Disposición transitoria primera.

...

✐ Derogada por disp. derog. 1 de Decreto núm. 150/2002, de 20 diciembre.

Disposición transitoria segunda.

Una vez aprobada la normativa de desarrollo de los requisitos de homologación, instalación y explotación de las máquinas tipo «D», éstas dispondrán de un plazo de 4 años para adaptarse al régimen jurídico previsto en aquélla, sin perjuicio de lo que dispone el artículo 4 del presente Decreto.

⇒ Artículo 16 de la Ley 13/2011, de 27 mayo. Vid. parágrafo 3.
Capítulo III del Real Decreto 1613/2011, de 14 de noviembre. Vid. parágrafo 4.

Disposición Derogatoria

1. Queda derogada la disposición transitoria del Decreto 34/2001, de 2 de marzo, de Medidas Limitadoras de la Oferta de Juego en las Illes Balears.

2. Queda derogada la disposición transitoria primera, punto 3, del Decreto 34/1997, por el que se aprueba el Reglamento de Casinos de la CAIB de las Illes Balears.

3. Quedan sin efecto para el ámbito de la Comunidad Autónoma de las Illes Balears y con efectos desde el 1 de enero de 2002, los artículos 6.2, 10ª), 28.2, 34.1, 36.2 primer párrafo y 46.1 del Real Decreto 2110/1998, por el cual se aprueba el Reglamento de máquinas recreativas y de azar.

4. Quedan derogados, con efectos de 1 de enero de 2002, los artículos 5.2 d), 18.2 y 50.1 y la disposición transitoria primera, punto 2, del Decreto 34/1997, por el cual, se aprueba el Reglamento de casinos de la Comunidad Autónoma de las Illes Balears.

Disposición Final

El presente Decreto entrará en vigor el mismo día de su publicación en el «Boletín Oficial de las Illes Balears».

§ 10 DECRETO 150/2002, DE 20 DICIEMBRE. NORMAS COMPLEMENTARIAS EN MATERIA DE JUEGO

(BOIB núm. 156, de 28 diciembre [LIB 2002, 438])

⇒ Real Decreto 2110/1998, de 2 de octubre.
Orden de 25 de julio de 1990.
Illes Balears:
Decreto 132/2001, de 30 de noviembre.

De conformidad con lo establecido en el artículo 10.25 del Estatuto de Autonomía de las Illes Balears, aprobado por Ley Orgánica 2/1983, de 25 de febrero, reformado mediante Ley Orgánica 9/1994, de 24 de marzo y Ley Orgánica 3/1999, de 8 de enero, corresponde a la Comunidad Autónoma de las Illes Balears la competencia exclusiva en materia de casinos, juegos y apuestas con exclusión de las apuestas mutuas deportivo-benéficas.

En virtud del Real Decreto 123/1995, de 23 de febrero, se traspasan por parte del Estado, a la CAIB, las funciones y servicios en materia de casinos, juegos y apuestas.

Mediante Decreto 109/2000, de 14 de julio, de distribución de competencias en materia de casinos, juegos y apuestas, se atribuyen las mismas a la Consejería de Interior, que las ejercerá a través de la Dirección General de Interior.

El Decreto 34/2001, de 2 de marzo, que modificó el Decreto 28/1999, de 26 de marzo, de medidas limitadoras de la oferta de juego en la CAIB, provocó que desde distintas asociaciones representativas del sector del juego en nuestra Comunidad se solicitase una nueva regulación que, sin desvirtuar el efecto limitador sobre el juego contenido en el Decreto 34/2001, reordenara ciertas actividades de distintos sectores. Fruto de esta solicitud se dictó el Decreto 132/2001, de 30 de noviembre, de Medidas Reguladoras en materia de juego donde se realizan algunas adaptaciones en el régimen jurídico de los distintos subsectores.

Dado el tiempo transcurrido desde la asunción de competencias en materia de juego, se ha considerado conveniente establecer la obligación de inscripción en el Registro Autonómico pertinente. Dicha obligación será exigible para aquellas empresas que quieran realizar sus actividades en nuestra comunidad a partir de día 15 de enero de 2003.

Por último, y como consecuencia de las peticiones de las asociaciones representantivas del sector del juego, por la presente norma se establecen diversos criterios de autorización de salones recreativos y de juego y se reconoce a los salones de juego autorizados con anterioridad a la entrada en vigor del Decreto 132/2001, la posibilidad de trasladar su ubicación en condiciones similares a las reconocidas para las salas de bingo en el punto 4 del artículo 2 del citado Decreto.

Por todo lo anteriormente expuesto, efectuados los trámites reglamentarios, oído el Consejo Consultivo, a propuesta del Consejero de Interior y previa deliberación del Consejo de Gobierno en su sesión de 20 de diciembre de 2002, decreto:

Artículo 1. Registro de empresas.

1. Las empresas que tengan por objeto la explotación de máquinas recreativas o de azar, o de explotación de salones recreativos o de juego, deberán inscribirse en el correspondiente Registro Autonómico, que será público y se llevará por el órgano que tenga atribuidas las competencias en materia de juego. Este organismo podrá estructurar el Registro en los libros o secciones que considere necesario.

2. A la solicitud de inscripción se acompañarán, además de los documentos exigidos el artículo 26 del Real Decreto 2110/1998, de 2 de octubre, por el que se aprueba el Reglamento de máquinas recreativas y de azar, la relación de las guías de circulación de todas las máquinas que explote en la Comunidad Autónoma de las Illes Balears, así como la relación de los locales donde estén situadas y en explotación.

⇒ Apartado 3 del artículo 22 de la Ley 13/2011, de 27 de mayo. Vid. parágrafo 3.
Título III (capítulos I, II, IV) del Real Decreto 1614/2011, de 14 de noviembre. Vid. parágrafo 5.

Artículo 2. Autorización para instalar máquinas recreativas con premio en los locales y dependencias expresados en los puntos 1 y 2 del artículo 5 del Decreto 132/2001, de 30 de noviembre, de medidas reguladoras en materia de juego.

...

✐ Derogado por disp. derog. de Decreto núm. 19/2006, de 10 marzo.

⇒ Título III y Disposición transitoria séptima de la Ley 13/2011, de 27 de mayo. Vid. parágrafo 3.
Decreto 43/2012, de 25 de mayo, que regula diversos aspectos relacionados con las máquinas recreativas de juego, los salones recreativos de juego y las salas de bingo.
Artículos 3, 8, 9, 12 y 19 del Real Decreto 1614/2011, de 14 de noviembre. Vid. parágrafo 5.
Artículo 42 de la Ley 30/1992 de 26 de noviembre, de Régimen Jurídico de las Administraciones Públicas y del Procedimiento Administrativo Común. Vid. parágrafo 29.2.
Artículos 6, 8, 14, 15, 17 del Real Decreto 1614/2011, de 14 de noviembre, Vid. parágrafo 5.
Artículos 3 letras c), d), e) y f) de la Ley 13/2011, de 27 de mayo. Vid. parágrafo 3.
Ley 10/2010, de 28 de abril, de prevención del blanqueo de capitales. Vid. parágrafo 28.4.

Artículo 3. Salones recreativos y de juego.

...

✐ Derogado por disp. derog.1 de Decreto núm. 84/2004, de 1 octubre.

Disposición transitoria Primera.

Las autorizaciones concedidas con anterioridad a la entrada en vigor del Decreto 132/2001, respecto de los salones que no puedan adaptarse a lo indicado en el presente Decreto, continuarán vigentes en el plazo previsto en las mismas siempre que, a juicio del órgano competente, la imposibilidad de adaptación quede suficientemente acreditada. Terminado este plazo, se podrá conceder una renovación de la autorización por un plazo improrrogable y excepcional de cinco años, en las condiciones previstas en el párrafo anterior.

Disposición transitoria Segunda.

La obligación contenida en el artículo primero del presente Decreto será exigible a las empresas que tengan por objeto la explotación de máquinas recreativas o de azar, o de explotación de salones recreativos o de juego, con efectos desde día 15 de enero de 2003.

DISPOSICIÓN DEROGATORIA

1. Quedan derogados los artículos 1.3, 5.4 y la disposición transitoria primera del Decreto 132/2001, de 30 de noviembre de medidas reguladoras en materia de juego.

2. Quedan sin efecto, para el ámbito de la CAIB, y con efectos a partir de la entrada en vigor de este Decreto, los artículos 37.1 y 44 puntos 1, 3 y 4 del Real Decreto 2110/1998 el que se aprueba el Reglamento de máquinas recreativas y de azar.

3. Queda sin efecto, para el ámbito de la CAIB, y con efectos a partir de la entrada en vigor de este Decreto, el punto tres de la disposición décima de la Orden de 25 de julio de 1990 de desarrollo del reglamento de máquinas recreativas y de azar, aprobado por Real Decreto 593/1990, de 27 de abril.

DISPOSICIÓN FINAL

El presente Decreto entrará en vigor el mismo día de su publicación en el «Boletín Oficial de las Illes Balears».

E) Canarias

§ 11 LEY 8/2010, DE 15 JULIO. LEY DE LOS JUEGOS Y APUESTAS

(BOCAN núm. 146, de 27 julio [LCAN 2010, 305])

⇒ En Canarias, véase:
Decreto 26/2012, de 30 de marzo.
Decreto 22/2009, de 3 de marzo.
Decreto 299/2003, de 22 de diciembre.
Decreto 3/2002, de 21 de enero.
Orden de 23 de diciembre 2005.
Orden de 20 de octubre 2005.
Decreto204/2001, de 3 de diciembre.
Decreto 57/1986, de 4 de abril.
Decreto 42/1998, de 2 de abril .
Decreto 182/1990, de 5 de septiembre.
Decreto 181/1990, de 5 de septiembre.
Decreto 174/1989, de 31 de julio.
Decreto 125/2008, de 3 de junio, por el que se aprueba el Reglamento de Hipódromos y Apuestas Hípicas de la Comunidad Autónoma de Canarias.

🕮 *Bibliografía.*

– La explotación de salones de juego y máquinas de azar en España. Un camino lleno de obstáculos para las empresas. Parte primera, Por Rafael Andrés Álvez, en Revista Jurídica del Deporte núm. 32/2011.

EXPOSICIÓN DE MOTIVOS

La Comunidad Autónoma de Canarias, de acuerdo con lo dispuesto en el artículo 30.28 de su Estatuto de Autonomía, tiene competencia exclusiva en materia de Casinos, Juegos y Apuestas, con exclusión de las Apuestas Mutuas Deportivo Benéficas.

En el ejercicio de la expresada competencia fue dictada la Ley 6/1985, de 30 de diciembre, reguladora de los juegos y apuestas en Canarias, norma que, habiéndose desbordado ampliamente con el transcurso del tiempo algunas de sus previsiones y dada la evolución experimentada hasta entonces en las reglas de funcionamiento en el sector, fue objeto mediante Ley 6/1999, de 26 de marzo, de una nueva redacción que abordó la nueva realidad que contemplaba en esas fechas el sector del juego y las apuestas en Canarias.

No obstante lo anterior, lo cierto es que hoy en día, entre otras causas dado el imparable y vertiginoso avance de las nuevas tecnologías o la nueva regulación del silencio administrativo derivada de la modificación del artículo 43 de la Ley 30/1992, de 26 de noviembre, operada por la Ley 25/2009, de de 22 de diciembre, de modificación de diversas leyes para su adaptación a la Ley 17/2009, de 23 de noviembre, sobre libre acceso a las actividades de servicio y su ejercicio, se han detectado nuevos problemas no contemplados en la vigente legislación tales como:

– La aparición de nuevos canales para la práctica de los juegos y apuestas que afectan directamente al sector.

– Los indeseados efectos que, dado el factor de riesgo social para los intereses individuales y colectivos que constituyen los juegos y apuestas, se podrían derivar como consecuencia de la estimación, en determinados casos, de todas aquellas solicitudes no resueltas y notificadas en plazo, tales como la adquisición por los solicitantes de facultades o derechos careciendo de los requisitos esenciales para su adquisición, lo que puede acarrear una especial incidencia en otros sectores.

– El reducido, por no decir casi inexistente, campo en el que se desenvuelve la actividad de los locales de apuestas externas al venir referido solamente a las carreras de caballos, de galgos, así como al juego del frontón.

– La necesidad de reformar determinados aspectos del régimen sancionador insuficientemente regulados.

– La necesidad de establecer el concurso público como procedimiento para la concesión de la

autorización de instalación, no solo de casinos, sino también de bingos, hipódromos, canódromos y frontones, dado el aumento de competitividad entre las empresas del sector.

Asimismo, recientemente han entrado en vigor la referida Ley 17/2009, de 23 de noviembre, sobre libre acceso a las actividades de servicio y su ejercicio, así como la citada Ley 25/2009, de 22 de diciembre, de modificación de diversas leyes para su adaptación a la anterior; disposiciones ambas, que constituyen la normativa básica estatal a través de la cual se ha llevado a cabo la transposición de la Directiva 2006/123/CE del Parlamento Europeo y del Consejo, de 12 de diciembre de 2006, relativa a los servicios del mercado interior (DS), la cual obliga a todos los estados miembros a adaptar su normativa a la citada DS.

La citada norma comunitaria excluye de su ámbito de aplicación las actividades de juego por dinero que impliquen apuestas de valor monetario en juegos de azar que entrañan por parte de los Estados la aplicación de políticas relacionadas con el orden público y la protección de los consumidores. Sin embargo, ello no afecta a aquellas modalidades de juego, tales como las combinaciones aleatorias –siempre que la participación del público en estas actividades sea gratuita y en ningún caso exista sobreprecio o tarificación adicional, cualquiera que fuere el procedimiento o sistema a través del que se realice–, y determinado tipo de máquinas recreativas, en las que al no implicar su uso o celebración la realización de apuestas, deben ser excluidos del régimen de autorización o licencia previa.

En su virtud, se hace preciso acometer la redacción de un nuevo texto legal que aborde la nueva realidad que contempla el sector del juego y las apuestas en la Comunidad Autónoma de Canarias, adaptándola a los expresados requerimientos.

Con la expresada finalidad, la presente ley aborda, en primer lugar, la tarea de proporcionar el mínimo soporte normativo necesario al juego por medios electrónicos y no de una regulación detallada, ya que de ello se encargarán los reglamentos especiales de cada modalidad de juego. De lo que se trata, por tanto, es de llevar a cabo una regulación sucinta que haga posible el cumplimiento de unos objetivos mínimos, como son los de hacer visible la competencia de la Comunidad Autónoma en relación con estos juegos y la exigencia de autorización administrativa para la práctica de los mismos en condiciones de legalidad, así como la remisión de su regulación específica a las normas reglamentarias autonómicas que regulan los distintos tipos de juegos.

En segundo lugar, constituye, igualmente, objetivo de la misma la determinación, con carácter general, de los efectos desestimatorios del silencio administrativo en los casos de ausencia de resolución expresa en plazo de las solicitudes de autorización de instalación, apertura y funcionamiento de establecimientos dedicados al juego.

En tercer lugar, la ley aborda como otro de sus objetivos, además de la incorporación de un nuevo tipo de máquina recreativa con premio en especie, la ampliación del marco regulatorio de las apuestas que se organizan en los locales de apuestas externas, actualmente circunscrito a las carreras de caballos y galgos y al juego del frontón, a acontecimientos de toda índole previamente determinados.

Finalmente, mediante la presente ley se lleva a cabo la modificación de la actual normativa de infracciones y sanciones, mediante la inclusión de algún tipo nuevo, la eliminación de algún tipo considerado anacrónico por estar circunscrito al ámbito de la relación personal o privada entre el establecimiento y el cliente, así como la modificación de los tramos y cuantías de las multas para su adecuación a la nueva realidad social y económica.

CAPÍTULO I

Disposiciones Generales

Artículo 1. Objeto de la ley.

Es objeto de la presente ley la regulación, en el ámbito de la Comunidad Autónoma de Canarias, de todas las actividades relativas a los casinos, juegos y apuestas, en desarrollo del artículo 30.28 del Estatuto de Autonomía.

⇒ Ley Orgánica 9/1992, de 23 de diciembre, de Transferencia de Competencias a Comunidades Autónomas que accedieron a la autonomía por la vía del artículo 143 de la Constitución.
Artículo 5 de la Ley 30/1992, de 26 de noviembre. Vid. parágrafo 29.2.

Artículo 2. Ámbito de aplicación.

1. Se incluyen en el ámbito de la presente ley:

a) Las actividades de juego y apuestas, entendiéndose como tales, a los efectos de la presente ley, aquellas en las que se arriesgan entre partes, a ganar o perder, cantidades de dinero u objetos

económicamente evaluables, sobre el resultado de un acontecimiento incierto, ya intervenga la habilidad o destreza de los participantes o exclusivamente la suerte o el azar, ya se produzca el resultado mediante la utilización de aparatos automáticos, de redes electrónicas o telemáticas, o con la única intervención de la actividad humana.

b) Las empresas dedicadas a la fabricación e importación de materiales de juego, así como a la gestión y explotación de juegos y apuestas.

c) Los establecimientos donde se realice la gestión y explotación de juegos y apuestas.

d) Las personas que intervengan en la gestión, explotación y práctica de los juegos y apuestas.

2. Quedan excluidos del ámbito de la presente ley:

a) Las apuestas mutuas deportivo-benéficas, conforme a lo dispuesto en el artículo 30.28 del Estatuto de Autonomía.

b) Los juegos y apuestas, de ocio y recreo, constitutivos de usos de carácter social o familiar, siempre que no sean objeto de explotación lucrativa por los jugadores o por personas o entidades ajenas a ellos, o que tengan escasa relevancia económica y social.

⇒ Artículo 3.a) y c) de la Ley 13/2011, de 27 de mayo, Vid. parágrafo 3.
Artículos 2.2 y 6 de la Ley 13/2011, de 27 de mayo. Vid. parágrafo 3.
RDL 16/1977, de 25 de febrero, y sus desarrollos posteriores en las CCAA, que regulan los juegos de gestión privada.
Ley 17/2009, sobre el libre acceso a las actividades de servicios y su ejercicio.

Artículo 3. Prohibiciones de uso y acceso.

Queda prohibido a los menores de edad e incapaces el uso de las máquinas recreativas con premio y de las de azar, así como la participación en apuestas y juegos de los regulados en esta ley.

Asimismo, por la empresa titular de la autorización para la explotación y gestión del juego o apuesta correspondiente, se impedirá el acceso a los establecimientos en los que se practique el juego o la apuesta autorizados a las personas señaladas en el párrafo anterior.

Las reglamentaciones particulares de cada modalidad de juego o apuesta podrán imponer otras condiciones especiales de uso de los elementos de juego y de acceso a los establecimientos donde se practican los mismos.

⇒ Artículo 6 de la Ley 13/2011, de 27 de mayo. Vid. parágrafo 3.
Artículo 28 y siguientes del Decreto 204/2001, de 3 de diciembre, por el que se aprueba el Reglamento de Casinos de Juego de la Comunidad Autónoma de Canarias.
Artículo 28 y siguientes del Decreto 22/2009, de 3 de marzo, por el que se aprueba el Reglamento del Juego del Bingo en la Comunidad Autónoma de Canarias.
Artículo 43 del Decreto 26/2012, de 30 de marzo, por el que se aprueba el Reglamento de Máquinas Recreativas y de Azar de la Comunidad Autónoma de Canarias.

Artículo 4. Régimen de los juegos y apuestas.

Queda prohibida la gestión, explotación y práctica de todos los juegos y apuestas que no estén permitidos por esta ley ni incluidos en el Catálogo de Juegos y Apuestas de Canarias, o la de aquellos que, aun estando permitidos e incluidos, se realicen sin la correspondiente autorización o declaración responsable, o en forma, lugar o por personas diferentes de las especificadas en esta ley, sin perjuicio de lo dispuesto en el artículo 2.2.b).

⇒ Artículo 9.2 de la Ley 13/2011, de 27 de mayo. Vid. parágrafo 3.
Decreto 57/1986, de 4 de abril. Catálogo de Juegos y apuestas autorizadas de Canarias. Vid. parágrafo 34.2.
Decreto 299/2003, de 22 de diciembre, que planifica los juegos y apuestas en Canarias.

Artículo 5. Principios generales y relaciones con la Administración.

1. La regulación, organización, explotación y práctica del juego y de las apuestas en la Comunidad Autónoma de Canarias, adecuadas a la demanda social y económica y a la realidad técnica, deberá observar en todo momento los siguientes principios:

a) La prevención de perjuicios a terceros, especialmente a los sectores más vulnerables como menores o incapacitados.

b) La salvaguarda del orden y seguridad en el desarrollo de los juegos y apuestas.

c) La regularidad, la transparencia y la seguridad en el desarrollo de los juegos y apuestas.

d) La prohibición de prácticas fraudulentas en el desarrollo de los juegos y apuestas y en la actividad de empresarios y jugadores.

e) La garantía del pago de premios.

2. La comunicación y la tramitación de expedientes podrá realizarse por medios telemáticos e

interactivos, en la forma y conforme a los procedimientos que establezca la Comunidad Autónoma de Canarias.

⇒ Artículo 20 Constitución Española.
Ley Orgánica 15/1999, de 13 de diciembre, regula la Protección de Datos de Carácter Personal. Vid. parágrafo 27.2.
Real Decreto 1720/2007 de 21 de diciembre, que aprueba el Reglamento de desarrollo de la Ley Orgánica 15/1999, de 13 de diciembre. Vid. parágrafo 27.3.
Consejo Europeo de Lisboa de 2000.
Artículos 10.5; 24.5; 36.3 Ley 13/2011, de 27 de mayo. Vid. parágrafo 3.
Ley 3/1991, de 10 de enero, de Competencia Desleal. Vid. parágrafo 27.6.

Artículo 6. Instrumentos de intervención administrativa.

1. La organización y explotación de los juegos y apuestas objeto de la presente ley e incluidos en el Catálogo de Juegos y Apuestas de Canarias queda sometida a los instrumentos de intervención administrativa previstos en la misma.

2. Los instrumentos de intervención administrativa se clasifican en previos a la organización y explotación de los juegos y apuestas, mediante la obtención de un previo acto administrativo habilitante en forma de autorización, y posteriores o de control.

3. Con la sola excepción de las máquinas recreativas tipo A, que no ofrecen al jugador o usuario beneficio económico alguno, directo o indirecto, así como de las combinaciones aleatorias –siempre que, en este último caso, la participación del público en estas actividades sea gratuita y en ningún caso exista sobreprecio o tarificación adicional, cualquiera que fuere el procedimiento o sistema a través del que se realice–, la organización y explotación de cualesquiera otro de los juegos y apuestas objeto de la presente ley e incluidos en el Catálogo de Juegos y Apuestas de Canarias, tan sólo podrá tener lugar previa la correspondiente autorización administrativa.

Cuando dicha explotación se realice a través de sistemas interactivos basados en comunicaciones electrónicas o informáticas, sólo podrá ejercerse por operadores expresamente autorizados por la consejería competente en la materia, en los términos que reglamentariamente se determine.

Artículo 7. Autorizaciones.

1. Las autorizaciones deberán ser motivadas y acordes con los principios generales establecidos en el artículo 5, señalando de forma explícita sus titulares, el tiempo por el que se conceden con indicación de la fecha exacta de extinción, los juegos y apuestas autorizadas y las condiciones de los mismos, los establecimientos en los que pueden ser practicados y el aforo máximo permitido.

2. Las autorizaciones de establecimientos para la práctica de los juegos y apuestas serán transmisibles por la Administración, a petición de los interesados.

3. Cuanto la transmisión se derive de negocios inter vivos, no se podrá autorizar la transmisión en los casos en que el adquiriente y el establecimiento no reúnan los requisitos necesarios para la obtención de dichas autorizaciones, en el momento de la transmisión.

4. En las transmisiones mortis causa, cuando el adquiriente esté incurso en alguna de las causas de inhabilitación establecidas en el artículo 9, de no producirse la transmisión en el plazo de tres meses de haber adquirido el derecho a un tercero que cumpla los requisitos establecidos en la presente ley, la Administración procederá a la revocación de la correspondiente autorización.

5. Las autorizaciones de establecimientos para la práctica de juegos y apuestas tendrán una duración limitada, pudiendo ser renovadas siempre que, en el momento de la renovación, cumplan los requisitos exigidos.

6. La eficacia de las autorizaciones concedidas para actividades a realizar en acto único cesará con la celebración del hecho o actividad autorizada.

7. Las autorizaciones se extinguirán:

a) Por renuncia del titular de la autorización, comunicada a la Administración de la Comunidad Autónoma de Canarias, en las condiciones que se determinen reglamentariamente.

b) Por fallecimiento o extinción de la personalidad jurídica de su titular, sin perjuicio de las transmisiones que hubiere lugar.

c) Por el transcurso del tiempo en que fueron concedidas, sin perjuicio de las renovaciones a que hubiere lugar.

d) Por caducidad, en las condiciones que se determinen reglamentariamente.

e) Por revocación de la autorización, la cual operará, previa audiencia del titular, en los siguientes casos:

– Por incumplimiento acreditado de las condiciones a que estuvieren subordinadas.

– Por desaparición de las circunstancias que motivaron su otorgamiento o cuando sobrevinieran otras que, de haber existido en aquel momento, habrían justificado la denegación.

– Como sanción impuesta en procedimiento sancionador.

f) Por sentencia judicial firme si así se determinara.

g) Por cualesquiera otras causas que se determinen en las reglamentaciones específicas reguladoras de las distintas modalidades de juego.

8. Asimismo, las autorizaciones podrán ser anuladas como consecuencia de la aplicación de las normas contempladas en la Ley 30/1992, de 26 de noviembre, de Régimen Jurídico de las Administraciones Públicas y del Procedimiento Administrativo Común, para la revisión de oficio y declaración de lesividad de los actos administrativos.

9. En todo caso, en los procedimientos de solicitud de autorización administrativa para la organización, explotación y práctica de los juegos y apuestas, así como para su modificación, prórroga, renovación, transmisión o cambio de ubicación, una vez transcurrido el plazo de tres meses para su resolución sin haberse notificado ésta, el interesado podrá considerar desestimada su solicitud por silencio administrativo.

✐ Ap. 9 modificado por art. 31.1 de Ley núm. 4/2012, de 25 junio.

⇒ Título III y Disposición transitoria séptima de la Ley 13/2011, de 27 de mayo. Vid. parágrafo 3.
Artículos 3, 8, 9, 12 y 19 del Real Decreto 1614/2011, de 14 de noviembre. Vid. parágrafo 5.
Disposición Transitoria Tercera del Decreto 26/2012, de 30 de marzo, por el que se aprueba el Reglamento de máquinas recreativas y de azar de Canarias.
Capítulo III Título I del Decreto 22/2009, de 3 de marzo, que aprueba el Reglamento del juego del Bingo en la Comunidad de Canarias.
Capítulo II del Decreto 204/2001, de 3 de diciembre, que aprueba el Reglamento de Casinos de Juego de Canarias.
Título V del Decreto 174/1989, de 31 de julio por el que se aprueba el Reglamento de Rifas, Tómbolas y Combinaciones aleatorias de Canarias.
Artículo 42 de la Ley 30/1992, de 26 de noviembre, de Régimen Jurídico de las Administraciones Públicas y del Procedimiento Administrativo Común. Vid. parágrafo 29.2.
Artículos 6, 8, 14, 15, 17 del Real Decreto 1614/2011, de 14 de noviembre. Vid. parágrafo 5.
Artículo 3 letras c), d), e) y f) de la Ley 13/2011, de 27 de mayo. Vid. parágrafo 3.
Ley 10/2010, de 28 de abril, de prevención del blanqueo de capitales. Vid. parágrafo 28.4.

Artículo 8. Declaración responsable.

1. La instalación y explotación de máquinas tipo A que no ofrecen al jugador o usuario beneficio económico alguno, directo o indirecto, así como la celebración de combinaciones aleatorias en los términos del apartado 3 del artículo 6, requerirá la presentación por las personas interesadas de una declaración responsable en la que éstas manifiesten que cumplen los requisitos exigidos a cada modalidad de juego por la normativa vigente, que disponen de la documentación que así lo acredita y que se comprometen a mantener su cumplimiento durante el tiempo de explotación o celebración.

Los citados requisitos deberán estar recogidos de manera expresa, clara y precisa en la declaración responsable.

2. En todo caso, sin perjuicio de su concreta determinación en sus respectivas reglamentaciones especiales y a fin de garantizar los derechos de los usuarios, la instalación y explotación de máquinas recreativas tipo A que no ofrecen al jugador o usuario beneficio económico alguno, directo o indirecto, exigirá el cumplimiento de condiciones técnicas, de identificación y de localización de las mismas. La celebración de combinaciones aleatorias exigirá la solvencia financiera de la entidad organizadora, así como la propiedad en favor de la misma de los premios del sorteo.

3. Con carácter general, la presentación de la declaración responsable permitirá la organización y explotación de las citadas modalidades de juego, desde el día de su presentación, sin perjuicio de las facultades de comprobación, control e inspección que tenga atribuida la Administración Pública de la Comunidad Autónoma de Canarias.

Si el órgano competente constatase que la declaración responsable presentada no reúne los requisitos a los que se refiere el apartado 1 de este artículo, concederá a la persona interesada un plazo de diez días para su subsanación.

Artículo 9. Inhabilitación para la organización y explotación del juego y apuestas.

No podrán organizar ni explotar los juegos o apuestas regulados por esta ley, ni obtener las autorizaciones necesarias para ello, quienes se encuentren en alguna de las siguientes circunstancias:

a) Haber sido condenados mediante sentencia firme por la comisión de delitos graves o menos

graves cuando la pena impuesta sea de prisión superior a dos años, o de inhabilitación absoluta o de inhabilitación especial de hasta dos años, hasta la remisión de la pena.

b) Haber sido declaradas insolventes en cualquier procedimiento, estar sujetas a intervención judicial o haber sido inhabilitadas conforme a la Ley 22/2003, de 9 de julio, Concursal, sin que haya concluido el período de inhabilitación fijado en la sentencia de calificación del concurso.

c) Quienes hayan sido sancionados con la inhabilitación para la organización y explotación de juegos o apuestas, mediante resolución firme, durante el tiempo en el que esté en vigor dicha inhabilitación.

d) Estar incursa la persona física o los administradores de la persona jurídica en alguno de los supuestos de la Ley 5/2006, de 10 de abril, de regulación de los conflictos de intereses de los miembros del Gobierno y de los Altos Cargos de la Administración General del Estado, de la Ley 53/1984, de 26 de diciembre, de incompatibilidades del personal al servicio de las Administraciones Públicas o tratarse de cualquiera de los cargos electivos regulados en la Ley Orgánica 5/1985, de 19 de junio, del Régimen Electoral General, en los términos establecidos en la misma.

Artículo 10. Publicidad, patrocinio y promoción.

1. La publicidad y el patrocinio, entendidos conforme se definen en la Ley General de Publicidad, así como la promoción de cualquier forma del juego y de las apuestas, a excepción de las máquinas recreativas tipo A que no ofrecen al jugador o usuario beneficio económico alguno, directo o indirecto, y de las combinaciones aleatorias en los términos del apartado 3 del artículo 6; o de los locales o lugares en los que vayan a practicarse, requerirán la previa autorización administrativa, con las condiciones que se fijen reglamentariamente, quedando expresamente prohibida aquella que incite o estimule la práctica de los mismos, salvo la publicidad meramente informativa.

En todo caso, dicha publicidad está prohibida en las publicaciones y franjas horarias de los medios audiovisuales a que se refiere el artículo 38 de la Ley 1/1997, de 7 de febrero, de Atención Integral a los Menores.

2. Se entiende por promoción de las actividades de juego aquella actuación consistente en la entrega de bienes o en la prestación de servicios con carácter gratuito o por precio inferior al de mercado, así como cualquier otra actividad, distinta de la publicidad o el patrocinio, cuyo objetivo sea dar a conocer o incrementar las ventas.

⇒ Capítulo VI Título I del Decreto 22/2009, de 3 de marzo, que aprueba el Reglamento del juego del Bingo en la Comunidad de Canarias.
Capítulo VI del Decreto 204/2001, de 3 de diciembre, que aprueba el Reglamento de Casinos de Juego de Canarias.
Ley 34/1988, de 11 de noviembre, General de Publicidad. Vid. parágrafo 27.1.
Ley 7/2010 de 31 de marzo, General de la Comunicación Audiovisual, Vid. parágrafo 27.7.
Real Decreto 1624/2011, de 14 de noviembre, que aprueba el Reglamento de desarrollo de la Ley 7/2010, de 31 de marzo, General de la Comunicación Audiovisual. Vid. parágrafo 27.8.
Artículo 7 Ley 13/2011, de 27 de mayo. Vid. parágrafo 3.

CAPÍTULO II

De los establecimientos y modalidades del juego y las apuestas

Artículo 11. Establecimientos autorizados.

1. Los juegos y apuestas objeto de la presente ley sólo podrán organizarse, explotarse y practicarse en aquellos establecimientos que, reuniendo los requisitos exigidos en esta ley y en las disposiciones reglamentarias que la desarrollen, sean expresamente autorizados.

2. La práctica de los juegos y apuestas a que se refiere la presente ley podrá autorizarse en los establecimientos siguientes:

a) Casinos de juego.

b) Salas de bingo.

c) Salones recreativos y de juegos.

d) Hipódromos, canódromos y frontones.

⇒ Capítulo V del Decreto 299/2003, de 22 de diciembre, que planifica los juegos y apuestas en Canarias.

e) Locales de apuestas externas.

3. No obstante lo anterior, podrán instalarse máquinas recreativas, con excepción de las que son exclusivas de los casinos, en establecimientos cuya actividad principal no sea el juego, como establecimientos de restauración, establecimientos de alojamiento turístico, buques de pasaje, parques de atracciones y recintos feriales, siempre que la realización de dichos juegos no perjudique

la garantía de calidad y servicios que en ellos se deben prestar esencialmente y se dé cumplimiento a lo previsto en esta ley en relación con las prohibiciones de uso y acceso.

4. La autorización para la organización, explotación y práctica de los juegos y apuestas en los establecimientos que se detallan en los números 2 y 3 del presente artículo se concederá dentro del marco general de planificación determinado por el Gobierno de Canarias y con sujeción a los requisitos y procedimiento que reglamentariamente se establezca.

En todo caso, la autorización para la instalación de salas de bingos, casinos de juego, así como de hipódromos, canódromos y frontones se concederá por concurso público, previo informe del cabildo insular respectivo.

La autorización para la instalación del resto de los establecimientos para la práctica de juegos y apuestas requerirá informe previo del ayuntamiento en donde se hayan de ubicar.

5. El silencio administrativo en los procedimientos para la autorización de instalación de establecimientos para la práctica de juegos y apuestas tendrá efectos desestimatorios.

6. Reglamentariamente se determinará la zona de influencia en la que no podrán ubicarse establecimientos para la práctica del juego por la previa existencia de un centro de enseñanza o un centro permanente de atención a los menores. Esta prohibición será extensiva a los bares, cafeterías o similares situados en la indicada zona de influencia que no tengan por actividad principal la práctica del juego.

Artículo 12. Casinos de juego.

1. Tendrán la consideración legal de casinos de juego los establecimientos abiertos al público que, reuniendo los requisitos exigidos, y previamente autorizados, se dediquen a la explotación mercantil de la organización de los juegos de suerte, envite o azar que tengan la consideración de "exclusivos de casinos de juego" en el Catálogo de Juegos y Apuestas de Canarias.

Asimismo, podrá autorizarse en los casinos la práctica de los juegos autorizados para salas de bingo y salones recreativos, en la forma y con las condiciones que reglamentariamente se establezcan.

2. Las empresas titulares de los casinos de juego deberán estar constituidas bajo la forma de sociedad anónima.

3. La clasificación de un juego como exclusivo de casino supondrá que sólo pueda practicarse en dichos establecimientos, independientemente de que para su gestión, explotación o comercialización pueda autorizarse la utilización de medios electrónicos o telemáticos, en los términos que reglamentariamente se determinen por la consejería competente en la materia.

⇒ Capítulos III y IV del Decreto 204/2001, de 3 de diciembre, que aprueba el Reglamento de Casinos de Juego de Canarias.
Capítulo II del Decreto 299/2003, de 22 de diciembre, que planifica los juegos y apuestas en Canarias.

Artículo 13. Salas de bingo.

1. Son salas de bingo los establecimientos específicamente autorizados para la práctica del juego del bingo, mediante cartones oficialmente homologados, cuya venta se efectuará exclusivamente dentro de la sala donde se desarrolla el juego.

Asimismo se podrá autorizar en las salas de bingo máquinas recreativas de tipo B en número y con las condiciones que reglamentariamente se establezcan.

2. Podrán ser titulares de las autorizaciones las sociedades anónimas y las entidades deportivas, culturales y benéficas con las condiciones y requisitos que reglamentariamente se establezcan.

Podrán constituirse empresas de servicio que bajo la forma de sociedad anónima, y previa autorización administrativa, contraten con las entidades a las que se refiere el apartado anterior, la gestión del juego del bingo, asumiendo frente a la Administración la responsabilidad de la misma.

⇒ Capítulo IV Título I del Decreto 22/2009, de 3 de marzo, que aprueba el Reglamento del juego del Bingo en la Comunidad de Canarias.
Capítulo III del Decreto 299/2003, de 22 de diciembre, que planifica los juegos y apuestas en Canarias.

Artículo 14. Salones recreativos y de juegos.

1. Son salones recreativos y de juegos todos aquellos establecimientos debidamente autorizados, destinados específicamente a la explotación, conjunta o separadamente, de máquinas recreativas de tipo A y B. Igualmente podrán explotar cualesquiera otros juegos y apuestas con las condiciones que reglamentariamente se fijen. En ningún caso se podrán explotar en dichos salones las máquinas recreativas de azar, tipo C.

Los salones recreativos y de juegos que exploten conjuntamente máquinas recreativas de tipo A

y B y cualquier otro juego o apuestas con premios en metálico deberán tener dependencias delimitadas para las de tipo B, y para donde puedan desarrollarse aquellos otros juegos y apuestas con premio en metálico que reglamentariamente se autoricen, a las cuales no puedan acceder las personas que lo tienen prohibido conforme al artículo 3 de esta ley.

2. Reglamentariamente se regularán las condiciones que deban reunir los titulares de las autorizaciones para la explotación de los salones recreativos y de juegos, el número máximo de máquinas a instalar en los mismos, aforo, superficie y juegos y apuestas permitidos.

⇒ Decreto 174/1989, de 31 de julio, por el que se aprueba el Reglamento de Rifas, Tómbolas y Combinaciones aleatorias de Canarias.

Artículo 15. Hipódromos, canódromos y frontones.

Tendrán la consideración legal de hipódromos, canódromos y frontones los establecimientos abiertos al público que, reuniendo los requisitos exigidos y previamente autorizados, se dediquen a la celebración de carreras de caballos, de galgos o al juego del frontón, y a la organización y explotación de apuestas sobre las actividades en ellos desarrolladas.

Asimismo, se podrán explotar en los citados establecimientos máquinas recreativas de los tipos A y B, en número y con las condiciones que se determinen reglamentariamente.

En estos establecimientos, la zona donde se realizan las apuestas deberá estar delimitada a fin de impedir el acceso a quienes lo tienen prohibido conforme al artículo 3 de esta ley.

⇒ Decreto 125/2008, de 3 de junio, por el que se aprueba el Reglamento de Hipódromos y Apuestas Hípicas de la Comunidad Autónoma de Canarias.

Artículo 16. Operadores y locales de apuestas externas.

1. Son operadores de apuestas externas las entidades autorizadas para la realización de apuestas sobre acontecimientos deportivos o acontecimientos de otra índole y desenlace incierto, previamente determinados, ajenos a los recintos donde se celebren tales actividades, en la forma, con las condiciones y en los locales que reglamentariamente se establezcan.

2. Son locales de apuestas externas los establecimientos autorizados para la realización de apuestas sobre acontecimientos deportivos o acontecimientos de otra índole y desenlace incierto, previamente determinados, ajenos a los recintos donde se celebren tales actividades, en la forma y con las condiciones que reglamentariamente se establezcan.

Artículo 17. Establecimientos de restauración.

Podrán instalarse máquinas recreativas de los tipos A, A especial y B, en los establecimientos turísticos de restauración, como cafeterías, bares, restaurantes y similares, con las condiciones que reglamentariamente se establezcan.

El número máximo de máquinas recreativas a instalar en cada establecimiento de este tipo no podrá exceder de dos.

La instalación de dichas máquinas en los restaurantes se efectuará en zonas previamente acotadas y quedando las máquinas de cada tipo convenientemente separadas.

Artículo 18. Establecimientos hoteleros y buques de pasaje.

En zonas acotadas de establecimientos hoteleros y buques de pasaje, así como en el interior de los campamentos de turismo, parques de atracciones, recintos feriales y centros de entretenimiento familiar, podrán instalarse máquinas recreativas de tipo A, en número y con las condiciones que reglamentariamente se determinen.

Artículo 19. Máquinas de juego.

1. Son máquinas de juego, a los efectos de la presente ley, los aparatos manuales o automáticos que, a cambio de un precio, permiten el mero pasatiempo o recreo del jugador o la obtención de un premio.

2. A los efectos de su régimen jurídico, las máquinas se clasificarán en los siguientes tipos:

– Tipo A, que no ofrecen al jugador o usuario beneficio económico alguno, directo o indirecto.

– Tipo A especial o con premio en especie, que a cambio del precio de la partida o jugada conceden al jugador un tiempo de uso de juego y, eventualmente, un premio en especie, en las condiciones que reglamentariamente se determinen.

– Tipo B o recreativas con premio en metálico, que a cambio del precio de la partida o jugada conceden al jugador un tiempo de uso o de juego y, eventualmente, premios en metálico, en las condiciones que se fijen reglamentariamente.

– Tipo C o de azar, que son aquellas que de acuerdo con las características y límites que se establezcan en su homologación conceden al usuario un tiempo de uso y eventualmente un premio en metálico, que dependerá siempre del azar. El precio máximo de la partida será, para cada modelo, el que se establezca en su resolución de homologación, conforme se establezca reglamentariamente. Se podrán homologar modelos en los que puedan efectuarse varias apuestas en una misma partida.

Sólo podrá autorizarse la explotación de máquinas de tipo C en los casinos de juego.

3. Mediante decreto el Gobierno de Canarias podrá incorporar a la clasificación anterior otros subtipos de máquinas que, por sus características singulares, no estuvieran exactamente identificadas o comprendidas en las antes señaladas.

4. Reglamentariamente se fijarán:

a) Los precios de las partidas o jugadas para las máquinas tipo B o recreativas con premio en metálico.

b) Los dispositivos opcionales que las máquinas de los tipos B y C puedan incorporar, en especial los referidos a interconexión de las mismas, configuración de datos informativos y otras características técnicas de homologación y funcionamiento.

c) Los importes de los premios máximos que las máquinas tipo B puedan otorgar en premios especiales, partidas o apuestas simultáneas, bolsas o jackpots, tanto por acumulación de premios, porcentajes de éstos o encadenación de secuencias, como por los que se deriven de la posibilidad de realizar partidas o apuestas simultáneas o de interconectar este tipo de máquinas.

d) Los precios de las partidas para las máquinas tipo A especial o con premio en especie.

e) Los importes de los premios en especie que las máquinas tipo A especial puedan otorgar.

f) Las condiciones, límites y características de la homologación de las máquinas tipo C, así como de su uso y funcionamiento.

⇒ Decreto 26/2012, de 30 de marzo, por el que se aprueba el Reglamento de máquinas recreativas y de azar de Canarias.
Capítulo IV del Decreto 299/2003, de 22 de diciembre, que planifica los juegos y apuestas en Canarias.

Artículo 20. Juegos y apuestas.

1. Corresponde al Gobierno de Canarias la aprobación del Catálogo de Juegos y Apuestas, así como la aprobación de cada uno de los reglamentos propios que habrán de regir la organización, funcionamiento y condiciones de cada uno de dichos juegos y apuestas.

2. Se permitirán los juegos y apuestas incluidos en el Catálogo de Juegos y Apuestas, en el cual se incorporarán todos aquellos que respondan a las características establecidas en el artículo 2.1.a) de la presente ley, entre los que constarán las siguientes modalidades:

– La ruleta.

– Veintiuno o black jack.

– El Punto banca.

– El Póker de contrapartida y sus variantes.

– Treinta y cuarenta.

– Dados o craps.

– El Bacarrá o chemin de fer.

– El Póker de círculo y sus variantes.

– Bola.

– Lotería.

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

– Bingo.

– Máquinas recreativas, con premio y de azar.

– Rifas.

⇒ Título II del Decreto 174/1989, de 31 de julio, por el que se aprueba el Reglamento de Rifas, Tómbolas y Combinaciones aleatorias de Canarias.

– Tómbolas.

⇒ Título II del Decreto 174/1989, de 31 de julio, por el que se aprueba el Reglamento de Rifas, Tómbolas y Combinaciones aleatorias de Canarias.

– Combinaciones aleatorias.

⇒ Título III del Decreto 174/1989, de 31 de julio por el que se aprueba el Reglamento de Rifas, Tómbolas y Combinaciones aleatorias de Canarias.

– Boletos.

– Apuestas de galgos.

– Apuestas de frontón.

– Apuestas de caballos.

⇒ Artículo 44 del Decreto 125/2008, de 3 de junio, por el que se aprueba el Reglamento de Hipódromos y Apuestas Hípicas de la Comunidad Autónoma de Canarias.

– Apuestas de lucha canaria.

– Apuestas sobre acontecimientos deportivos o de otra índole y desenlace incierto.

3. En el Catálogo de Juegos y Apuestas se especificará su denominación, sus modalidades, su descripción o funcionamiento, las reglas esenciales de su desarrollo, y, en su caso, las restricciones y limitaciones que se impongan para su organización y práctica.

4. La práctica de los juegos y apuestas habrá de realizarse en todo caso con materiales ajustados a los modelos previamente homologados, salvo que, en sus reglamentos específicos se disponga otra cosa en relación con determinados o concretos juegos o apuestas.

⇒ Disposición Adicional Cuarta de la Ley 13/2011, de 27 de mayo. Vid. parágrafo 3.
Artículo 16 Ley 13/2011, de 27 de mayo. Vid. parágrafo 3.
Capítulo VI del Decreto 299/2003, de 22 de diciembre, que planifica los juegos y apuestas en Canarias.
Decreto 174/1989, de 31 de julio, por el que se aprueba el Reglamento de Rifas, Tómbolas y Combinaciones aleatorias de Canarias.
Decreto 182/1990, de 5 de septiembre, por el que se fija el Reglamento General de los Juegos de Lotería organizados por el Organismo Canario de Juegos y Apuestas.

Artículo 21. Juegos y apuestas prohibidos.

Los juegos y apuestas no incluidos en el Catálogo de Juegos y Apuestas de Canarias y aquellos que, aun estando incluidos, se desarrollen al margen de las condiciones, restricciones y limitaciones establecidas en aquél, tendrán la consideración legal de prohibidos, y el dinero, efectos y material vinculados a ellos serán objeto de decomiso, además de las sanciones que en su caso correspondan.

Artículo 22. Reglamentaciones especiales.

Las reglamentaciones especiales de los juegos y apuestas incluidos en el Catálogo regularán las condiciones que se consideren necesarias para su práctica.

Asimismo, cada Reglamento habrá de regular como mínimo:

a) Su carácter, definición y ámbito de aplicación.

b) Procedimiento de autorización, o declaración responsable.

c) Régimen exigible, en su caso, a quienes puedan instar la declaración responsable en el supuesto de máquinas tipo A y celebración de combinaciones aleatorias.

d) Régimen de las personas físicas o jurídicas que puedan ser adjudicatarias de la autorización, determinando, en su caso, los requisitos en cuanto a capital social, administración de la sociedad, cuantía y forma de constitución de las fianzas.

e) Condiciones de los establecimientos de juego y de su personal, con determinación de la normativa técnica y de seguridad de los mismos.

f) Desarrollo del régimen de infracciones y sanciones legalmente establecido.

Artículo 23. Garantías.

1. Los titulares de las autorizaciones para la organización y explotación de los juegos y apuestas, con excepción de los establecimientos cuya actividad principal no sea el juego o apuesta, deberán constituir una fianza a favor de la Hacienda de la Comunidad Autónoma de Canarias en los términos y cuantías que se establezcan reglamentariamente.

2. Estas fianzas quedarán afectas al cumplimiento de las obligaciones establecidas, especialmente al abono de los premios y a las responsabilidades derivadas de la aplicación del régimen

sancionador, así como al cumplimiento de las obligaciones derivadas de los tributos específicos sobre el juego y las apuestas.

3. Las fianzas deberán mantenerse actualizadas en la cuantía del importe exigible de conformidad con la autorización.

⇒ Artículo 14 Ley 13/2011, de 27 de mayo. Vid. parágrafo 3.
Capítulo III y Anexos I y II del Real Decreto 1614/2011, de 14 de noviembre. Vid. parágrafo 5.
Artículo 12 del Decreto 22/2009, de 3 de marzo, por el que se aprueba el Reglamento del Juego del Bingo en la Comunidad Autónoma de Canarias.
Artículo 12.2, apartado d) del Decreto 204/2001, de 3 de diciembre, por el que se aprueba el Reglamento de Casinos de Juego de la Comunidad Autónoma de Canarias.
Artículo 5.9 del Decreto 125/2008, de 3 de junio, por el que se aprueba el Reglamento de Hipódromos y Apuestas Hípicas de la Comunidad Autónoma de Canarias.
Artículo 28 del Decreto 26/2012, de 30 de marzo, por el que se aprueba el Reglamento de Máquinas Recreativas y de Azar de la Comunidad Autónoma de Canarias.

CAPÍTULO III

De los órganos competentes en materia de juegos y apuestas

Artículo 24. Competencias del Gobierno.

Corresponde al Gobierno de Canarias:

1. Aprobar la planificación de los juegos y las apuestas que deberá incorporar, como mínimo, los siguientes aspectos:

a) El número máximo de autorizaciones a conceder por cada modalidad de juego y establecimientos en los que se practique.

b) La duración de la planificación.

c) La incidencia social que las instalaciones respectivas tengan en los diferentes territorios insulares y la posible acumulación de ofertas de juegos y apuestas existentes.

d) La situación y distribución geográfica de las autorizaciones, atendiendo preferentemente a la localización de las explotaciones en las zonas de mayor expectativa o densidad turística, a las garantías personales y financieras de las solicitantes, a la calidad de las instalaciones y servicios complementarios, a la mayor generación de puestos de trabajo y a cualesquiera otras condiciones que determine el Gobierno.

Dicha planificación será remitida al Parlamento para su examen.

2. Catalogar los juegos y las apuestas.

3. Determinar las características técnicas de los tipos de materiales de juego y de sus instrumentos autorizables en Canarias.

4. Establecer los tipos y requisitos de las máquinas de juego que pudieran ser autorizadas de conformidad con el artículo 19 de la presente ley.

5. Dictar el reglamento regulador de la publicidad, el patrocinio y la promoción de los juegos y apuestas.

6. Revisar anualmente la cuantía de las multas para adaptarlas a la coyuntura económica.

7. Imponer multas de cuantía superior a 150.000 euros.

⇒ Decreto 144/2010, de 11 de octubre. Modifica para la isla de Fuerteventura, el Decreto 299/2003, de 22 diciembre, por el que se planifican los juegos y apuestas en Canarias. Vid. parágrafo 34.4.

Artículo 25. Competencias de la consejería competente en materia de juegos y apuestas.

Corresponde a la consejería competente en materia de casinos, juegos y apuestas:

1. La homologación de los materiales, componentes o elementos y aparatos de juego y apuestas a utilizar en Canarias.

2. Conceder las autorizaciones para gestionar y explotar los juegos y las apuestas, con sujeción a la planificación aprobada por el Gobierno.

3. El control de los aspectos administrativos y técnicos del juego y las apuestas y de las empresas y establecimientos que se dediquen a estas actividades.

4. Actualizar el precio de las partidas en los términos previstos por cada uno de los reglamentos por los que se regulan los mismos.

5. La inspección y control y, consiguientemente, las funciones de investigación y comprobación

de las actividades relacionadas con el juego y las apuestas en el territorio de la Comunidad Autónoma de Canarias.

6. La iniciación del procedimiento sancionador en materia de juegos y apuestas.

7. Imponer multas por la comisión de infracciones muy graves hasta el límite de 150.000 euros.

8. Cualesquiera otras funciones no atribuidas expresamente al Gobierno de Canarias.

Artículo 26. Registro del Juego.

1. El Registro del Juego es el instrumento oficial de publicidad y control de las actividades relacionadas con la organización y celebración de los juegos y apuestas en el ámbito de la Comunidad Autónoma de Canarias.

2. Dependiente de la consejería competente en materia de juegos y apuestas, el Registro del Juego contendrá los datos relativos a las personas físicas o jurídicas que se dediquen a la explotación de los juegos y apuestas, establecimientos autorizados, material de juego y otros datos de interés relativos a las actividades de dichos juegos y apuestas.

3. La inscripción en el Registro del Juego previo depósito de la garantía correspondiente, será requisito indispensable para el desarrollo de las actividades de los juegos y apuestas en la Comunidad Autónoma de Canarias, excepto los supuestos de explotación de máquinas tipo A que no ofrecen al jugador o usuario beneficio económico alguno, directo o indirecto.

⇒ Apartado 3 del artículo 22 de la Ley 13/2011, de 27 de mayo. Vid. parágrafo 3.
Título III (capítulos I, II, IV) del Real Decreto 1614/2011, de 14 de noviembre. Vid. parágrafo 5.
Decreto 42/1998, de 2 de abril. Aprueba el Reglamento de homologación del material del juego y de organización y funcionamiento del Registro de Juego de la Comunidad Autónoma de Canarias. Vid. parágrafo 34.3.

Artículo 27. Inspección del Juego.

1. El Servicio de Inspección del Juego controlará la observancia de lo dispuesto en la presente ley y disposiciones que la desarrollen.

2. Los funcionarios de la Comunidad Autónoma de Canarias integrados en el Servicio de Inspección del Juego, tendrán la consideración de agentes de la autoridad y gozarán como tales de la protección que les dispensa la legislación vigente.

Dichos funcionarios estarán facultados para acceder y examinar los establecimientos, material de juego, documentos y todo lo que pueda servir de información para el mejor cumplimiento de sus funciones.

En los términos regulados en el artículo 39.2 de la presente ley, los agentes de la autoridad que intervengan podrán, por sí mismos, adoptar, en el supuesto de infracciones que pudieran calificarse de muy graves, como medida cautelar urgente el precinto, la incautación y depósito de máquinas de juego, materiales y elementos utilizados para la práctica de juegos y apuestas no autorizados o sin haber cumplimentado el requisito de la declaración responsable, cuando fuere aplicable.

3. Las personas físicas o jurídicas titulares de la autorización correspondiente, sus representantes legales y el personal que, en su caso, se encuentre en la actividad en el momento de la inspección, tendrán la obligación de facilitar a los inspectores del juego el acceso a sus establecimientos y el examen de los libros, documentos y registros preceptivos que llevaren con motivo de la actividad o hechos objeto de la inspección.

El personal inspector, con carácter previo al ejercicio de sus funciones y en todos los casos que por los interesados les sea requerido, deberá acreditar, mediante la exhibición del documento correspondiente, su condición de tal.

⇒ Artículo 24 Ley 13/2011, de 27 de mayo. Vid. parágrafo 3.
Título VII del Decreto 174/1989, de 31 de julio, por el que se aprueba el Reglamento de Rifas, Tómbolas y Combinaciones aleatorias de Canarias.

Artículo 28. Actas de la Inspección del Juego.

1. Los hechos constatados por los inspectores se formalizarán en el acta correspondiente, la cual será remitida al órgano competente a fin de que inicie, en su caso, el oportuno expediente.

2. Dicha acta, en todo caso, deberá ser levantada por el funcionario interviniente ante el titular del establecimiento sometido a inspección o, en su defecto, ante el representante legal del mismo o, en último orden, ante el empleado que se hallare al frente del establecimiento en que se practique o, de no encontrarse, ante cualquier empleado, quienes deberán firmar el acta. En el acta se consignarán íntegramente los datos y circunstancias precisos para la mejor y más completa expresión de los hechos y asimismo se consignarán las circunstancias personales y Documento Nacional de Identidad de los firmantes.

En el supuesto de que la persona ante quien se levante el acta se niegue a firmar, el inspector lo hará constar en la misma especificando las circunstancias del intento de notificación y haciéndole entrega de la copia del acta. La firma del acta no implica la aceptación de su contenido ni de la responsabilidad en la que pudiera haber incurrido el supuesto infractor, salvo cuando así lo hubiera reconocido expresamente en el acta. La falta de firma del acta no exonerará de responsabilidad ni destruirá la presunción de veracidad del contenido de las mismas.

3. El acta levantada y firmada por los funcionarios adscritos al Servicio de Inspección del Juego, formalizada en documento público, observando los requisitos legales pertinentes, gozará de valor probatorio, sin perjuicio de las pruebas que en defensa de sus derechos e intereses puedan aportar los administrados.

CAPÍTULO IV

De las infracciones y sanciones

⇒ Título VI de la Ley 13/2011, de 27 de mayo. Vid. parágrafo 3.
Título VIII del Decreto 26/2012, de 30 de marzo, por el que se aprueba el Reglamento de Máquinas Recreativas y de Azar de la Comunidad Autónoma de Canarias.
Capítulo VIII Título I del Decreto 22/2009, de 3 de marzo, por el que se aprueba el Reglamento del juego del Bingo en la Comunidad de Canarias.
Capítulo VIII del Decreto 204/2001, de 3 de diciembre, por el que se aprueba el Reglamento de Casinos de Juego de Canarias.
Título VI del Decreto 174/1989, de 31 de julio, por el que se aprueba el Reglamento de Rifas, Tómbolas y Combinaciones aleatorias de Canarias.
Título III del Decreto 125/2008, de 3 de junio, por el que se aprueba el Reglamento de Hipódromos y Apuestas Hípicas de la Comunidad Autónoma de Canarias.
Artículos 25 y ss. del Decreto 182/1990, de 5 de septiembre, por el que se fija el Reglamento General de los Juegos de Lotería organizados por el Organismo Canario de Juegos y Apuestas.
Ley 30/1992, de 26 de noviembre, de Régimen Jurídico de las Administraciones Públicas y del Procedimiento Administrativo Común. Vid. parágrafo 29.2.
Real Decreto 1398/1993, de 4 de agosto, por el que se aprueba el Reglamento del Procedimiento para el ejercicio de la potestad sancionadora. Vid. parágrafo 29.3.
LO 12/1995, modificada por la Ley 6/2011, de 30 de junio.

Artículo 29. Régimen de las infracciones.

1. Son infracciones administrativas en materia de juego las acciones u omisiones tipificadas como tales en la presente ley, que pueden ser especificadas en los reglamentos que la desarrollen o que regulen las distintas actividades de juego.

2. No podrá ser considerado constitutivo de infracciones administrativas diferentes, un mismo hecho en el que se aprecie identidad de sujeto y fundamento.

3. Las infracciones se clasifican en muy graves, graves y leves.

Artículo 30. Infracciones muy graves.

Son infracciones muy graves:

a) La organización o explotación de juegos o apuestas no catalogados, o sin poseer las correspondientes autorizaciones administrativas, o incumpliendo el régimen de declaración responsable, así como la celebración o práctica de los mismos fuera de los establecimientos autorizados.

b) La fabricación, comercialización, instalación o explotación de material de juego incumpliendo las normas dictadas al efecto.

c) La obtención de las autorizaciones mediante la aportación de datos falsos o documentos manipulados.

d) El incumplimiento de los requisitos en virtud de los cuales se concedieron las autorizaciones correspondientes o los exigibles a la actividad sometida al régimen de declaración responsable.

e) La cesión de las autorizaciones otorgadas, salvo con las condiciones o requisitos establecidos en esta ley y demás normas que la desarrollen.

f) La manipulación de los juegos en perjuicio de los participantes.

g) El impago total o parcial a los apostantes o jugadores de las cantidades con que hubieran sido premiados.

h) La asociación con otras personas para fomentar la práctica de los juegos o apuestas al margen de las normas establecidas o de las autorizaciones concedidas.

i) El permitir la práctica de juegos a aquellos que así lo tienen prohibido en virtud de lo dispuesto en esta ley.

j) El incumplimiento de las normas técnicas contenidas en los respectivos reglamentos de los juegos y las apuestas, cuando pueda afectar gravemente a la seguridad de las personas o de los bienes.

k) La realización de actividades de juego autorizadas o explotar elementos de juego autorizados, sin haber satisfecho la tasa fiscal sobre el juego correspondiente a la actividad realizada o elemento explotado.

l) La publicidad, el patrocinio y la promoción de los juegos y apuestas sin haber obtenido la previa y preceptiva autorización administrativa.

m) La reiteración de tres faltas graves en un período de dos años.

n) El incumplimiento por parte del centro operativo del Bingo Interconectado o de las entidades gestoras del Bingo Acumulado Intercontectado (BAI) de las obligaciones relacionadas con el correcto funcionamiento del programa informático, así como el incumplimiento del cálculo de los premios del Bingo Interconectado y de cualesquiera otras obligaciones que se recojan en el reglamento de desarrollo y en la normativa que sea de aplicación al mencionado centro operativo.

Artículo 31. Infracciones graves.

Son infracciones graves:

a) El permitir el acceso a los establecimientos de juego autorizados a personas que lo tengan prohibido en virtud de la presente ley y de los reglamentos que la desarrollen.

b) El permitir la práctica del juego o apuestas en establecimientos no autorizados, o por personas no autorizadas, así como la instalación o explotación de máquinas de juego carentes de la correspondiente autorización o sin haber cumplimentado la declaración responsable.

c) El llevar de forma inexacta o incompleta los registros de visitantes o de control de entrada.

d) El realizar actos de publicidad, patrocinio o promoción de los juegos y apuestas o de los establecimientos en que se practiquen, al margen de los límites fijados en la autorización, así como la entrega de regalos u obsequios no autorizados por la dirección general competente en materia de juego.

e) El no remitir a los órganos competentes la información que se determine reglamentariamente, para un adecuado control de las actividades de juego y apuestas.

f) El carecer de los libros o registros exigidos en la correspondiente reglamentación del juego.

g) La transmisión de permisos de explotación de máquinas de juego sin contar el adquirente con la autorización correspondiente.

h) La venta de cartones, boletos o billetes de juego por personas distintas de las autorizadas.

i) La participación como jugadores, bien directamente o por medio de terceras personas, del personal empleado o directivo, de los accionistas, partícipes o titulares de empresas dedicadas a la gestión, organización y explotación del juego, en los juegos que gestionen o exploten dichas empresas.

j) La negativa u obstrucción a la actuación inspectora de control y vigilancia realizada por agentes de la autoridad, así como por los funcionarios encargados o habilitados específicamente para el ejercicio de tales funciones.

k) La concesión de préstamos a los jugadores o apostantes por parte de la empresa organizadora o explotadora de juego y apuestas.

l) El incumplimiento de las normas técnicas contenidas en los respectivos reglamentos de los juegos y apuestas, cuando no afecte gravemente a la seguridad de las personas o de los bienes.

m) El incumplimiento de la obligación de garantizar la adecuada separación en los salones de máquinas recreativas entre las zonas reservadas a las máquinas tipo B y el resto.

n) El incumplimiento de los requerimientos de la Administración sobre restauración de la legalidad.

o) La reiteración de tres faltas leves en un período de dos años.

Artículo 32. Infracciones leves.

Son infracciones leves:

a) El no conservar en el establecimiento de juego los libros legal o reglamentariamente exigibles.

b) La llevanza incorrecta de los libros exigidos en la correspondiente reglamentación del juego.

c) La no exhibición en los establecimientos de juego, así como en las máquinas autorizadas, del documento acreditativo de la autorización establecida por la presente ley, así como de aquellos otros documentos que reglamentariamente se determinen.

d) En general, las acciones u omisiones que supongan el incumplimiento de los requisitos o prohibiciones establecidos en la presente ley, reglamentos y demás disposiciones que la desarrollen, no tipificadas como faltas graves o muy graves.

Artículo 33. Sanciones.

1. Las infracciones tipificadas en los artículos anteriores serán sancionadas con multas en las siguientes cuantías:

1. Las muy graves, desde 10.001 hasta 450.000 euros.

2. Las graves, desde 1.501 hasta 10.000 euros.

3. Las leves, desde 60 hasta 1.500 euros.

2. El Gobierno de Canarias podrá revisar anualmente la cuantía de las multas para adaptarlas a la coyuntura económica.

3. Para la graduación de las sanciones dentro de cada categoría, se ponderarán la naturaleza de los hechos constitutivos de la infracción y las circunstancias personales o materiales que concurran en el caso y, especialmente, la intencionalidad del infractor, el daño producido, la naturaleza de los perjuicios causados, la peligrosidad de la conducta, la trascendencia social y económica de la acción, la reincidencia o reiteración si las hubiera, aplicando en todo caso el criterio de proporcionalidad entre la infracción cometida y la cuantía y los efectos de la sanción.

En ningún caso, la cuantía de la misma puede ser inferior al quíntuplo de las cantidades defraudadas.

4. Las sanciones, que en todos los casos deberán ser proporcionales a la infracción, llevarán implícita la devolución de los beneficios ilícitamente obtenidos a la Administración o a los perjudicados que sean identificados.

5. Si en razón de las circunstancias concurrentes, se apreciara una cualificada disminución de la culpabilidad del imputado o de la antijuridicidad del hecho, el órgano sancionador establecerá la cuantía de la sanción aplicando la escala relativa a la clase de infracciones que preceda inmediatamente en gravedad a aquella en que se integra la considerada en el caso de que se trate.

✎ Ap. 5 añadido por art. 31.2 de Ley núm. 4/2012, de 25 junio.

Artículo 34. Sanciones accesorias.

1. En los casos de infracciones muy graves, y en atención a las circunstancias que concurran, podrán imponerse, además de la multa, las siguientes sanciones accesorias:

a) La revocación de las autorizaciones obtenidas por el infractor.

b) El cierre o la clausura definitiva de locales o establecimientos utilizados para la práctica del juego y las apuestas.

c) La suspensión temporal de autorizaciones obtenidas por el infractor para la explotación de juegos o apuestas o para la apertura de locales de juego o de apuestas, por un período máximo de cinco años.

d) La inhabilitación temporal para ser titular de autorizaciones para la organización y explotación del juego y las apuestas, por un período máximo de cinco años.

e) El cierre temporal del local o establecimiento utilizado para la práctica del juego y las apuestas, por un período máximo de cinco años.

f) La inhabilitación temporal hasta cinco años para ejercer la actividad profesional en empresas, lugares, locales y establecimientos dedicados al juego y las apuestas.

g) La prohibición del acceso a los locales de juego.

h) El decomiso, el depósito, y cuando la sanción sea firme, la destrucción o inutilización de las máquinas, materiales o elementos de juego objeto de la infracción.

2. En los casos de infracciones graves y en atención igualmente a las circunstancias que concurran, podrán imponerse, además de la multa, las siguientes sanciones accesorias:

a) La suspensión temporal de autorizaciones obtenidas por el infractor para la explotación de juegos o apuestas o para la apertura de locales de juego o de apuestas, por un período máximo de un año.

b) La inhabilitación temporal para ser titular de autorizaciones para la organización y explotación del juego y las apuestas.

c) El cierre temporal del local o establecimiento utilizado para la práctica del juego y las apuestas, por un período máximo de un año.

d) La inhabilitación temporal hasta un año para ejercer su actividad profesional en empresas, lugares, locales y establecimientos dedicados al juego y las apuestas.

e) La prohibición del acceso a los locales de juego.

f) El decomiso, el depósito, y cuando la sanción sea firme, la destrucción o inutilización de las máquinas, materiales o elementos de juego objeto de la infracción.

3 No podrá acordarse la clausura de un establecimiento cuando la actividad principal que se ejerza en el mismo no sea la de juego, si bien en este supuesto podrá imponerse la sanción de inhabilitación y consiguiente prohibición de la celebración y práctica en aquél de juegos y apuestas con las condiciones y plazos señalados en este artículo.

Artículo 35. Responsables.

1. Son responsables de las infracciones tipificadas en la presente ley, las personas físicas o jurídicas que las cometan, aun a título de simple negligencia.

2. De las infracciones cometidas en materia de juego por directivos, administrativos y empleados en general de establecimientos de juego o de locales con máquinas de juego, responderán solidariamente, asimismo, las personas o entidades para quienes aquéllas presten sus servicios.

Artículo 36. Concurrencia de infracciones.

1. Cuando de la comisión de una infracción derive necesariamente la comisión de otra u otras, se deberá imponer únicamente la sanción correspondiente a la infracción más grave cometida.

2. Será sancionable como infracción continuada, la realización de una pluralidad de acciones u omisiones que infrinjan el mismo o semejantes preceptos administrativos, en ejecución de un plan preconcebido o aprovechando idéntica ocasión.

En estos supuestos el responsable será sancionado con la multa correspondiente a la infracción cometida en su máxima cuantía, si los hechos revisten notoria gravedad y en atención a los perjuicios causados.

Artículo 37. Prescripción.

1. Las infracciones leves prescribirán a los seis meses, las graves a los dos años y las muy graves a los tres años.

2. Las sanciones impuestas por faltas leves prescribirán al año, las impuestas por faltas graves a los dos años y las impuestas por faltas muy graves a los tres años.

3. El plazo de prescripción de las infracciones comenzará a contar desde el día en que se hubiesen cometido.

Interrumpirá la prescripción la iniciación, con conocimiento o notificación por cualquiera de los medios previstos en la legislación de procedimiento administrativo común, del procedimiento sancionador, volviendo a transcurrir de nuevo el plazo de prescripción desde que el expediente sancionador estuviese paralizado por más de un mes por causa no imputable al presunto responsable.

4. El plazo de prescripción de las sanciones comenzará a contarse desde el día siguiente a aquel en que adquiera firmeza la resolución por la que se impone la sanción.

Interrumpirá la prescripción la iniciación, con conocimiento o notificación por cualquiera de los medios previstos en la legislación de procedimiento administrativo común, del procedimiento de ejecución, volviendo a transcurrir el plazo si aquel estuviese paralizado durante más de un mes por causa no imputable al infractor.

Artículo 38. Potestad sancionadora y órganos sancionadores.

1. La potestad sancionadora en materia de juego y apuestas corresponde a la Administración de la Comunidad Autónoma de Canarias.

2. La iniciación del procedimiento sancionador y la imposición de las sanciones corresponderá al órgano competente de la Administración de la Comunidad Autónoma de Canarias que tenga atribuida la competencia en materia de juegos y apuestas.

3. La imposición de sanciones corresponderá:

a) Al órgano que la tenga atribuida en el correspondiente reglamento orgánico, por las infracciones leves y graves.

b) Al titular del departamento competente en materia de juego, las infracciones muy graves hasta el límite de 150.000 euros.

c) Al Gobierno de Canarias por multas de cuantía superior a 150.000 euros.

Artículo 39. Medidas cautelares.

1. En los supuestos de presuntas infracciones graves o muy graves, el órgano competente podrá ordenar con carácter cautelar el precinto del material afectado o prohibir la práctica del juego en los establecimientos donde se haya cometido la infracción, a resultas de la resolución que en definitiva sea dictada.

2. En los casos de presuntas faltas muy graves, los funcionarios adscritos al Servicio de Inspección del Juego, al levantar acta por dichas infracciones, podrán adoptar las medidas cautelares necesarias para impedir que aquéllas se sigan cometiendo en perjuicio de los intereses públicos y descrédito de la norma sancionadora. La notificación al interesado de la adopción de dichas medidas se entenderá realizada a través de la propia acta, en la que se harán constar los recursos pertinentes. En estos casos, y en el supuesto del apartado anterior, el órgano competente para resolver el expediente deberá confirmar o levantar las medidas cautelares adoptadas en el plazo máximo de quince días, quedando sin efecto aquéllas si, vencido dicho plazo, no se hubieren ratificado.

En todo caso, dichas medidas quedarán sin efecto si no se inicia el procedimiento en dicho plazo o cuando el acuerdo de iniciación no contenga un pronunciamiento expreso acerca de las mismas.

3. No obstante lo dispuesto en el apartado anterior, corresponderá al titular del departamento competente en la materia la adopción de la medida cautelar consistente en la clausura o cierre de casinos de juego.

Artículo 40. Procedimiento sancionador.

El procedimiento sancionador se ajustará a lo establecido en la normativa de procedimiento administrativo, con las particularidades que se establezcan para cada régimen sancionador en las reglamentaciones específicas.

CAPÍTULO V

De la comisión del juego y las apuestas

⇒ Capítulo III, artículos 34 y 35 de la Ley 13/2011, de 27 de mayo. Vid. parágrafo 3.
Real Decreto 444/1977, de 11 de marzo, que regula la Comisión Nacional del Juego. Vid. parágrafo 25.1.
Decreto 364/1986, de 19 de noviembre, sobre composición, competencia y funcionamiento de la Comisión del Juego de Andalucía. Vid. parágrafo 30.1.
Disposición Adicional vigésima de la Ley 56/2007, de 28 de diciembre, Vid. parágrafo 27.4.
Artículo 9, Disposiciones Transitorias sexta y séptima de la Ley 13/2011, de 27 de mayo. Vid. parágrafo 3.
Artículos 5 y 8 de la Ley 30/1992, de 26 de noviembre. Vid. parágrafo 29.2.
Acuerdo del Consejo de Ministros de 3 de junio de 2011.
Decreto 59/1986, de 4 de abril. Composición, organización y funcionamiento de la Comisión Regional de Juegos y Apuestas de Canarias. Vid. parágrafo 34.1.

Artículo 41. Configuración.

1. La Comisión del Juego y las Apuestas se configura como órgano consultivo de estudio y asesoramiento de todos los asuntos relacionados con los juegos y apuestas en el ámbito territorial canario, determinándose reglamentariamente su composición, organización y funcionamiento.

2. Deberán formar parte de la Comisión representantes sociales y empresariales de cada uno de los sectores del juego y las apuestas.

Artículo 42. Funciones.

La Comisión del Juego y las Apuestas tendrá las siguientes funciones:

a) Asesorar e informar con carácter preceptivo en la elaboración de los proyectos de disposiciones de carácter general que se hayan de dictar en materia de casinos, juegos y apuestas.

b) Emitir dictámenes e informes, resolver consultas y ejercitar cuantas otras actividades de asesoramiento que en la materia le sean solicitadas por los órganos competentes en materia de casinos, juegos y apuestas.

c) Cualquier otra función que le sea atribuida en virtud de disposición legal o reglamentaria.

DISPOSICIONES ADICIONALES

Primera. Régimen sancionador en materia de atención integral a los menores.

Las disposiciones sobre infracciones y sanciones comprendidas en el capítulo IV de esta ley que están relacionadas con menores no serán de aplicación en aquellos supuestos tipificados por los preceptos sobre infracciones y sanciones de la Ley 1/1997, de 7 de febrero, de Atención Integral a los Menores.

Segunda.

El Gobierno de Canarias elaborará periódicamente un informe sobre la relación, efectos y repercusiones de los juegos y apuestas en Canarias y la ludopatía, que remitirá anualmente al Parlamento.

DISPOSICIONES TRANSITORIAS

Primera. Régimen sancionador.

Las infracciones cometidas hasta el día de la entrada en vigor de esta ley, se sancionarán conforme a lo dispuesto en la Ley 6/1999, de 26 de marzo, de los Juegos y Apuestas, salvo que la presente ley sea más favorable para el inculpado, en cuyo caso se aplicará ésta.

Segunda. Publicidad, patrocinio y promoción de juegos y apuestas.

Quedan expresamente prohibidos la publicidad, el patrocinio y la promoción de juegos y apuestas en cualquiera de sus formas o expresiones, hasta tanto no se apruebe la normativa reguladora, salvo que estuvieran expresamente autorizados con anterioridad a la entrada en vigor de la presente ley.

Tercera. Máquinas tipo A especial o con premio en especie.

Las empresas actualmente titulares de máquinas tipo A especial o con premio en especie que no estén inscritas en el Registro del Juego como empresas operadoras deberán inscribirse en el mismo en el plazo de un año, contado a partir de la entrada en vigor de la presente ley. Asimismo, en dicho plazo deberán cumplimentar cuantos requisitos fueren exigibles conforme a lo previsto en el Reglamento de máquinas recreativas y de azar para las máquinas tipo A.

DISPOSICIÓN DEROGATORIA

Única. Derogación normativa.

Queda derogada la Ley 6/1999, de 26 de marzo, de los Juegos y Apuestas, así como cuantas normas de igual o inferior rango en lo que contradigan o se opongan a lo dispuesto en la presente ley.

DISPOSICIONES FINALES

Primera. Desarrollo reglamentario.

Se autoriza al Gobierno de Canarias para que dicte las disposiciones reglamentarias correspondientes en desarrollo de esta ley.

Segunda. Desarrollo reglamentario en materia de atención integral a los menores.

En lo referente a las infracciones, se autoriza al Gobierno de Canarias a desarrollar reglamentariamente la coordinación y distribución de competencias entre la presente ley y la Ley 1/1997, de 7 de febrero, de Atención Integral a los Menores.

Tercera. Entrada en vigor.

La presente ley entrará en vigor el día siguiente al de su publicación en el Boletín Oficial de Canarias.

Por tanto, mando a los ciudadanos y a las autoridades que la cumplan y la hagan cumplir.

F) Cantabria

§ 12 LEY 15/2006, DE 24 OCTUBRE. LEY DE JUEGO DE CANTABRIA

(BOC núm. 207, de 27 octubre [LCTB 2006, 290])

⇒ En Cantabria, véase:
Orden PRE/2/2010, de 26 de enero.
Decreto 85/2009, de 29 de octubre.
Orden PRE/110/2008, de 30 de octubre.
Resolución de 17 de julio 2008.
Decreto 23/2008, de 6 de marzo.
Orden de 19 de diciembre 2001.
Decreto 122/1999, de 4 de noviembre.
Decreto 65/1998, de 20 de julio.
Decreto 6/2010, de 4 de febrero.
Decreto 44/1997, de 29 de mayo.

🕮 *Bibliografía.*

– La explotación de salones de juego y máquinas de azar en España. Un camino lleno de obstáculos para las empresas. Parte primera, por Rafael Andrés Álvez en La Revista Jurídica del Deporte núm. 32/2011.

PREÁMBULO

El Estatuto de Autonomía para Cantabria, en su artículo 24.25, atribuye a la Comunidad Autónoma de Cantabria, con el carácter de competencia exclusiva, la de casinos, juegos y apuestas, con exclusión de las apuestas mutuas deportivo-benéficas, lo que le habilita para el ejercicio de las correspondientes facultades legislativas, reglamentarias y ejecutivas en esta materia, sin perjuicio de lo establecido en el artículo 149.1.14ª de la Constitución.

La efectividad del traspaso de funciones y servicios en esa materia se ha realizado por medio del Real Decreto 1387/1996, de 7 junio, y se cristalizó con la Ley de Cantabria 4/1998, de 2 de marzo, del Juego, cuyo objetivo no fue fomentar el juego ni prohibirlo con un rigor que sería contrario a las tendencias sociales, sino establecer unas reglas terminantes que ofrecieran a los ciudadanos la seguridad jurídica debida y, por otra parte, permitir al Consejo de Gobierno una adaptación a las circunstancias de cada momento.

El sector de juego es parte del entramado económico cántabro y conlleva relaciones complejas, que es necesario regular, sobre todo, cuando en esas relaciones puede no existir igualdad entre las partes que intervienen. Ésta es una de las razones que aconsejan que la Administración ejerza una intervención, en ocasiones intensa, pero que tiene como objetivo la protección de principios recogidos en nuestro ordenamiento constitucional y comunitario, como son preservar la libre competencia, garantizar la defensa de los consumidores, evitar hábitos y conductas patológicas y, finalmente, proteger a los menores e incapacitados.

Por todo ello, considerando al juego un importante sector social y económico de la Comunidad Autónoma de Cantabria, y que dentro del ámbito nacional evoluciona vertiginosamente, sobre todo en lo que se refiere a cuestiones técnicas y conductas sociales, lo que se pretende con la presente modificación normativa es que dicho sector no se quede en la retaguardia jurídica.

En este sentido, la Ley de Cantabria 4/1998, de 2 de marzo, del Juego, se había quedado obsoleta generando una rigidez en el ámbito legal regulado que, en unos casos, no permitía dar una respuesta adecuada al problema y, en otros, la respuesta dada no se amoldaba a la realidad existente. Partiendo de esta situación y teniendo en cuenta toda una serie de pequeñas modificaciones que se repetían a lo largo del texto de la Ley, con la intención de evitar la inseguridad jurídica, en lugar de proceder a una modificación parcial, se ha optado por elaborar el texto de una nueva Ley que, en grandes líneas, recoge en su título preliminar las disposiciones generales relativas al objeto, ámbito de aplicación, actividades excluidas, el Registro de Juego, las prohibiciones, las autorizaciones, e incluye un catálogo de juegos y apuestas, regulado hasta el momento por vía reglamentaria.

El título I se refiere a los órganos y competencias del Consejo de Gobierno, de la Consejería competente en materia de juego y de la Comisión Regional de Juego de Cantabria, la cual varía su

anterior denominación, que pasará a ser Comisión de Juego de Cantabria. Por otro lado, en la composición de la Comisión de Juego de Cantabria se ha añadido un vocal más, que será un representante de la Consejería de Economía y Hacienda. Este aspecto viene marcado por la interrelación de esta Consejería con el sector de juego, así como porque la toma de decisiones unilaterales en dicho sector, tanto por parte de la Consejería competente en materia de juego, como por parte de la Consejería de Economía y Hacienda, produciría situaciones injustas y contradictorias. Además, se amplía su régimen de reuniones.

El título II contiene lo relativo a los establecimientos y modalidades de juego.

El título III regula lo referente a las empresas de juego, personal empleado y usuarios.

El título IV se dedica a regular la Inspección de juego y apuestas, que hasta la fecha se venía ejecutando a través de un convenio de colaboración con el Ministerio del Interior, de 23 de mayo de 1996, en el marco de la íntima relación que en la práctica existe entre la competencia estatal sobre seguridad pública y la competencia autonómica sobre el juego. Si bien, como así ocurre en todos los ámbitos de actuación de la Administración pública autonómica, resulta necesario desarrollar una inspección desde la propia Consejería competente en materia de juego, claramente diferenciada y complementada de la que se pueda seguir efectuando a través de dicho convenio para las cuestiones que afecten a las competencias de la Administración estatal.

En el título V se incorpora un minucioso régimen sancionador que pretende proporcionar seguridad jurídica y eliminar las lagunas existentes en la anterior Ley, puesto que ésta se remitía a la estatal en lo referente a la tipificación de las infracciones y al procedimiento sancionador, lo cual, en muchas ocasiones, podía llevar a sanciones desproporcionadas o, en caso contrario, ciertas conductas sancionables no encajaban en la tipificación de las infracciones determinadas en aquella Ley.

Se incluye en la Ley una disposición adicional única al objeto de regular por parte del Gobierno de Cantabria la tramitación telemática de los procedimientos en materia de juego como medio de introducir el uso de las nuevas tecnologías en este sector económico-empresarial que demanda procedimientos administrativos ágiles y dinámicos.

Se articula un régimen transitorio a través de cuatro disposiciones, que regulan las autorizaciones afectadas por la empresa única, las funciones de Inspección y control de juegos y apuestas, así como las autorizaciones de carácter temporal y las que se encuentren en tramitación.

Finalmente, se recoge una disposición derogatoria única y tres disposiciones finales relativas al desarrollo normativo de la Ley y a la entrada en vigor de la misma.

⇒ Decreto 65/1998, de 20 de julio. Regulación de la Comisión Regional del Juego. Vid. parágrafo 35.1.

TÍTULO PRELIMINAR

DISPOSICIONES GENERALES

Artículo 1. Objeto de la Ley.

Es objeto de la presente Ley la regulación, en el ámbito territorial de la Comunidad Autónoma de Cantabria, de todas las actividades relativas a los casinos, juegos y apuestas, cualesquiera que sean sus modalidades, sobre las que aquélla tiene competencia exclusiva, conforme a lo dispuesto en el artículo 24.25 del Estatuto de Autonomía.

⇒ Ley Orgánica 9/1992, de 23 de diciembre, de Transferencia de Competencias a Comunidades Autónomas que accedieron a la autonomía por la vía del artículo 143 de la Constitución. Corresponderá la competencia exclusiva en materia de juegos, apuestas y casinos.
Artículo 5 Ley 30/1992, de 26 de noviembre. Vid. parágrafo 29.2.

Artículo 2. Ámbito de aplicación.

Se incluyen en el ámbito de aplicación de la presente Ley:

a) Las actividades de juego, entendiéndose por tales todas las actividades en las que se aventuren cantidades de dinero u objetos económicamente evaluables que permitan su transferencia entre los participantes, con independencia de que predomine el grado de habilidad, destreza o maestría de los mismos o intervenga exclusivamente la suerte, envite o azar, tanto si se desarrolla a través de actividades humanas como mediante la utilización de máquinas o redes electrónicas o telemáticas.

b) Las actividades de apuestas, entendiéndose por tales, aquéllas en las que se arriesga una cantidad de dinero determinada u objetos económicamente evaluables sobre los resultados de un acontecimiento previamente establecido, de desenlace incierto y ajeno a las partes intervinientes, cualquiera que sea el medio utilizado.

c) Las empresas dedicadas a la gestión o explotación de juegos y apuestas, o que tengan por

objeto la fabricación, comercialización, distribución y mantenimiento de materiales relacionados con el juego en general.

d) Los locales donde se realiza la gestión y explotación de juegos y apuestas y la producción de los resultados condicionantes.

e) Las personas naturales y jurídicas que, de alguna forma, intervengan en la gestión, explotación y práctica de los juegos y apuestas.

⇒ Artículos 2.2 y 6 Ley 13/2011, de 27 de mayo. Vid. parágrafo 3.
RDL 16/1977, de 25 de febrero, y sus desarrollos posteriores en las CCAA, que regulan los juegos de gestión privada.
Ley 17/2009, sobre el libre acceso a las actividades de servicios y su ejercicio.

Artículo 3. Actividades excluidas.

Quedan excluidas de la presente Ley:

a) Los juegos de ámbito estatal y los juegos organizados por la Administración General del Estado, o sus organismos autónomos o entidades públicas empresariales.

b) Los juegos y competiciones de mero ocio y recreo, basados en usos de carácter tradicional y familiar, siempre que no sean explotados u organizados con fines lucrativos por los jugadores o personas ajenas a ellos.

⇒ Artículo 2.2 Ley 13/2011, de 27 de mayo. Vid. parágrafo 3.

Artículo 4. Catálogo de Juegos y Apuestas.

1. El Catálogo de Juegos y Apuestas de Cantabria es el instrumento básico de ordenación de juegos y apuestas, y en su elaboración se tendrán en cuenta los siguientes principios:

a) La transparencia en el desarrollo de los juegos.

b) La garantía de que no se produzcan fraudes.

c) La prevención de perjuicios a terceros.

d) La posibilidad de intervención y control por parte de la Administración.

2. En el Catálogo de Juegos y Apuestas se especificarán, para cada uno de ellos, las distintas denominaciones con que sean conocidos y sus posibles modalidades, los elementos personales y materiales necesarios para su práctica y las reglas esenciales para su desarrollo.

3. El Catálogo de Juegos y Apuestas incluirá, al menos, los juegos siguientes:

a) Los exclusivos de los casinos de juego.

b) El bingo en sus distintas modalidades.

c) Los que se desarrollen mediante el empleo de máquinas de juego incluidas en esta Ley.

d) Las rifas, tómbolas y combinaciones aleatorias.

e) Las apuestas basadas en actividades deportivas o de competición.

f) Las loterías y el juego de boletos.

⇒ Disposición Adicional Cuarta de la Ley 13/2011, de 27 de mayo. Vid. parágrafo 3.
Decreto 6/2010, de 4 de febrero. Aprueba el Catálogo de Juegos y Apuestas de la Comunidad Autónoma de Cantabria. Vid. parágrafo 35.2.

Artículo 5. Registro de Juego.

1. Dependiente de la Consejería competente en materia de juego y del órgano correspondiente, el Registro de Juego de Cantabria contendrá, a través de los modelos de inscripción que, en su caso, se aprueben, los datos relativos a las personas físicas o jurídicas que se dediquen a la explotación económica del juego, fabricantes, locales autorizados para la práctica de juegos, máquinas de juego, permisos de explotación y otros datos de interés relativos a las actividades de juego, así como cuantos cambios de titularidad y demás modificaciones se produzcan en estos datos.

2. La inscripción en el Registro de Juego será requisito indispensable para el desarrollo de actividades de juego en Cantabria.

3. Quedan exentas de la inscripción en el Registro de Juego aquellas empresas o entidades que, no siendo su actividad principal la explotación de juegos, lleven a cabo sorteos a través de combinaciones aleatorias con fines publicitarios.

⇒ Apartado 1 con artículo 22 de la Ley 13/2011, de 27 de mayo. Vid. parágrafo 3.
Título III (capítulos I, II, IV) del Real Decreto 1614/2011, de 14 de noviembre. Vid. parágrafo 5.
Decreto 44/1997, de 29 de mayo. Registro de empresas explotadoras de máquinas recreativas y de azar y de titulares de salones recreativos. Vid. parágrafo 35.3.

Artículo 6. Prohibiciones.

1. Quedan prohibidos a los menores de edad e incapacitados legalmente, la práctica de juegos, el uso de máquinas recreativas con premio y azar y la participación en apuestas.

Asimismo, se prohíbe el acceso a locales o salas de juego o apuestas de los menores e incapacitados legalmente y los incluidos en el Registro de Prohibidos.

2. Se prohíbe toda publicidad que incite o estimule la práctica de juegos y apuestas.

No obstante, se permite la publicidad del juego y apuestas de carácter meramente informativo, así como el patrocinio de actividades deportivas, recreativas o culturales. A efectos de lo previsto en este artículo, por carácter meramente informativo se entenderá la publicidad que incluya:

a) Nombre comercial y domicilio.

b) Categoría de establecimiento, y juegos y apuestas que se practican en él.

c) Servicios que se prestan.

d) Carteles informativos de situación.

3. Será libre la publicidad realizada en el interior de los locales de juego de acceso reservado y la realizada en publicaciones específicas del sector.

4. Los reglamentos de las distintas modalidades de juegos y apuestas podrán establecer las condiciones específicas de la publicidad aplicable para cada una de dichas modalidades.

5. En ningún caso podrán estar ubicados locales de juego en la zona de influencia que reglamentariamente se determine por razón de la existencia de centros de enseñanza, excepto los salones tipo A y de mero pasatiempo.

6. Se consideran prohibidos aquellos juegos que no estén incluidos en el Catálogo de Juegos y Apuestas, así como aquellos que estándolo se realicen sin la oportuna autorización o en forma, lugares o por personas distintas de las que se especifiquen en las autorizaciones y en las normas legales aplicables.

⇒ Artículos 2, 6 y 9.2 Ley 13/2011, de 27 de mayo. Vid. parágrafo 3.

Artículo 7. Autorizaciones.

1. La organización, explotación y práctica de cualesquiera de los juegos y apuestas incluidos en el Catálogo de Juegos y Apuestas requerirá la previa autorización administrativa.

Las autorizaciones tendrán una duración determinada y serán renovadas por la Administración siempre que cumplan todos los requisitos en el momento de la solicitud de la renovación.

También podrá concederse para actividades a realizar en uno o varios actos.

2. No podrán ser titulares de las autorizaciones quienes se encuentren en alguna de las siguientes circunstancias:

a) Haber sido condenado, dentro de los cinco años anteriores a la fecha de la solicitud de la autorización, por sentencia firme por algún delito de falsedad o contra las personas, el patrimonio, el orden socioeconómico, la Hacienda Pública o la Seguridad Social.

b) Los concursados que se hallasen en fase de liquidación del concurso o sobre los que hubiese recaído declaración judicial de incumplimiento del convenio, así como quienes hubiesen sido declarados insolventes o no hayan cumplido totalmente las obligaciones adquiridas.

c) Haber sido sancionado, mediante resolución firme en vía administrativa, por dos o más infracciones tributarias graves, en los últimos cinco años, por tributos sobre juegos y apuestas.

3. Lo establecido en el apartado 2 afectará igualmente a las sociedades en las que sus socios o partícipes, administradores, directores, gerentes, o quienes realicen tales funciones, se encuentren incursos en alguno de los supuestos allí señalados.

4. Si las circunstancias anteriores sobrevinieran una vez concedida la autorización, se perderá ésta. No obstante, si la circunstancia sobrevenida se refiriera exclusivamente a alguna de las personas a las que alude el apartado anterior, aquélla no afectará a la autorización concedida a la sociedad, sin perjuicio de dar cumplimiento a la obligación de abandonar la sociedad que se establece en el artículo 23.

⇒ Título III y Disposición transitoria séptima de la Ley 13/2011, de 27 de mayo. Vid. parágrafo 3.
Artículos 3, 8, 9, 12 y 19 del Real Decreto 1614/2011, de 14 de noviembre. Vid. parágrafo 5.
Capítulo IV del Decreto 127/2002, de 24 de octubre, por el que se aprueba el Reglamento de Casinos de Juego de Cantabria.
Artículo 42 Ley 30/1992, de 26 de noviembre, de Régimen Jurídico de las Administraciones Públicas y del Procedimiento Administrativo Común. Vid. parágrafo 29.2.

Artículos 6, 8, 14, 15, 17 Real Decreto 1614/2011, de 14 de noviembre, Vid. parágrafo 5.
Artículo 3 letras c), d), e) y f) Ley 13/2011, de 27 de mayo. Vid. parágrafo 3.
Ley 10/2010, de 28 de abril, de prevención del blanqueo de capitales. Vid. parágrafo 28.4.
Decreto 85/2009, de 29 de octubre. Prorroga el plazo de validez de la suspensión de concesión de autorizaciones de explotación de máquinas recreativas de tipo B1 en la Comunidad Autónoma de Cantabria. Vid. parágrafo 35.5.
Artículo 62 Decreto 23/2008, de 6 de marzo, que aprueba el Reglamento de máquinas recreativas y de azar de Cantabria.
Orden PRE/110/2008, de 30 de octubre, que aprueba los modelos normalizados de las solicitudes que se deben presentar para la tramitación de determinados procedimientos de juego.

TÍTULO I

ÓRGANOS Y COMPETENCIAS

Artículo 8. Del Consejo de Gobierno.

Corresponde al Consejo de Gobierno, a propuesta del Consejero competente en materia de juego:

a) Planificar el régimen de juegos y apuestas fijando criterios objetivos respecto del número, duración e incidencia social por cada modalidad de juego.

b) Aprobar el Catálogo de Juegos y Apuestas.

⇒ Desarrollado por Decreto 6/2010, de 4 de febrero.

c) Aprobar los reglamentos específicos de cada modalidad de juego prevista en la presente Ley.

Artículo 9. De la Consejería competente en materia de juego.

1. Corresponde a la Consejería competente en materia de juego:

a) La elaboración de las normas necesarias para el control y dirección de los juegos y apuestas.

b) La concesión de las autorizaciones para gestionar y explotar los juegos y apuestas.

c) La vigilancia y control de los juegos y apuestas, así como de las empresas y locales.

d) La determinación de las condiciones de la publicidad de estas actividades limitada conforme a lo dispuesto en el apartado 2 del artículo 6.

2. Por vía reglamentaria se establecerán los órganos y unidades de la Consejería competente que gestionarán o ejercerán estas competencias.

Artículo 10. La Comisión de Juego de Cantabria.

1. Adscrita a la Consejería competente en materia de juego se crea la Comisión de Juego, como órgano de estudio y asesor en materia de juego y apuestas.

2. La Comisión de Juego de Cantabria estará compuesta por los siguientes miembros:

a) Presidente: el Consejero competente en materia de juego.

b) Secretario: el Secretario General de la Consejería competente en materia de juego.

c) Vocales:

1º Un representante de la Consejería competente en materia de juego.

2º Un representante de la Consejería competente en materia de Economía y Hacienda.

3º Tres representantes de las organizaciones empresariales más representativas.

4º Tres representantes de las organizaciones sindicales más representativas.

3. Son funciones de la Comisión de Juego de Cantabria:

a) Emitir informe previo a los acuerdos del Consejo de Gobierno y de la Consejería competente citados, respectivamente, en los artículos 8 y 9 de la presente Ley, exceptuando los párrafos b) y c) del artículo 9.

b) Evacuar consultas que le soliciten los órganos de la Consejería competente.

c) Cualquier otra función que le sea atribuida en virtud de disposición legal o reglamentaria.

4. El Consejo de Gobierno determinará reglamentariamente su organización y funcionamiento, garantizando, al menos, tres reuniones anuales.

⇒ Capítulo III, artículos 34 y 35, Ley 13/2011, de 27 de mayo. Vid. parágrafo 3.
Real Decreto 444/1977, de 11 de marzo, que regula la Comisión Nacional del Juego. Vid. parágrafo 25.1.
Decreto 65/1998, de 20 de julio, regula la Comisión Regional del Juego de Cantabria.
Disposición Adicional vigésima de la Ley 56/2007, de 28 de diciembre. Vid. parágrafo 27.4.
Artículo 9, Disposiciones Transitorias sexta y séptima de la Ley 13/2011, de 27 de mayo. Vid. parágrafo 3.

Artículos 5 y 8 de la Ley 30/1992, de 26 de noviembre. Vid. parágrafo 29.2.
Acuerdo del Consejo de Ministros de 3 de junio de 2011.

TÍTULO II

ESTABLECIMIENTOS Y MODALIDADES DE JUEGO

⇒ Título V Decreto 23/2008, de 6 de marzo, aprueba el Reglamento de máquinas recreativas y de azar de Cantabria.

Artículo 11. Requisitos generales.

Los juegos y apuestas sólo podrán practicarse con los requisitos y características y en los establecimientos y lugares señalados en esta Ley y sus disposiciones reglamentarias.

Artículo 12. Casinos de juego.

1. Tendrán la consideración de casinos de juego los locales o establecimientos que, reuniendo los requisitos exigidos, hayan sido autorizados como tales para la práctica de todos o algunos de los juegos siguientes:

a) Ruleta Francesa.

b) Ruleta Americana.

c) Veintiuno o Black Jack.

d) Bola o Boule.

e) Treinta y Cuarenta.

f) Punto y Banca.

g) Baccará, Chemin de Fer o Ferrocarril.

h) Baccará a dos paños.

i) Dados o Craps.

j) Rueda de la Fortuna.

k) Poker sin descarte.

l) Poker Sintético.

2. Los juegos relacionados en el apartado anterior sólo podrán practicarse en los casinos de juego. Asimismo podrán practicarse en los casinos de juego, previa autorización, otros juegos incluidos en el Catálogo de Juegos y Apuestas.

3. El otorgamiento de la concesión requiere previa convocatoria de concurso público, en el que se valorará mediante criterios tasados, entre otros, el interés turístico del proyecto, la solvencia técnica y financiera de los promotores y el programa de inversiones, de acuerdo en todo caso con la planificación que apruebe el Consejo de Gobierno. La concesión no excluye la obtención de la autorización correspondiente.

4. El aforo, superficie y funcionamiento de los casinos de juego, así como los servicios mínimos que deberán prestar al público, se regularán reglamentariamente.

5. La autorización tendrá una duración de diez años.

⇒ Capítulo I y Capítulos VI y VII del Decreto 127/2002, de 24 de octubre, por el que se aprueba el Reglamento de Casinos de Juego de Cantabria.

Artículo 13. Salas de bingo.

1. Son salas de bingo los locales o establecimientos específicamente autorizados para la realización de este juego en sus distintas modalidades, mediante cartones oficialmente homologados, cuya venta habrá de efectuarse, exclusivamente, dentro de la sala donde el juego se desarrolla, sin perjuicio de que puedan instalarse máquinas de juego en las condiciones que se determinen reglamentariamente.

2. La superficie y aforo de estas salas se regulará reglamentariamente.

3. La autorización tendrá una duración de diez años.

⇒ Capítulo II del Título II Decreto 122/1999, de 4 de noviembre, por el que se aprueba el Reglamento del Juego del Bingo.

Artículo 14. Salones de juego.

1. Son salones de juego los establecimientos en los que, de forma específica, se instalan y explotan máquinas de tipo B. De igual forma, podrán contar con máquinas recreativas de tipo A.

2. La superficie y aforo de estos salones se regulará reglamentariamente, así como el número máximo de máquinas que pueden instalarse.

3. La autorización tendrá una duración de diez años.

⇒ Artículo 59 del Decreto 23/2008, de 6 de marzo, por el que se aprueba el Reglamento de Máquinas Recreativas y de Azar.

Artículo 15. Salones recreativos.

1. Son salones recreativos los establecimientos destinados a la explotación de máquinas recreativas de tipo A. En ningún caso podrán instalarse en los mismos máquinas de tipo B o C.

2. La superficie y aforo de estos salones se regulará reglamentariamente, así como el número máximo de máquinas que pueden instalarse.

3. La autorización tendrá una duración de diez años.

⇒ Artículo 58 del Decreto 23/2008, de 6 de marzo, por el que se aprueba el Reglamento de Máquinas Recreativas y de Azar.

Artículo 16. Locales de apuestas.

Las apuestas debidamente autorizadas únicamente podrán cruzarse en el interior de los locales o recintos donde se celebren los acontecimientos o las competiciones cuyos resultados son el objeto de las mismas.

Artículo 17. Establecimientos de hostelería.

1. Los establecimientos hosteleros destinados a bares, cafeterías, restaurantes o similares, podrán ser autorizados para instalar máquinas de tipo A y B, en las condiciones y número que se establezcan reglamentariamente. En dichos establecimientos no se podrán instalar otras máquinas de juego, ni terminales expendedoras de boletos o apuestas.

2. Sin perjuicio de lo dispuesto en el apartado anterior, en los establecimientos mencionados, la autorización de instalación para máquinas de tipo B, sólo podrá concederse a una sola y determinada empresa operadora.

Artículo 18. Máquinas de juego.

1. Son máquinas de juego los aparatos manuales o automáticos, mecánicos, electrónicos o informáticos que, a cambio de un precio, permiten el mero pasatiempo o recreo del jugador o la obtención por éste de un premio.

2. A los efectos de su régimen jurídico, las máquinas se clasifican en los siguientes grupos:

a) Tipo A, o máquinas recreativas: son las de mero pasatiempo o recreo, que se limitan a conceder al usuario un tiempo de uso o de juego a cambio del precio de la partida, sin que puedan conceder ningún premio en metálico.

b) Tipo B o máquinas recreativas con premio en metálico: son las que a cambio del precio de la partida conceden al usuario un tiempo de uso y, eventualmente, de acuerdo con el programa de juego, un premio en metálico, cuyo valor no podrá exceder del límite fijado reglamentariamente.

⇒ Decreto 85/2009, de 29 de octubre, prorroga el plazo de validez de la suspensión de concesión de autorizaciones de explotación de máquinas recreativas de tipo B1 en la Comunidad Autónoma de Cantabria.

c) Tipo C o máquinas de azar: son las que, de acuerdo con las características y límites que reglamentariamente se establezcan, a cambio de un precio, conceden al usuario un tiempo de uso y, eventualmente, un premio que dependerá siempre del azar.

3. Podrá autorizarse la interconexión de máquinas con las condiciones que se determinen reglamentariamente.

4. Las máquinas de juego deberán estar inscritas en el Registro de Juego, llevar placa de identidad, y contar con las autorizaciones de explotación e instalación, en los términos que reglamentariamente se determinen.

5. Quedan excluidas de la presente Ley las máquinas expendedoras que se limiten a efectuar mecánicamente la venta de productos o mercancías, siempre que el valor de éstas se corresponda con el valor del mercado de los productos que entreguen, así como las máquinas tocadiscos o vídeo-

discos y las de competencia pura o deporte que no den premio directo o indirecto alguno y expresamente se determinen reglamentariamente.

⇒ Decreto 23/2008, de 6 de marzo, aprueba el Reglamento de máquinas recreativas y de azar de Cantabria.
Decreto 106/2006, de 26 de octubre, aprueba el Plan de Máquinas Recreativas de tipo B, en la Comunidad Autónoma de Cantabria. Vid. parágrafo 35.5.
Orden PRE/2/2010, de 26 de enero, regula la tramitación telemática de determinados procedimientos de juego relativos a máquinas recreativas y de azar.
Resolución de 17 de julio 2008, amplía el plazo para resolver las solicitudes de homologación de modelos de máquinas recreativas y de azar.

Artículo 19. Juego de boletos y loterías.

1. El juego de boletos es aquel que tiene lugar mediante la adquisición por un precio de determinados billetes o boletos que expresamente indicarán el premio en metálico, el cual deberá ser desconocido hasta su raspadura manual o apertura. Esta modalidad de juego podrá practicarse de forma individualizada o bien combinada con otra, determinada previamente en el billete o boleto y siempre con indicación del precio y de los premios que pudieran corresponder.

2. Son loterías la modalidad de juego en la que se conceden premios en metálico en aquellos casos en que el número o números expresados en el billete o boleto en poder del jugador, coincidan en todo o en parte con el que se determine, a través de un sorteo posterior que se celebre en la fecha que fije el billete o boleto.

3. Por vía reglamentaria se regulará la emisión de boletos y de billetes de lotería y las medidas de seguridad y control de los mismos.

⇒ Artículos 3.b) y 4 de la Ley 13/2011, de 27 de mayo. Vid. parágrafo 3.

Artículo 20. Rifas, tómbolas y combinaciones aleatorias.

1. Podrá autorizarse la celebración de rifas, tómbolas y combinaciones aleatorias en las condiciones y requisitos que reglamentariamente se establezcan.

2. La rifa es la modalidad de juego consistente en un sorteo a celebrar de uno o varios bienes o servicios, previamente determinados, no en metálico, entre los adquirentes de cédulas o boletos de importe único y cierto, correlativamente numerados o diferenciados entre sí por cualquier otro sistema.

3. La tómbola es la modalidad de juego en la que el jugador participa en el sorteo de diversos objetos expuestos al público, mediante la adquisición de cédulas o boletos que contienen, en su caso, la indicación del premio que se puede obtener.

4. Se entiende por combinación aleatoria la modalidad de juego por la que una persona o entidad sortea un premio en metálico o en especie, con fines publicitarios, entre quienes adquieran sus productos o servicios u ostenten la condición actual o potencial de clientes suyos, sin coste adicional alguno y sin que pueda exigirse una contraprestación específica a cambio.

5. Quedan exentos de autorización, con los límites que se establezcan reglamentariamente, los juegos previstos en este artículo cuyo beneficio se dedique íntegramente a fiestas populares, y los realizados por asociaciones y organizaciones sin ánimo de lucro, entendiendo por beneficio el importe total de las papeletas menos el del premio.

⇒ Artículo 3. d), g) e i) Ley 13/2011, de 27 de mayo. Vid. parágrafo 3.

Artículo 21. Reglamentaciones.

Las reglamentaciones especiales del juego en sus distintas modalidades regularán las condiciones necesarias para su práctica.

TÍTULO III

EMPRESAS DE JUEGO, PERSONAL EMPLEADO Y USUARIOS

CAPÍTULO I

Empresas de juego

Artículo 22. Condiciones de las empresas de juego.

1. La organización y explotación de juegos y apuestas sólo podrán realizarse por personas físicas o jurídicas debidamente autorizadas e inscritas en el Registro de Juego.

2. La Administración autonómica, bien directamente o bien a través de sociedades mixtas de capital público mayoritario, podrá asumir la organización y explotación de juegos y apuestas.

3. Estas empresas deberán prestar las garantías y ajustarse a los requisitos y condiciones que reglamentariamente se determinen para cada juego o apuesta.

Asimismo, remitirán a la Consejería competente la información que ésta les solicite, referida al ejercicio de las funciones de control, coordinación y estadística.

⇒ Artículo 13 Ley 13/2011, de 27 de mayo. Vid. parágrafo 3.
Apartado 1 c) del artículo 22 Ley 13/2011, de 27 de mayo. Vid. parágrafo 3.
Título III (capítulos I, II, IV) del Real Decreto 1614/2011, de 14 de noviembre. Vid. parágrafo 5.
Título III del Decreto 23/2008, de 6 de marzo, aprueba el Reglamento de máquinas recreativas y de azar de Cantabria.
Capítulo III del Decreto 127/2002, de 24 de octubre, por el que se aprueba el Reglamento de Casinos de Juego
Título II del Decreto 122/1999, de 4 de noviembre, por el que se aprueba el Reglamento del Juego del Bingo.

Artículo 23. Accionistas, partícipes y directores de empresas de juego.

No pueden ser accionistas o partícipes de empresas de juego y apuestas, ni directores, administradores, gerentes o apoderados de éstas, los sujetos en quienes concurra algunas de las causas previstas en el apartado 2 del artículo 7. En el caso de que tales causas concurrieran de forma sobrevenida, los sujetos afectados deberán abandonar la sociedad en el plazo de un mes.

Artículo 24. Entidades titulares de casinos.

Las empresas titulares de casinos deberán reunir los siguientes requisitos:

a) Constituirse bajo cualquier forma de sociedad mercantil y tener por objeto la explotación de un casino y, eventualmente, el desarrollo de actividades de promoción turística.

b) Tener un capital social no inferior a un millón doscientos mil (1.200.000) euros totalmente suscrito y desembolsado, cuyas acciones o participaciones tengan carácter nominativo.

c) Estar inscritas en el Registro de Juego.

⇒ Capítulo III del Decreto 127/2002, de 24 de octubre, por el que se aprueba el Reglamento de Casinos de Juego de Cantabria.

Artículo 25. Entidades titulares de salas de bingo.

Podrán ser titulares de salas de bingo:

a) Las entidades benéficas, deportivas, culturales y turísticas que tengan más de tres años de ininterrumpida existencia legal y funcionamiento.

Las mismas podrán realizar la explotación directamente o a través de sociedades mercantiles en cualesquiera de las formas del párrafo b) de este artículo.

b) Las entidades mercantiles, cuyo objeto social sea la explotación de salas de bingo, y tengan un capital social no inferior a sesenta mil ciento veintiún (60.121) euros totalmente suscrito y desembolsado, cuyas acciones o participaciones tengan carácter nominativo.

c) Las entidades mencionadas que estén inscritas en el Registro de Juego.

⇒ Capítulo I Título II del Decreto 122/1999, de 4 de noviembre, por el que se aprueba el Reglamento del Juego del Bingo.
Orden de 19 de diciembre 2001, que establece los valores faciales de los cartones del juego del bingo.

Artículo 26. Empresas fabricantes, distribuidoras, operadoras de salones y de servicios técnicos de máquinas recreativas y de azar.

1. Sólo podrán ser empresas fabricantes, distribuidoras, operadoras de salones y de servicios técnicos de máquinas recreativas y de azar, las personas jurídicas constituidas bajo la forma de sociedad mercantil y las personas físicas que, previamente autorizadas, sean inscritas en el Registro de Juego de Cantabria.

2. Los titulares de casinos de juego, salas de bingo y salones recreativos y de juego tendrán en todo caso la consideración de empresas operadoras respecto de las máquinas de las que sean titulares, instaladas en sus respectivos locales.

3. Las entidades mercantiles fabricantes, distribuidoras, operadoras de salones y de servicios técnicos de máquinas recreativas y de azar, deberán tener totalmente suscrito y desembolsado su capital social, cuyas acciones o participaciones tengan carácter nominativo.

CAPÍTULO II

Personal empleado y usuarios

Artículo 27. Personal empleado.

1. Las personas que realicen su actividad profesional en empresas de juego deberán estar en posesión del correspondiente documento profesional, para cuyo otorgamiento será necesaria la ausencia de las circunstancias especificadas en el apartado 2 del artículo 7 de esta Ley, que deberá acreditarse oportunamente.

2. Los documentos profesionales citados serán expedidos y renovados por plazos de diez años, pudiendo revocarse por resolución motivada con audiencia del interesado, por las siguientes causas:

a) Por resolución judicial firme.

b) Por comprobación de irregularidades, falsedades o inexactitudes esenciales en los datos o documentos aportados para la obtención del mismo.

c) Por pérdida o alteración sobrevenida de las condiciones y requisitos necesarios para la obtención del documento profesional.

d) Por sanción firme en vía administrativa en materia de juego.

⇒ Artículos 15 y 36 Ley 13/2011, de 27 de mayo. Vid. parágrafo 3.
Capítulo III Título II del Decreto 122/1999, de 4 de noviembre, por el que se aprueba el Reglamento del Juego del Bingo.
Capítulo V del Decreto 127/2002, de 24 de octubre, por el que se aprueba el Reglamento de Casinos de Juego de Cantabria.

Artículo 28. Usuarios.

1. No podrán practicar juegos, ni tener acceso a locales, ni usar máquinas recreativas con premio o de azar:

a) Los menores de edad, salvo que se trate de salones recreativos de tipo A.

b) Las personas que presenten síntomas de embriaguez, intoxicación por drogas o enajenación mental.

c) Los concursados que se hallasen en fase de liquidación del concurso o sobre los que hubiese recaído declaración judicial de incumplimiento del convenio, o quienes hubiesen sido declarados por resolución judicial firme, pródigos e incapaces no rehabilitados, y exista constancia de ello en los locales de juego.

d) Los que pretendan entrar con armas u objetos que puedan utilizarse como tales.

e) Los que figuren incluidos en el Registro de Prohibidos.

2. Los titulares de los establecimientos de juego habrán de solicitar autorización para imponer otras condiciones o prohibiciones de admisión diferentes de las anteriores.

⇒ Artículos 6 y 8.1.c) Ley 13/2011, de 27 de mayo. Vid. parágrafo 3.
Ley Orgánica 15/1999, de 13 de diciembre, de Protección de Datos de carácter Personal, Vid. parágrafo 27.2.
Real Decreto 1720/2007, de 21 de diciembre, por el que se aprueba el Reglamento de desarrollo de la Ley Orgánica 15/1999, de 13 de diciembre. Vid. parágrafo 27.3.
Capítulo VII del Real Decreto 1613/2011, de 14 de noviembre. Vid. parágrafo 4.
Capítulo IV Título II del Decreto 122/1999, de 4 de noviembre, por el que se aprueba el Reglamento del Juego del Bingo.
Capítulo VI del Decreto 127/2002, de 24 de octubre, por el que se aprueba el Reglamento de Casinos de Juego.

TÍTULO IV

DE LA INSPECCIÓN DE JUEGO Y DE LAS APUESTAS

⇒ Artículo 24 Ley 13/2011, de 27 de mayo. Vid. parágrafo 3.
Artículos 57, 93-102, 107.3 y 130.2 Ley 30/1992, de 26 de noviembre. Vid. parágrafo 29.2.
Disposición Final Octava Ley 13/2011, de 27 de mayo, por la que se modifica el artículo 8.1 de la Ley 2/2011, de 4 de marzo, de Economía Sostenible, para que la nueva entidad aparezca en la relación de "reguladores" junto con la Comisión Nacional de Energía, la Comisión del Mercado de Telecomunicaciones y la Comisión Nacional del Sector Postal. Vid. parágrafo 3.
Artículo 24 Ley 50/1997, de 27 de noviembre, del Gobierno.
Ley 15/2007, de 3 de julio, de Defensa de la Competencia.
Disposición Final 1ª Real Decreto 1613/2011, de 14 de noviembre. Vid. parágrafo 4.

Artículo 29. Personal de la inspección y sus facultades.

1. Las funciones de control e investigación de las actividades de juego y de las apuestas se realizarán por personal funcionario de la Administración de la Comunidad Autónoma de Cantabria debidamente acreditado, que tendrá la consideración de agente de la autoridad.

Cuando la Inspección de juego detecte el incumplimiento de alguna obligación tributaria relacionada con la tributación de juego, remitirá el acta al correspondiente órgano de la Administración Tributaria, para que éste proceda, en su caso, a incoar el oportuno procedimiento.

2. Este personal tendrá las siguientes funciones:

a) Vigilancia e inspección del cumplimiento de la normativa.

b) Descubrimiento y persecución del juego y las apuestas clandestinos.

c) Levantar las pertinentes actas por infracciones administrativas.

d) Proceder al precinto y comiso de los elementos o clausura de los establecimientos de juego y apuestas de acuerdo con lo dispuesto en esta Ley.

e) Informe y asesoramiento, en materia de juego, cuando así le sea solicitado.

3. El personal de inspección y control del juego y apuestas está facultado para acceder y examinar las máquinas y documentos que resulten necesarios para el cumplimiento de sus funciones.

4. Asimismo, la inspección podrá entrar en las fincas, locales de negocio y demás establecimientos en donde se desarrollen actividades de juego o apuestas o exista alguna prueba de ello, para reconocer despachos, instalaciones o explotaciones. Cuando se refiera al domicilio particular de cualquier persona será precisa la obtención del oportuno mandamiento judicial.

5. Los titulares de autorizaciones o establecimientos, sus representantes legales o las personas que se encuentren al frente de las actividades en el momento de la inspección tendrán la obligación de facilitar a este personal el acceso a los establecimientos y a sus dependencias, así como el examen de los libros, documentos y registros que necesiten para realizar la inspección.

Artículo 30. Actas de la inspección.

1. Los hechos constatados por el personal al servicio de la inspección del juego se formalizarán en acta, la cual será remitida al órgano competente a fin de que inicie, en su caso, el oportuno procedimiento.

2. El acta, en todo caso, deberá ser levantada por el funcionario o funcionarios intervinientes ante el titular del establecimiento sometido a inspección o, en su defecto, ante el representante legal del mismo o ante el empleado que se halle al frente del establecimiento en que se practique o, en último orden, ante cualquier empleado, quienes deberán firmar el acta. Si se negaran a estar presentes o a firmar, se harán constar en el acta tales circunstancias.

3. En el acta se consignarán íntegramente los datos y circunstancias precisos para la mejor y más completa expresión de los hechos y, asimismo, se consignarán las circunstancias personales y documento nacional de identidad de los firmantes. En todo caso, se hará entrega de una copia al interesado o a su representante y, si éste se negara a recibirla, se hará constar en el acta tal circunstancia.

4. Las actas extendidas por los funcionarios adscritos a la inspección del juego tienen la naturaleza de documentos públicos y tendrán valor probatorio, sin perjuicio de las pruebas que en defensa de los respectivos derechos o intereses puedan señalar o aportar los propios interesados.

TÍTULO V

INFRACCIONES Y SANCIONES

⇒ Título VI de la Ley 13/2011, de 27 de mayo. Vid. parágrafo 3.
Título VI Decreto 23/2008, de 6 de marzo, aprueba el Reglamento de máquinas recreativas y de azar de Cantabria.
Título III Decreto 122/1999, de 4 de noviembre, por el que se aprueba el Reglamento del Juego del Bingo.
Capítulo IX Decreto 127/2002, de 24 de octubre, por el que se aprueba el Reglamento de Casinos de Juego de Cantabria.
Ley 30/1992, de 26 de noviembre, de Régimen Jurídico de las Administraciones Públicas y del Procedimiento Administrativo Común. Vid. parágrafo 29.2.
Real Decreto 1398/1993, de 4 de agosto, que aprueba el Reglamento del Procedimiento para el ejercicio de la potestad sancionadora. Vid. parágrafo 29.3.
LO 12/1995, modificada por la Ley 6/2011, de 30 de junio.

Artículo 31. Infracciones.

1. Son infracciones administrativas en materia de juego y apuestas, las acciones y omisiones tipificadas en la presente Ley.

2. Las infracciones se clasifican en muy graves, graves o leves.

Artículo 32. Infracciones muy graves.

Son infracciones muy graves:

a) La organización y explotación de juegos y apuestas sin poseer las correspondientes autorizaciones administrativas, o el incumplimiento de los requisitos o condiciones en función de los cuales se han concedido las mismas.

b) La organización, gestión o explotación de un juego o apuesta fuera de los locales o recintos permitidos.

c) La utilización de máquinas y otros elementos de juego no homologados por la Consejería competente en la materia, así como la manipulación fraudulenta de los mismos.

d) La práctica de actividades de juego o apuestas autorizadas sin haber satisfecho la correspondiente tasa fiscal dentro del período voluntario.

e) Reducir el capital de las sociedades y de las empresas de juego por debajo de los límites establecidos en la presente Ley.

f) La transmisión de las autorizaciones sin las condiciones o requisitos establecidos en la presente Ley o en las normas que la desarrollen. Esta infracción será imputable al transmitente y al adquirente.

g) La participación como jugadores de las personas a que hace referencia el artículo 27, directamente o a través de terceros.

h) La manipulación de los juegos o de las competiciones sobre las que se basen las apuestas.

i) La concesión de préstamos a los jugadores o apostantes por las personas al servicio de las empresas de juego o por los titulares de los establecimientos donde se practiquen, así como permitir a terceros que otorguen estos préstamos.

j) El impago total o parcial a los jugadores o apostantes de las cantidades con que hubieran sido premiados.

k) Admitir apuestas o conceder premios que excedan de los máximos previstos reglamentariamente.

l) La obtención de las correspondientes autorizaciones mediante la aportación de documentos y datos no conformes a la realidad, y la vulneración de los requisitos y condiciones esenciales en virtud de las cuales se concedieron dichas autorizaciones.

m) La venta de cartones de bingo, boletos o billetes de juego o apuestas, rifas o tómbolas, por personas o precio no autorizados.

n) Permitir o consentir la práctica de juego o apuestas en locales no autorizados o por personas no autorizadas, así como la explotación de máquinas de juego carentes de la correspondiente autorización de explotación.

ñ) Permitir la entrada en los establecimientos de juego o apuestas a las personas que lo tengan prohibido en virtud de la presente Ley.

o) Tolerar, por parte de los directivos o empleados de empresas dedicadas al juego, cualquier actividad ilícita o ilegal, sin perjuicio de las responsabilidades que se deriven de esta actividad para las entidades a las que presten servicios.

p) La negativa u obstrucción a la acción inspectora de control y vigilancia realizada por agentes de la autoridad, así como por funcionarios encargados o habilitados específicamente para el ejercicio de tales funciones.

q) La publicidad de los juegos, apuestas o cualquier otra actividad que estimule o incite a la práctica del juego.

r) La coacción o intimidación sobre los jugadores o apostantes en caso de protesta o reclamación.

s) La fabricación, comercialización, distribución o explotación de máquinas y elementos de juego destinados a su uso en el ámbito territorial de la Comunidad Autónoma incumpliendo la normativa vigente en materia de juego.

t) La comisión de una infracción calificable como grave habiendo sido sancionado por dos infracciones graves cometidas en el período de un año, o de cuatro en el de tres años, que hayan adquirido firmeza en vía administrativa.

Artículo 33. Infracciones graves.

Son infracciones graves:

a) Participar en juegos y apuestas ilegales o no autorizadas.

b) La carencia del registro de control de asistencia de visitantes o del servicio de admisión de entrada en los locales autorizados para el juego que reglamentariamente se determinen.

c) Proceder a cualquier modificación de los datos de la inscripción en el Registro de Juego sin notificación previa a la Administración cuando sea preceptiva.

d) No remitir oportunamente a la Administración los datos o documentos exigidos por la normativa de juego.

e) La inexistencia o mal funcionamiento de las medidas de seguridad de los locales.

f) Incumplir las normas técnicas previstas en el reglamento de cada juego.

g) La admisión de más jugadores o apostantes que los permitidos según el aforo máximo autorizado.

h) Las promociones de ventas no autorizadas mediante actividades análogas a las de los juegos permitidos e incluidos en el Catálogo de Juegos y Apuestas.

i) Llevar incorrectamente o carecer de las hojas de reclamaciones o los libros exigidos por la específica reglamentación o negarse a ponerlos a disposición de quien los reclame, así como no tramitar en el plazo previsto las reclamaciones formuladas.

j) La contratación de personal carente del documento profesional o que lo tenga caducado.

k) La venta o el despacho de bebidas alcohólicas en salones recreativos.

l) La explotación de máquinas careciendo de la correspondiente autorización de instalación.

m) Instalar o explotar máquinas, directamente o por medio de terceros, en un número que exceda al autorizado. En este caso, la infracción será imputable a todas las personas que han intervenido en la instalación o explotación.

n) La práctica de juegos de azar en establecimientos públicos, sociedades o asociaciones privadas, círculos de recreo tradicionales, clubes públicos o privados, cuya actividad estatutaria no sea la del juego cuando la suma total de cada jugada o apuesta supere en cinco veces el indicador público de renta de efectos múltiples (IPREM) diario.

ñ) La colocación de máquinas recreativas en lugares distintos a los establecidos reglamentariamente.

o) El incumplimiento de la obligación de abandonar la sociedad en el plazo de un mes, cuando concurra alguna de las circunstancias previstas en el artículo 23 de la presente Ley.

p) La comisión de una tercera infracción leve dentro del plazo de un año se sancionará como una infracción grave, cuando las dos anteriores sean firmes en vía administrativa.

Artículo 34. Infracciones leves.

Son infracciones leves:

a) La falta de conservación o exhibición en los establecimientos de juego y en las máquinas de los documentos o letreros exigidos por esta Ley y los diferentes reglamentos dictados en su aplicación.

b) La llevanza inexacta o incompleta del registro de control de asistencia de visitantes.

c) Cometer, en general, cualquier tipo de irregularidad por parte de los jugadores, que represente un perjuicio para la persona o entidad organizadora del juego o para terceros, que no suponga falta grave.

d) La desconexión por los titulares de los establecimientos de las máquinas recreativas con autorización de instalación vigente.

e) Cualesquiera acciones u omisiones que supongan el incumplimiento de los requisitos o prohibiciones establecidos en la presente Ley y en las demás disposiciones que la desarrollen y no sean calificadas como infracciones graves o muy graves.

Artículo 35. Responsables.

1. Son responsables de las infracciones administrativas en materia de juego sus autores, sean personas físicas o jurídicas.

En el caso de infracciones cometidas en los establecimientos de juegos y apuestas, o en locales donde haya máquinas de juego, por directivos, administradores o personal empleado en general, serán, asimismo responsables solidarios las personas o entidades para quienes aquéllos presten sus servicios.

Las infracciones por incumplimiento de los requisitos que debe reunir la máquina serán imputables al titular del establecimiento donde se encuentre instalada y a la empresa operadora titular de aquélla, sin perjuicio de la responsabilidad que por estos hechos pueda corresponder al fabricante o importador.

2. Donde reglamentariamente esté fijada la existencia de una fianza de juego, ésta quedará afecta al pago de las sanciones impuestas. Se responderá con los elementos de juego en los demás casos.

Artículo 36. Sanciones pecuniarias.

1. Cuantía de las sanciones:

a) Las infracciones calificadas de muy graves serán sancionadas con multa desde diez mil euros y un céntimo (10.000,01) hasta ciento cincuenta mil (150.000) euros.

b) Las graves, con multa desde mil ochocientos euros y un céntimo (1.800,01) hasta diez mil (10.000) euros.

c) Las leves, con multa desde trescientos (300) euros hasta mil ochocientos (1.800) euros.

2. Para la graduación de la sanción se atenderá a las circunstancias personales y materiales que concurran en el caso, así como a la trascendencia económica y social de la acción, debiendo recogerse en la resolución estas circunstancias y su trascendencia.

3. Además de la sanción de la multa, la comisión de la infracción llevará aparejada, si así se acuerda, la entrega a la Administración o a los perjudicados que hubieran sido identificados, de los beneficios ilícitos obtenidos.

Artículo 37. Sanciones no pecuniarias.

1. En los casos de infracciones graves y muy graves, y atendiendo a su naturaleza, reiteración o trascendencia podrán imponerse, además de las pecuniarias, las siguientes sanciones:

a) Suspensión o revocación de la autorización concedida.

b) Clausura temporal o definitiva del establecimiento.

c) Inhabilitación temporal o definitiva para ser titular de autorizaciones.

2. Cuando las infracciones graves o muy graves fueran cometidas por personal de la empresa de juego, se podrá imponer como sanción accesoria la inhabilitación temporal o definitiva para el ejercicio de su actividad en locales dedicados a la explotación del juego.

3. En los supuestos de falta de autorización o revocación de la misma, podrá acordarse el comiso, destrucción o inutilización de las máquinas o elementos de juego objeto de la infracción.

Artículo 38. Órganos sancionadores.

1. Las infracciones muy graves se sancionarán por el Consejo de Gobierno.

2. Las graves, por el Consejero competente en materia de juego.

3. Las leves, por el Secretario General de la Consejería competente en materia de juego.

Artículo 39. Prescripción.

1. Las infracciones leves prescribirán a los seis meses, las graves a los dos años y las muy graves a los tres años.

2. Las sanciones impuestas por las infracciones leves prescribirán al año, las graves a los dos años y las muy graves a los tres años.

3. El término de la prescripción de la infracción comenzará a contarse desde el día en que se hubiera cometido la infracción y se interrumpirá con la iniciación, con el conocimiento del interesado, del procedimiento sancionador.

4. El término de la prescripción de las sanciones comenzará a contarse desde el día siguiente a aquél en que adquiera firmeza la resolución por la que se impone la sanción.

5. Interrumpirá la prescripción la iniciación, con el conocimiento del interesado, del procedimiento de ejecución.

Artículo 40. Procedimiento sancionador.

1. El procedimiento sancionador de las infracciones será el regulado por el Real Decreto 1398/1993, de 4 agosto, por el que se aprueba el Reglamento del Procedimiento para el Ejercicio de la Potestad Sancionadora.

2. No será de aplicación a las infracciones leves el procedimiento simplificado regulado en los artículos 23 y 24 del Reglamento del Procedimiento para el Ejercicio de la Potestad Sancionadora.

Artículo 41. Medidas cautelares.

1. El órgano competente para ordenar la incoación del expediente podrá acordar como medida cautelar el precinto y depósito de las máquinas y del material y elementos de juego, cuando existan indicios racionales de infracción muy grave, como medidas previas o simultáneas a la instrucción del expediente sancionador.

2. Sin perjuicio de lo establecido en materia de sanciones por juego ilegal, el órgano competente para ordenar la incoación del expediente podrá adoptar medidas conducentes al cierre inmediato de los establecimientos en que se organice la práctica de juegos sin la autorización requerida, así como a la incautación de los materiales de todo tipo usados para dicha práctica y las apuestas habidas.

3. Los agentes de la autoridad, en el momento de levantar acta por dicha infracción, podrán adoptar las medidas cautelares a que se refiere el párrafo anterior, así como proceder al precintado y depósito de las máquinas y demás material o elementos de juego. En estos casos, el órgano a quien compete la apertura del expediente deberá, en la providencia de incoación, confirmar o levantar la medida cautelar adoptada. Si en el plazo de dos meses no se hubiese comunicado la ratificación de la medida, se considerará sin efecto, sin perjuicio de la continuación del expediente sancionador que se hubiere incoado

4. Iniciado el procedimiento, el órgano administrativo competente para resolverlo podrá adoptar, mediante acuerdo motivado, las medidas provisionales mencionadas en los apartados anteriores o también las mencionadas en los artículos 72 y 136 de la Ley 30/1992, de 26 de noviembre, de Régimen Jurídico de las Administraciones Públicas y del Procedimiento Administrativo Común.

Artículo 42. Publicidad de las sanciones.

Las sanciones por infracciones muy graves, que comporten la revocación de la autorización administrativa o clausura definitiva del local, una vez que sean firmes en vía administrativa, se harán públicas en el «Boletín Oficial de Cantabria».

Disposición adicional única. De la tramitación telemática de los procedimientos en materia de juego.

La Consejería competente en materia de juego, en el plazo de seis meses desde la entrada en vigor de esta Ley, aprobará las normas necesarias para la puesta en marcha de la tramitación telemática de procedimientos en materia de juego, como medio de traslación de la Sociedad de la Información al sector empresarial del juego.

⇒ Artículo 3.h) Ley 13/2011, de 27 de mayo. Vid. parágrafo 3.

Disposición transitoria primera. Empresa única.

En los bares, cafeterías y bares-restaurantes, donde se encuentren instaladas máquinas recreativas de tipo B, pertenecientes a empresas operadoras diferentes, podrán continuar instaladas hasta que se extingan sus respectivas autorizaciones de instalación. No obstante, la autorización de instalación de la máquina que primero se extinga podrá ser renovada de mutuo acuerdo entre la empresa operadora y el titular del establecimiento, hasta la fecha del vencimiento de la última.

Disposición transitoria segunda. Servicio de control de juegos de azar.

Las funciones de inspección y control, hasta que se dé cumplimiento a lo dispuesto en el título IV, se ejercerán por el Servicio de Control de Juegos de Azar, de conformidad con el convenio de colaboración entre el Ministerio del Interior y la Comunidad Autónoma de Cantabria de 23 de mayo de 1996.

Disposición transitoria tercera. Autorizaciones de carácter temporal.

1. Las autorizaciones de carácter temporal concedidas con anterioridad a la entrada en vigor de la presente Ley se considerarán válidas y tendrán el plazo de vigencia que en ellas se hubiera indicado.

2. La renovación de las autorizaciones actualmente vigentes se realizará conforme a las disposiciones de esta Ley de acuerdo con los criterios adoptados por el Consejo de Gobierno al planificar el sector.

Disposición transitoria cuarta. Autorizaciones en tramitación.

Las autorizaciones que se encuentren en tramitación en el momento de la entrada en vigor de la presente Ley se resolverán de conformidad con lo establecido en la misma.

Disposición derogatoria única.

Quedan derogadas la Ley de Cantabria 4/1998, de 2 de marzo, del Juego, la Ley de Cantabria 9/1999, de 28 de abril, de modificación de determinados aspectos de la Ley de Cantabria 4/1998, de 2 de marzo, del Juego, y cuantas disposiciones de igual o inferior rango contradigan lo establecido en la presente Ley.

Disposición final primera. Desarrollo normativo.

1. Se autoriza al Consejo de Gobierno para dictar las disposiciones necesarias para el desarrollo de esta Ley.

2. En tanto el Consejo de Gobierno no haga uso de sus facultades reglamentarias para el desarrollo de la presente Ley, se aplicarán las disposiciones generales vigentes en todo aquello que no se oponga a lo dispuesto en la misma.

Disposición final segunda. Actualización de las cuantías.

Se autoriza al Consejo de Gobierno para actualizar, mediante Decreto, las cuantías de las sanciones pecuniarias señaladas en el artículo 36 de la presente Ley.

Disposición final tercera. Entrada en vigor.

La presente Ley entrará en vigor el día siguiente al de su publicación en el BOC.

G) Castilla y León

§ 13 LEY 4/1998, DE 24 JUNIO. NORMAS REGULADORAS DEL JUEGO Y DE LAS APUESTAS DE CASTILLA Y LEÓN

(BOCyL núm. 123, de 1 julio [LCyL 1998, 231])

⇒ En Castilla y León, véase:
Orden IYJ/610/2011, de 9 de mayo.
Decreto 60/2011, de 6 de octubre.
Orden PAT/752/2003, de 26 de mayo.
Orden IYJ/1746/2010, de 13 de diciembre.
Decreto 1/2008, de 10 de enero.
Orden IYJ/1986/2008, de 14 de noviembre.
Orden IYJ/1987/2008, de 14 de noviembre.
Orden IYJ/1727/2007, de 26 de octubre.
Decreto 7/2007, de 25 de enero.
Orden PAT/1002/2007, de 30 de mayo.
Decreto 94/2007, de 27 de septiembre.
Decreto 19/2006, de 6 de abril.
Orden PAT/1002/2007, de 30 de mayo.
Orden PAT/1206/2005, de 22 de septiembre.
Decreto 12/2005, de 3 de febrero.
Decreto 17/2003, de 6 de febrero.
Decreto 14/2003, de 30 de enero.
Decreto 9/2002, de 17 de enero.
Decreto 44/2001, de 22 de febrero.
Decreto 133/2000, de 8 de junio.
Decreto 279/1998, de 23 de diciembre.

🕮 *Bibliografía.*

– La explotación de salones de juego y máquinas de azar en España. Un camino lleno de obstáculos para las empresas. Parte primera. Por Rafael Andrés Álvez en Revista Jurídica del Deporte núm. 32/2011.

EXPOSICIÓN DE MOTIVOS

El Estatuto de Autonomía de Castilla y León atribuye a la Comunidad Autónoma competencia exclusiva en la materia de casinos, juegos y apuestas con exclusión de las Apuestas Mutuas Deportivo-Benéficas, lo que la habilita para el ejercicio de facultades tanto legislativas como ejecutivas sin perjuicio de lo establecido en el artículo 149 de la Constitución.

En desarrollo de estas facultades se dicta la presente Ley, que tiene por objeto abordar de una manera global y sistemática la actividad del juego y las apuestas, estableciendo las reglas básicas a las que debe ajustarse la ordenación de este sector.

El rango de esta norma se justifica por las medidas limitadoras de derechos y libertades que se producen en este ámbito, tales como la limitación a la libertad de acceso a los establecimientos de juego o la limitación a la libertad de empresa para la organización y explotación de aquéllos, así como por la necesaria delimitación de infracciones y sanciones, que requiere una norma de este rango.

No se pretende con esta Ley ni incitar al juego ni impedirlo, se trata de fijar unas reglas generales que ofrezcan al ciudadano la seguridad jurídica debida y al Gobierno la posibilidad de desarrollar una política reguladora del juego adaptada a la realidad económica y social.

La Ley vincula el desarrollo de las actividades en materia de juego y apuestas a la previa autorización administrativa, estableciéndose una serie de requisitos mínimos. De este modo, se exige que el juego o apuesta esté incluido en el Catálogo de Juegos y Apuestas, que los establecimientos en los que se vayan a desarrollar actividades de juego reúnan una serie de características y que las empresas que pretendan explotar u organizar juegos y apuestas ostenten unas condiciones determinadas.

Se crea el Registro de Juegos y Apuestas para controlar y centralizar los aspectos administrativos

del juego y las apuestas y se alumbra la Comisión de Juegos y Apuestas como órgano coordinador y de estudio que sirva de apoyo a los órganos ejecutivos competentes en esta materia y se establece un régimen sancionador ajustado a los principios de legalidad, tipicidad, responsabilidad y proporcionalidad, atribuyendo la competencia sancionadora a los diferentes órganos de la Administración, atendiendo a la naturaleza y gravedad de los hechos.

Finalmente dado que la materia de juego y apuestas es compleja, la Ley contempla los principios fundamentales sobre los que debe asentarse el ulterior desarrollo reglamentario.

TÍTULO I

DISPOSICIONES GENERALES

Artículo 1. Objeto.

1. La presente Ley tiene por objeto regular en el ámbito territorial de la Comunidad de Castilla y León el juego y las apuestas en sus distintas modalidades y cualesquiera otras actividades relacionadas con las mismas, conforme a lo dispuesto en el Estatuto de Autonomía.

2. Se considera juego, a los efectos de esta Ley, toda actividad en la que se aventuran cantidades de dinero u objetos económicamente evaluables que permitan su transferencia entre los participantes, con independencia de que predomine el grado de habilidad, destreza o maestría de los mismos o intervenga exclusivamente la suerte, envite o azar, tanto si se desarrolla a través de actividades humanas como mediante la utilización de máquinas.

3. Se entiende por apuesta, a los efectos de esta Ley, cualquier actividad en la que se arriesga dinero u objetos económicamente evaluables sobre el resultado de un acontecimiento determinado, de desenlace incierto y ajeno a las partes intervinientes.

⇒ Artículo 3.a) y c) Ley 13/2011, de 27 de mayo. Vid. parágrafo 3.
Artículo 70.1.27 del Estatuto de Autonomía de Castilla y León, desarrollado por la Ley Orgánica 4/1983, de 25 de febrero.
Ley Orgánica 9/1992, de 23 de diciembre, de Transferencia de Competencias a Comunidades Autónomas que accedieron a la autonomía por la vía del artículo 143 de la Constitución. Corresponderá la competencia exclusiva en materia de juegos, apuestas y casinos.
Artículo 5 Ley 30/1992, de 26 de noviembre. Vid. parágrafo 29.2.

Artículo 2. Ambito de aplicación.

1. El régimen jurídico de la presente Ley se extenderá a:

a) Las actividades propias de juego y apuestas.

b) Los establecimientos donde se realice la gestión y explotación de juegos y apuestas.

c) La fabricación, homologación, instalación, comercialización, suministro y mantenimiento de materiales relacionados con el juego en general.

d) Las personas y empresas que de alguna forma intervengan en cualquiera de las actividades anteriores.

2. Quedan excluidos del ámbito de aplicación de esta Ley los juegos y apuestas de ocio y recreo constitutivos de usos sociales de carácter tradicional o familiar, siempre que no sean objeto de explotación lucrativa. Quedan también excluidas las máquinas recreativas o de tipo A, así como los salones recreativos en los que sólo se instalen este tipo de máquinas, y las empresas que exclusivamente tengan por objeto la explotación de estas máquinas o salones, por lo que no requerirán autorización administrativa para su instalación y funcionamiento así como tampoco la homologación e inscripción en los registros de modelos y de empresas regulados reglamentariamente.

✐ Ap. 2 modificado por art. 12.1 de Decreto-ley núm. 3/2009, de 23 diciembre.

⇒ Artículos 2.2 y 9. 2 Ley 13/2011, de 27 de mayo. Vid. parágrafo 3.
RDL 16/1977 de 25 de febrero, y sus desarrollos posteriores en las CCAA, que regulan los juegos de gestión privada.
Ley 17/2009, sobre el libre acceso a las actividades de servicios y su ejercicio.

Artículo 3. Catálogo de Juegos y Apuestas de Castilla y León.

1. El Catálogo es el instrumento básico de ordenación de juegos y apuestas de la Comunidad, en cuya elaboración se tendrán en cuenta los siguientes principios:

a) Transparencia en el desarrollo del juego o de la apuesta y garantía de que no se produzcan fraudes.

b) Posibilidad de intervención y control por parte de la Administración.

c) Prevención de perjuicios a terceros.

2. En el Catálogo de juegos y apuestas se especificarán, para cada uno de ellos, las distintas denominaciones con que sea conocido y sus posibles modalidades, los elementos personales y materiales necesarios para su práctica, las reglas esenciales para su desarrollo y los condicionantes, restricciones y prohibiciones que, en su caso, se considere necesario establecer para su práctica.

3. El Catálogo incluirá al menos, los siguientes juegos y apuestas:

a) Bingo en sus distintas modalidades.

⇒ Decreto 14/2003, de 30 de enero, Reglamento del Juego del Bingo de la Comunidad de Castilla y León.
Orden PAT/1206/2005, de 22 de septiembre, regula la modalidad de Bingo Interconexionado de la Comunidad de Castilla y León.
Orden IYJ/1987/2008, de 14 de noviembre, regula la modalidad de Juego del Bingo Electrónico en la Comunidad de Castilla y León.

b) Los que se desarrollen mediante el empleo de máquinas de juego incluidas en esta Ley.

c) Juego de boletos.

d) Rifas, tómbolas y combinaciones aleatorias.

e) Las distintas modalidades de apuestas.

✐ Ap. 3 e) modificado por disp. final 3.2 de Ley núm. 1/2012, de 28 febrero.

f) El juego de las chapas.

⇒ Decreto 9/2002, de 17 de enero, por el que se aprueba el Reglamento del Juego de las Chapas de Castilla y León.

g) Los exclusivos de los casinos de juego.

⇒ Capítulo III Título I del Decreto 1/2008, de 10 de enero, por el que se aprueba el Reglamento de Casinos de Juego de Castilla y León.

h) Loterías.

⇒ Disposición Adicional Cuarta de la Ley 13/2011, de 27 de mayo. Vid. parágrafo 3.
Decreto 44/2001, de 22 de febrero. Aprueba el Catálogo de Juegos y Apuestas de la Comunidad de Castilla y León. Vid. parágrafo 36.2.

Artículo 4. Autorizaciones.

1. La realización de cualquier actividad incluida en el ámbito de esta ley requiere la previa autorización administrativa.

En los términos, condiciones y requisitos que reglamentariamente se prevean, las asociaciones de empresas titulares de autorizaciones de juego presencial, o éstas individualmente, podrán desarrollar de forma remota a través de medios telemáticos, interactivos o de comunicación a distancia, determinadas actividades de juego y apuestas incluidas en el Catálogo de Juegos y Apuestas, con independencia de los juegos que amparen dichas autorizaciones, y previa la obtención de los correspondientes permisos.

✐ Ap. 1 modificado por disp. final 1.1 de Ley núm. 19/2010, de 22 diciembre.

2. Las autorizaciones y permisos se otorgarán cuando se cumplan los requisitos establecidos en la Ley y reglamentos, salvo que razones excepcionales de interés social o económico justifiquen su denegación.

Si se limitase el número de autorizaciones a través de la correspondiente planificación, se otorgarán aquellas mediante concurso público.

Con carácter excepcional, la autorización para la organización, explotación y gestión de un determinado juego o apuesta podrá estar a cargo de una única entidad autorizada en concurso público, cuando la viabilidad económica de su implantación así lo justifique, los ingresos procedentes de la tributación del juego o apuesta se destinen a fines sociales y tenga por objeto social su exclusiva explotación, bajo la supervisión de la Administración de la Comunidad de Castilla y León, en los términos, condiciones y requisitos que se establezcan reglamentariamente. Las leyes de presupuestos generales de la Comunidad determinarán los concretos programas presupuestarios que se financiarán con estos ingresos.

La solicitud para la obtención de permisos de juego remoto que pudieran presentar las empresas que vayan a asociarse en los subsectores de casinos, bingos o máquinas, se realizará en virtud del número de autorizaciones de juego presencial existentes en cada momento referidas a establecimientos en casinos o bingos, o referidas al número de máquinas, y se presentará, al menos, por un 68 por ciento en los subsectores de casinos o bingos, o por un 26 por ciento en el subsector de máquinas, y si la presentación de la solicitud se realizara por empresas pertenecientes a distintos subsectores, exigirá que, al menos, cada uno aporte un mínimo del 10 por ciento en su correspondiente subsector y la suma de porcentajes de todos ellos acumule un 68 por ciento.

Reglamentariamente se determinará el régimen aplicable a los permisos de juego remoto que pudieran otorgarse para las solicitudes que formulen otras empresas no pertenecientes a los subsectores citados que, ocasionalmente, cuenten con autorizaciones de juego presencial.

✐ Ap. 2 modificado por disp. final 3.1 de Ley núm. 1/2012, de 28 febrero.

3. Las autorizaciones señalarán de forma explícita sus titulares, el tiempo por el que se conceden, las actividades autorizadas y condiciones de las mismas, y los lugares en que pueden ser practicadas indicando las características que éstos deben poseer.

4. La autorización para la actividad de juego y apuestas en un determinado establecimiento requerirá la previa obtención de la correspondiente licencia o comunicación exigida en la normativa sectorial correspondiente, según se determine reglamentariamente.

✐ Ap. 4 modificado por art. 12.2 de Decreto-ley núm. 3/2009, de 23 diciembre.

5. Podrán ser revocadas las autorizaciones si desaparecen todas o algunas de las circunstancias que motivaron su otorgamiento y quedarán sin efecto si se incumplieren las condiciones a que estuvieren subordinadas.

6. Las autorizaciones serán transmisibles en los casos y condiciones que reglamentariamente se determinen, siempre previo conocimiento de la Administración. No serán transmisibles aquellas en cuyo otorgamiento se haya tenido en cuenta las circunstancias personales del titular.

7. Podrán ser titulares de las autorizaciones necesarias para la organización y explotación de los juegos o las apuestas regulados por esta Ley quienes no se encuentren en alguna de las siguientes circunstancias:

a) Haber sido condenados dentro de los cinco años anteriores a la fecha de la solicitud mediante sentencia firme por delito de falsedad, contra las personas, contra la propiedad o contra la Hacienda Pública.

Esta previsión alcanzará a las personas jurídicas en las que algunos de sus directivos o miembros de los órganos de gobierno se encuentren incursos en dicho supuesto.

b) Los quebrados no rehabilitados y quienes, habiéndose declarado en estado legal de suspensión de pagos o concurso de acreedores, hayan sido declarados insolventes o no hayan cumplido totalmente las obligaciones adquiridas.

c) Haber sido sancionados mediante resolución firme por dos o más infracciones tributarias graves, en los últimos cinco años, por tributos sobre el juego y apuestas.

La incursión en alguna de las circunstancias mencionadas con posterioridad al otorgamiento de la autorización llevará aparejada la pérdida de ésta, y no podrá volver a solicitarse durante un período de cinco años.

8. En ningún caso se podrán otorgar autorizaciones para instalar establecimientos específicos de juego en la zona de influencia de centros de enseñanza, la cual será determinada reglamentariamente.

⇒ Título III y Disposición transitoria séptima de la Ley 13/2011 de 27 de mayo. Vid. parágrafo 3.
Artículo 3; Capítulo II Título III; Capítulos I y II Título II del Decreto 12/2005, de 3 de febrero, que aprueba el Reglamento de máquinas de juego y de salones recreativos y de juego de Castilla y León.
Disposición Adicional Única del Decreto 14/2003, de 30 de enero, Reglamento del Juego del Bingo de la Comunidad de Castilla y León.
Capítulo II Título II del Decreto 1/2008, de 10 de enero, por el que se aprueba el Reglamento de Casinos de Juego de Castilla y León.
Artículos 3, 8, 9, 12 y 19 Real Decreto 1614/2011, de 14 de noviembre. Vid. parágrafo 5.
Artículo 6 Decreto 9/2002, de 17 de enero, por el que se aprueba el Reglamento del Juego de las Chapas de Castilla y Léon
Artículo 42 Ley 30/1992, de 26 de noviembre, de Régimen Jurídico de las Administraciones Públicas y del Procedimiento Administrativo Común. Vid. parágrafo 29.2
Artículos 6, 8, 14, 15, 17 Real Decreto 1614/2011, de 14 de noviembre. Vid. parágrafo 5.
Artículo 3 letras c), d), e) y f) Ley 13/2011, de 27 de mayo. Vid. parágrafo 3.
Ley 10/2010, de 28 de abril, de prevención del blanqueo de capitales. Vid. parágrafo 28.4.

⚖ *Jurisprudencia.*

– Artículo 4.1 aplicado por TSJ Castilla y León, Valladolid (Sala de lo contencioso-administrativo, Sección 1ª) sentencia núm. 684/2006, de 31 de marzo de 2006.

Artículo 5. Juegos y apuestas prohibidos.

Se consideran prohibidos aquellos juegos y apuestas que no estén incluidos en el Catálogo, así como aquellos que, estando incluidos, se realicen sin la debida autorización o por persona, en forma o lugares distintos de los establecidos reglamentariamente o especificados en las correspondientes autorizaciones.

⇒ Artículos 2, 6 y 9.2 Ley 13/2011, de 27 de mayo. Vid. parágrafo 3.

Artículo 6. Publicidad.

✐ Modificado por disp. final 3.3 de Ley núm. 1/2012, de 28 febrero.

1. De conformidad con la Ley 34/1988, de 11 de noviembre, General de Publicidad, con carácter general, y exceptuando la habilitación específica contenida en el párrafo siguiente, queda prohibida la publicidad, patrocinio o promoción, de los juegos y apuestas.

La actividad publicitaria, de patrocinio y de promoción de la práctica del juego y de las apuestas, de los establecimientos dedicados a su práctica y de las empresas del sector del juego y de las apuestas estará autorizada solo a aquellas empresas que cuenten con la correspondiente autorización administrativa para la práctica de juegos o apuestas en el correspondiente subsector, o a sus asociaciones.

2. Las disposiciones acerca de la publicidad ilícita contenidas en la legislación general sobre publicidad serán aplicables a la publicidad de la práctica de los juegos y de las apuestas, así como de los establecimientos dedicados a su práctica y de las empresas del sector del juego y de las apuestas.

3. La actividad publicitaria, de patrocinio y de promoción se ajustará a lo dispuesto en la Ley 34/2002, de 11 de julio, de servicios de la sociedad de la información y de comercio electrónico, y en la Ley 7/2010, de 31 de marzo, General de la Comunicación Audiovisual, y respetarán, en todo caso, la normativa sobre protección de menores.

En particular, de conformidad con lo establecido en la Ley 34/2002, de 11 de julio, las comunicaciones publicitarias por correo electrónico u otro medio de comunicación equivalente requerirán de la previa solicitud o de la expresa autorización de sus destinatarios.

4. La actividad publicitaria, de patrocinio y de promoción no alterará la dinámica de la práctica del juego o apuesta correspondiente, respetará los principios básicos sobre juego responsable, y deberá contener la advertencia de que «las autoridades sanitarias advierten que el juego abusivo perjudica la salud pudiendo producir ludopatía», y de que «la práctica está prohibida a los menores de edad.

⇒ Ley 34/1988, de 11 de noviembre, General de Publicidad. Vid. parágrafo 27.1.
Ley 7/2010, de 31 de marzo, General de la Comunicación Audiovisual, Vid. parágrafo 27.7.
Real Decreto 1624/2011, de 14 de noviembre, aprueba el Reglamento de desarrollo de la Ley 7/2010, de 31 de marzo, General de la Comunicación Audiovisual. Vid. parágrafo 27.8.
Decreto 7/2007, de 25 de enero. Regula la actividad publicitaria y promocional del juego y de las apuestas en la Comunidad Autónoma de Castilla y León.

Artículo 7. Limitaciones subjetivas de acceso y práctica.

1. A los menores de edad y a los incapacitados legalmente se les prohibirá la entrada en los establecimientos en los que específicamente se desarrollen juegos y apuestas.

✐ Ap. 1 modificado por art. 12.3 de Decreto-ley núm. 3/2009, de 23 diciembre.

2. Los menores de edad y los incapacitados judicialmente no podrán practicar juegos, participar en apuestas, ni usar máquinas de juego con premio.

La misma prohibición tiene el personal de la Administración de la Comunidad de Castilla y León destinado en las unidades y órganos administrativos que directamente gestionen la materia de juego. Tampoco podrá participar en juegos y apuestas el personal de inspección y control del juego, salvo que para el ejercicio de sus funciones le sea concedida autorización al efecto, ni los funcionarios públicos que, en el ejercicio de sus funciones, manejen fondos públicos.

Esta prohibición alcanza, igualmente, a los altos cargos de la Consejería de Presidencia y Administración Territorial que tengan atribuidas competencias en materia de juego.

3. Las reglamentaciones específicas podrán establecer otras limitaciones especiales de acceso y práctica.

4. Los establecimientos de juego y apuestas deberán establecer sistemas de control de admisión de visitantes en los casos y condiciones que reglamentariamente se determinen. Los sistemas de control garantizarán la objetividad, no pudiendo aplicarse criterios o motivos que no sean los específicamente determinados en las normas reglamentarias.

⇒ Artículo 6 Ley 13/2011, de 27 de mayo. Vid. parágrafo 3.

Artículo 8. Material de juego y apuestas.

1. Los juegos y apuestas a que se refiere la presente Ley se practicarán con el material que haya sido homologado con carácter previo por el órgano competente.

2. El material no homologado que sea usado en la práctica de juego y apuestas se considera

clandestino y será decomisado por los agentes de la autoridad que tengan conocimiento de dicha práctica.

⇒ Artículo 16 Ley 13/2011, de 27 de mayo. Vid. parágrafo 3.
Capítulo III Real Decreto 1613/2011, de 14 de noviembre. Vid. parágrafo 4.

Artículo 9. Competencias de la Junta de Castilla y León.

Corresponde a la Junta de Castilla y León:

a) La aprobación del Catálogo de Juegos y Apuestas de Castilla y León.

b) La reglamentación de los juegos y apuestas incluidos en el Catálogo.

c) La planificación de los Juegos y Apuestas de la Comunidad, con arreglo a los siguientes criterios:

– Localización y distribución geográfica.

– La realidad social en el correspondiente ámbito geográfico.

– Número de establecimientos afectados.

– Realidad tributaria.

– Demanda empresarial.

✐ Letra c) modificada por disp. final 3.4 de Ley núm. 1/2012, de 28 febrero.

d) La imposición de sanciones en los términos previstos en el Título VI.

e) Cualquier otra competencia que le sea atribuida por esta Ley.

Artículo 10. Competencias de la Consejería de Presidencia y Administración Territorial.

1. Corresponde a la Consejería de Presidencia y Administración Territorial:

a) La concesión, en su caso, de las autorizaciones necesarias para realizar las actividades previstas en esta Ley.

b) La inspección, control y, en su caso, sanción, en los términos previstos en el Título VI, de los aspectos técnicos y administrativos de las actividades relacionadas con juegos y apuestas, así como de las empresas y establecimientos.

c) El desarrollo de los reglamentos y la ejecución en materia de juegos y apuestas.

d) La organización y actualización del Registro de Juegos y Apuestas de Castilla y León.

e) La homologación del material de juego y apuestas.

f) Aquellas que la Junta de Castilla y León le desconcentre o delegue.

g) Cualquier otra competencia que expresamente le sea atribuida por esta Ley.

2. Estas competencias pueden ser desconcentradas o delegadas en otros órganos centrales o periféricos, a excepción de la potestad sancionadora y de las atribuidas por delegación.

Artículo 11. Registro de Juegos y Apuestas de Castilla y León.

1. Las personas físicas o jurídicas que pretendan dedicarse a la explotación u organización de cualquier juego o apuesta, a la distribución y mantenimiento del material o de las máquinas, y a su fabricación, deberán inscribirse en el Registro de Juegos y Apuestas de Castilla y León.

2. La inscripción en el Registro será requisito indispensable para el desarrollo de la actividad de juego o apuesta en la Comunidad de Castilla y León.

3. En el Registro se anotarán los establecimientos autorizados para la práctica del juego y las apuestas, las máquinas de juego, sus modelos y sus datos de identificación e instalación, los permisos de explotación y otros datos de interés relativos a la actividad de juego, así como cualquier modificación que se produzca en los mismos.

4. Reglamentariamente se determinará la estructura del Registro, las condiciones y requisitos necesarios para la inscripción o anotación, así como su adscripción orgánica.

⇒ Apartado 1 con artículo 22 Ley 13/2011, de 27 de mayo. Vid. parágrafo 3.
Título III (capítulos I, II, IV) del Real Decreto 1614/2011, de 14 de noviembre. Vid. parágrafo 5.
Artículo 1 del Decreto 60/2011, de 6 de octubre, modifica el Decreto 17/2003, de 6 de febrero, que crea y regula los registros de modelos y de empresas relacionadas con las máquinas recreativas y de azar de la Comunidad de Castilla y León, el Decreto 12/2005, de 3 de febrero, y el Reglamento Regulador de las Máquinas de Juego y de los Salones de Juego de la Comunidad de Castilla y León.
Decreto 17/2003, de 6 de febrero. Crea y regula los Registros de Modelos y de Empresas relacionadas con las máquinas recreativas y de azar de la Comunidad Autónoma de Castilla y León. Vid. parágrafo 36.3.

Capítulo III Título II del Decreto 12/2005, de 3 de febrero, aprueba el Reglamento de máquinas de juego y de salones recreativos y de juego de Castilla y León.

TÍTULO II

DE LOS ESTABLECIMIENTOS Y LOS JUEGOS QUE EN ELLOS SE PRACTICAN

⇒ Capítulo I Título IV del Decreto 12/2005, de 3 de febrero, aprueba el Reglamento de máquinas de juego y de salones recreativos y de juego de Castilla y León.

Artículo 12. De los establecimientos.

1. Los juegos y apuestas podrán practicarse exclusivamente en los establecimientos que, reuniendo los requisitos exigidos en esta Ley y en las disposiciones que la desarrollen, sean autorizados expresamente para ello.

2. Podrán ser autorizados para la práctica de juegos y apuestas los siguientes establecimientos:

a) Casinos de juego.

b) Salas de bingo.

c) Salones de juego.

d) Cafeterías, restaurantes, bares, discotecas, pubs y karaokes, bares especiales, cafés teatro y cafés cantante, boleras, centros de ocio o recreo familiar, campings, recintos feriales, hoteles y demás establecimientos análogos.

De igual forma, se podrán autorizar, según cada modalidad de juego y apuesta, otros establecimientos abiertos al público.

✐ Ap. 2 modificado por disp. final 3.5 de Ley núm. 1/2012, de 28 febrero.

⇒ Artículo 8 del Decreto 9/2002, de 17 de enero, por el que se aprueba el Reglamento del Juego de las Chapas de Castilla y Léon.

3. El aforo y superficie de los establecimientos, así como las condiciones de funcionamiento se determinarán reglamentariamente.

4. En los establecimientos autorizados para la práctica de juegos y apuestas existirá un Libro de Reclamaciones a disposición de los jugadores y de la Administración.

5. La apertura de establecimientos abiertos al público en los que pretendan desarrollarse actividades de juegos y apuestas por parte de los operadores autorizados por otras Administraciones, requerirán la previa obtención de título habilitante otorgado por el órgano competente en materia de juego de la Comunidad de Castilla y León.

De igual forma, también se precisará la obtención de título habilitante por parte del órgano competente en materia de juego de la Comunidad de Castilla y León para la instalación de equipos que permitan la participación en los citados juegos y apuestas, en cualquier establecimiento abierto al público.

✐ Ap. 5 añadido por disp. final 3.6 de Ley núm. 1/2012, de 28 febrero.

Artículo 13. Casinos de juego.

1. Tendrán la consideración de casinos de juego los establecimientos autorizados con este carácter y en los cuales se puedan practicar todos o al menos la mayoría de los siguientes juegos:

– Ruleta francesa.

– Ruleta americana.

– Veintiuna o Black-Jack.

– Bola o Boule.

– Treinta y Cuarenta.

– Punto y Banca.

– Ferrocarril, Bacarrá o Chemin de Fer.

– Bacarrá a dos paños.

– Dados o Craps.

– Póker.

– Ruleta de la fortuna.

Asimismo podrán practicarse, previa autorización, otros juegos de los incluidos en el Catálogo.

2. La Junta de Castilla y León determinará mediante la correspondiente planificación el número de casinos a instalar en el ámbito territorial de la Comunidad Autónoma.

3. El otorgamiento de autorizaciones se efectuará mediante concurso público, en el que se valorará el interés turístico del proyecto, la solvencia de los promotores, el programa de inversiones, así como el cumplimiento de cualquier otro requisito exigido en las bases de la convocatoria.

4. Los casinos, además de sala de juego, deberán disponer, como mínimo, de las siguientes dotaciones:

– Servicio de bar.

– Servicio de restaurante.

– Sala de estar.

– Sala de espectáculos o fiestas.

Reglamentariamente se regulará la disponibilidad de estos servicios.

5. Las autorizaciones para la explotación de casinos de juego se concederán por un período máximo de diez años y podrán ser renovadas. En cada concurso se establecerá el plazo concreto para el que se convoca la concesión.

⇒ Decreto 133/2000, de 8 de junio. Aprueba la planificación sobre instalación de casinos de juego en la Comunidad Autónoma de Castilla y León. Vid. parágrafo 36.5.
Título IV Decreto 1/2008, de 10 de enero, aprueba el Reglamento de Casinos de Juego de Castilla y León.

Artículo 14. Salas de bingo.

1. Tendrán la consideración de salas de bingo los establecimientos que hayan sido autorizados para la práctica del juego del bingo en sus distintas modalidades.

2. En las salas de bingo podrán instalarse máquinas de tipo «B» en función del aforo del local y en los términos que se determinen reglamentariamente.

Asimismo, podrán practicarse, previa autorización, otros juegos de los incluidos en el Catálogo.

✐ Ap. 2 modificado por disp. final 3.7 de Ley núm. 1/2012, de 28 febrero.

3. Las salas de bingo deberán disponer, como mínimo, de un área de recepción y una sala de juegos.

4. Las autorizaciones para la explotación de salas de bingo se concederán por un período de cinco años y podrán ser renovadas.

⇒ Capítulo I Título III Decreto 14/2003, de 30 de enero, Reglamento del Juego del Bingo de la Comunidad de Castilla y León.
Orden IYJ/610/2011, de 9 de mayo, modifica la Orden IYJ/1986/2008, de 14 de noviembre, que aprueba los nuevos modelos de cartones para la práctica de las distintas modalidades de juego del bingo en la Comunidad de Castilla y León.
Orden PAT/752/2003, de 26 de mayo, establece el texto que deberá figurar al reverso de los cartones del juego del bingo.

Artículo 15. Salones recreativos.

...

✐ Suprimido por art. 12.5 de Decreto-ley núm. 3/2009, de 23 diciembre.

Artículo 16. Salones de juego.

1. Tendrán la consideración de salones de juego aquellos establecimientos específicamente autorizados para instalar máquinas de tipo «B».

Asimismo, podrán practicarse, previa autorización, otros juegos de los incluidos en el Catálogo.

✐ Ap. 1 modificado por disp. final 3.8 de Ley núm. 1/2012, de 28 febrero.

2. El número mínimo de máquinas a instalar en estos salones será de diez y el máximo estará en función de la superficie útil del local destinado a juego.

3. Las autorizaciones para la explotación de los salones de juego se concederán por un plazo de cinco años y podrán ser renovadas.

⇒ Título V Decreto 12/2005, de 3 de febrero, aprueba el Reglamento de máquinas de juego y de salones recreativos y de juego de Castilla y León.

Artículo 17. Otros establecimientos.

✐ Modificado por disp. final 3.9 de Ley núm. 1/2012, de 28 febrero.

En los establecimientos dedicados a la actividad de restaurante, cafetería, bar, discoteca, pub y karaoke, bar especial, café teatro y café cantante, bolera, y análogos, podrá autorizarse la instalación

de un máximo de dos máquinas, y en los establecimientos habilitados en recintos feriales, hoteles, campings y centros de ocio y recreo familiar, o similares, el número de máquinas estará en función de su superficie útil, según se determine reglamentariamente.

No obstante, en los establecimientos citados en el anterior párrafo que tengan una superficie igual o superior a 60 metros cuadrados de zona de concurrencia o uso público, excluidos los aseos, podrá autorizarse la instalación de una máquina más, que deberá ser de las previstas en la letra d) del apartado 2 del artículo 18 de esta ley, según se determine reglamentariamente.

Las obligaciones de los titulares de los establecimientos respecto del uso de las máquinas se establecerán reglamentariamente.

Artículo 18. Máquinas de juego.

1. Son máquinas de juego a los efectos de la presente Ley, los aparatos manuales o automáticos que, a cambio de un precio fijo, ofrecen al usuario el mero entretenimiento o la posibilidad de obtener un premio.

2. Las máquinas de juego se clasifican en los siguientes grupos:

a) ...

✐ Ap. 2 a) suprimido por art. 12.8 de Decreto-ley núm. 3/2009, de 23 diciembre.

⇒ Orden IYJ/1727/2007, de 26 de octubre, aprueba los modelos normalizados de autorización de explotación para las máquinas de tipo «A» previstas en el apartado 4 del artículo 7 del Reglamento Regulador de las Máquinas de Juego y de los Salones Recreativos y de Juego de la Comunidad de Castilla y León, aprobado por Decreto 12/2005, de 3 de febrero, y de la correspondiente solicitud.

b) Máquinas tipo «B» o recreativas con premio, son las que a cambio del precio de la partida o jugada conceden al usuario un tiempo de uso o de juego y, eventualmente, un premio en metálico, de acuerdo con el programa de juego.

Solo podrá autorizarse la instalación de máquinas de tipo «B» en los establecimientos dedicados a la actividad de restaurante, cafetería, bar, discoteca, pub y karaoke, bar especial, café teatro y café cantante, bolera, y análogos, salas de bingo, salones de juego y casinos de juego.

✐ Ap. 2 b) modificado por disp. final 3.10 de Ley núm. 1/2012, de 28 febrero.

⇒ Decreto 19/2006, de 6 de abril, aprueba la planificación de las autorizaciones de explotación de máquinas de tipo «B», o recreativas con premio, en la Comunidad de Castilla y León.

c) Máquinas tipo «C», son las que a cambio del precio de la partida o jugada conceden al usuario un tiempo de juego y eventualmente pueden ofrecer un premio que siempre dependerá del azar.

Sólo podrá autorizarse la instalación de máquinas de tipo «C», en los casinos de juego.

d) Aquellas otras máquinas, manuales o automáticas, que permitan la obtención de premios combinando modalidades, elementos o mecanismos de diferentes juegos regulados en esta Ley y que no estén contempladas en los tipos anteriores, podrán clasificarse como tipo diferenciado y la reglamentación específica determinará su régimen jurídico.

3. Quedan excluidas de la presente Ley las máquinas expendedoras que se limiten a efectuar mecánicamente venta de productos y mercancías, siempre que el valor del dinero depositado en las máquinas corresponda al valor en mercado de los productos que entreguen, así como las máquinas tocadiscos o vídeo-discos y las máquinas o aparatos de competencia pura o deporte en donde el juego se realice sin la ayuda directa de componentes electrónicos.

Quedan también excluidas de la presente Ley las máquinas tipo A o recreativas, entendiéndose por tales las siguientes:

a) Aquellas que, a cambio de un precio, ofrecen al jugador un tiempo de utilización, sin que haya ningún tipo de premio o compensación en metálico, en especie o en forma de puntos canjeables, salvo la posibilidad de continuar jugando por el mismo importe inicial.

b) Las denominadas de realidad virtual, simulación y análogas, siempre y cuando el usuario intervenga en el desarrollo de los juegos.

c) Las de competencia pura o deportiva cuyos componentes electrónicos tengan influencia decisiva en el desarrollo del juego.

d) Los juegos recreativos sin premio desarrollados a través de ordenadores y otros soportes informáticos, tales como los videojuegos u otros programas informáticos de juego recreativo, practicados en locales abiertos al público, explotados lucrativamente a cambio de un precio mediante su instalación bien en la propia memoria del ordenador personal o de otros soportes informáticos, bien

en una red de área local, o bien en otras redes informáticas de telecomunicaciones o análogas de carácter externo, sin perjuicio de lo dispuesto en la normativa sobre propiedad intelectual.

No obstante, lo dispuesto en este apartado se entenderá sin perjuicio de la necesidad de cumplimiento por tales máquinas de la normativa vigente dirigida a la protección de menores que les sea de aplicación así como la que regule específicamente el contenido de los juegos o soportes a través de los cuales se practican.

✐ Ap. 3 modificado por art. 12.9 de Decreto-ley núm. 3/2009, de 23 diciembre.

4. Las máquinas reguladas en la presente Ley no podrán situarse en terrazas y zonas que sean de ocupación de vías públicas. Tampoco podrían instalarse máquinas de tipo "B" en los bares de centros y áreas comerciales o estaciones de transporte público si el local no se encuentra aislado de la zona de paso, en los bares que sean dependencias complementarias de otros locales y establecimientos destinados a espectáculos públicos y otras actividades recreativas o deportivas.

✐ Ap. 4 modificado por art. 12.10 de Decreto-ley núm. 3/2009, de 23 diciembre.

⇒ Decreto 12/2005, de 3 de febrero, aprueba el Reglamento de máquinas de juego y de salones recreativos y de juego de Castilla y León.

Artículo 19. Rifas, tómbolas y combinaciones aleatorias.

1. Podrá autorizarse la celebración de rifas, tómbolas y combinaciones aleatorias en las condiciones y requisitos que reglamentariamente se establezcan.

2. Las combinaciones aleatorias para ser consideradas como tales a los efectos de esta Ley, deberán tener una finalidad publicitaria.

3. Los premios de las rifas y tómbolas tendrán que ser en especie y no canjeables por dinero.

⇒ Artículo 3. d), g) e i) Ley 13/2011, de 27 de mayo. Vid. parágrafo 3.

Artículo 20. Apuestas.

✐ Modificado por disp. final 3.11 de Ley núm. 1/2012, de 28 febrero.

Las apuestas debidamente autorizadas podrán ser practicadas en el interior de los establecimientos y recintos destinados a la celebración de determinadas actividades deportivas o de competición y en otros lugares y establecimientos que se determinarán reglamentariamente.

⇒ Artículo 3.c) Ley 13/2011, de 27 de mayo. Vid. parágrafo 3.

Artículo 21. Boletos.

Podrá autorizarse la práctica del juego consistente en la adquisición, en establecimientos autorizados, de boletos que a cambio de un precio cierto permiten obtener, en su caso, un premio en metálico previamente determinado en el boleto y cuyas características y modalidades se determinarán reglamentariamente.

⇒ Artículos 3.b) y 4 de la Ley 13/2011, de 27 de mayo. Vid parágrafo 3.

TÍTULO III

DE LAS EMPRESAS TITULARES DE AUTORIZACIÓN PARA LA REALIZACIÓN DE JUEGOS Y APUESTAS Y DEL PERSONAL EMPLEADO

Artículo 22. Empresas de juego.

1. La realización de las actividades incluidas en el ámbito de esta Ley por cualquier persona física o jurídica requerirá la previa autorización e inscripción en el Registro.

2. Las empresas de juego y apuestas deberán constituir a disposición de la Comunidad de Castilla y León fianzas, las cuales estarán afectas a las responsabilidades en que puedan incurrir como consecuencia del incumplimiento de las obligaciones previstas en esta Ley y sus normas de desarrollo.

3. La Junta de Castilla y León bien directamente, bien a través de empresas públicas o sociedades mixtas de capital público mayoritario, podrá asumir la realización de juegos y apuestas.

4. Los empresarios de juego y apuestas están obligados a facilitar a la Administración Autonómica la información que ésta solicite a fin de cumplir las funciones de control y a efectos estadísticos.

5. La transmisión de acciones o participaciones de las entidades dedicadas a la organización y explotación de juegos y apuestas requerirá, en todo caso, comunicación previa a la Administración, quien comprobará la concurrencia de los requisitos del nuevo socio, en su caso.

6. Reglamentariamente podrá limitarse la participación de personas físicas o jurídicas en diferentes empresas o entidades dedicadas a la explotación del juego y las apuestas.

7. Lo dispuesto en este artículo será de aplicación a quienes esporádica o eventualmente sean autorizados para la organización y explotación de alguna modalidad de juego.

⇒ Artículo 13 Ley 13/2011, de 27 de mayo. Vid. parágrafo 3.
Apartado 1 c) artículo 22 Ley 13/2011, de 27 de mayo. Vid. parágrafo 3.
Título III (capítulos I, II, IV) del Real Decreto 1614/2011, de 14 de noviembre. Vid. parágrafo 5.
Artículo 5 Decreto 9/2002, de 17 de enero, por el que se aprueba el Reglamento del Juego de las Chapas de Castilla y Léon

Artículo 23. Entidades titulares de casinos.

Las empresas titulares de casinos deberán reunir los siguientes requisitos mínimos:

a) Constituirse bajo la forma de sociedad anónima.

b) Tener por objeto social exclusivo la explotación de casinos de juego y, eventualmente, el desarrollo de actividades complementarias a que se refiere el artículo 13.4 de esta Ley.

c) Ostentar la nacionalidad de cualquier país miembro de la Unión Europea.

d) El capital social, en cuantía no inferior a la fijada reglamentariamente, habrá de estar totalmente suscrito y desembolsado.

e) Las acciones representativas del capital social deberán ser nominativas.

f) La administración de la sociedad será colegiada.

⇒ Capítulo I Título II Decreto 1/2008, de 10 de enero, por el que se aprueba el Reglamento de Casinos de Juego de Castilla y León.

Artículo 24. Entidades titulares de bingo.

1. Podrán ser titulares de salas de bingo:

a) Las entidades benéficas, deportivas, culturales y turísticas que tengan más de tres años de ininterrumpida existencia legal y funcionamiento.

b) Aquellas entidades mercantiles que se constituyan al efecto bajo la forma de sociedades anónimas que tengan por objeto social exclusivo la explotación de bingos y cuyo capital social esté totalmente suscrito y desembolsado en la cuantía y forma que se fije reglamentariamente y dividido en acciones nominativas.

2. Las entidades mencionadas en el apartado 1, a) podrán realizar por sí mismas y bajo su exclusiva responsabilidad la gestión del juego del bingo, o contratarla con una empresa que reúna los requisitos establecidos en el apartado 1, b).

⇒ Título II Decreto 14/2003, de 30 de enero, Reglamento del Juego del Bingo de la Comunidad de Castilla y León.

Artículo 25. Empresas operadoras de máquinas de juego.

1. La explotación de máquinas de juego en establecimientos autorizados sólo podrá efectuarse por las empresas operadoras.

2. Ostentarán tal consideración las personas físicas o jurídicas que sean autorizadas mediante su inscripción en el Registro.

3. Los titulares de casinos y de salones de juego tendrán la consideración de empresas operadoras respecto de las máquinas que exploten en sus establecimientos.

4. La autorización de explotación se concederá por un período de diez años y podrá ser renovada.

⇒ Capítulo I Título III Decreto 12/2005, de 3 de febrero, aprueba el Reglamento de máquinas de juego y de salones recreativos y de juego de Castilla y León.

Artículo 26. Personal empleado.

1. Reglamentariamente se determinará qué personas deberán estar en posesión del documento profesional para prestar servicios en empresas dedicadas a la gestión y explotación de juego y apuestas; así como las condiciones para obtenerlo. En todo caso, a este fin será necesario:

a) No encontrarse incurso en alguna de las circunstancias previstas en el artículo 4.7, a) de esta Ley.

b) No haber sido sancionado en los dos últimos años mediante resolución firme por infracción muy grave o en el último año por infracción grave en esta materia.

2. Una sanción por falta grave o muy grave anula el documento profesional del sancionado.

3. Los documentos profesionales serán expedidos por un plazo de cinco años y podrán ser renovados por idéntico período.

⇒ Título III Decreto 1/2008, de 10 de enero, por el que se aprueba el Reglamento de Casinos de Juego de Castilla y León.

TÍTULO IV

DE LA COMISIÓN DE JUEGO Y APUESTAS DE CASTILLA Y LEÓN

⇒ Capítulo III, artículos 34 y 35, Ley 13/2011, de 27 de mayo. Vid. parágrafo 3.
Decreto 279/1998, de 23 de diciembre. Composición, organización y funcionamiento de la Comisión del Juego y Apuestas de Castilla y León. Vid. parágrafo 36.1.
Real Decreto 444/1977, de 11 de marzo, que regula la Comisión Nacional del Juego. Vid. parágrafo 25.1.
Disposición Adicional vigésima de la Ley 56/2007, de 28 de diciembre. Vid. parágrafo 27.4.
Artículo 9, Disposiciones Transitorias sexta y séptima de la Ley 13/2011, de 27 de mayo. Vid. parágrafo 3.
Artículos 5, 8 de la Ley 30/1992, de 26 de noviembre. Vid. parágrafo 29.2.
Acuerdo del Consejo de Ministros de 3 de junio de 2011.

Artículo 27. Creación.

1. La Comisión del Juego y Apuestas de Castilla y León, es el órgano de estudio, coordinación y asesoramiento sobre las actividades relacionadas con el juego y apuestas y depende de la Consejería competente en la materia.

2. Reglamentariamente se determinará su composición, organización y funcionamiento.

⇒ Desarrollado por Decreto 279/1998, de 23 de diciembre.

Artículo 28. Funciones.

Son funciones de la Comisión del Juego y Apuestas las siguientes:

a) Informar de las disposiciones de carácter general que se hayan de dictar en la materia, incluida la planificación.

b) Emitir informes y dictámenes sobre las cuestiones que le sean planteadas por los distintos órganos de la Administración.

c) Elevar a la Administración las propuestas que estime pertinentes.

d) Aprobar la memoria anual.

e) Cualquier otra función que se le atribuya reglamentariamente.

TÍTULO V

DE LA INSPECCIÓN DEL JUEGO Y DE LAS APUESTAS

⇒ Artículo 24 Ley 13/2011, de 27 de mayo. Vid. parágrafo 3.

Artículo 29. Inspección de juego.

1. Las funciones de control e investigación de los aspectos técnicos y administrativos del juego y de las apuestas, de las empresas y establecimientos relacionados con esta actividad, y sin perjuicio de las competencias del Estado en materia de orden público y seguridad ciudadana, se realizarán por personal de la Administración de la Comunidad de Castilla y León debidamente acreditado, que tendrá la consideración de agente de la autoridad, gozando como tal de la protección que le dispense la legislación vigente.

2. Este personal tendrá las funciones que reglamentariamente se le asignen y principalmente las siguientes:

a) Vigilancia e inspección sobre el cumplimiento de la normativa.

b) Descubrimiento y persecución del juego y las apuestas clandestinos.

c) Levantar las pertinentes actas por infracciones administrativas.

d) Proceder al precinto y comiso de los elementos o clausura de los establecimientos de juego y apuestas de acuerdo con lo dispuesto en esta Ley.

3. El personal de inspección y control del juego y apuestas está facultado para acceder y examinar los establecimientos, máquinas, documentos y todo lo que pueda servir de información para el mejor cumplimiento de sus funciones.

Los titulares de autorizaciones o establecimientos, sus representantes legales o las personas que se encuentren al frente de las actividades en el momento de la inspección tendrán la obligación de

facilitar a este personal el acceso a los establecimientos y a sus dependencias, así como el examen de los libros, documentos y registros que necesiten para realizar la inspección.

TÍTULO VI

RÉGIMEN SANCIONADOR

⇒ Título VI de la Ley 13/2011, de 27 de mayo. Vid. parágrafo 3.
Título VI Decreto 12/2005, de 3 de febrero, aprueba el Reglamento de máquinas de juego y de salones recreativos y de juego de Castilla y León.
Título VI Decreto 14/2003, de 30 de enero, Reglamento del Juego del Bingo de la Comunidad de Castilla y León.
Título V Decreto 1/2008, de 10 de enero, por el que se aprueba el Reglamento de Casinos de Juego de Castilla y León.
Artículo 9 Decreto 9/2002, de 17 de enero, por el que se aprueba el Reglamento del Juego de las Chapas de Castilla y Léon.
Ley 30/1992, de 26 de noviembre, de Régimen Jurídico de las Administraciones Públicas y del Procedimiento Administrativo Común. Vid. parágrafo 29.2.
Real Decreto 1398/1993, de 4 de agosto, aprueba el Reglamento del Procedimiento para el ejercicio de la potestad sancionadora. Vid. parágrafo 29.3.
LO 12/1995, modificada por la Ley 6/2011, de 30 de junio.

Artículo 30. Infracciones administrativas.

1. Son infracciones administrativas en materia de juego y apuestas las acciones u omisiones tipificadas en la presente Ley, sin perjuicio de que por vía reglamentaria puedan establecerse especificaciones al cuadro de infracciones legalmente establecidas, en orden a una más correcta identificación de las conductas.

2. Las infracciones administrativas en materia de juego se clasifican en muy graves, graves y leves.

Artículo 31. Responsables de las infracciones.

1. Son responsables de las infracciones las personas físicas o jurídicas que realicen las acciones u omisiones, incluso a título de simple inobservancia, tipificadas como tales.

Además, a los titulares de las autorizaciones administrativas se les imputarán las infracciones que les correspondan, si se trata de sujetos distintos.

2. En el caso de infracciones cometidas por directivos, administradores o personal empleado en general en los establecimientos de juego o apuestas donde haya máquinas de juego, serán responsables solidarios las personas o entidades para quienes aquéllos presten sus servicios.

Artículo 32. Infracciones muy graves.

1. Constituyen infracciones muy graves:

a) La organización, instalación, gestión o explotación de juegos y apuestas, así como permitir estas actividades, sin haber obtenido la correspondiente autorización o inscripción o los documentos exigidos en las normas, o con incumplimiento de los requisitos y condiciones establecidos en las mismas.

b) La realización o consentimiento de las actividades mencionadas en el apartado anterior con elementos de juego o máquinas superiores en número al autorizado o previsto por las normas, así como su realización o consentimiento en establecimientos, recintos, lugares o por personas no autorizados.

c) La fabricación, importación, comercialización, distribución y explotación de máquinas o elementos de juego no homologados.

d) La utilización de datos o aportación de documentos no conformes con la realidad para obtener los permisos, autorizaciones o inscripciones.

e) La modificación unilateral de cualquiera de las condiciones esenciales en virtud de las cuales se concedieron las preceptivas autorizaciones.

f) La cesión de las autorizaciones otorgadas, incumpliendo las condiciones o requisitos establecidos reglamentariamente.

g) La manipulación de los juegos y apuestas o del material.

h) La admisión de apuestas o la concesión de premios que excedan de los máximos previstos en cada actividad de juego.

i) El impago total o parcial a los apostantes o jugadores de las cantidades ganadas.

j) La concesión de préstamos directamente, o por medio de terceras personas a los jugadores o

apostantes, en los lugares donde se practique el juego, realizada por parte de los titulares o empleados de las empresas organizadoras, explotadoras o del establecimiento, así como sus cónyuges, ascendientes y descendientes en primer grado.

k) La participación como jugadores de las personas señaladas en el apartado anterior, directamente o por medio de terceras personas, en los juegos o apuestas que gestionen o exploten dichas empresas o se desarrollen en sus establecimientos.

l) La participación directa en el desarrollo de los juegos y apuestas de los propietarios, accionistas o partícipes de las empresas de juego, así como sus cónyuges, ascendientes y descendientes hasta el primer grado.

ll) La obstaculización e impedimento de las funciones de control y vigilancia en el ámbito de la inspección.

m) La venta de cartones de juego de bingo, boletos o billetes de juego, apuestas, rifas, tómbolas, a precio diferente del autorizado.

n) La contratación de personal que no disponga del documento profesional.

ñ) Permitir la práctica de juego o el acceso a los establecimientos de juego y apuestas, a las personas que lo tengan prohibido en virtud de esta Ley.

o) Efectuar publicidad de los juegos y apuestas o de los establecimientos en que se practiquen, sin la debida autorización o al margen de los límites fijados en la misma.

p) Ejercer coacción o intimidación sobre los jugadores en caso de protesta o reclamación.

q) La reincidencia, por la comisión de una segunda infracción grave en el plazo de un año.

✐ Ap. 1 renumerado por disp. final 1.2 de Ley núm. 19/2010, de 22 diciembre. Su anterior numeración era Ap. único.

2. También constituyen infracciones muy graves las conductas descritas en el apartado anterior, entendiendo incluidas las especificaciones que resulten necesarias para la determinación de las conductas que pudieran corresponder a la explotación y comercialización de los juegos desarrollados de forma remota, a través de medios telemáticos, interactivos o de comunicación a distancia.

✐ Ap. 2 añadido por disp. final 1.2 de Ley núm. 19/2010, de 22 diciembre.

Artículo 33. Infracciones graves.

1. Constituyen infracciones graves:

a) La práctica de juegos y apuestas en establecimientos públicos, círculos tradicionales, clubs privados o públicos, que no tengan tales actividades en sus previsiones estatutarias, siempre que cada jugada o apuesta supere la cuarta parte del salario mínimo interprofesional mensual o cuando el total de las jugadas o apuestas de cada participante alcance o supere, en un período de 24 horas, el salario mínimo interprofesional mensual.

b) No tener o llevar incorrectamente los libros, hojas de reclamaciones o registros exigidos en la presente Ley o en la correspondiente reglamentación de juego, negarse a ponerlos a disposición de quien los reclame, así como no dar curso a las reclamaciones formuladas.

c) No remitir en plazo a los órganos competentes la información y datos que la normativa exija.

d) No exhibir en el establecimiento de juego o, en su caso, en las máquinas, el documento acreditativo de la correspondiente autorización, así como aquellos otros documentos que en desarrollo de esta Ley se exijan.

e) La conducta desconsiderada hacia los jugadores o los apostantes, tanto durante el desarrollo del juego o de la apuesta, como en el caso de protestas o reclamaciones de éstos.

f) La transferencia de acciones o participaciones sociales sin notificarlo previamente.

g) El incumplimiento de las normas técnicas previstas en el reglamento de cada juego o apuesta.

Jurisprudencia.

– Artículo 33.g) aplicado por: TSJ Castilla y León, Valladolid (Sala de lo contencioso-administrativo, Sección 1ª) sentencia núm. 1406/2003, de 5 de diciembre de 2003.

h) La reincidencia, por la comisión de una tercera infracción leve en el plazo de un año.

i) La conducta de los jugadores y visitantes que consista en la participación en juegos y apuestas clandestinos o ilegales, la manipulación de máquinas o elementos de juego, la perturbación del orden en las salas dedicadas a juego y apuestas, la omisión de la colaboración debida a los agentes de la autoridad y, en general, cualquier comportamiento que suponga incumplimiento de los requisitos o prohibiciones establecidos en la normativa vigente.

✐ Ap. 1 renumerado por disp. final 1.3 de Ley núm. 19/2010, de 22 diciembre. Su anterior numeración era Ap. único.

2. También constituyen infracciones graves las conductas descritas en el apartado anterior, entendiendo incluidas las especificaciones que resulten necesarias para la determinación de las conductas que pudieran corresponder a la explotación y comercialización de los juegos desarrollados de forma remota, a través de medios telemáticos, interactivos o de comunicación a distancia.

✎ Ap. 2 añadido por disp. final 1.3 de Ley núm. 19/2010, de 22 diciembre.

Artículo 34. Infracciones leves.

1. Constituyen infracciones leves:

a) No disponer de fichero de visitantes en los establecimientos autorizados para el juego, tenerlos incompletos o inexactos, de acuerdo con lo que se determine reglamentariamente.

b) La exhibición de la documentación preceptiva de manera que dificulte su visibilidad, o la no adopción de las medidas necesarias para impedir su deterioro o manipulación.

c) Cualquier acción u omisión que suponga el incumplimiento de los requisitos o prohibiciones establecidas en esta Ley, reglamentos y demás disposiciones complementarias, no señaladas como faltas graves o muy graves.

✎ Ap. 1 renumerado por disp. final 1.4 de Ley núm. 19/2010, de 22 diciembre. Su anterior numeración era Ap. único.

2. También constituyen infracciones leves las conductas descritas en el apartado anterior, entendiendo incluidas las especificaciones que resulten necesarias para la determinación de las conductas que pudieran corresponder a la explotación y comercialización de los juegos desarrollados de forma remota, a través de medios telemáticos, interactivos o de comunicación a distancia.

✎ Ap. 2 añadido por disp. final 1.4 de Ley núm. 19/2010, de 22 diciembre.

Artículo 35. Sanciones.

1. Las infracciones calificadas como muy graves se sancionarán con multa de hasta 100.000.000 de pesetas.

En atención a las circunstancias que concurran y transcendencia de la infracción, podrá imponerse, accesoriamente, las siguientes sanciones:

a) Inhabilitación de la persona sancionada por un período de dos a quince años para actividades de juego y apuestas, y consiguiente revocación de las autorizaciones de las que sea titular.

b) Revocación de las autorizaciones para actividades de juego y apuestas, sin que puedan volver a obtenerse por el mismo titular durante un período de dos a quince años, o clausura del establecimiento durante el mismo período.

c) Suspensión de las autorizaciones o cierre del establecimiento para actividades de juego y apuestas por un período máximo de dos años.

d) El comiso de las máquinas o elementos de juego o apuestas.

No podrán obtenerse por terceros nuevas autorizaciones durante el período de dos años, cuando se impongan las sanciones accesorias de inhabilitación de la persona sancionada, revocación de las autorizaciones o clausura del establecimiento, ni durante el plazo de un año cuando se hubiera impuesto la de suspensión o cierre.

2. Las infracciones graves se sancionarán con una multa de hasta 10.000.000 de pesetas.

En atención a las circunstancias que concurran y transcendencia de la infracción, podrá imponerse, accesoriamente las siguientes sanciones:

a) La suspensión de las autorizaciones o cierre del establecimiento para actividades de juego o apuestas por un período máximo de un año.

b) El comiso de las máquinas o elementos de juego y apuestas.

Cuando se impongan las sanciones accesorias de suspensión o cierre, no podrán obtenerse por terceros nuevas autorizaciones durante el período de seis meses.

3. Las infracciones leves se sancionarán con una multa de hasta 1.000.000 de pesetas.

4. Las sanciones previstas en los apartados anteriores también se aplicarán, según su graduación, a las infracciones tipificadas sobre explotación y comercialización de los juegos desarrollados de forma remota, a través de medios telemáticos, interactivos o de comunicación a distancia, entendiendo incluidas en éstas sanciones las vinculadas a dicha explotación y comercialización.

✎ Ap. 4 modificado por disp. final 1.5 de Ley núm. 19/2010, de 22 diciembre.

5. En los establecimientos cuya actividad principal no sea el juego o las apuestas, no podrán imponerse la clausura o cierre, pero sí la prohibición de instalar y practicar las referidas actividades.

✎ Ap. 5 añadido por disp. final 1.6 de Ley núm. 19/2010, de 22 diciembre.

Artículo 36. Graduación de las sanciones.

1. Las sanciones establecidas en la presente Ley podrán ser objeto por vía reglamentaria de especificaciones o graduaciones que contribuyan a la más precisa determinación de las mismas.

2. Para la graduación de la sanción se tendrá en cuenta las circunstancias personales y materiales que concurran en cada caso y especialmente:

a) La reincidencia y reiteración en la comisión de infracciones.

b) La intencionalidad del infractor.

c) La trascendencia económica y social de la infracción.

d) Los perjuicios ocasionados a la Administración y a terceros.

e) El cumplimiento espontáneo de las obligaciones o deberes formales del presunto infractor por iniciativa propia, en cualquier momento del procedimiento administrativo sancionador, antes de dictarse resolución.

3. En todo caso, la sanción a imponer será proporcional a la gravedad del hecho constitutivo de la infracción, y llevará implícita la devolución de los beneficios ilícitamente obtenidos a la Administración o a los perjudicados que estén identificados.

Artículo 37. Competencia sancionadora.

1. Corresponderá a la Junta de Castilla y León la imposición de sanciones por infracciones muy graves, siempre que la multa supere la cantidad de 30.000.000 de pesetas o comporte la revocación de la autorización sin posibilidad de reobtenerla en un plazo mínimo de cinco años, la clausura del establecimiento o la inhabilitación del titular de la autorización por el mismo plazo.

2. Corresponderá al Consejero de Presidencia y Administración Territorial la imposición del resto de sanciones previstas.

Esta competencia podrá ser desconcentrada en otros órganos administrativos.

Artículo 38. Prescripción.

1. Las infracciones leves prescribirán a los seis meses, las graves al año y las muy graves a los dos años, contados desde el día en que se hubiera cometido la infracción.

2. Las sanciones impuestas por infracciones leves prescribirán al año, las impuestas por infracciones graves a los dos años y las impuestas por infracciones muy graves a los tres años, contados desde el día siguiente a aquel en que adquiera firmeza la resolución por la que se impone la sanción.

Artículo 39. Medidas cautelares.

1. Cuando existan indicios de infracción grave o muy grave se podrá acordar como medida cautelar, previa audiencia del interesado, la suspensión de las autorizaciones, la clausura de los establecimientos en que se organice o practique el juego y apuestas sin estar autorizados, así como el comiso, precinto y depósito de las máquinas, material, elementos de juego y apuesta y del dinero obtenido, para asegurar la eficacia de la resolución que pudiera recaer, si existen elementos de juicio suficientes para ello.

2. Los agentes de la autoridad, en el momento de levantar acta por presuntas infracciones muy graves, podrán acordar como medidas cautelares el precinto y depósito de las máquinas de juego y de otros materiales utilizados para la práctica del juego y apuestas, así como del dinero obtenido. En este caso, el órgano competente para iniciar el expediente deberá confirmar o levantar la medida cautelar adoptada en el plazo máximo de veinte días, previa audiencia al interesado, vencido el cual, si no ha sido ratificada, quedará sin efecto.

✐ Ap. 2 modificado por art. 22 de Ley núm. 13/1998, de 23 diciembre.

Artículo 40. Comiso del material de juego y apuestas.

El material de juego y apuestas que sea decomisado será vendido, si es de lícito comercio, y, si no lo fuere, se le dará el destino que dispongan los reglamentos, o en su defecto se inutilizará o destruirá.

Artículo 41. Procedimiento sancionador.

El procedimiento sancionador aplicable será el establecido con carácter general por la Administración de la Comunidad de Castilla y León, sin perjuicio de que se puedan establecer ciertas especialidades en los reglamentos que se dicten en desarrollo de la presente Ley.

DISPOSICIONES ADICIONALES

Primera.

El Catálogo de Juegos y Apuestas deberá elaborarse en el plazo de un año desde la entrada en vigor de la presente Ley.

Segunda.

Las autorizaciones que no tuvieran señalado plazo de vigencia, deberán renovarse en el plazo de cinco años a partir de la entrada en vigor de esta Ley.

Tercera.

La constitución de la Comisión del Juego y Apuestas de Castilla y León se llevará a cabo en el plazo de seis meses a partir de la entrada en vigor de esta Ley.

Cuarta.

Las funciones de inspección y control, hasta que se dé cumplimiento a lo previsto en el Título V, se ejercerán por las Fuerzas y Cuerpos de Seguridad del Estado, en virtud de los correspondientes convenios y acuerdos entre la Administración de la Comunidad Autónoma y la Administración del Estado.

DISPOSICIONES TRANSITORIAS

Primera.

Hasta que se produzca el desarrollo reglamentario de la presente Ley, serán de aplicación las disposiciones generales de la Administración del Estado, en todo aquello que no se oponga a lo dispuesto en esta Ley.

Segunda.

A efectos fiscales continuará siendo de aplicación la clasificación de máquinas recreativas y de azar prevista en la normativa del Estado, hasta que por la Comunidad Autónoma se establezcan las correspondientes normas.

Tercera.

Las autorizaciones de carácter temporal concedidas con anterioridad a la entrada en vigor de esta Ley se considerarán válidas y en vigor hasta la conclusión del plazo indicado en las mismas.

Cuarta.

El régimen de infracciones y sanciones regulado en esta Ley se aplicará únicamente a los hechos cometidos a partir de la entrada en vigor de la misma.

Los procedimientos sancionadores ya iniciados se regirán por la normativa anterior.

DISPOSICIÓN DEROGATORIA

Quedan derogadas todas las normas de igual o inferior rango en lo que contradigan o se opongan a lo establecido en la presente Ley.

DISPOSICIONES FINALES

Primera.

Se autoriza a la Junta de Castilla y León a dictar las disposiciones para el desarrollo de esta Ley.

Segunda.

La presente Ley entrará en vigor al día siguiente de su publicación en el «Boletín Oficial de Castilla y León».

H) Castilla-La Mancha

§ 14 LEY 4/1999, DE 31 MARZO. NORMAS REGULADORAS DEL JUEGO

(DOCM núm. 22, de 16 abril [LCLM 1999, 91])

⇒ En Castilla-La Mancha, véase:
Decreto 6/2004, de 27 de enero.
Orden de 30 de noviembre de 2011.
Orden de 16 de septiembre de 2010.
Orden de 19 de marzo de 2007.
Orden de 8 de mayo de 2006.
Resolución de 21 de mayo de 2009.
Decreto 326/2008 de 21 de octubre. Regula la comisión del juego de Castilla la Mancha.
Decreto 22/2011, de 12 de abril.
Decreto 23/2011, de 12 de abril.
Decreto 292/2007, de 6 de noviembre.
Orden de 6 de mayo de 2011.
Orden de 9 de noviembre de 2009.
Orden de 22 de diciembre de 2003.
Decreto 90/2000, de 11 de abril.

🕮 *Bibliografía.*

– Comentario a la Sentencia núm. 878/2008 (Sala de lo Civil, Pleno), de 10 octubre (RJ 2008, 5687), por Jesús Delgado Echeverría y Mª Ángeles Parra, en Cuadernos Civitas de Jurisprudencia Civil núm. 82/2010.

EXPOSICIÓN DE MOTIVOS

I

El Estatuto de Autonomía de Castilla-La Mancha declara, en su artículo 31.1.21ª, que la Comunidad Autónoma tiene competencia exclusiva en materia de casinos, juegos y apuestas, con exclusión de las apuestas Mutuas Deportivo-Benéficas.

A través del Real Decreto 377/1995, de 10 de marzo, se transfirieron, de la Administración del Estado a la Comunidad Autónoma de Castilla-La Mancha, las funciones y los servicios en materia de casinos, juegos y apuestas, habiendo ejercido la Junta de Comunidades las competencias correspondientes a partir de entonces.

La experiencia acumulada en el ejercicio de las mencionadas competencias aconseja dotar a la Comunidad Autónoma de una ley que, además de regular adecuada y globalmente cuanto se refiere al juego, lo haga atendiendo a las circunstancias sociales, económicas y administrativas de Castilla-La Mancha. Tal es el propósito de la presente norma, cuyos principios inspiradores no son otros que permitir el pacífico desarrollo de la actividad del juego, garantizar la seguridad jurídica de cuantas personas en ella intervienen –con especial atención a los derechos de los jugadores y apostantes–, eliminar los juegos clandestinos y regular el sector como parte integrante de la oferta de ocio y turística de la Región.

Respecto a su oportunidad y conveniencia, la sola lectura de las fechas de promulgación de las normas que sustentan la legislación hasta ahora vigente en la Comunidad Autónoma de Castilla-La Mancha (Decreto-ley 16/1977, de 25 de febrero, por el que se regulan los aspectos penales, administrativos y fiscales de los juegos de suerte, envite o azar y apuestas, y Ley 34/1987, de 26 de diciembre, de la potestad sancionadora de la Administración Pública en materia de juegos de suerte, envite o azar, junto con diversas normas de desarrollo) pone en evidencia la necesidad de acometer la aprobación de una norma con rango de ley que dé respuesta a las necesidades de un sector tan dinámico como el del juego, y que se constituya en el marco de referencia para un posterior desarrollo reglamentario, con el objeto de conformar un cuerpo normativo propio en materia de juegos de suerte, envite o azar.

II

La Ley se desarrolla a través de cuarenta y seis artículos –agrupados en siete Capítulos–, dos disposiciones adicionales, cinco transitorias, una derogatoria y tres finales.

A lo largo del Capítulo I, bajo la rúbrica: «De las Disposiciones Generales», se definen el objeto y el ámbito de aplicación de la ley, y se atribuye al denominado «Catálogo de Juegos y Apuestas» un papel nuclear en el posterior desarrollo de la misma, estableciéndose los principios que habrán de informar su elaboración. Nótese, a este respecto, que para que un determinado juego pueda ser autorizado, resulta requisito indispensable su inclusión en el citado «Catálogo de Juegos y Apuestas», una vez aprobado el mismo. No obstante, la propia ley califica de «autorizables», sin necesidad de esperar a su inclusión en el Catálogo, algunos juegos y apuestas, en virtud de su evidente implantación, tanto en la Comunidad Autónoma como en el conjunto del Estado. Asimismo, se procura una limitación de la actividad publicitaria relativa al juego, y se atribuye al Consejo de Gobierno la competencia para planificar los juegos y apuestas con arreglo a criterios que tengan en cuenta la realidad e incidencia social de los mismos y sus repercusiones económicas y tributarias, así como para crear el Registro General del Juego y el Registro de Limitación de Acceso al Juego, como instrumentos de control y transparencia, al servicio, por lo tanto, de los objetivos de la ley.

Dentro del propio Capítulo I se recoge uno de los principios esenciales del marco normativo que pretende crearse: la necesidad de autorización administrativa previa, para el desarrollo de las actividades incluidas en el ámbito de aplicación de la ley. Principio que, unido a los efectos desestimatorios del silencio administrativo en el campo del juego y las apuestas –que se incluye, con el propósito de satisfacer el principio de reserva de ley establecido, al respecto, en el artículo 43.2 de la Ley 30/1992, de 26 de noviembre de Régimen Jurídico de las Administraciones Públicas y del Procedimiento Administrativo Común, modificado por la Ley 4/1999–, evidencia la inexistencia, en este sector, de derechos preexistentes.

Por último, se enumeran distintos supuestos de revocación de las autorizaciones, por razón del incumplimiento de los requisitos y condiciones que justificaron su otorgamiento y que, en consecuencia, no suponen el ejercicio de la potestad sancionadora, sino de la más genérica potestad de policía, por parte de la Administración Pública. Entre los supuestos de revocación se incluye, además, el de «la adopción de nuevos criterios de apreciación», que se liga, como es de justicia, al resarcimiento de los daños y perjuicios que, en este caso, se causaren.

III

En el Capítulo II se hace una somera regulación de los juegos y apuestas de mayor implantación en nuestra Comunidad Autónoma, y de aquellos otros que, como en el caso de los propios de los Casinos de Juego, no gozando de tal implantación en la Región, han sido reconocidos, con mayor o menor habitualidad, en nuestro país. Todo ello, sin perjuicio de que a través del futuro «Catálogo de Juegos y Apuestas» y de la posterior normativa de desarrollo, pueda atribuirse la condición de «autorizables» a otros juegos, respetando los principios de la propia ley.

Asimismo, en justa correspondencia se regulan los establecimientos en los que se podrá autorizar la organización y práctica de los juegos y apuestas, permitiendo que sus requisitos y condiciones sean objeto de una posterior regulación reglamentaria.

IV

El Capítulo III está dedicado a los titulares de las autorizaciones para la realización de los juegos y apuestas que son objeto de la ley.

Se parte de un principio fundamental: la organización y explotación de los juegos y apuestas únicamente podrá ser realizada por las personas físicas o jurídicas expresamente autorizadas e inscritas en el Registro General del Juego. Se exceptúa de esta norma general, por su peculiar naturaleza, la organización y explotación de rifas, tómbolas y combinaciones aleatorias. No obstante, en tanto no se cree y regule el citado Registro General del Juego, resultará preceptiva la inscripción en los Registros creados con el mismo propósito por los órganos competentes de la Comunidad Autónoma, en virtud de lo dispuesto en el disposición transitoria segunda de la ley.

Por otra parte, dadas las implicaciones económicas y sociales de una actividad como la que es objeto de regulación, se ha considerado conveniente evitar que puedan disponer de las preceptivas autorizaciones aquellas personas, físicas o jurídicas, en que concurran circunstancias capaces de ensombrecer la certeza sobre su escrupuloso proceder, tales como: tener antecedentes penales por determinados delitos o presentar una situación de insolvencia económica.

Merece destacarse, por otro lado, que la ley busca evitar, en la medida de lo posible, situaciones de monopolio u oligopolio en el sector. Para ello, se determina que ninguna persona, natural o jurídica, podrá tener participación en el capital, ni ostentar cargos directivos en más de una sociedad

titular de casinos de juego, en más de tres empresas explotadoras de salas de bingo, ni en más de ocho empresas operadoras de máquinas recreativas y de azar o empresas titulares de salones. Con ello, se tratan de evitar los problemas de abuso de poder que, con frecuencia, van ligados a situaciones de dominación oligárquica del mercado.

V

En el Capítulo IV se ha buscado, en esencia, garantizar los derechos de los jugadores y apostantes, estableciendo al efecto un mecanismo de control administrativo sobre la profesionalidad de algunos de los intervinientes en la gestión o explotación de los juegos y apuestas, arbitrando un cuadro de derechos a favor de aquéllos, prohibiendo el acceso al juego de aquellas personas que, por determinadas circunstancias, deban tenerlo vedado en garantía de sus propios derechos o de los de terceros, e imponiendo la existencia de Hojas de Reclamaciones a disposición de los jugadores.

VI

La inspección del Juego y las apuestas constituye el objeto del Capítulo V de la ley. A su través, se ha procurado que los funcionarios a quienes se encomienden estas tareas gocen de las facultades y prerrogativas necesarias para el ejercicio de su función. Así mismo, se pretende garantizar la salvaguarda de los derechos de quienes resulten inspeccionados, permitiendo expresamente que formulen cuantas observaciones juzguen pertinentes en las actas levantadas por aquéllos, dada la crucial importancia que se atribuye a estos últimos documentos, como base de posteriores actuaciones administrativas con repercusión en la esfera jurídica de los interesados.

VII

En apoyo de la normativa precedente se desarrolla, a lo largo del Capítulo VI, el régimen sancionador. Con su redacción se busca, no sólo el establecimiento de un mecanismo de compulsión para el cumplimiento de los mandatos de la ley, sino, también, la formalización de un marco normativo que, dando satisfacción a los principios de tipicidad y legalidad, permita colmar las necesidades derivadas de otros principios, hoy propios del Derecho Administrativo Sancionador, como son los de proporcionalidad, responsabilidad y seguridad jurídica.

En relación con el primero de ellos, merece especial atención la configuración de un cuadro de atenuantes y agravantes que permitan acomodar la graduación de la sanción a la gravedad concurrente en el ilícito cometido.

El principio de responsabilidad es especialmente atendido en el artículo 36 de la ley, donde se ha procurado ligar aquélla a la concurrencia de dolo o culpa, en sus distintos grados, obviando cualquier reflejo de la denominada «responsabilidad objetiva» o sin culpa.

Por último, el principio de seguridad jurídica, tan íntimamente unido con los de legalidad y tipicidad, se ha visto reflejado, no sólo a través de la tipificación de las infracciones y la delimitación de sanciones, sino, al mismo tiempo, en la previsión legal del régimen de distribución competencial y de procedimiento previsto en la Ley.

VIII

El Capítulo VII crea y regula de forma básica la denominada Comisión del Juego de la Comunidad Autónoma de Castilla-La Mancha, como órgano consultivo, de estudio, coordinación y asesoramiento de las actividades relacionadas con el juego y las apuestas. Su objetivo primordial no es otro que el de facilitar la consonancia de la acción administrativa con el sector interesado y la sociedad en general.

Finalmente, agotan el cuerpo de la Ley las correspondientes disposiciones adicionales, transitorias, derogatoria y finales.

CAPÍTULO I

De las disposiciones generales

Artículo 1. Objeto.

La presente Ley tiene por objeto la regulación, en el territorio de la Comunidad Autónoma de Castilla-La Mancha, del juego y de las apuestas en sus distintas modalidades y, en general, de todas aquellas actividades en las que, en función del resultado de un acontecimiento futuro e incierto, se aventuren cantidades de dinero u objetos económicamente evaluables, en cualquier forma, con independencia de la incidencia que en aquél tenga la habilidad de los intervinientes o el mero azar.

⇒ Ley Orgánica 9/1992, de 23 de diciembre, de Transferencia de Competencias a Comunidades Autónomas que accedieron a la autonomía por la vía del artículo 143 de la Constitución. Corresponderá la competencia exclusiva en materia de juegos, apuestas y casinos.
Artículo 5 Ley 30/1992, de 26 de noviembre. Vid. parágrafo 29.2.

Artículo 2. Ámbito.

1. Se incluyen en el ámbito de aplicación de esta Ley:

a) Las actividades propias de los juegos y apuestas.

b) La fabricación, comercialización, distribución, instalación y mantenimiento del material relacionado con el juego.

c) Los establecimientos donde se llevan a cabo las actividades enumeradas en los apartados precedentes.

d) Las personas físicas y jurídicas que de alguna forma intervengan en la gestión, explotación y práctica de los juegos y las apuestas.

2. Quedan excluidos del ámbito de esta Ley:

a) Los juegos o competiciones de puro pasatiempo o recreo constitutivos de usos sociales de carácter tradicional o familiar, que no produzcan entre los participantes transferencias económicas o éstas sean de escasa cuantía, siempre que no sean objeto de explotación lucrativa, ya sea por los propios jugadores o por personas ajenas a ellos.

b) Las Apuestas Mutuas Deportivo-Benéficas, en los términos previstos en el artículo 31.1.21ª del Estatuto de Autonomía de Castilla-La Mancha.

⇒ Artículo 2.2 Ley 13/2011, de 27 de mayo. Vid. parágrafo 3.

Artículo 3. Juegos autorizables.

1. Para que un juego pueda ser autorizado será requisito indispensable su inclusión en el Catálogo de Juegos y Apuestas de la Comunidad Autónoma de Castilla-La Mancha, una vez aprobado el mismo. En él se especificarán las distintas modalidades y denominaciones de los juegos, las reglas esenciales de su desarrollo, los elementos materiales y personales necesarios para ello y las limitaciones que, en su caso, se considere necesario imponer para su práctica.

2. La elaboración del Catálogo de Juegos y Apuestas. se llevará a cabo con arreglo a los siguientes principios:

a) La garantía de que no se produzcan fraudes.

b) La transparencia en el desarrollo de los juegos y apuestas.

c) La prevención de los perjuicios a terceros.

d) La posibilidad de la intervención y control por parte de la Administración Regional.

3. El Catálogo de Juegos y Apuestas será aprobado por Decreto del Consejo de Gobierno, a propuesta del Consejero de Administraciones Públicas, previo informe de la Comisión del Juego de Castilla-La Mancha. En él se incluirán, en todo caso, los siguientes juegos y apuestas:

a) Las loterías.

b) Los boletos.

c) Los exclusivos de los casinos de juego, según el artículo 10.2 de esta Ley.

d) El juego del bingo.

⇒ Decreto 22/2011, de 12 de abril, por el que se aprueba el Reglamento del juego del bingo de Castilla-La Mancha.

e) Los que se desarrollen mediante el empleo de máquinas de juego.

f) Las rifas, tómbolas y combinaciones aleatorias.

g) Las apuestas sobre acontecimientos deportivos o de otro carácter previamente determinados.

4. La inclusión en el referido Catálogo de otros juegos y apuestas se llevará a cabo por el procedimiento previsto en el apartado anterior.

5. Los juegos y apuestas no incluidos en el Catálogo de Juegos y Apuestas tendrán la consideración legal de prohibidos. Igual consideración tendrán aquellos que, aún estando incluidos en el referido Catálogo, se realicen sin las preceptivas autorizaciones o con incumplimiento de las condiciones y requisitos exigidos en las mismas.

⇒ Disposición Adicional Cuarta de la Ley 13/2011, de 27 de mayo. Vid. parágrafo 3.
Decreto 292/2007, de 6 de noviembre. Aprueba el Catálogo de Juegos y Apuestas de Castilla-La Mancha.
Decreto 23/2011, de 12 de abril. Aprueba el Catálogo de Juegos y Apuestas de Castilla-La Mancha. Vid. parágrafo 37.2.

Artículo 4. Material de juego.

1. La práctica de los juegos y las apuestas a que se refiere esta Ley sólo podrá realizarse con material previamente homologado por el órgano competente.

2. No podrá homologarse el material y los elementos de juego cuya utilización implique el uso de imágenes, mensajes u objetos que puedan perjudicar la formación de la infancia y la juventud, que directa o indirectamente vulneren los derechos fundamentales reconocidos por la Constitución y el resto del ordenamiento jurídico, y los que contengan elementos racistas, sexistas, pornográficos o que hagan apología de la violencia.

⇒ Artículo 16 Ley 13/2011, de 27 mayo. Vid. parágrafo 3.
Capítulo III Real Decreto 1613/2011, de 14 de noviembre. Vid. parágrafo 4.

Artículo 5. Publicidad.

1. Salvo lo dispuesto en los apartados siguientes, queda prohibida en la Comunidad Autónoma de Castilla-La Mancha la publicidad de las actividades de juego a que se refiere esta Ley.

2. La publicidad de los juegos y apuestas que se realice en el interior de las propias salas de juego, en los medios de comunicación especializados, la que se produzca en el contexto de una oferta turística global y la nominativa derivada del patrocinio, será libre.

3. Los reglamentos específicos de las distintas modalidades de juegos y apuestas podrán establecer las condiciones en que pueda autorizarse su publicidad.

⇒ Artículo 5 Decreto 22/2011, de 12 de abril, por el que se aprueba el Reglamento del juego del bingo de Castilla-La Mancha
Ley 34/1988, de 11 de noviembre, General de Publicidad. Vid. parágrafo 27.1.
Ley 7/2010, de 31 de marzo, General de la Comunicación Audiovisual, Vid. parágrafo 27.7.
Real Decreto 1624/2011, de 14 de noviembre, aprueba el Reglamento de desarrollo de la Ley 7/2010, de 31 de marzo, General de la Comunicación Audiovisual. Vid. parágrafo 27.8.

Artículo 6. Competencias.

1. Corresponde al Consejo de Gobierno de Castilla-La Mancha:

a) Planificar los juegos y las apuestas con arreglo a criterios que tengan en cuenta la realidad e incidencia social de los mismos y sus repercusiones económicas y tributarias. Dicha planificación establecerá los criterios por los que se regirá la concesión de autorizaciones, tanto en lo referente a su distribución territorial y al número de las mismas, como a las condiciones objetivas para obtenerlas.

b) Aprobar el Catálogo de Juegos y Apuestas de la Comunidad Autónoma de Castilla-La Mancha, así como la inclusión o exclusión del mismo de otras modalidades de juego.

c) Crear el Registro General del Juego de Castilla-La Mancha y el Registro de Limitación de Acceso al Juego.

d) Aprobar los reglamentos específicos de los juegos y apuestas incluidos en el Catálogo de Juegos y Apuestas.

e) Autorizar la instalación de los casinos de juego, a propuesta del Consejero de Administraciones Públicas.

f) Autorizar la organización, explotación y gestión de las loterías.

2. Corresponden a los órganos de la Consejería de Administraciones Públicas:

a) Proponer al Consejo del Gobierno la aprobación del Catálogo de Juegos y Apuestas.

b) Aprobar las normas de desarrollo de los reglamentos específicos de los juegos y apuestas incluidos en el Catálogo antes aludido.

c) Conceder las autorizaciones necesarias para realizar las actividades relacionadas con los juegos y apuestas en la Comunidad Autónoma, en los términos que se determinen reglamentariamente.

d) La vigilancia y control de las actividades relacionadas con los juegos y apuestas.

e) La gestión del Registro General del Juego de Castilla-La Mancha y del Registro de Limitación de Acceso al Juego.

⇒ Resolución de 20 de junio de 2007, Secretaría General de Consejería Administraciones Públicas. Da publicidad al Acuerdo del Consejo de Gobierno sobre el ejercicio de su competencia de planificación de los juegos y apuestas en Castilla-La Mancha, en el sector de las máquinas de juego tipo B. Vid. parágrafo 37.4.

Artículo 7. Autorizaciones.

1. Las actividades incluidas en el ámbito de aplicación de esta Ley requerirán autorización administrativa previa. La renovación de tales autorizaciones tendrá carácter reglado, debiendo ser concedida siempre que se cumplan los requisitos exigidos por la legislación vigente en el momento de su solicitud.

2. Las autorizaciones deberán señalar explícitamente los juegos y apuestas autorizados, las condiciones para su práctica, los titulares de las mismas, el tiempo por el que se conceden, el establecimiento o local donde pueden desarrollarse y, en su caso, el aforo máximo permitido de estos últimos.

3. Las autorizaciones de casinos, en función de la inversión total a realizar, tendrán carácter temporal y se otorgarán por un período mínimo de diez años, siendo las mismas renovables automáticamente, siempre que no se hayan producido modificaciones sustanciales en las condiciones que sirvieron de base para la autorización.

4. Las autorizaciones de los locales y establecimientos para la práctica de los juegos y apuestas, y aquellas otras determinadas reglamentariamente, tendrán carácter temporal y renovable.

5. En general, las autorizaciones no podrán cederse ni ser explotadas por terceras personas. Las de los casinos no podrán cederse pero sí ser explotadas o gestionadas a través de terceras personas.

La Administración Regional podrá autorizar transmisiones en los casos y condiciones que reglamentariamente se determinen.

✐ Ap. 5 modificado por disp. adic. 11 de Ley núm. 13/1999, de 15 diciembre.

6. La validez de las autorizaciones concedidas para actividades a realizar en acto único finalizará con la celebración del mismo.

7. En los procedimientos relativos a las materias objeto de la presente Ley, los efectos del silencio administrativo se entenderán desestimatorios, salvo que en la reglamentación específica de cada juego o apuesta se prevea lo contrario.

⇒ Título III y Disposición transitoria séptima de la Ley 13/2011, de 27 de mayo. Vid. parágrafo 3.
Artículos 3, 8, 9, 12 y 19 del Real Decreto 1614/2011, de 14 de noviembre. Vid. parágrafo 5.
Artículo 4 Decreto 22/2011, de 12 de abril, por el que se aprueba el Reglamento del juego del bingo de Castilla-La Mancha
Artículo 6 y ss. y Capítulo IV Título I del Decreto 90/2000, de 11 de abril, por el que se aprueba el Reglamento de Casinos de Juego de Castilla-La Mancha
Artículo 42 Ley 30/1992, de 26 de noviembre, de Régimen Jurídico de las Administraciones Públicas y del Procedimiento Administrativo Común. Vid. parágrafo 29.2.
Artículos 6, 8, 14, 15, 17 Real Decreto 1614/2011, de 14 de noviembre. Vid. parágrafo 5.
Artículo 3 letras c), d), e) y f) Ley 13/2011, de 27 de mayo. Vid. parágrafo 3.
Ley 10/2010, de 28 de abril, de prevención del blanqueo de capitales. Vid. parágrafo 28.4.

Artículo 8. Revocación de las autorizaciones.

1. La Autoridad administrativa competente para el otorgamiento de cada una de las autorizaciones exigibles en materia de juegos y apuestas acordará su revocación, mediante procedimiento en el que se dará audiencia a los titulares de aquéllas, en los siguientes supuestos:

a) El incumplimiento de algún o algunos de los requisitos esenciales exigidos por la normativa reguladora de la concesión de las autorizaciones.

b) La falta de funcionamiento de los locales durante un tiempo superior a la mitad del período de apertura autorizado o no ejercer la actividad autorizada durante igual plazo, siempre que la autorización estuviera referida a juegos y apuestas que hubieran sido objeto de planificación y limitación cuantitativa.

c) El cierre definitivo de los locales por la autoridad competente, a consecuencia del incumplimiento de las normas de seguridad sobre espectáculos públicos y actividades recreativas.

d) La no constitución o reposición de las fianzas a que se refiere el artículo 26 de esta Ley, en los plazos previstos al efecto.

e) La falta de pago en período voluntario de los tributos específicos sobre el juego.

2. También se revocarán las autorizaciones como consecuencia de la adopción de nuevos criterios de apreciación. En este caso, la revocación comportará el resarcimiento de los daños y perjuicios que se causaren.

CAPÍTULO II

De los Establecimientos y de los Juegos y Apuestas que en ellos se practican

⇒ Título V Decreto 6/2004, de 27 de enero, aprueba el Reglamento de máquinas de juego de Castilla-La Mancha.

Sección 1ª De los establecimientos de juego

Artículo 9. Locales.

1. Los juegos y las apuestas sólo podrán organizarse, explotarse y practicarse en los establecimientos, locales y recintos autorizados para ello.

2. La práctica del juego y las apuestas podrá autorizarse en los locales siguientes:

a) Casinos de juego.

b) Salas de bingo.

c) Salones de juego.

d) Salones recreativos.

3. En los establecimientos de hostelería podrá autorizarse la instalación de máquinas de juego de los tipos A y B en los términos previstos en el artículo 14 de esta Ley.

Artículo 10. Casinos de juego.

1. Se entiende por casinos de juego los locales o establecimientos autorizados para la práctica de los juegos y apuestas enumerados en el apartado siguiente.

2. A los casinos de juego les está reservada la práctica de los siguientes juegos:

a) Ruleta.

b) Ruleta americana con un solo cero.

c) Veintiuno o «Black jack».

d) Bola o «Boule».

e) Treinta y cuarenta.

f) Punto y banca.

g) Ferrocarril, baccarrá o «chemin de fer».

h) Baccarrá a dos paños.

i) Dados o «craps».

j) Máquinas de tipo C.

k) Póker.

l) Keno.

3. Además de los señalados en el apartado segundo de este artículo, en los casinos de juego podrá autorizarse la instalación de máquinas de juego de los tipos A y B y podrán practicarse, previa autorización y en los términos previstos reglamentariamente, otros juegos incluidos en el Catálogo.

4. Los casinos de juego se autorizarán sólo si forman parte de un complejo turístico y deberán prestar directamente al público, al menos, los siguientes servicios:

a) Servicio de bar.

b) Servicio de restaurante.

c) Salas de estar.

d) Salas de espectáculos o fiestas.

e) Centro de convenciones con capacidad mínima de dos mil personas e instalaciones hoteleras.

✐ Ap. 4 modificado por disp. adic. 12 de Ley núm. 13/1999, de 15 diciembre.

5. Sin perjuicio de los servicios previstos en el apartado anterior, podrán establecerse otros servicios accesorios y complementarios del casino de juego. Estos últimos podrán pertenecer o ser explotados por persona o empresa distinta de la titular del casino, si bien deberán localizarse en el mismo inmueble, conjunto arquitectónico o complejo en el que se ubique aquél.

6. La autorización de instalaciones de los casinos de juego se otorgará por el Consejo de Gobierno, de conformidad, en su caso, con la planificación existente, valorando las solicitudes de autorización de acuerdo con los siguientes criterios:

a) La solvencia de los promotores y el programa de inversiones.

b) El interés social y turístico del proyecto.

c) El informe del Ayuntamiento del municipio donde se pretenda instalar.

d) La oferta de ocio complementaria.

e) El convenio específico propuesto por el solicitante.

f) Cualesquiera otros requisitos previstos en las bases de la apertura de plazo para la solicitud de autorización.

7. El aforo, los requisitos de superficie y régimen de funcionamiento de los casinos de juego se determinarán reglamentariamente, adecuándose al horario del complejo turístico del que, en su caso, pudiera formar parte.

⇒ Capítulos I y II Título II Decreto 90/2000, de 11 de abril, por el que se aprueba el Reglamento de Casinos de Juego de Castilla-La Mancha.

Artículo 11. Salas de bingo.

1. Son salas de bingo los locales específicamente autorizados para la práctica del juego del bingo, mediante cartones homologados oficialmente, cuya venta únicamente podrá efectuarse dentro de la sala donde se desarrolle el juego.

2. Se establecerán reglamentariamente:

a) Las condiciones para el otorgamiento de las autorizaciones de las salas y su renovación.

b) El aforo, superficie y régimen de funcionamiento de las salas.

c) Las condiciones para la instalación en salas de bingo de máquinas de juego u otras modalidades de juegos y apuestas.

3. Las autorizaciones para la explotación de salas de bingo tendrán una duración de cinco años, renovables por períodos sucesivos de igual duración.

⇒ Sobre las autorizaciones de las salas de bingo Título III Decreto 22/2011, de 12 de abril, por el que se aprueba el Reglamento del juego del bingo de Castilla-La Mancha.
Título IV Decreto 22/2011, de 12 de abril, por el que se aprueba el Reglamento del juego del bingo de Castilla-La Mancha.
Orden de 6 de mayo de 2011, modifica la Orden de 27 de mayo, por la que se establece el contenido del reverso de los cartones del juego del bingo.
Orden de 9 de noviembre de 2009, modifica las cuantías del premio de prima del juego del bingo.
Orden de 22 de diciembre de 2003, modifica los porcentajes destinados a determinadas modalidades de premios del juego del bingo.

Artículo 12. Salones de Juego.

1. Son salones de juego los establecimientos destinados a la explotación de máquinas tipo B o recreativas con premio. En ellos también podrán instalarse máquinas de tipo A o recreativas.

2. El número mínimo de máquinas a instalar en estos locales será de diez. El número máximo, el aforo y la superficie mínima permitida se establecerán reglamentariamente.

3. La autorización de los salones de juego se concederá por un período de cinco años, renovable por períodos sucesivos de igual duración, en las condiciones establecidas en las normas de desarrollo.

⇒ Artículo 42 y ss. Decreto 6/2004, de 27 de enero, por el que se aprueba el Reglamento de máquinas de juego de Castilla-La Mancha.

Artículo 13. Salones Recreativos.

1. Son salones recreativos los establecimientos destinados a la explotación de máquinas tipo A o recreativas

2. El número mínimo de máquinas a instalar en estos locales será de cinco. El número máximo, el aforo y la superficie mínima permitida se establecerán reglamentariamente.

3. La autorización de los salones recreativos se concederá por un período de cinco años, renovable por períodos sucesivos de igual duración, en las condiciones que se determinen en las normas de desarrollo

⇒ Artículo 46 y ss. Decreto 6/2004, de 27 de enero, por el que se aprueba el Reglamento de máquinas de juego de Castilla-La Mancha.

Artículo 14. Establecimientos de hostelería y otros locales o recintos.

1. En los establecimientos de hostelería dedicados, con carácter exclusivo, a la actividad de bar, cafetería o restaurante podrá autorizarse la instalación de un máximo de dos máquinas de los tipos A o B, en las condiciones que se determinen en vía reglamentaria.

2. Además de en los establecimientos señalados en el apartado anterior, las máquinas del tipo A podrán instalarse, en las condiciones y número que establezcan las normas de desarrollo, en los siguientes locales o recintos:

a) Locales habilitados al efecto en centros hoteleros.

b) «Campings».

c) Parques de atracciones.

d) Recintos feriales o similares.

e) Cualesquiera otros locales análogos de hostelería o restauración.

3. En los establecimientos previstos en el punto 1 de este artículo, solamente se podrán instalar máquinas del tipo B de una sola empresa operadora.

⇒ Artículo 62 y ss. Decreto 6/2004, de 27 de enero, por el que se aprueba el Reglamento de máquinas de juego de Castilla-La Mancha.

Sección 2ª De los juegos y apuestas

Artículo 15. Las loterías.

1. A los efectos de esta Ley, se entiende por lotería aquella modalidad de juego en la que se otorgan premios en metálico en los casos en que el número o números expresados en el billete o boleto en poder del jugador coinciden, en todo o en parte, con el determinado mediante un sorteo celebrado en la fecha que figura en los propios billetes o boletos de participación o equivalente electrónico.

Podrá autorizarse la realización de venta de boletos dentro de los recintos o locales que expresamente se determinen en vía reglamentaria.

La práctica de este juego, habrá de realizarse con material que tendrá la consideración de material de comercio restringido y deberá estar previamente homologado por el órgano competente.

2. Asimismo tendrán la consideración de lotería cualesquiera otras modalidades de la misma que se incluyan en el Catálogo de Juegos y Apuestas.

3. El Consejo de Gobierno podrá autorizar la organización, explotación y gestión de una o más loterías, que adoptarán las modalidades previamente establecidas en el Catálogo de Juegos y Apuestas

4. El otorgamiento de la autorización, o autorizaciones en su caso, para la organización, gestión y explotación de loterías se realizará por concurso. En la resolución de este último se tendrán en cuenta las solicitudes presentadas por instituciones, entidades o asociaciones con fines benéficos y asistenciales, siempre que la gestión del juego sea realizada directamente por la entidad autorizada, y en la forma que reglamentariamente se establezca.

5. La Administración Regional podrá participar en la explotación de loterías.

⇒ Artículos 3.b) y 4 de la Ley 13/2011, de 27 de mayo. Vid. parágrafo 3.

Artículo 16. Juego de boletos.

A los efectos de esta Ley, se entiende por juego de boletos aquella modalidad de juego en la que el jugador o jugadores participa en el sorteo de diversos premios en metálico, mediante la adquisición de boletos que contienen, en su caso, la indicación del premio que pueda obtener.

Artículo 17. Máquinas de juego.

1. Son máquinas de juego los aparatos manuales o automáticos que, a cambio de un precio, permiten su utilización como instrumento para recreo o pasatiempo del jugador o la obtención por éste de un premio.

2. A efectos de su régimen jurídico, las máquinas de juego se clasifican en los siguientes grupos:

a) Tipo A o recreativas: Son las de mero pasatiempo o recreo que se limitan a ofrecer al usuario un tiempo de uso o de juego a cambio del precio de la partida, sin que puedan conceder ningún tipo de premio en metálico, en especie o en forma de puntos canjeables por objetos o dinero. Se incluyen también en este grupo aquellas máquinas que como único aliciente adicional, y por causa

de la habilidad del jugador, ofrecen a éste la posibilidad de continuar jugando con el importe inicial, en forma de prolongación de la propia partida o de otras adicionales.

b) Tipo B o recreativas con premio programado: Son las que a cambio del precio de la partida conceden al jugador un tiempo de uso o de juego y, eventualmente, de acuerdo con el programa de juego, un premio en metálico cuyo valor no podrá exceder del límite fijado reglamentariamente.

⇒ Orden de 30 de noviembre de 2011, modifica la Orden de 21 de octubre de 2010, por la que se aprueban las bajas temporales de las autorizaciones de explotación de las máquinas de juego tipo B.
Orden de 21 de octubre de 2010, aprueba las bajas temporales de las autorizaciones de explotación de las máquinas de juego tipo B.
Resolución de 21 de mayo de 2009, publica el acuerdo del Consejo de Gobierno que autoriza la planificación de las autorizaciones de explotación de las máquinas de juego tipo B.
Orden de 19 de marzo de 2007, autoriza la utilización del vídeo en el desarrollo del juego de las máquinas tipo B.
Orden de 8 de mayo de 2006, modifica el porcentaje que las máquinas de juego tipo B han de devolver en premios.

c) Tipo C o de azar: Son aquellas que, de acuerdo con las características y límites fijados reglamentariamente, a cambio de una determinada apuesta conceden al usuario un tiempo de uso o de juego y, eventualmente, un premio en metálico cuya obtención dependerá siempre del azar. A estos efectos, se entenderá por azar que el resultado de cada jugada no dependa de combinaciones o resultados anteriores o posteriores.

3. Reglamentariamente podrán determinarse las condiciones de instalación y explotación de máquinas interconectadas.

4. Quedarán excluidas de la presente Ley las máquinas expendedoras que se limiten a efectuar mecánicamente la venta de productos o mercancías, siempre que el valor del dinero depositado en las mismas corresponda al valor de mercado de los productos que entreguen. Igualmente quedarán excluidas, en las condiciones que reglamentariamente se establezcan, las máquinas denominadas tipo «grúa» o similares, así como las máquinas tocadiscos o videodiscos y las de competición pura o deporte, tales como futbolines, billares, dianas o similares, de carácter esencialmente manual o mecánico, siempre que no den premio directo o indirecto alguno.

5. Queda prohibida la distribución, instalación y explotación en la Comunidad Autónoma de Castilla-La Mancha, de las máquinas de juego que, sin estar excluidas de la presente Ley, no sean conceptuables como máquinas recreativas, recreativas con premio programado o de azar, de conformidad con lo dispuesto en el número 2 de este artículo.

⇒ Título II Decreto 6/2004, de 27 de enero, aprueba el Reglamento de máquinas de juego de Castilla-La Mancha.

Artículo 18. Requisitos de las máquinas de juego.

1. Para su explotación, las máquinas de juego clasificadas en el artículo anterior deberán cumplir, como mínimo, los siguientes requisitos:

a) Estar inscritas en el Registro General del Juego previsto en esta Ley.

b) Llevar incorporadas las marcas de fábrica, en la forma que reglamentariamente se establezca.

c) Contar con la autorización de explotación.

2. Las condiciones para la instalación de las máquinas en un local determinado se fijarán reglamentariamente,

3. Con objeto de garantizar el adecuado control administrativo tanto de las máquinas como de los locales donde se explotan, los reglamentos específicos podrán establecer un período mínimo de vigencia de las autorizaciones correspondientes que, en su caso, no pueda verse afectado por modificaciones subjetivas.

⇒ Capítulo II Título I y Título III del Decreto 6/2004, de 27 de enero, aprueba el Reglamento de máquinas de juego de Castilla-La Mancha.
Resolución de 21 de mayo de 2009, Secretaría General Vicepresidencia y Consejería de Economía y Hacienda. Publica el Acuerdo del Consejo de Gobierno que autoriza la planificación de las autorizaciones de explotación de las máquinas de juego tipo B. Vid. parágrafo 37.3.

Artículo 19. Apuestas.

1. Se entiende por apuesta aquella actividad de juego en la que se arriesgan cantidades de dinero sobre los resultados de un acontecimiento previamente determinado, cuyo desenlace es incierto y ajeno a los apostantes, estando la cuantía del premio que se otorga en función de las cantidades arriesgadas.

2. Podrá autorizarse la realización de apuestas dentro de los recintos o locales que expresamente se determinen en vía reglamentaria.

⇒ Artículo 3.c) Ley 13/2011 de 27 de mayo. Vid. parágrafo 3.

Artículo 20. Rifas, tómbolas y combinaciones aleatorias.

1. Se entiende por rifa aquella modalidad de juego consistente en el sorteo de uno o varios objetos, a celebrar en una fecha previamente determinada, entre los adquirentes de uno o varios billetes o boletos de importe único, correlativamente numerados o diferenciados entre sí de otra forma.

2. La tómbola es aquella modalidad de juego en la que el jugador participa en el sorteo de diversos objetos expuestos al público mediante la adquisición de billetes o boletos que contienen, en su caso, la indicación del premio que se puede obtener.

3. La combinación aleatoria es una modalidad de juego por la que una persona o entidad sortea un premio en metálico o especie, con fines publicitarios, entre quienes adquieran sus bienes o servicios u ostenten la condición actual o potencial de clientes suyos, sin exigir una contraprestación específica.

4. Podrá autorizarse la celebración de rifas, tómbolas y combinaciones aleatorias en las condiciones y requisitos que reglamentariamente se establezcan.

⇒ Artículo 3.d), g) e i) Ley 13/2011, de 27 de mayo. Vid. parágrafo 3.

CAPÍTULO III

De las empresas titulares de autorizaciones para la realización de juegos y apuestas

Artículo 21. Empresas de juego en general.

1. Con excepción de los juegos y apuestas señalados en el artículo anterior, la organización y explotación del resto de los juegos y apuestas únicamente podrá ser realizada por personas físicas mayores de edad o jurídico-mercantiles, expresamente autorizadas e inscritas en el Registro General del Juego a que se refiere esta Ley.

2. Las empresas de juego estarán obligadas a facilitar a la Consejería de Administraciones Públicas de la Junta de Comunidades de Castilla-La Mancha la información que ésta recabe para el cumplimiento de sus funciones de control, coordinación y estadística.

3. Lo establecido en el apartado anterior también será de aplicación a quienes esporádica o eventualmente sean autorizados para la organización y explotación de alguna modalidad de juego, de acuerdo con lo que reglamentariamente se determine.

4. No podrán ser titulares de las autorizaciones necesarias para la organización y explotación de los juegos y apuestas, las personas físicas o las entidades mercantiles en cuyo capital participen personas que se encuentren en alguna de las siguientes circunstancias:

a) Tener antecedentes penales por delito doloso de falsedad o contra las personas, contra el patrimonio y contra el orden socioeconómico o contra la Hacienda Pública.

b) Estar en situación de quebrado no rehabilitado y quienes habiéndose declarado en estado legal de suspensión de pagos o concurso de acreedores hayan sido declarados insolventes definitivos.

5. Asimismo, no podrán ser titulares de las autorizaciones necesarias para la organización y explotación de los juegos y apuestas las personas físicas o jurídicas que no se encuentren al corriente en el cumplimiento de las obligaciones tributarias frente a la Junta de Comunidades de Castilla-La Mancha derivadas de los tributos específicos sobre el juego.

6. Asimismo, no podrán ser titulares de las autorizaciones necesarias para la organización y explotación de los juegos y apuestas, las personas adscritas o vinculadas por razón de servicio a las Unidades de la Administración Regional con competencias específicas en materia de juegos y apuestas, sus cónyuges, así como sus ascendientes y descendientes en primer grado, por consanguinidad o afinidad.

7. Ninguna persona, natural o jurídica, podrá tener participación en el capital ni ostentar cargos directivos en más de una sociedad titular de casinos de juego, en más de tres empresas titulares o explotadoras de salas de bingo, ni en más de ocho empresas operadoras de máquinas recreativas y de azar o titulares de salones de juego; siempre dentro de la Comunidad Autónoma de Castilla-La Mancha.

8. El incurrir en alguna causa de incapacidad con posterioridad al otorgamiento de la autoriza-

ción llevará aparejada la revocación de ésta, que no podrá volver a otorgarse en tanto no haya desaparecido la causa que la motivó.

9. A los efectos previstos en los apartados anteriores, la transmisión de acciones o participaciones de empresas dedicadas a la organización, gestión y explotación de juegos y apuestas en Castilla-La Mancha deberá ser comunicada a la Administración Regional, en el plazo de un mes a contar desde el día en que dicha transmisión se produzca.

⇒ Artículo 13 Ley 13/2011, de 27 de mayo. Vid. parágrafo 3.
Apartado 1 c) artículo 22 Ley 13/2011, de 27 de mayo. Vid. parágrafo 3.
Título III (capítulos I, II, IV) del Real Decreto 1614/2011, de 14 de noviembre. Vid. parágrafo 5.

Artículo 22. Empresas titulares de casinos de juego.

Las empresas titulares de casinos de juego deberán reunir, al menos, los siguientes requisitos:

a) Constituirse bajo la forma de sociedad anónima o sociedad de responsabilidad limitada y tener por único objeto la explotación de un casino y, eventualmente, el desarrollo de actividades de promoción turística.

b) Ostentar la nacionalidad española o de un país miembro de la Unión Europea.

c) Tener un capital social mínimo de cinco mil millones de pesetas, totalmente desembolsado y dividido en acciones o participaciones nominativas.

⇒ Capítulo III Título I Decreto 90/2000, de 11 de abril, por el que se aprueba el Reglamento de Casinos de Juego de Castilla-La Mancha.

Artículo 23. Empresas y entidades titulares de salas de bingo.

1. Podrán ser titulares de salas de bingo:

a) Las entidades sin ánimo de lucro que tengan más de tres años de ininterrumpida existencia legal y de funcionamiento.

b) Las entidades constituidas bajo la forma de sociedad mercantil.

2. Las sociedades mercantiles citadas en el apartado precedente deberán reunir los siguientes requisitos:

a) Tener por objeto social la explotación de una o varias salas de bingo y, en su caso, de los restantes juegos de azar que en ellas pudieran autorizarse, así como de los servicios complementarios.

b) Tener nacionalidad española o de un país miembro de la Unión Europea.

c) Tener el capital social totalmente desembolsado, dividido en acciones o participaciones nominativas, y en la cuantía prevista en la legislación mercantil.

⇒ Título II Decreto 22/2011, de 12 de abril, por el que se aprueba el Reglamento del juego del bingo de Castilla-La Mancha.

Artículo 24. Empresas titulares de salones.

1. La explotación de salones recreativos y de salones de juego sólo podrá realizarse por las empresas debidamente autorizadas al efecto.

2. Tendrán esta consideración las personas naturales o jurídicas inscritas como empresas titulares de salones en el Registro General del Juego previsto en esta Ley.

3. Las empresas titulares de salones deberán reunir, al menos, los siguientes requisitos:

a) Tener como objeto la explotación de salones recreativos o de salones de juego y, en su caso, la explotación de máquinas de juego.

b) Tener nacionalidad española o de un estado miembro de la Unión Europea.

c) Tratándose de personas jurídicas con forma de sociedad mercantil, tener el capital social dividido en acciones o participaciones nominativas, y en la cuantía prevista en la legislación mercantil.

⇒ Título IV del Decreto 6/2004, de 27 de enero, por el que se aprueba el Reglamento de máquinas de juego de Castilla-La Mancha.

Artículo 25. Empresas operadoras de máquinas de juego.

1. La explotación de máquinas de juego sólo podrá efectuarse por las empresas operadoras debidamente autorizadas.

2. Tendrán esa consideración las personas naturales o jurídicas inscritas como tales en el Registro General del Juego previsto en esta Ley. Las entidades titulares de casinos de juego tendrán, en

todo caso, la consideración de empresas operadoras respecto de las máquinas de juego en ellos instaladas.

3. Igual consideración podrán tener, respecto de las máquinas que exploten en sus respectivos establecimientos, y con las condiciones y requisitos que en vía reglamentaria se determinen, las entidades titulares de salas de bingo y las empresas titulares de salones recreativos y de salones de juego.

4. Las empresas operadoras de máquinas de juego deberán reunir, al menos, los siguientes requisitos:

a) Tener como objeto la explotación de máquinas de juego, sin perjuicio de lo dispuesto en los dos apartados anteriores.

b) Tener nacionalidad española o de un estado miembro de la Unión Europea.

c) Tratándose de personas jurídicas con forma de sociedad mercantil, tener el capital social dividido en acciones o participaciones nominativas, y en la cuantía prevista en la legislación mercantil.

⇒ Título VI del Decreto 6/2004, de 27 de enero, aprueba el Reglamento de máquinas de juego de Castilla-La Mancha.

Artículo 26. Fianzas.

1. Las empresas que realicen actividades relacionadas con el juego y las apuestas deberán constituir fianza a favor de la Consejería de Administraciones Públicas, en los términos y las cuantías previstas en los reglamentos específicos.

2. Estas fianzas quedarán afectas al cumplimiento de las obligaciones derivadas de la presente Ley, especialmente al abono de las sanciones, así como al pago de las deudas derivadas de tributos específicos sobre el juego.

3. Las obligaciones a que se refiere el número anterior deberán hacerse efectivas de oficio contra las fianzas depositadas, una vez transcurrido, en cada caso, el período de pago voluntario. Si la fianza fuera insuficiente para satisfacer las obligaciones que hubieran de hacerse efectivas a su cargo, deberá iniciarse el cobro por la vía de apremio de la parte de la deuda pendiente de pago.

4. Una vez constituida, la fianza habrá de mantenerse por su importe total. Si se produjese una disminución, total o parcial, de su cuantía, la persona o entidad que la hubiera constituido deberá proceder a su reposición íntegra en el plazo de dos meses a contar desde la fecha de la detracción. De no procederse a la reposición de la fianza, se revocará la autorización, de conformidad con lo dispuesto en el artículo 8.1.d) de esta Ley.

5. Las fianzas se extinguirán mediante resolución del órgano a cuya disposición se constituyeron, una vez desaparecidas las causas que motivaron su constitución y tras acreditarse la inexistencia de responsabilidades pendientes. Extinguidas las fianzas se procederá a su devolución, previa la liquidación que pudiera corresponder.

⇒ Artículo 14 Ley 13/2011, de 27 de mayo. Vid. parágrafo 3.
Capítulo III y Anexos I y II del Real Decreto 1614/2011, de 14 de noviembre. Vid. parágrafo 5.
Artículo 35 y ss. del Decreto 6/2004, de 27 de enero, por el que se aprueba el Reglamento de máquinas de juego de Castilla-La Mancha.
Artículo 20 del Decreto 22/2011, de 12 de abril, por el que se aprueba el Reglamento del Juego del Bingo de Castilla-La Mancha.
Artículo 45 del Decreto 90/2000, de 11 de abril, por el que se aprueba el Reglamento de Casinos de Juego de Castilla-La Mancha.

CAPÍTULO IV

Del personal que realiza su actividad en empresas de juego y de los usuarios

Artículo 27. Personal empleado y directivo.

1. Reglamentariamente se determinarán las personas que deban estar en posesión de un documento profesional para el ejercicio de su actividad en empresas dedicadas a la gestión o explotación de los juegos y apuestas.

2. Los documentos a que se refiere el apartado anterior serán expedidos y renovados por la Administración de la Junta de Comunidades de Castilla-La Mancha por plazos máximos de cinco años, pudiendo ser revocados por acuerdo motivado de la autoridad competente. Para su otorgamiento será necesario que el solicitante acredite la ausencia de antecedentes penales por delito doloso de falsedad o contra las personas, contra la propiedad o contra la Hacienda Pública.

3. Los directivos y administradores de empresas de juego habrán de cumplir los siguientes requisitos:

a) Carecer de antecedentes penales por delito doloso de falsedad o contra las personas, contra la propiedad o contra la Hacienda Pública.

b) No estar en situación de quebrado no rehabilitado, ni haber sido declarado insolvente definitivo en procedimiento de suspensión de pagos o concurso de acreedores.

4. Las empresas de juego están obligadas a comunicar a la Consejería de Administraciones Públicas los datos que reglamentariamente se establezcan sobre el personal que contraten.

⇒ Artículos 15 y 36 Ley 13/2011, de 27 de mayo. Vid. parágrafo 3.
Título IV Decreto 22/2011, de 12 de abril, por el que se aprueba el Reglamento del juego del bingo de Castilla-La Mancha.
Capítulo III Título II Decreto 90/2000, de 11 de abril, por el que se aprueba el Reglamento de Casinos de Juego de Castilla-La Mancha.

Artículo 28. Usuarios.

Los usuarios o participantes en los juegos y apuestas tienen los siguientes derechos:

a) Derecho al tiempo de uso.

b) Derecho a obtener información sobre el producto y los mecanismos de los juegos y apuestas.

c) Derecho al cobro de los premios que les pudieran corresponder.

d) Derecho a hacer constar sus reclamaciones.

⇒ Artículos 6, 8.1.c) Ley 13/2011, de 27 de mayo. Vid. parágrafo 3.
Ley Orgánica 15/1999, de 13 de diciembre, de Protección de Datos de Carácter Personal. Vid. parágrafo 27.2.
Real Decreto 1720/2007, de 21 de diciembre, por el que se aprueba el Reglamento de desarrollo de la Ley Orgánica 15/1999, de 13 de diciembre. Vid. parágrafo 27.3.
Capítulo VII Real Decreto 1613/2011, de 14 de noviembre. Vid. parágrafo 4.

Artículo 29. Prohibiciones y reclamaciones.

1. Con la excepción de los salones recreativos, queda prohibido el acceso de los menores de edad a las salas dedicadas específicamente a las actividades de juegos o apuestas. Igualmente les está prohibido el uso de las máquinas de juego de los tipos B y C, y la práctica y participación en los juegos y apuestas.

2. Las personas que presenten síntomas de embriaguez, intoxicación por drogas o enajenación mental; quienes por decisión judicial hayan sido declarados incapaces, pródigos o culpables de quiebra fraudulenta en tanto no sean rehabilitados; los que pretendan entrar portando armas u objetos que puedan calificarse como tales; así como aquellas que voluntariamente soliciten su exclusión, no podrán practicar juegos, usar máquinas recreativas con premio programado o de azar ni participar en apuestas. En consecuencia, no les será permitido el acceso a los locales y establecimientos dedicados específicamente a los juegos o apuestas. Los reglamentos que desarrollen esta Ley podrán imponer condiciones especiales de acceso a tales locales.

3. Los titulares de los establecimientos de juego habrán de solicitar autorización, en la forma que reglamentariamente se establezca, para imponer otras condiciones o prohibiciones de admisión a las salas de juego diferentes de las mencionadas en el presente artículo.

4. Los empleados, directivos, administradores, accionistas y partícipes de empresas de juego, así como sus cónyuges, ascendientes y descendientes hasta el primer grado por consanguinidad o afinidad, no podrán participar como jugadores en los juegos y apuestas gestionados o explotados por sus respectivas empresas. Dicha prohibición alcanzará también a los titulares o empleados de los locales donde se instalen máquinas o se practiquen juegos.

5. Los establecimientos autorizados para la práctica de juegos y la realización de apuestas deberán disponer de las Hojas de Reclamaciones previstas en la legislación sobre defensa de consumidores y usuarios vigente en esta Comunidad Autónoma. Dichas Hojas estarán a disposición de los jugadores o apostantes, quienes podrán reflejar en ellas sus reclamaciones. Si del contenido de éstas se dedujera la comisión de una posible infracción en materia de juego, los órganos competentes de la Administración Regional darán traslado de la reclamación a la Consejería de Administraciones Públicas.

⇒ Artículo 6 Ley 13/2011, de 27 de mayo. Vid. parágrafo 3.
Artículo 41 y ss. del Decreto 6/2004, de 27 de enero, por el que se aprueba el Reglamento de máquinas de juego de Castilla-La Mancha.
Artículo 32 del Decreto 22/2011, de 12 de abril, por el que se aprueba el Reglamento del Juego del Bingo de Castilla-La Mancha.

Artículo 39 del Decreto 90/2000, de 11 de abril, por el que se aprueba el Reglamento de Casinos de Juego de Castilla-La Mancha.

CAPÍTULO V

De la inspección del juego y apuestas

⇒ Artículo 24 Ley 13/2011, de 27 de mayo. Vid. parágrafo 3.
Artículos 57, 93-102, 107.3 y 130.2 Ley 30/1992, de 26 de noviembre. Vid. parágrafo 29.2.
Disposición Final Octava Ley 13/2011, de 27 de mayo, por la que se modifica el artículo 8.1 de la Ley 2/2011, de 4 de marzo de Economía Sostenible, para que la nueva entidad aparezca en la relación de "reguladores" junto con la Comisión Nacional de Energía, la Comisión del Mercado de Telecomunicaciones y la Comisión Nacional del Sector Postal. Vid. parágrafo 3.
Artículo 24 Ley 50/1997, de 27 de noviembre, del Gobierno.
Ley 15/2007, de 3 de julio, de Defensa de la Competencia.
Disposición Final 1ª Real Decreto 1613/2011, de 14 de noviembre. Vid. parágrafo 4.

Artículo 30. Inspección y control.

1. Para el cumplimiento de las funciones de inspección y control de las actividades de juego previstas en esta Ley, y sin perjuicio de las facultades que correspondan a las Fuerzas y Cuerpos de Seguridad del Estado, se crea el Servicio Regional de Control del Juego. A tales efectos, se habilitarán los créditos presupuestarios y las dotaciones de medios personales y materiales necesarios.

2. Las competencias, funciones y organización del Servicio Regional de Control del Juego se desarrollarán reglamentariamente.

3. Sin perjuicio de cualesquiera otras que tengan asignadas por la normativa vigente, los funcionarios a los que se encomiende el control y la inspección del juego y las apuestas tendrán las siguientes competencias:

a) Vigilancia e inspección del cumplimiento de la normativa en vigor.

b) Descubrimiento y persecución del juego y las apuestas clandestinas.

c) Formalización de actas por infracciones administrativas.

d) Precinto y depósito del material y elementos de juego, en los términos del artículo 44.2 de esta Ley.

e) Comunicación o denuncia ante la Administración tributaria competente de las posibles infracciones tributarias que detecten en el ejercicio de sus funciones, en relación con los tributos específicos sobre el juego.

4. En orden al cumplimiento de las competencias consignadas en el apartado anterior, los citados funcionarios tendrán la consideración de agentes de la autoridad, gozando, como tales, de la protección que les dispensa la legislación vigente, con las facultades y prerrogativas que se determinen normativamente y estando autorizados para examinar los locales, máquinas, documentos y cuanto pueda servir para el mejor cumplimiento de su tarea.

5. Las personas físicas o jurídicas titulares de las autorizaciones o establecimientos de que se trate, sus representantes legales y, en definitiva, el personal que en su caso se encuentre al frente de las actividades en el momento de la inspección, tendrán la obligación de facilitar a los inspectores el acceso a los locales y a sus diversas dependencias, así como el examen de los libros, registros y documentos que necesiten para efectuar la inspección.

6. Las inspecciones podrán efectuarse de oficio o como consecuencia de orden superior, petición razonada o denuncia. Su resultado se hará constar en las correspondientes actas, que deberán ser firmadas por los funcionarios que las extiendan y, siempre que ello sea posible, por el denunciado o su representante, quienes podrán hacer constar en aquéllas cuantas observaciones estimen convenientes. De las actas se entregará copia a estos últimos, dejando constancia, en su caso, de su negativa a firmarlas o a estar presentes en el desarrollo de la inspección.

CAPÍTULO VI

Del régimen sancionador

⇒ Título VI de la Ley 13/2011, de 27 de mayo. Vid. parágrafo 3.
Título VII Decreto 6/2004, de 27 de enero, aprueba el Reglamento de máquinas de juego de Castilla-La Mancha
Título V Decreto 22/2011, de 12 de abril, por el que se aprueba el Reglamento del juego del bingo de Castilla-La Mancha
Ley 30/1992, de 26 de noviembre, de Régimen Jurídico de las Administraciones Públicas y del Procedimiento Administrativo Común. Vid. parágrafo 29.2

Real Decreto 1398/1993, de 4 de agosto, aprueba el Reglamento del Procedimiento para el ejercicio de la potestad sancionadora. Vid. parágrafo 29.3.
LO 12/1995, modificada por la Ley 6/2011, de 30 de junio.

Sección 1ª De las infracciones

Artículo 31. Infracciones administrativas.

1. Son infracciones administrativas en materia de juego y apuestas, las acciones u omisiones tipificadas como tales en la presente Ley, que podrán ser especificadas en los reglamentos que la desarrollen.

2. En aplicación de esta Ley, un mismo hecho, cometido por un mismo sujeto, no podrá ser considerado constitutivo de infracciones administrativas diferentes.

3. Las infracciones se clasifican en muy graves, graves y leves.

Artículo 32. Infracciones muy graves.

Son infracciones muy graves:

a) La organización, gestión, instalación o explotación de juegos o apuestas, sin disponer de las autorizaciones o documentos exigidos por la presente Ley y por los reglamentos específicos, o con incumplimiento de los requisitos y condiciones a que se sujetan dichas autorizaciones; así como organizar, gestionar, instalar o explotar juegos y apuestas en locales o recintos no autorizados, incluidos los espacios públicos, o efectuarlo por personas no autorizadas.

b) La fabricación, importación, comercialización y distribución de material de juego careciendo de las preceptivas autorizaciones.

c) La cesión de las autorizaciones concedidas, salvo con las condiciones o requisitos establecidos en esta Ley y demás normas que la desarrollen o complementen. Esta infracción será imputable al cedente y al cesionario.

d) Utilizar máquinas o elementos de juego no homologados o no autorizados previamente por el organismo competente, así como alterar o modificar total o parcialmente los elementos de juego autorizados.

e) Utilizar documentos y aportar datos no conformes con la realidad para obtener los permisos o autorizaciones, sin necesidad de que su obtención llegue a consumarse, así como expedir documentos o aportar datos no conformes con la realidad por los titulares de las autorizaciones administrativas.

f) Alterar los límites de las apuestas o premios autorizados reglamentariamente.

g) La negativa u obstrucción a la acción inspectora de control o vigilancia realizada por los funcionarios u órganos encargados o habilitados específicamente para el ejercicio de tales funciones.

h) Tolerar por parte de los directivos o empleados de empresas dedicadas al juego, cualquier conducta o actividad tipificada como infracción muy grave en esta Ley, sin perjuicio de las responsabilidades que de dicha conducta o actividad se deriven para las entidades a las que prestan servicios.

i) Modificar las condiciones esenciales en función de las cuales se han concedido las preceptivas autorizaciones.

j) Reducir por debajo del límite previsto en la normativa específica el capital de las sociedades dedicadas al juego, sin proceder a su reposición en los plazos previstos en aquélla, o transferir acciones o participaciones sin la pertinente comunicación previa.

k) Ejercer coacción o intimidación injustificadamente sobre los jugadores o apostantes.

l) Manipular los juegos en perjuicio de los jugadores, de los apostantes, o de la Hacienda Regional.

m) El impago total o parcial de los premios o cantidades ganados por los jugadores o apostantes.

n) Vender por personas distintas de las autorizadas, o a precio distinto del autorizado, cartones del juego del bingo, boletos, billetes de lotería o cualquier otro título semejante.

o) Participar como jugador, directamente o por medio de terceros, en juegos y apuestas organizados, gestionados o explotados por empresas de las que se sea empleado, directivo, accionista o partícipe.

p) Instalar o explotar elementos o materiales de juego en número que exceda del autorizado.

q) Permitir o consentir, expresa o tácitamente, la organización, celebración o práctica de juegos

o apuestas, en locales no autorizados o por personas no autorizadas, así como la instalación o explotación de máquinas recreativas y de azar carentes de autorización.

r) Gestionar y explotar juegos mediante actividades monopolísticas o de competencia desleal.

s) Realizar fraudulentamente la transmisión de una máquina de juego carente de la autorización correspondiente.

t) La comisión de una infracción tipificada como grave habiendo sido sancionado por otras dos infracciones graves en el plazo de un año o por cinco en el de tres, siempre que las infracciones tomadas como referencia sean firmes en vía administrativa.

Artículo 33. Infracciones graves.

Son infracciones graves:

a) La transferencia o cambio de instalación entre locales autorizados de máquinas recreativas del tipo B sin ajustarse a los requisitos exigidos reglamentariamente.

b) Permitir la práctica de juegos o apuestas, así como el acceso a los locales o salas de juego autorizadas, a personas que lo tengan prohibido en virtud de la presente Ley y de los reglamentos que la desarrollen.

c) Realizar actividades publicitarias sobre el juego que infrinjan la normativa vigente, o los límites establecidos en las preceptivas autorizaciones. En este caso la infracción podrá ser imputable al titular de la autorización, a la entidad o al particular anunciante, a la agencia que gestione o efectúe la publicidad y al medio publicitario que lo difunda.

d) Realizar promociones de ventas no autorizadas, mediante actividades análogas a los juegos permitidos, regulados en la vigente normativa.

e) La falta de las Hojas de Reclamaciones en los locales autorizados para el juego, o no ponerlas a disposición de quien las reclame.

f) Incumplir las normas técnicas previstas en el Reglamento de cada juego.

g) Permitir u organizar juegos de azar en establecimientos públicos o círculos tradicionales que no tengan el juego entre sus actividades propias, si la suma total de las apuestas en cada jugada es igual o superior al 50% del importe mensual del salario mínimo interprofesional.

h) No disponer de ficheros de visitantes en los locales autorizados para el juego o tenerlos incompletos o inexactos, de acuerdo con lo que se determine reglamentariamente.

i) Servir bebidas alcohólicas en salones recreativos o en dependencias anexas a los mismos.

j) El incumplimiento de la normativa vigente en relación con el mantenimiento de material de juego.

k) Modificar las condiciones no esenciales en función de las cuales se han concedido las preceptivas autorizaciones, salvo que dicha modificación constituyera infracción muy grave.

l) No remitir a la autoridad competente la información o documentación correspondiente, cuando así esté previsto en la normativa aplicable.

m) La comisión de una infracción tipificada como leve habiendo sido sancionado por otras dos infracciones leves en el plazo de un año, siempre que esta últimas sean firmes en vía administrativa.

Artículo 34. Infracciones leves.

Son infracciones leves:

a) No exhibir en los establecimientos o en las máquinas los documentos acreditativos de la correspondiente autorización o los demás cuya exhibición sea exigida reglamentariamente.

b) Permitir u organizar juegos de azar en establecimientos públicos o círculos tradicionales que no tengan el juego entre sus actividades propias, si la suma total de las apuestas en cada jugada supera las cinco mil pesetas.

c) Colocar la documentación que ha de llevar incorporada la máquina de manera que se dificulte su visibilidad desde el exterior, o la falta de protección eficaz para impedir su deterioro o manipulación.

d) No remitir en plazo a la autoridad competente la información o documentación correspondiente, cuando así esté previsto en la normativa aplicable.

e) Tener una conducta desconsiderada con los jugadores o apostantes, tanto durante el desarrollo del juego como en caso de protestas o reclamaciones.

f) Las acciones u omisiones que supongan el incumplimiento de los requisitos o condiciones establecidos en esta Ley no susceptibles de tipificarse como infracciones graves o muy graves.

Artículo 35. Infracciones cometidas por jugadores o visitantes.

1. Son infracciones cometidas por los jugadores y visitantes de los locales donde se practica el juego, las siguientes:

a) Utilizar fichas, cartones, boletos u otros elementos de juego que sean falsos, a sabiendas de su irregularidad.

b) Manipular las máquinas o elementos de juego.

c) Participar en juegos o apuestas ilegales, salvo que dicha conducta estuviera tipificada en esta Ley como infracción grave o muy grave.

d) Interrumpir sin causa justificada una partida o un juego.

e) Omitir la colaboración debida a los agentes de la Autoridad, en el ejercicio de sus funciones.

f) Perturbar el orden en las salas y demás recintos de juego.

g) Cometer, en general, cualquier tipo de irregularidad en la práctica del juego, que suponga un perjuicio para la persona o entidad organizadora del mismo o para terceros.

2. Las infracciones señaladas en el número anterior serán consideradas, a todos los efectos, como leves, a excepción de las previstas en los apartados a) y b) que tendrán la consideración de graves.

Artículo 36. Responsables de las infracciones.

1. Son responsables de las infracciones tipificadas en esta Ley sus autores, por acción u omisión, sean personas físicas o jurídicas, incluidas las comunidades de bienes.

2. De las infracciones cometidas por los directivos, administradores o empleados de las empresas reguladas en esta Ley, podrán ser responsables, además, las personas físicas o jurídicas para las que presten sus servicios.

3. En relación con la instalación y explotación de máquinas de juego, las infracciones por incumplimiento de los requisitos que debe reunir la máquina serán imputables al titular del negocio desarrollado en el establecimiento donde se encuentre instalada y a la empresa operadora titular de aquélla, sin perjuicio de la responsabilidad que por estos hechos pueda corresponder al fabricante o importador.

Asimismo, las infracciones derivadas de las condiciones y requisitos documentales de los locales, serán imputables a los titulares de las actividades en ellos desarrolladas y a la empresa operadora titular de las máquinas que estén siendo objeto de explotación en los mismos.

Sección 2ª De las sanciones

Artículo 37. Sanciones pecuniarias.

1. Las infracciones tipificadas como muy graves, serán sancionadas con multa de un millón a 500 millones de pesetas.

2. Las infracciones tipificadas como graves, serán sancionadas con multa de 250.001 a 5.000.000 de pesetas.

3. Las infracciones calificadas como leves, se sancionarán con multa de 25.000 a 250.000 pesetas.

4. Las Leyes de Presupuestos Generales de la Junta de Comunidades de Castilla-La Mancha, podrán modificar anualmente las cuantías señaladas en los apartados precedentes, al objeto de adaptarlas a la coyuntura económica.

Artículo 38. Sanciones no pecuniarias.

1. Sin perjuicio de lo dispuesto en el artículo anterior, y atendiendo a su naturaleza, repetición o trascendencia, previos los trámites legales correspondientes que garanticen la defensa de los intereses de los afectados, las infracciones tipificadas como muy graves podrán conllevar la imposición de las siguientes sanciones:

a) La suspensión de la autorización concedida, el cierre del local o la inhabilitación de éste para actividades de juego, con carácter temporal, por un período máximo de cinco años.

b) La revocación de la autorización, el cierre del local, o la inhabilitación de éste con carácter definitivo.

2. A su vez, las infracciones tipificadas como graves, atendiendo a su naturaleza, repetición o trascendencia, y sin perjuicio de lo dispuesto en el artículo anterior, podrán conllevar la imposición de las siguientes sanciones:

a) La suspensión de la autorización por un período máximo de un año.

b) El cierre del local o la inhabilitación de éste para actividades de juego, con carácter temporal, por un período máximo de un año.

3. Cuando la actividad principal que se ejerza en un establecimiento no sea la de juego, no podrá producirse su clausura, si bien podrá acordarse la prohibición de realizar actividades de juego, por los plazos y en las condiciones señaladas en este artículo.

4. Por causa de infracción grave o muy grave, cometida por el personal de la empresa de juego, se podrá imponer, accesoriamente a la sanción de multa, la suspensión de la vigencia de los documentos profesionales y la imposibilidad de obtener otros nuevos.

En los casos de infracciones graves, la suspensión o imposibilidad de obtener nuevos documentos profesionales podrá acordarse por un plazo máximo de un año, en tanto que en los supuestos de infracciones muy graves dicho plazo no podrá ser superior a cinco años.

Artículo 39. Graduación de las sanciones.

1. Para determinar la graduación de las sanciones deberán tomarse en consideración las circunstancias personales y materiales que concurran en cada caso, así como las demás exigencias derivadas del principio de proporcionalidad.

2. A tal efecto, se considerarán circunstancias agravantes de la responsabilidad, las siguientes:

a) La existencia de intencionalidad o reiteración.

b) La reincidencia, por comisión en el término de un año, de más de una infracción de la misma naturaleza, cuando así haya sido declarado por resolución firme en vía administrativa.

c) La especial gravedad de los perjuicios causados a terceros o a la Administración.

d) La especial trascendencia económica o social de la infracción.

3. Por su parte, serán consideradas circunstancias atenuantes de la responsabilidad, las siguientes:

a) El escaso daño causado a terceros o a la Administración.

b) El carácter colateral que la actividad del juego presente para el imputado, en relación con otra u otras de carácter principal o preferente.

c) La situación de regularidad jurídica, en que al tiempo de adoptarse la resolución sancionadora, se encuentre el imputado, en relación con la actividad que fue objeto del procedimiento sancionador.

d) El reconocimiento de responsabilidad por parte del imputado, durante la tramitación del procedimiento sancionador.

4. En todo caso, la cuantía de la multa no podrá ser inferior al cien por cien de la cantidad defraudada, cuando esta última quede debidamente acreditada, respetando siempre los límites establecidos en el artículo 37 de esta Ley.

Sección 3ª De la prescripción

Artículo 40. Prescripción de infracciones y sanciones.

1. Las infracciones leves prescribirán al año, las graves a los dos años, y las muy graves a los tres años.

2. El término de la prescripción comenzará a contarse desde el día en que se hubiere cometido la infracción.

3. Interrumpirá la prescripción la iniciación, con conocimiento del interesado, del procedimiento sancionador, reanudándose el plazo de prescripción si el expediente sancionador estuviera paralizado más de un mes por causa no imputable al presunto responsable.

4. Las sanciones impuestas por faltas leves prescribirán al año, las impuestas por faltas graves a los dos años y las impuestas por faltas muy graves a los tres años.

5. El plazo de prescripción de las sanciones comenzará a contarse desde el día siguiente a aquél en que adquiera firmeza la resolución administrativa por la que se impone la sanción.

Interrumpirá la prescripción la iniciación, con conocimiento del interesado, del procedimiento

de ejecución, volviendo a transcurrir el plazo si aquél estuviera paralizado durante más de tres meses por causa no imputable al infractor.

Sección 4ª De la competencia y del procedimiento

Artículo 41. Competencia para el ejercicio de la potestad sancionadora.

1. Será competencia del Consejo de Gobierno de Castilla-La Mancha la sanción de las infracciones muy graves cuando la cuantía de la multa objeto de propuesta exceda de diez millones de pesetas, o se proponga la revocación de la autorización, el cierre del local o la inhabilitación de éste con carácter definitivo.

2. Corresponden al Consejero de Administraciones Públicas las siguientes competencias:

a) La imposición del resto de las sanciones previstas para las infracciones muy graves.

b) Resolver los recursos de alzada que se interpongan frente a las Resoluciones dictadas por el Director General de Administración Local o los Delegados Provinciales de la Junta de Comunidades de Castilla-La Mancha en el ejercicio de las competencias señaladas en este artículo.

3. Corresponden al Director General de Administración Local las competencias que a continuación se indican:

a) Incoar y ordenar la tramitación de los procedimientos sancionadores por infracciones muy graves.

b) Sancionar las infracciones graves cuando la cuantía de la multa objeto de propuesta exceda de un millón de pesetas, o se proponga la suspensión de la autorización, el cierre del local o la inhabilitación de éste para actividades de juego, con carácter temporal, por un período máximo de un año.

4. Se asignan a los Delegados Provinciales de la Junta de Comunidades de Castilla-La Mancha, en sus respectivos ámbitos territoriales, las siguientes competencias:

a) Incoar y ordenar la tramitación de los expedientes sancionadores por infracciones leves y graves.

b) Sancionar las infracciones leves.

c) Sancionar las infracciones graves, siempre que esta competencia no le esté atribuida al Director General de Administración Local.

5. Por Decreto del Consejo de Gobierno podrá modificarse la asignación orgánica de las atribuciones previstas en los números precedentes.

Artículo 42. Procedimiento sancionador.

Los expedientes sancionadores derivados de la aplicación de esta Ley, se tramitarán de acuerdo con el procedimiento sancionador previsto en el Real Decreto 1398/1993, de 4 de agosto, por el que se aprueba el reglamento del procedimiento para el ejercicio de la potestad sancionadora, y las demás normas que lo sustituyan, complementen, modifiquen o desarrollen.

Artículo 43. Suspensión del procedimiento sancionador en caso de infracciones penales.

1. En cualquier momento del procedimiento sancionador en que los órganos competentes estimen que los hechos también pudieran ser constitutivos de ilícito penal lo comunicarán al Ministerio Fiscal, solicitándole testimonio de las actuaciones practicadas respecto a la comunicación.

2. Cuando los órganos competentes tengan conocimiento de que se está desarrollando un proceso penal sobre los mismos hechos solicitarán del órgano judicial comunicación sobre las actuaciones adoptadas.

3. Recibido el testimonio o comunicación a que se refieren los números precedentes, el órgano competente para la resolución del procedimiento acordará su suspensión hasta que recaiga resolución judicial si estimase que existe identidad de sujeto, hecho y fundamento entre la infracción administrativa y la infracción penal que pudiera corresponder.

4. En la misma forma habrá de procederse cuando los hechos lleguen a conocimiento del órgano competente para incoar el procedimiento sancionador, sin que éste haya sido aún iniciado, interrumpiéndose en estos casos los plazos de prescripción previstos para la infracción presuntamente cometida.

5. En todo caso, los hechos declarados probados por sentencia penal firme vinculan a los órganos administrativos respecto a los procedimientos sancionadores que sustancien.

Sección 5ª De las medidas cautelares y del comiso

Artículo 44. Medidas Cautelares.

1. Si existiesen indicios racionales de infracción muy grave, el órgano competente para la tramitación o resolución del procedimiento sancionador, podrá acordar, como medida cautelar, previa o simultáneamente a la incoación del expediente, el precinto y depósito de las máquinas y elementos de juego, la suspensión de las autorizaciones, o el cierre temporal de los establecimientos.

2. Los agentes de la autoridad, en el momento de levantar acta de las infracciones señaladas en el número precedente, podrán adoptar directamente las medidas cautelares de precinto y depósito de las máquinas, material y elementos de juego, a que se refiere el apartado anterior. En este caso, el órgano competente para la incoación del expediente, deberá confirmar o levantar las medidas cautelares adoptadas en el plazo de dos meses, vencido el cual, si no han sido ratificadas, quedarán sin efecto, sin perjuicio de la prosecución del expediente sancionador.

Artículo 45. Comiso de los elementos de juego y de los beneficios.

1. En los supuestos de falta de las autorizaciones para la instalación, organización, gestión o explotación de un juego, la autoridad competente podrá acordar el comiso y destrucción de las máquinas o de los elementos de juego objeto de la infracción.

2. Asimismo, atendiendo a la naturaleza de la infracción, la Autoridad sancionadora podrá ordenar el comiso de las apuestas percibidas y de los beneficios ilícitos obtenidos, cuyo importe habrá de ingresarse en el Tesoro de la Hacienda Regional. Producido dicho ingreso, los particulares perjudicados dispondrán de un mes para solicitar que les sea entregada la parte de los beneficios obtenido a su costa, siempre que sean indubitadamente identificados como tales perjudicados.

CAPÍTULO VII

De la Comisión del Juego de la Comunidad Autónoma de Castilla-La Mancha

Artículo 46. Comisión del Juego.

1. Como órgano consultivo, de estudio, coordinación y asesoramiento de las actividades relacionadas con el juego y las apuestas se crea la Comisión del Juego de la Comunidad Autónoma de Castilla-La Mancha.

2. Corresponden a la Comisión del Juego las siguientes funciones:

a) Emitir dictámenes e informes, resolver consultas y ejercer cuantas otras actividades de asesoramiento les sean solicitadas en materia de juego y apuestas.

b) Promover la coordinación de las actuaciones relacionadas con el juego y las apuestas desarrolladas por los órganos de la Junta de Comunidades de Castilla-La Mancha.

c) Facilitar la participación y comunicación con la Administración Regional de las personas físicas o jurídicas relacionadas con las actividades de juego.

d) Elaborar estudios y formular propuestas tendentes a la consecución de los fines establecidos en esta Ley.

e) Cualesquiera otras que les sean atribuidas reglamentariamente.

3. Bajo la presidencia del Consejero de Administraciones Públicas o autoridad en quien éste delegue, la Comisión estará formada, además, por representantes de los órganos de la Administración de la Junta de Comunidades de Castilla-La Mancha con competencias en la materia, de los sectores empresariales y profesionales interesados, así como de las centrales sindicales y organizaciones de consumidores y usuarios más representativas en la Región.

4. Su estructura, composición y funcionamiento se determinarán reglamentariamente.

⇒ Capítulo III artículos 34 y 35 Ley 13/2011, de 27 de mayo. Vid. parágrafo 3.
Decreto 326/2008, de 21 de octubre. Regula la Comisión del Juego de Castilla-La Mancha. Vid. parágrafo 37.1.
Real Decreto 444/1977, de 11 de marzo, que regula la Comisión Nacional del Juego. Vid. parágrafo 25.1.
Disposición Adicional vigésima de la Ley 56/2007, de 28 de diciembre, Vid. parágrafo 27.4.
Artículo 9, Disposiciones Transitorias sexta y séptima de la Ley 13/2011, de 27 de mayo. Vid. parágrafo 3.
Artículos 5 y 8 de la Ley 30/1992, de 26 de noviembre. Vid. parágrafo 29.2.
Acuerdo del Consejo de Ministros de 3 de junio de 2011.

Disposición adicional primera.

Las referencias contenidas en esta Ley a la Consejería de Administraciones Públicas, a la Dirección General de Administración Local y a las Delegaciones Provinciales de la Junta de Comunidades de Castilla-La Mancha, se entenderán realizadas a favor de los órganos de la Administración Regional que en cada momento resulten competentes en materia de juego.

Disposición adicional segunda.

A los efectos previstos en los artículos 8.1 y 21.5 de esta Ley, el requisito de estar al corriente en el cumplimiento de las obligaciones tributarias frente a la Junta de Comunidades de Castilla-La Mancha, se acreditará mediante certificado del órgano competente de la Consejería de Economía y Hacienda, de oficio o a instancia del interesado, y se extenderá a la Tasa Fiscal que grava los juegos de suerte, envite o azar, al Impuesto sobre los premios del juego del bingo y al recargo sobre la Tasa citada, establecidos en la Ley 4/1989, de 14 de diciembre, de Tributación sobre juegos de suerte, envite o azar.

A los efectos de lo establecido en esta Disposición, se considerará que se está al corriente en el cumplimiento de las obligaciones tributarias cuando concurran las siguientes circunstancias:

a) Haber presentado las correspondientes declaraciones-liquidaciones por los importes legalmente establecidos.

b) No existir, con la Junta de Comunidades de Castilla-La Mancha, deudas de naturaleza tributaria en período ejecutivo.

Disposición transitoria primera.

Las autorizaciones temporales concedidas con anterioridad a la entrada en vigor de esta Ley seguirán siendo válidas durante el plazo de vigencia que en ellas se hubiese indicado. Su renovación deberá realizarse con arreglo a las disposiciones de esta Ley y, en su caso, las reglamentarias que la complementen.

Las autorizaciones que no tuvieran señalado plazo de vigencia deberán renovarse dentro del plazo de tres años, contados a partir de la fecha de entrada en vigor de esta Ley.

Disposición transitoria segunda.

El régimen sancionador previsto en el Capítulo VI de esta Ley se aplicará únicamente a las infracciones cometidas a partir de su entrada en vigor, extendiéndose, no obstante, a las anteriores en el caso de que constituya norma más favorable.

Disposición transitoria tercera.

En tanto no se ponga en funcionamiento el Servicio Regional de Control del Juego previsto en el artículo 30 de esta Ley, las funciones de inspección y control de los aspectos administrativos y técnicos del juego y las apuestas, así como de las empresas y establecimientos relacionados con dichas actividades, podrán ejercerse por funcionarios habilitados por la Consejería de Administraciones Públicas.

Disposición transitoria cuarta.

1. Los juegos y apuestas incluidos en el artículo 3.3 adquieren la condición de autorizables a partir de la entrada en vigor de la presente Ley.

2. El Consejo de Gobierno de Castilla-La Mancha podrá ejercer la competencia prevista en el artículo 6.1 e) a partir de la entrada en vigor de la presente Ley, no siendo preciso al efecto la previa aprobación del Catálogo de Juegos y Apuestas de la Comunidad Autónoma de Castilla-La Mancha.

Disposición transitoria quinta.

En función de las condiciones socioeconómicas regionales y de las previsiones de crecimiento de la población, se establece el límite de una autorización en Castilla-La Mancha para un casino de juego, que tendrá carácter exclusivo durante un período de diez años.

DISPOSICIÓN DEROGATORIA

Queda derogada la disposición adicional quinta de la Ley 9/1998, de 16 de diciembre, de Presupuestos Generales de la Junta de Comunidades de Castilla-La Mancha para 1999, y cuantas disposiciones de igual o inferior rango se opongan a lo establecido en la presente Ley.

Disposición final primera.

En el plazo de seis meses el Consejo de Gobierno de Castilla-La Mancha procederá a la aprobación del Reglamento de Casinos de Juego.

En el plazo de dos años, el Consejo de Gobierno procederá a la aprobación del Catálogo de Juegos y Apuestas y del resto de las disposiciones reglamentarias previstas en esta Ley.

Disposición final segunda.

En tanto el Gobierno de Castilla-La Mancha no haga uso de las facultades reglamentarias que le otorga la presente Ley, se aplicarán las disposiciones generales dictadas por la Administración de la Comunidad Autónoma de Castilla-La Mancha en todo lo que no se opongan a esta Ley y, en defecto de aquéllas, las disposiciones generales de la Administración del Estado.

Disposición final tercera.

La presente Ley entrará en vigor al día siguiente de su publicación en el «Diario Oficial de Castilla-La Mancha».

I) Cataluña

§ 15 LEY 15/1984, DE 20 MARZO. NORMAS REGULADORAS DE JUEGOS DE SUERTE, ENVITE O AZAR

(DOGC núm. 421, de 30 marzo; rect. DOGC núm. 495, de 19 diciembre y núm. 495, de 19 diciembre [LCAT 1984, 851])

⇒ En Cataluña, véase:
Decreto 397/2011, de 11 de octubre.
Decreto 339/2011, de 17 de mayo.
Orden IRP/33/2010, de 18 de enero.
Orden IRP/34/2010, de 20 de enero.
Orden IRP/35/2010, de 20 de enero.
Decreto 99/2010, de 27 de julio Decreto 37/2010, de 16 de marzo.
Decreto 119/2009, de 28 de julio.
Resolución IRP/2659/2009, de 24 de septiembre.
Decreto 53/2008, de 11 de marzo.
Resolución IRP/2975/2008, de 2 de octubre.
Resolución IRP/2042/2008, de 19 de junio.
Decreto 24/2005, de 22 de febrero.
Decreto 99/2005, de 31 de mayo.
Decreto 23/2005, de 22 de febrero.
Decreto 240/2004, de 30 de marzo.
Decreto 386/2000, de 5 de diciembre.
Ley 1/1991, de 27 de febrero, del Régimen sancionador en materia de juego de la Comunidad de Cataluña.
Decreto 204/2001, de 24 de julio.
Decreto 313/1988, de 17 de octubre.
Orden de 5 de octubre 1987.
Orden de 4 de marzo 1987.
Decreto 241/1986, de 4 de agosto.
Decreto 299/1985, de 25 de octubre.
Orden de 13 de enero 1984.
Decreto 455/1983, de 22 de septiembre.
Decreto 285/1994, de 4 de noviembre.
Decreto 132/2003, de 27 de mayo.
Decreto 315/1992, de 14 de diciembre.
Decreto 86/2012, de 31 de julio, de aprobación del Reglamento de los juegos del bingo.

Artículo 1.

Artículo 1. La presente Ley tiene por objeto regular, para el ámbito territorial de Cataluña, todas las actividades relativas a casinos, juegos y apuestas, según lo dispuesto por el art. 9.32 del Estatuto de Autonomía

⇒ Ley Orgánica 9/1992, de 23 de diciembre, de Transferencia de Competencias a Comunidades Autónomas que accedieron a la autonomía por la vía del artículo 143 de la Constitución. Corresponderá la competencia exclusiva en materia de juegos, apuestas y casinos.
Artículo 5 Ley 30/1992, de 26 de noviembre. Vid. parágrafo 29.2.

Artículo 2.

1. Se incluyen en el ámbito de la presente Ley:

a) Las actividades en las que se arriesguen cantidades de dinero u objetos económicamente evaluables, en forma de envites, de quinielas o de apuestas sobre resultados de un hecho futuro o incierto, con independencia de que predomine en ellas el grado de habilidad, de traza o de pericia de los participantes o de que sean exclusiva o primordialmente de suerte, de envite o de azar, tanto si se desarrollan mediante la utilización de máquinas automáticas como por medio de actos humanos.

b) Las Empresas dedicadas a la gestión y explotación de juegos y de apuestas a la fabricación de materiales de juego y a actividades conexas.

✐ Ap. 1.b) levantada la suspensión de vigencia y aplicación por Auto Tribunal Constitucional de 13 diciembre núm. 781/1984. Recursos de Inconstitucionalidad núms. 480/1984 (acum.).

⇒ Decreto 455/1983, de 22 de septiembre, por el que se lleva a cabo la regulación de las carreras de caballos con apuestas y su correspondiente Reglamento desarrollado en el Decreto 299/1985, de 25 de octubre.

⚖ *Jurisprudencia.*

– Artículo 2.1.b) aplicado por: TC (Sala pleno) sentencia núm. 52/1998 de 24 de marzo de 1998.

c) Los locales donde se realiza la gestión y explotación de juegos y apuestas y la producción de los resultados condicionantes.

d) Las personas que intervienen en la gestión, la explotación y la práctica de los juegos y las apuestas.

2. Quedan excluidos, no obstante, los juegos y las apuestas de ocio y recreo constitutivos de usos sociales de carácter tradicional o familiar en los casos en que no se producen transferencias económicas entre los jugadores o éstas son de escasa importancia, siempre que los jugadores o las personas ajenas a éstos no hagan de ello objeto de explotación lucrativa.

⇒ Títulos II y III Decreto 204/2001, de 24 de julio, por el que se aprueba el Reglamento de Casinos de Juego
Artículo 2.2 Ley 13/2011, de 27 de mayo. Vid. parágrafo 3.

Artículo 3.

1. Corresponderá al Consejo Ejecutivo aprobar el catálogo de juegos y apuestas autorizados de entre aquéllos a que hacen referencia los artículos anteriores.

2. De cada juego, el catálogo especificará las diferentes denominaciones, las modalidades posibles, los elementos necesarios para practicarlo y las reglas esenciales que es preciso aplicar.

⇒ Disposición Adicional Cuarta de la Ley 13/2011, de 27 de mayo. Vid. parágrafo 3.
Decreto 240/2004, de 30 de marzo. Aprueba el Catálogo de Juegos y apuestas autorizadas en la Comunidad Autónoma de Cataluña y los criterios aplicables a su planificación. Vid. parágrafo 38.1.
Decreto 386/2000, de 5 de diciembre. Aprueba el catálogo de juegos que pueden practicarse exclusivamente en los casinos de juego de la Comunidad Autónoma de Cataluña.
Decreto 455/1983, de 22 de septiembre, por el que se lleva a cabo la regulación de las carreras de caballos con apuestas.
Título preliminar Decreto 204/2001, de 24 de julio, por el que se aprueba el Reglamento de Casinos de Juego.
LOTERÍAS:
Decreto 99/2010, de 27 de julio, por el que se aprueba el Reglamento de la lotería denominada Binjocs, modificado por el Decreto 418/2011, de 20 de diciembre.
Orden IRP/35/2010, de 20 de enero, que regula la variante de la lotería Binjocs que se comercializa con los nombres Espacio Bingo Plus y Deportes Bar Plus.
Orden IRP/34/2010, de 20 de enero, que regula la variante de la lotería Binjocs que se comercializa con el nombre de Cohete Bingo Plus y Fantasía de Platino Plus.
Orden IRP/33/2010, de 18 de enero, que regula la variante de la lotería Binjocs que se comercializa con el nombre Bingo Majestic Plus.
Decreto 241/1986, de 4 de agosto, por el que aprueba el Reglamento General de los Juegos de Lotería organizados por la Entidad Autónoma de Juegos y Apuestas de la Generalidad.
Decreto 94/2009, de 9 de junio. Regula las ludotecas en Cataluña. Vid. parágrafo 38.5.
Decreto 119/2009, de 28 de julio, por el que se aprueba el Reglamento de la lotería Lotto 6/49 y de sus variantes.
Decreto 132/2003, de 27 de mayo, que aprueba el Reglamento de la lotería denominada Super 10.
Decreto 285/1994, de 4 de noviembre, que aprueba el Reglamento de la lotería denominada «Supertoc»
Decreto 315/1992, de 14 de diciembre, que aprueba el Reglamento de la lotería denominada Loto Express.
Decreto 313/1988, de 17 de octubre, que aprueba el Reglamento de la lotería denominada Trío.
Orden de 5 de octubre 1987, que desarrolla el Reglamento de la Lotería Semiactiva.
Orden de 4 de marzo 1987, que desarrolla el Reglamento del juego de Loto Rápid.

Artículo 4.

1. Corresponderá al Consejo Ejecutivo planificar los juegos y las apuestas.

Esta planificación tendrá en cuenta la realidad y la incidencia social del juego y de las apuestas, sus repercusiones económicas y tributarias, y la necesidad de reducir, diversificar y no fomentar su hábito y de impedir en su gestión actividades monopolistas.

2. La planificación deberá establecer los criterios por los que se regirá la concesión de autorizaciones tanto por lo que respecta a la situación territorial y al número de las mismas como a las condiciones objetivas para obtenerlas.

⇒ Orden de 13 de enero 1984, por la que se autoriza la apertura y funcionamiento de un Hipódromo en Barcelona y la adjudicación de la organización de apuestas.
Decreto 339/2011, de 17 de mayo, que aprueba el Reglamento de comercialización de los juegos de lotería organizados y gestionados por la Entidad Autónoma de Juegos y Apuestas de la Generalidad.

Artículo 5.

1. El Departamento de Gobernación ha de aprobar las reglamentaciones especiales de los juegos y apuestas incluidos en el catálogo, que regularán los condicionamientos y las prohibiciones que se consideren necesarias para practicarlos.

2. Cada reglamentación ha de determinar como mínimo:

a) El régimen y ámbito de aplicación.

b) Los requisitos que deberán cumplir las personas o entidades que puedan ser autorizadas para gestionar y explotar el juego o la apuesta de que se trate.

c) El régimen de tramitación, modificación, renovación y caducidad de las autorizaciones.

d) Las normativas técnicas y urbanísticas de los locales donde pueda practicarse el juego y donde, en su caso, puedan producirse los resultados condicionantes.

e) Los horarios de apertura y cierre.

f) Los requisitos de admisión del personal y las condiciones de habilitación profesional.

g) El régimen de fabricación y de instalación de los materiales que deben ser utilizados.

Jurisprudencia.

– Artículo 5.2.g) aplicado por: TC (Sala Pleno) sentencia núm. 52/1998, de 24 de marzo de 1998 y Auto núm. 781/1984, de 13 de diciembre de 1984.

h) El régimen de gestión y explotación.

i) La documentación y el control contable.

j) El régimen de sanciones.

Artículo 6.

1. Salvo disposición en contrario del decreto de planificación, corresponderá a la Dirección General del Juego conceder las autorizaciones necesarias para gestionar y explotar los juegos y las apuestas.

2. En cada autorización será necesario precisar la persona o entidad titular del juego o de la apuesta autorizados y el local donde deberá hacerse la gestión o explotación.

3. Las autorizaciones se concederán discrecionalmente, tanto en lo que respecta a los titulares como en lo concerniente a los lugares, juegos y apuestas autorizados, pero con sujeción a las disposiciones generales determinadas en la planificación y la reglamentación sectorial correspondientes.

⇒ Título I Decreto 204/2001, de 24 de julio, por el que se aprueba el Reglamento de Casinos de Juego.
Título III y Disposición transitoria séptima de la Ley 13/2011, de 27 de mayo. Vid. parágrafo 3.
Artículos 3 y 19 Real Decreto 1614/2011, de 14 de noviembre. Vid. parágrafo 5.

Artículo 7.

Corresponderá a la Generalidad determinar y homologar las características técnicas de los tipos o modelos de materiales de juego y de sus instrumentos autorizados en Cataluña.

Suspendido de vigencia y aplicación por Providencia del TC de 5 julio 1984 por fallo de Providencia Tribunal Constitucional de 5 julio 1984. Recursos de Inconstitucionalidad núms. 480/1984 (acum.).
Levantada la suspensión de vigencia y aplicación por Auto Tribunal Constitucional de 13 diciembre núm. 781/1984. Recursos de Inconstitucionalidad núms. 480/1984 (acum.).

⇒ Artículo 141.1 Estatuto de Autonomía de Cataluña desarrollado por la Ley Orgánica 6/2006, de 19 de julio, ostentará competencia exclusiva cuando la actividad se desarrolle exclusivamente en Cataluña.
Artículo 16 Ley 13/2011, de 27 mayo. Vid. parágrafo 3.
Capítulo III Real Decreto 1613/2011, de 14 de noviembre. Vid. parágrafo 4.

Jurisprudencia.

– TC (Sala Pleno) sentencia núm. 52/1998, de 24 de marzo de 1998 y Auto núm. 781/1984, de 13 de diciembre de 1984.

Artículo 8.

Corresponderá al Departamento de Gobernación determinar las condiciones que deberá cumplir la publicidad de las actividades incluidas en el ámbito de la presente Ley.

⇒ Ley 34/1988, de 11 de noviembre, General de Publicidad. Vid. parágrafo 27.1.
Ley 7/2010, de 31 de marzo, General de la Comunicación Audiovisual. Vid. parágrafo 27.7.
Real Decreto 1624/2011, de 14 de noviembre, Aprueba el Reglamento de desarrollo de la Ley 7/2010, de 31 de marzo, General de la Comunicación Audiovisual. Vid. parágrafo 27.8.

Artículo 9.

Quedan prohibidos a los menores de edad y a cualquier persona que presente síntomas de embriaguez o de enajenación mental, la práctica de juegos, el uso de máquinas recreativas con premio y azar y la participación en apuestas y, en cualquier caso, la entrada en los locales que específicamente se dediquen a ello. Las reglamentaciones especiales podrán determinar condiciones más rigurosas de acceso y de uso.

⇒ Decreto 23/2005, de 22 de febrero, por el que se aprueba el Reglamento de Máquinas Recreativas y de Azar de Cataluña.
Artículo 26 Decreto 37/2010, de 16 de marzo, de aprobación del Reglamento de salones recreativos y de juego.
Artículos 26 y 27 del Decreto 86/2012, de 31 de julio, de aprobación del Reglamento de los juegos del bingo.
Artículos 6 y 9.2 Ley 13/2011, de 27 de mayo. Vid. parágrafo 3.

Artículo 10.

1. Al objeto de garantizar el cumplimiento más exacto de lo que dispone la presente Ley, corresponderá al Departamento de Gobernación el control de los aspectos administrativos y técnicos del juego y de las Empresas y locales que se dediquen a él.

2. Con este fin se creará y organizará un servicio especial de inspectores de juego, que se integrará en la policía de la Generalidad en el momento oportuno.

⇒ Artículo 24 Ley 13/2011, de 27 de mayo. Vid. parágrafo 3.
Artículos 57, 93-102, 107.3 y 130.2 Ley 30/1992, de 26 de noviembre. Vid. parágrafo 29.2.
Artículo 29 y ss. Decreto 241/1986, de 4 de agosto, por el que aprueba el Reglamento General de los Juegos de Lotería organizados por la Entidad Autónoma de Juegos y Apuestas de la Generalidad.
Artículo 16 Decreto 339/2011, de 17 de mayo, que aprueba el Reglamento de comercialización de los juegos de lotería organizados y gestionados por la Entidad Autónoma de Juegos y Apuestas de la Generalidad.
Disposición Final Octava Ley 13/2011, de 27 de mayo, por la que se modifica el artículo 8.1 de la Ley 2/2011, de 4 de marzo, de Economía Sostenible, para que la nueva entidad aparezca en la relación de "reguladores" junto con la Comisión Nacional de Energía, la Comisión del Mercado de Telecomunicaciones y la Comisión Nacional del Sector Postal. Vid. parágrafo 3.
Artículo 24 Ley 50/1997, de 27 de noviembre, del Gobierno.
Ley 15/2007, de 3 de julio, de Defensa de la Competencia.
Disposición Final 1ª Real Decreto 1613/2011, de 14 de noviembre. Vid. parágrafo 4.

Artículo 11.

...

✐ Derogado por disp. derog. de Ley núm. 1/1991, de 27 febrero.

⇒ Ley 1/1991, de 27 de febrero. Régimen sancionador en materia de juego. Vid. parágrafo 38.4.

Jurisprudencia.

– Artículo 11.2.1.o) aplicado por TS (Sala de lo contencioso-administrativo, Sección 6ª) sentencia de 26 de noviembre de 1996.
– Artículo 11.2.1.a) aplicado por TS (Sala de lo contencioso-administrativo, Sección 6ª) sentencia de 1 de febrero de 1996.
– Artículo 11.2.1.h) aplicado por TS (Sala de lo contencioso-administrativo, Sección 6ª) sentencia de 8 de marzo de 1994.

Artículo 12.

...

✐ Derogado por disp. derog. de Ley núm. 1/1991, de 27 febrero.

DISPOSICIONES FINALES

Primera.

En tanto los órganos de la Generalidad no hagan uso de las facultades reglamentarias que les otorga la presente Ley, se aplicarán las disposiciones generales de la Administración del Estado.

Segunda.

En tanto la Generalidad no haya homologado el material de juego, serán válidas en Cataluña las homologaciones realizadas por la Administración del Estado.

Jurisprudencia.

– TC (Sala Pleno) sentencia núm. 52/1988, de 24 de marzo de 1988.

Tercera.

Se autoriza al Consejo ejecutivo para que dicte las disposiciones necesarias para el desarrollo de la presente Ley.

Jurisprudencia.

– Capítulo III, artículos 34 y 35 Ley 13/2011, de 27 de mayo. Vid. parágrafo 3.

DISPOSICIONES ADICIONALES

Primera.

En el plazo de tres meses el Consejo ejecutivo deberá aprobar el primer catálogo de juegos autorizados en Cataluña que incluirá los juegos siguientes: Lotería. Ruleta. Veintiuno o black jack. Bola o boule. Treinta y cuarenta. Dados. Punto y banca. Bacarrá. Chemin de fer. Plena o bingo. Organización Nacional de Ciegos. Máquinas recreativas A, B y C. Boletos. Rifas. Tómbolas. Apuestas hípicas. Apuestas de galgos. Apuestas de frontón.

Jurisprudencia.

– TC (Sala Pleno) sentencia núm. 52/1988, de 24 de marzo de 1988.

Segunda.

Las apuestas externas referidas a los juegos incluidos en el catálogo a que se refiere la disposición adicional precedente sólo se podrán realizar en el ámbito territorial de Cataluña.

J) Extremadura

§ 16 LEY 6/1998, DE 18 JUNIO. LEY DEL JUEGO DE EXTREMADURA

(DOE núm. 82, de 18 julio [LEXT 1998, 147])

⇒ Desarrollada por Decreto 38/1999, de 23 de marzo.
En Extremadura, véase:
Decreto 131/2007, de 22 de mayo.
Decreto 113/2012, de 22 de junio.
Decreto 207/2010, de 12 de noviembre.
Decreto 117/2009, de 29 de mayo.
Decreto 115/2000, de 16 de mayo.
Decreto 202/2010, de 29 de octubre.
Orden de 5 de noviembre de 2010.
Decreto 22/2011, de 4 de febrero.
Orden de 26 de julio 2012.
Orden de 26 de julio 2012.
Orden de 20 de julio 2012.

🕮 *Bibliografía.*

– Comentario a la Sentencia núm. 878/2008 (Sala de lo Civil, Pleno), de 10 octubre, de Jesús Delgado Echeverría y Mª Ángeles Parra, en Cuadernos Civitas de Jurisprudencia Civil núm. 82/2010.

EXPOSICIÓN DE MOTIVOS

La Comunidad Autónoma de Extremadura asume, en virtud del artículo 7 del Estatuto de Autonomía, competencia exclusiva sobre casinos, juegos y apuestas, con la única exclusión de las apuestas mutuas deportivo-benéficas.

La presente Ley regula la actividad del Juego con una pretensión globalizadora y de generalidad, recogiendo las peculiaridades y realidad social del ámbito territorial de la Comunidad Autónoma de Extremadura.

El rango de Ley viene justificado por dos motivos fundamentales: en primer lugar, por afectar a un derecho fundamental, como es la libertad de empresa, reconocido en el artículo 38 de la Constitución, conjuntamente con los artículos 128 y 131 de la norma de cabecera estatal, que lo contempla como materia reservada a la Ley según el artículo 53.1 del citado texto legal; en segundo lugar, por establecer una tipificación de infracciones y previsión de sanciones en materia de juego, cuestiones afectadas, igualmente, por el principio de reserva de Ley.

El objetivo primordial de la Ley consiste en establecer unas reglas que ofrezcan a los ciudadanos la seguridad jurídica debida y, por otra parte, permita la adecuación normativa mediante desarrollo reglamentario, de una materia sujeta a innovación permanente.

Se agrupa el articulado de la Ley en siete capítulos, dedicados respectivamente, a establecer los principios básicos del sistema, configurar las distintas modalidades y establecimientos de Juego y Apuestas, las personas y empresas intervinientes, los usuarios, las competencias de los órganos de la Administración y, finalmente, establece las normas necesarias para garantizar su cumplimiento o, lo que es lo mismo, articular la condición de su eficacia a través del régimen sancionador.

Las actuaciones administrativas en relación con esta materia, no quedan modificadas con la asunción competencial por parte de nuestra Comunidad.

En este sentido, en primer lugar, se mantiene la posibilidad de que, desde el Ejecutivo, se establezca la planificación de la actividad del juego, utilizándose la distribución de autorizaciones concretas por lo que respecta a aquellos juegos, empresas y locales en que, por la importancia económica o la incidencia social, resulte aconsejable hacerlo.

Por último, la intervención administrativa se extiende también al material del juego. Esta intervención se desarrolla en tres niveles: con respecto a la fabricación, la reglamentación de las características técnicas de las máquinas y del material del juego en general, y a la homologación del material.

Por lo que se refiere a las infracciones administrativas, y dentro del marco que las transferencias permiten, se hace una detallada regulación de las mismas. Pues, al desaparecer la configuración de determinados juegos como constitutivos de delito, y reconocerse su realidad como una situación de hecho, se hace necesario, por las implicaciones que tiene, un adecuado control por parte de los poderes públicos competentes.

Se trata, pues, en resumen, de una ley no excesivamente extensa, para reservar su ulterior concreción a normas reglamentarias, que posibilita, por otra parte, el ejercicio de las competencias estatutarias en la materia, y busca claridad y solidez de sus principios para permitir desarrollar una actividad consentida por la sociedad y, al mismo tiempo, desde el punto de vista administrativo, armonizar los plurales intereses puestos en juego. Todo ello sin regular en este texto los aspectos tributarios que la actividad puede entrañar, salvo lo dispuesto en las Disposiciones Adicionales 1.ª y 2.ª

La misma pretende regular una realidad compleja, sin entrar en valoraciones éticas, pero sin olvidar las repercusiones sociales del abuso del juego en la familia y en la sociedad.

CAPÍTULO I

Disposiciones generales

Artículo 1. Objeto y ámbito de aplicación.

1. La presente Ley tiene por objeto la regulación, en el ámbito territorial de la Comunidad Autónoma de Extremadura, de todas las actividades relativas a los casinos, juegos y apuestas, según lo dispuesto en el artículo 7 del Estatuto de Autonomía.

2. Se incluyen, en particular, en el objeto de la presente Ley la regulación de:

a) Las actividades de juego y apuestas, entendiéndose como tales, a los efectos de esta Ley, aquellas en las que se arriesgan, entre partes a ganar o perder, cantidades de dinero o cualquier clase de bienes susceptible de valoración económica, sobre el resultado de un acontecimiento futuro e incierto, ya intervenga la habilidad o destreza de los participantes o exclusivamente la suerte o el azar, ya se produzca el resultado mediante la utilización de aparatos automáticos o con la única intervención de la actividad humana.

b) Las empresas dedicadas a la gestión y explotación de juegos y de apuestas, a la fabricación de materiales de juego y actividades conexas.

c) Los locales donde se realizan la gestión y explotación de juegos y de apuestas, así como aquellos donde se producen los resultados condicionantes.

d) Las personas que intervengan en la gestión, explotación y práctica de los juegos y apuestas.

e) La advertencia y prevención de posibles repercusiones en los usuarios, sus familias y la sociedad, por el uso abusivo del juego.

3. Quedan excluidos del ámbito de aplicación de esta Ley los juegos y apuestas de ocio y recreo constitutivos de usos sociales de carácter tradicional o familiar, siempre que no sean objeto de explotación lucrativa. Quedan también excluidas las máquinas recreativas o de tipo A, así como los salones recreativos en los que sólo se instalen este tipo de máquinas. Igualmente, se excluyen las empresas que exclusivamente tengan por objeto la explotación de estas máquinas o salones, por lo que no requerirán autorización administrativa para su instalación y funcionamiento así como tampoco la homologación e inscripción en los registros de modelos y de empresas regulados reglamentariamente.

4. Igualmente, quedan excluidos del objeto de la presente Ley los Juegos y Apuestas de ámbito estatal, así como los aspectos tributarios de los Juegos y las Apuestas.

✐ Ap. 3 modificado por art. 68.1 de la Ley núm. 2/2012, de 28 junio.

⇒ Ley Orgánica 9/1992, de 23 de diciembre, de Transferencia de Competencias a Comunidades Autónomas que accedieron a la Autonomía por la vía del artículo 143 de la Constitución. Corresponderá la competencia exclusiva en materia de juegos, apuestas y casinos, cuando la actividad se desarrolle exclusivamente en Andalucía.
Artículo 5 Ley 30/1992, de 26 de noviembre. Vid. parágrafo 29.2.
Artículo 7 Estatuto de Autonomía de Extremadura, desarrollado por la Ley Orgánica 1/1983, el cual establece competencia exclusiva sobre la materia de juegos, siempre y cuando la actividad se desarrolle en Extremadura.
Artículo 2.2 Ley 13/2011, de 27 de mayo, Vid. parágrafo 3.

Artículo 2. Prohibiciones.

Queda prohibida la práctica de todos los juegos y apuestas que, siendo objeto del ámbito de regulación de esta Ley, no estén incluidos en el Catálogo de Juegos y Apuestas de Extremadura. La infracción de este precepto dará lugar a la imposición de sanciones previstas en el Capítulo VII de esta Ley y el material utilizado en ello será objeto de comiso.

⇒ Artículo 2.2 y 9.2 Ley 13/2011, de 27 de mayo. Vid. parágrafo 3.
Real Decreto 1613/2011, de 14 de noviembre. Vid. parágrafo 4.
Real Decreto 1614/2011, de 14 de noviembre. Vid. parágrafo 5.

Artículo 3. Intervención administrativa.

1. La realización de cualquier actividad incluida en el ámbito de esta ley requiere la previa autorización administrativa.

En los términos, condiciones y requisitos que reglamentariamente se prevean, las asociaciones de empresas titulares de autorizaciones de juego presencial, o éstas individualmente, podrán desarrollar de forma remota a través de medios telemáticos, interactivos o de comunicación a distancia, determinadas actividades de juego y apuestas incluidas en el Catálogo de Juegos y Apuestas, con independencia de los juegos que amparen dichas autorizaciones, y previa la obtención de los correspondientes permisos.

2. Las autorizaciones y permisos se otorgarán cuando se cumplan los requisitos establecidos en la Ley y en los reglamentos, salvo que razones excepcionales de interés social o económico justifiquen su denegación. Si se limitase el número de autorizaciones a través de la correspondiente planificación, se otorgarán aquellas mediante concurso público.

La solicitud para la obtención de permisos de juego remoto que pudieran presentar las empresas que vayan a asociarse en los subsectores de casinos, bingos o máquinas, se realizará en virtud del número de autorizaciones de juego presencial existentes en cada momento referidas a establecimientos en casinos o bingos, o referidas al número de máquinas, y se presentará, al menos, por un 68 por ciento en los subsectores de casinos o bingos, o por un 26 por ciento en el subsector de máquinas, y si la presentación de la solicitud se realizara por empresas pertenecientes a distintos subsectores, exigirá que, al menos, cada uno aporte un mínimo del 10 por ciento en su correspondiente subsector y la suma de porcentajes de todos ellos acumule un 68 por ciento.

Reglamentariamente se determinará el régimen aplicable a los permisos de juego remoto que pudieran otorgarse para las solicitudes que formulen otras empresas no pertenecientes a los subsectores citados que, ocasionalmente, cuenten con autorizaciones de juego presencial.

3. Las autorizaciones señalarán de forma explícita sus titulares, el tiempo por el que se conceden, las actividades autorizadas y condiciones, y los lugares en los que pueden ser practicadas indicando las características que éstos deben poseer.

4. La autorización para la actividad de juego y apuestas en un determinado establecimiento requerirá la previa obtención de la correspondiente licencia o comunicación exigida en la normativa sectorial correspondiente, según se determine reglamentariamente.

5. Podrán ser revocadas las autorizaciones si desaparecen todas o algunas de las circunstancias que motivaron su otorgamiento y quedarán sin efecto si se incumplieren las condiciones a que estuvieren subordinadas.

6. Las autorizaciones serán transmisibles en los casos y condiciones que reglamentariamente se determinen, siempre previo conocimiento de la Administración. No serán transmisibles aquellas en cuyo otorgamiento se haya tenido en cuenta las circunstancias personales del titular.

7. Podrán ser titulares de las autorizaciones necesarias para la organización y explotación de los juegos o las apuestas regulados por esta Ley quienes no se encuentren en alguna de las siguientes circunstancias:

a) Haber sido condenados dentro de los cinco años anteriores a la fecha de la solicitud mediante sentencia firme por delito de falsedad, contra las personas, contra la propiedad o contra la Hacienda Pública.

Esta previsión alcanzará a las personas jurídicas en las que algunos de sus directivos o miembros de los órganos de gobierno se encuentren incursos en dicho supuesto.

b) Los quebrados no rehabilitados y quienes, habiéndose declarado en estado legal de suspensión de pagos o concurso de acreedores, hayan sido declarados insolventes o no hayan cumplido totalmente las obligaciones adquiridas.

c) Haber sido sancionados mediante resolución firme por dos o más infracciones tributarias graves, en los últimos cinco años, por tributos sobre el juego y apuestas.

La incursión en alguna de las circunstancias mencionadas con posterioridad al otorgamiento de la autorización llevará aparejada la pérdida de ésta, y no podrá volver a solicitarse durante un período de cinco años.

8. En ningún caso se podrán otorgar autorizaciones para instalar establecimientos específicos de juego en la zona de influencia de centros de enseñanza, la cual será determinada reglamentariamente.

✐ Modificado por art. 68.2 de Ley núm. 2/2012, de 28 junio.

⇒ Título III y Disposición transitoria séptima de la Ley 13/2011, de 27 de mayo. Vid. parágrafo 3.
Artículo 4 Decreto 117/2009, de 29 de mayo, aprueba el Reglamento de Máquinas Recreativas y de Azar y de Salones Recreativos y de Juego de la Comunidad Autónoma de Extremadura.
Capítulo II Título I Decreto 131/2007, de 22 de mayo, por el que se aprueba el Reglamento del Juego del Bingo de Extremadura.
Artículos 6-17 Decreto 115/2000, de 16 de mayo, por el que se aprueba el Reglamento de Casinos de Juego de Extremadura.
Artículos 3, 8, 9, 12 y 19 Real Decreto 1614/2011, de 14 de noviembre. Vid. parágrafo 5.
Artículo 42 Ley 30/1992, de 26 de noviembre, de Régimen Jurídico de las Administraciones Públicas y del Procedimiento Administrativo Común. Vid. parágrafo 29.2.
Artículos 6, 8, 14, 15, 17 Real Decreto 1614/2011, de 14 de noviembre. Vid. parágrafo 5.
Artículo 3 letras c), d), e) y f) Ley 13/2011, de 27 de mayo. Vid. parágrafo 3.
Ley 10/2010, de 28 de abril, de prevención del blanqueo de capitales. Vid. parágrafo 28.4.

Artículo 4. Catálogo de juegos y apuestas.

1. El Consejo de Gobierno aprobará mediante Decreto el Catálogo de Juegos y Apuestas de la Comunidad Autónoma de Extremadura. De cada juego y apuesta incluido en dicho Catálogo, se especificarán las diferentes denominaciones, las modalidades posibles, los elementos necesarios para practicarlo.

Las reglas esenciales que es preciso aplicar en los Juegos y Apuestas incluidas en el Catálogo, se regularan mediante Orden de la Consejería de Economía, Industria y Hacienda.

2. Los Juegos y Apuestas no incluidos en el Catálogo, o no amparados por el Estado, tendrán la consideración legal de prohibidos a todos los efectos.

⇒ Disposición Adicional Cuarta de la Ley 13/2011, de 27 de mayo. Vid. parágrafo 3.
Decreto 202/2010, de 29 de octubre. Aprueba el Catálogo de Juegos y Apuestas de la Comunidad Autónoma de Extremadura. Vid. parágrafo 39.1.

Artículo 5. Material de juego.

1. La práctica de los juegos y apuestas a los que se refiere la presente Ley, sólo podrá efectuarse con el material ajustado a los modelos homologados, que tendrá la consideración de material de comercio restringido.

2. El material no homologado que se use en la práctica de los juegos y apuestas que se regulan en esta Ley se reputará material clandestino y será objeto de comiso.

3. La fabricación, comercialización, distribución y mantenimiento del material de juego y apuestas requerirá autorización administrativa previa, en los términos previstos en los reglamentos específicos.

4. La Junta de Extremadura acreditará los centros de homologación y las condiciones técnicas del material de juego.

⇒ Artículo 16 Ley 13/2011, de 27 mayo. Vid. parágrafo 3.
Capítulo III Real Decreto 1613/2011, de 14 de noviembre. Vid. parágrafo 4.

Artículo 6. Publicidad.

1. De conformidad con la Ley 34/1988, de 11 de noviembre, General de Publicidad, con carácter general, y exceptuando la habilitación específica contenida en el párrafo siguiente, queda prohibida la publicidad, patrocinio o promoción, de los juegos y apuestas. La actividad publicitaria, de patrocinio y de promoción de la práctica del juego y de las apuestas, de los establecimientos dedicados a su práctica y de las empresas del sector del juego y de las apuestas, estará autorizada sólo a aquellas empresas que cuenten con la correspondiente autorización administrativa para la práctica de juegos o apuestas en el respectivo subsector, o a sus asociaciones.

2. Las disposiciones acerca de la publicidad ilícita contenidas en la legislación general sobre publicidad serán aplicables a la publicidad de la práctica de los juegos y de las apuestas, así como de los establecimientos dedicados a su práctica y de las empresas del sector del juego y de las apuestas.

3. La actividad publicitaria, de patrocinio y de promoción se ajustará a lo dispuesto en la Ley

34/2002, de 11 de julio, de servicios de la sociedad de la información y de comercio electrónico, y en la Ley 7/2010, de 31 de marzo, General de la Comunicación Audiovisual, y respetarán, en todo caso, la normativa sobre protección de menores.

En particular, de conformidad con lo establecido en la Ley 34/2002, de 11 de julio, las comunicaciones publicitarias por correo electrónico u otro medio de comunicación equivalente requerirán de la previa solicitud o de la expresa autorización de sus destinatarios.

4. La actividad publicitaria, de patrocinio y de promoción no alterará la dinámica de la práctica del juego o apuesta correspondiente, respetará los principios básicos sobre juego responsable, y deberá contener la advertencia de que "las autoridades sanitarias advierten que el juego abusivo perjudica la salud pudiendo producir ludopatía", y de que «la práctica está prohibida a los menores de edad.

✐ Modificado por art. 68.3 de Ley núm. 2/2012, de 28 junio.

⇒ Artículo 5 Decreto 117/2009, de 29 de mayo, aprueba el Reglamento de Máquinas Recreativas y de Azar y de Salones Recreativos y de Juego de la Comunidad Autónoma de Extremadura.
Artículo 6 Decreto 131/2007, de 22 de mayo, por el que se aprueba el Reglamento del Juego del Bingo de Extremadura.
Ley 34/1988, de 11 de noviembre, General de Publicidad. Vid. parágrafo 27.1.
Ley 7/2010, de 31 de marzo, General de la Comunicación Audiovisual. Vid. parágrafo 27.7.
Real Decreto 1624/2011, de 14 de noviembre, aprueba el Reglamento de desarrollo de la Ley 7/2010, de 31 de marzo, General de la Comunicación Audiovisual. Vid. parágrafo 27.8.

CAPÍTULO II

De los establecimientos y modalidades de juego

⇒ Título V Decreto 117/2009, de 29 de mayo, aprueba el Reglamento de Máquinas Recreativas y de Azar y de Salones Recreativos y de Juego de la Comunidad Autónoma de Extremadura.

Artículo 7. Establecimientos de juego.

1. Los juegos y apuestas podrán practicarse exclusivamente en los establecimientos que, reuniendo los requisitos exigidos en esta Ley y en las disposiciones que la desarrollen, sean autorizados expresamente para ello.

2. Podrán ser autorizados para la práctica de juegos y apuestas los siguientes establecimientos:

a) Casinos de juego.

b) Salas de bingo.

c) Salones de juego.

d) Cafeterías, restaurantes, bares, discotecas, pubs y karaokes, bares especiales, cafés teatro y cafés cantante, boleras, centros de ocio o recreo familiar, campings, recintos feriales, hoteles y demás establecimientos análogos.

De igual forma, se podrán autorizar, según cada modalidad de juego y apuesta, otros establecimientos abiertos al público.

3. Corresponde a la Administración de la Comunidad Autónoma de Extremadura autorizar la instalación y explotación de las máquinas de juego o apuestas y demás terminales y aparatos auxiliares necesarios para la práctica del juego de boletos, loterías o similares, cualesquiera que sea su titularidad pública o privada, que se emplacen en los establecimientos de hostelería destinados a bares, cafeterías, restaurantes o similares y en los recintos o espacios habilitados para la celebración de juegos, apuestas, rifas o tómbolas y combinaciones lucrativas.

4. El aforo y superficie de los establecimientos, así como las condiciones de funcionamiento se determinarán reglamentariamente.

5. La apertura de establecimientos abiertos al público en los que pretendan desarrollarse actividades de juegos y apuestas por parte de los operadores autorizados por otras Administraciones, requerirán la previa obtención de título habilitante otorgado por el Director General competente en materia de juego de la Comunidad Autónoma de Extremadura

De igual forma, también se precisará la obtención de título habilitante por parte del Director General competente en materia de juego de la Comunidad Autónoma de Extremadura para la instalación de equipos que permitan la participación en los citados juegos y apuestas, en cualquier establecimiento abierto al público.

6. En los establecimientos autorizados para la práctica de juegos y apuestas existirá un Libro de Reclamaciones a disposición de los jugadores y de la Administración.

✐ Modificado por art. 68.4 de Ley núm. 2/2012, de 28 junio.

⇒ Título III Decreto 131/2007, de 22 de mayo, por el que se aprueba el Reglamento del Juego del Bingo de Extremadura.
Título V Capítulo III del Decreto 117/2009, de 29 de mayo, aprueba el Reglamento de Máquinas Recreativas y de Azar y de Salones Recreativos y de Juego de la Comunidad Autónoma de Extremadura.
Capítulos I y II Título II del Decreto 115/2000, de 16 de mayo, por el que se aprueba el Reglamento de Casinos de Juego de Extremadura.
Orden de 26 de julio 2012, determina los porcentajes de detracción aplicables a las modalidades de juego del bingo.
Orden de 26 de julio 2012, aprueba los modelos de cartones en soporte físico para la práctica de las distintas modalidades de juego del bingo en la Comunidad Autónoma de Extremadura.
Orden de 20 de julio 2012, regula la modalidad de juego del bingo denominada «Superbingo».

Artículo 8. Casinos de juego.

1. Tendrán la consideración legal de Casinos de Juego los establecimientos que, reuniendo los requisitos exigidos, hayan sido autorizados para la practica de los juegos que, en el Catálogo de Juegos y Apuestas de Extremadura, se recojan como exclusivos de los Casinos de Juego.

2. Podrán también practicarse en los Casinos, previa autorización específica, los juegos autorizables a las entidades gestoras de juegos colectivos de dinero y azar y Salones de Juego.

3. La autorización de instalación de un Casino se hará mediante concurso público en el que se valorará, entre otros, el número de puestos de trabajo fijo, el interés turístico del proyecto, la solvencia de los promotores, la experiencia en el sector, el programa de inversiones y el cumplimiento de la condiciones concretas de la convocatoria. La concesión no excluye la obtención de la licencias preceptivas.

4. En la Comunidad Autónoma podrá autorizarse un casino de juego por cada medio millón de residentes o fracción, siempre que ésta supere los 250.000 habitantes determinados de acuerdo con los datos oficiales del censo.

5. Las características de todo orden de los establecimientos a que se refiere este precepto, así como servicios complementarios que puedan establecerse, serán determinados en la reglamentación correspondiente. Tendrán la consideración de servicios complementarios, los de restaurante, cafetería, auditorio, salas de fiesta, aparcamientos y otros servicios.

6. La autorización se concederá por un período mínimo de diez años sin perjuicio del régimen sancionador en caso de infracción.

⇒ Capítulos I y II Título II Decreto 115/2000, de 16 de mayo, por el que se aprueba el Reglamento de Casinos de Juego de Extremadura.
Orden de 5 de noviembre 2010, determina las reglas esenciales por las que han de regirse las modalidades de los juegos exclusivos de Casinos de Juego de la Comunidad Autónoma de Extremadura.

Artículo 9. Salas de juegos colectivos de dinero y azar.

1. Tendrán la consideración de salas de bingo los establecimientos que hayan sido autorizados para la práctica del juego del bingo en sus distintas modalidades.

2. En las salas de bingo podrán instalarse máquinas de tipo "B" en función del aforo del local y en los términos que se determinen reglamentariamente.

Asimismo, podrán practicarse, previa autorización, otros juegos de los incluidos en el Catálogo.

3. Las salas de bingo deberán disponer, como mínimo, de un área de recepción y una sala de juegos.

4. Las autorizaciones para la explotación de salas de bingo se concederán por un período de diez años y podrán ser renovadas.

✐ Modificado por art. 68.5 de Ley núm. 2/2012, de 28 junio.

⇒ Títulos I y II Decreto 131/2007, de 22 de mayo, por el que se aprueba el Reglamento del Juego del Bingo de la Comunidad Autónoma de Extremadura.

Artículo 10. Locales para la instalación de máquinas recreativas y recreativas con premio.

1. Tendrán la consideración de salones de juego aquellos establecimientos específicamente autorizados para instalar máquinas de tipo "B". Asimismo, podrán practicarse, previa autorización, otros juegos de los incluidos en el Catálogo.

2. En los establecimientos dedicados a la actividad de restaurante cafetería, bar, discoteca, pub y karaoke, bar especial, café teatro y café cantante, bolera, y análogos, podrá autorizarse la instalación de un máximo de dos máquinas, y en los establecimientos habilitados en recintos feriales,

hoteles, campings y centros de ocio y recreo familiar, o similares, el número de máquinas estará en función de su superficie útil, según se determine reglamentariamente.

No obstante, en los establecimientos citados en el anterior párrafo que tengan una superficie igual o superior a 60 metros cuadrados de zona de concurrencia o uso público, excluidos los aseos, podrá autorizarse la instalación de una máquina más, que deberá ser de las previstas en la letra c) del apartado 2 del artículo 12 de esta Ley, según se determine reglamentariamente.

Las obligaciones de los titulares de los establecimientos respecto del uso de las máquinas se establecerán reglamentariamente.

✐ Modificado por art. 68.6 de Ley núm. 2/2012, de 28 junio.

⇒ Capítulo III del Decreto 117/2009, de 29 de mayo, por el que se aprueba el Reglamento de Máquinas Recreativas y de Azar y de Salones Recreativos y de Juego de la Comunidad Autónoma de Extremadura.

Artículo 11.

...

✐ Suprimido por art. 68.7 de Ley núm. 2/2012, de 28 junio.

Artículo 12. Máquinas de juego.

1. Son máquinas de juego a los efectos de la presente Ley, los aparatos manuales o automáticos que, a cambio de un precio fijo, ofrecen al usuario el mero entretenimiento o la posibilidad de obtener un premio.

2. Las máquinas de juego se clasifican en los siguientes grupos:

a) Máquinas tipo "B" o recreativas con premio, son las que a cambio del precio de la partida o jugada conceden al usuario un tiempo de uso o de juego y, eventualmente, un premio en metálico, de acuerdo con el programa de juego.

Solo podrá autorizarse la instalación de máquinas de tipo "B" en los establecimientos dedicados a la actividad de restaurante cafetería, bar, discoteca, pub y karaoke, bar especial, café teatro y café cantante, bolera, y análogos, salas de bingo, salones de juego y casinos de juego.

b) Máquinas tipo "C", son las que a cambio del precio de la partida o jugada conceden al usuario un tiempo de juego y eventualmente pueden ofrecer un premio que siempre dependerá del azar.

Sólo podrá autorizarse la instalación de máquinas de tipo "C", en los casinos de juego.

c) Aquellas otras máquinas, manuales o automáticas, que permitan la obtención de premios combinando modalidades, elementos o mecanismos de diferentes juegos regulados en esta Ley y que no estén contempladas en los tipos anteriores, podrán clasificarse como tipo diferenciado y la reglamentación específica determinará su régimen jurídico.

3. Quedan excluidas de la presente Ley las máquinas expendedoras que se limiten a efectuar mecánicamente venta de productos y mercancías, siempre que el valor del dinero depositado en las máquinas corresponda al valor en mercado de los productos que entreguen, así como las máquinas tocadiscos o vídeo-discos y las máquinas o aparatos de competencia pura o deporte en donde el juego se realice sin la ayuda directa de componentes electrónicos.

Quedan también excluidas de la presente Ley las máquinas tipo A o recreativas, entendiéndose por tales las siguientes:

a) Aquellas que, a cambio de un precio, ofrecen al jugador un tiempo de utilización, sin que haya ningún tipo de premio o compensación en metálico, en especie o en forma de puntos canjeables, salvo la posibilidad de continuar jugando por el mismo importe inicial.

b) Las denominadas de realidad virtual, simulación y análogas, siempre y cuando el usuario intervenga en el desarrollo de los juegos.

c) Las de competencia pura o deportiva cuyos componentes electrónicos tengan influencia decisiva en el desarrollo del juego.

d) Los juegos recreativos sin premio desarrollados a través de ordenadores y otros soportes informáticos, tales como los videojuegos u otros programas informáticos de juego recreativo, practicados en locales abiertos al público, explotados lucrativamente a cambio de un precio mediante su instalación bien en la propia memoria del ordenador personal o de otros soportes informáticos, bien en una red de área local, o bien en otras redes informáticas de telecomunicaciones o análogas de carácter externo, sin perjuicio de lo dispuesto en la normativa sobre propiedad intelectual.

No obstante, lo dispuesto en este apartado se entenderá sin perjuicio de la necesidad de cumplimiento por tales máquinas de la normativa vigente dirigida a la protección de menores que les sea

de aplicación así como la que regule específicamente el contenido de los juegos o soportes a través de los cuales se practican.

4. Las máquinas reguladas en la presente Ley no podrán situarse en terrazas y zonas que sean de ocupación de vías públicas. Tampoco podrían instalarse máquinas de tipo "B" en los bares de centros y áreas comerciales o estaciones de transporte público si el local no se encuentra aislado de la zona de paso, en los bares que sean dependencias complementarias de otros locales y establecimientos destinados a espectáculos públicos y otras actividades recreativas o deportivas.

✐ Modificado por art. 68.8 de Ley núm. 2/2012, de 28 junio.

⇒ Título II Decreto 117/2009, de 29 de mayo, aprueba el Reglamento de Máquinas Recreativas y de Azar y de Salones Recreativos y de Juego de la Comunidad Autónoma de Extremadura.

CAPÍTULO III

De las loterías y apuestas

Artículo 13. Apuestas.

1. Las apuestas debidamente autorizadas podrán ser practicadas en el interior de los establecimientos y recintos destinados a la celebración de determinadas actividades deportivas o de competición y en otros lugares y establecimientos que se determinarán reglamentariamente, con exclusión expresa de los establecimientos de hostelería.

2. Se entiende por apuesta, a los efectos de esta Ley, cualquier actividad en la que se arriesga dinero u objetos económicamente evaluables sobre el resultado de un acontecimiento determinado, de desenlace incierto y ajeno a las partes intervinientes.

✐ Modificado por art. 68.9 de Ley núm. 2/2012, de 28 junio.

⇒ Artículo 3.c) Ley 13/2011, de 27 de mayo. Vid. parágrafo 3.

Artículo 14. Loterías.

1. El juego de lotería es aquel que mediante la prestación de un precio determinado se adquiere una opción para obtener, en su caso, un premio en dinero previamente contenido en la parte oculta del soporte empleado y que descubre el jugador (lotería presorteada) o, en otros casos, para obtenerlo tras un sorteo posterior (lotería postsorteada).

2. En todos los casos, el jugador, o bien recibe un soporte acreditativo de la participación en el que figuran los requisitos para obtener el premio (billete o boleto) o bien el juego se ejecuta directamente a través de una terminal conectada a una red informática.

Dichos soportes acreditativos de la participación tendrán la consideración de efectos estancados.

3. La organización de Loterías, ya sean presorteadas o postsorteadas, corresponderá a la Junta de Extremadura. Su explotación sólo podrá realizarse a través de una empresa pública o una sociedad mixta de capital público, o bien autorizarse mediante concurso a empresa privada, con los controles y finalidades de carácter social que pudieran establecerse.

⇒ Artículos 3.b) y 4 de la Ley 13/2011, de 27 de mayo. Vid. parágrafo 3.

Artículo 15. Rifas, tómbolas y combinaciones aleatorias.

1. Podrá autorizarse la celebración de Rifas, Tómbolas y Combinaciones Aleatorias en las condiciones y requisitos que se establezcan reglamentariamente.

Igualmente podrá autorizarse la celebración de Rifas y Tómbolas cuyo beneficio se destinará íntegramente a la financiación de fiestas populares, actividades culturales y deportivas y recuperación de arte y tradiciones populares.

2. Los premios de las Rifas y Tómbolas necesariamente tendrán que ser en especie y no canjeables en dinero. Las combinaciones aleatorias tendrán que tener una finalidad publicitaria.

⇒ Artículo 3.d), g) e i) Ley 13/2011, de 27 de mayo. Vid. parágrafo 3.

CAPÍTULO IV

De las personas y empresas intervinientes en el juego

Artículo 16. Empresas de juego.

1. La realización de las actividades incluidas en el ámbito de esta Ley por cualquier persona física o jurídica requerirá la previa autorización e inscripción en el Registro de juegos y apuestas de Extremadura.

2. Las empresas de juego y apuestas deberán constituir a disposición de la Comunidad Autó-

noma de Extremadura fianzas, las cuales estarán afectas a las responsabilidades en que puedan incurrir como consecuencia del incumplimiento de las obligaciones previstas en esta Ley y sus normas de desarrollo.

3. La Junta de Extremadura bien directamente, bien a través de empresas públicas o sociedades mixtas de capital público mayoritario, podrá asumir la realización de juegos y apuestas.

Asimismo, la organización, explotación y gestión de esos juegos y apuestas podrán estar a cargo de una entidad contratada que, bajo la supervisión de la Administración de la Comunidad Autónoma de Extremadura, tenga por objeto su exclusiva explotación, en los términos, condiciones y requisitos que se establezcan reglamentariamente.

4. Los empresarios de juego y apuestas están obligados a facilitar a la Administración Autonómica la información que ésta solicite a fin de cumplir las funciones de control y a efectos estadísticos.

5. La transmisión de acciones o participaciones de las entidades dedicadas a la organización y explotación de juegos y apuestas requerirá, en todo caso, comunicación previa a la Administración, quien comprobará la concurrencia de los requisitos del nuevo socio, en su caso.

6. Reglamentariamente podrá limitarse la participación de personas físicas o jurídicas en diferentes empresas o entidades dedicadas a la explotación del juego y las apuestas.

7. Lo dispuesto en este artículo será de aplicación a quienes esporádica o eventualmente sean autorizados para la organización y explotación de alguna modalidad de juego.

✐ Modificado por art. 68.10 de Ley núm. 2/2012, de 28 junio.

⇒ Artículo 13 Ley 13/2011, de 27 de mayo. Vid. parágrafo 3.
Apartado 3 del artículo 22 Ley 13/2011, de 27 de mayo. Vid. parágrafo 3.
Título III (capítulos I, II, IV) del Real Decreto 1614/2011, de 14 de noviembre. Vid. parágrafo 5.
Capítulo I Título II Decreto 131/2007, de 22 de mayo, por el que se aprueba el Reglamento del Juego del Bingo de Extremadura.

Artículo 17. Prohibiciones y limitaciones.

1. Las personas físicas o jurídicas que pretendan dedicarse a la explotación u organización de cualquier juego o apuesta, a la distribución y mantenimiento del material o de las máquinas, y a su fabricación, deberán inscribirse en el Registro de Juegos y Apuestas de Extremadura.

2. La inscripción en el Registro será requisito indispensable para el desarrollo de la actividad de juego o apuesta en la Comunidad Autónoma de Extremadura.

3. En el Registro se anotarán los establecimientos autorizados para la práctica del juego y las apuestas, las máquinas de juego, sus modelos y sus datos de identificación e instalación, los permisos de explotación y otros datos de interés relativos a la actividad de juego, así como cualquier modificación que se produzca en ellos.

4. Reglamentariamente se determinará la estructura del Registro, las condiciones y requisitos necesarios para la inscripción o anotación.

✐ Modificado por art. 68.11 de Ley núm. 2/2012, de 28 junio.

Artículo 18. Fianzas.

1. Las empresas y empresarios que realicen actividades relacionadas con el juego deberán constituir fianza en los términos, formas y cuantías que se prevean en los reglamentos de desarrollo. Tales afianzamientos quedarán afectos al cumplimiento por tales entidades y personas de sus obligaciones derivadas de los regímenes fiscal y sancionador, así como a la entrega de premios.

Los depósitos que se constituyan en entidades públicas o privadas expresamente afectos al pago de los premios derivados de las actividades lúdicas a que se refiere esta ley, serán inembargables, salvo lo establecido en los párrafos siguientes.

2. Las obligaciones a que se refiere el apartado 1 deberán hacerse efectivas de oficio contra las fianzas depositadas, una vez transcurrido el período voluntario de pago.

3. Una vez ejecutada una fianza, la persona o entidad que la haya constituido dispondrá del plazo previsto reglamentariamente para reponerla íntegramente; si no lo hiciere, se suspenderá la correspondiente autorización hasta que la fianza haya sido totalmente repuesta.

4. Si una fianza fuere insuficiente para satisfacer las obligaciones que hayan de hacerse efectivas, deberá indicarse el cobro por vía de apremio de la parte pendiente de la deuda, previo requerimiento.

5. Las fianzas se extinguirán si desapareciesen las causas que motivaron su constitución si no

hubieren responsabilidades pendientes o si hubiera transcurrido el plazo máximo de prescripción de dichas responsabilidades, en cuyos casos deberán ser devueltas, previa liquidación, si procede.

⇒ Artículo 37 y ss. Decreto 117/2009, de 29 de mayo, aprueba el Reglamento de Máquinas Recreativas y de Azar y de Salones Recreativos y de Juego de la Comunidad Autónoma de Extremadura.
Capítulo III Título II del Decreto 131/2007, de 22 de mayo, por el que se aprueba el Reglamento del Juego del Bingo de Extremadura.
Artículo 10.4 del Decreto 115/2000, de 16 de mayo, por el que se aprueba el Reglamento de Casinos de Juego de la Comunidad Autónoma de Extremadura.
Artículo 14 Ley 13/2011, de 27 de mayo. Vid. parágrafo 3.
Capítulo III y Anexos I y II del Real Decreto 1614/2011, de 14 de noviembre. Vid. parágrafo 5.

Artículo 19. Empresas gestoras de casinos.

Las empresas titulares de autorizaciones de casinos de juego deberán reunir los siguientes requisitos mínimos:

a) Deberán constituirse como sociedad anónima, tener un capital social suscrito y totalmente desembolsado de 100.000.000 de pesetas.

b) Tener órgano de administración en forma colegiada con tres o más administradores.

c) Deberán constituir ante la Administración garantías en forma de hipotecas, prendas, avales o pólizas de caución por importe de 100.000.000 de pesetas, valoradas de conformidad con las normas tributarias.

⇒ Capítulo III Título I del Decreto 115/2000, de 16 de mayo, por el que se aprueba el Reglamento de Casinos de Juego de Extremadura.

Artículo 20. Entidades gestoras de salas de juegos colectivos de dinero y de azar.

Las empresas titulares de tales Salas deberán reunir los siguientes requisitos mínimos:

a) Deberán constituirse como sociedad anónima o sociedad limitada, y tener un capital social suscrito y totalmente desembolsado de 20.000.000 de pesetas.

b) Tener órgano de administración en forma colegiada

c) Deberán constituir ante la Administración garantías en forma de hipotecas, prendas, avales o pólizas de caución por importe de 25.000.000 de pesetas, valoradas de conformidad con las normas tributarias.

Artículo 21. Empresas titulares de salones de juego.

Podrán ser titulares de Salones de Juego las personas físicas o jurídicas, estableciéndose reglamentariamente las condiciones que debe reunir, la cuantía del afianzamiento que en su caso deban constituir, el número de máquinas Tipo B a instalar, el aforo y superficie permitidos.

Artículo 22. Empresas operadoras de máquinas de juego.

1. La explotación de máquinas de juego en locales autorizados sólo podrá llevarse a cabo por empresas operadoras.

2. Tendrán tal consideración las personas físicas o jurídicas que previamente autorizadas, sean inscritas en el correspondiente Registro de la Comunidad Autónoma de Extremadura.

3. En el caso de entidades jurídicas constituidas bajo formas societarias su capital social mínimo será de 15.000.000 de pesetas, que deberán estar enteramente suscritos y desembolsados, al menos en sus dos terceras partes.

4. En el caso de que la titularidad corresponda a personas físicas éstas deberán constituir ante la Administración garantías en forma de hipotecas, prendas, avales o pólizas de caución por importe de 15.000.000 de pesetas, valoradas de conformidad con las normas tributarias.

5. La autorización de Empresa Operadora se concederá por un período de ocho años renovables.

6. Las entidades titulares de Casinos de Juego, cuando recojan todos y cada uno de los juegos que en el Catálogo de Juegos y Apuestas de Extremadura se recogen como exclusivos de los Casinos de Juego, tendrán la condición de Empresa Operadora

7. Sin perjuicio de lo establecido en el párrafo primero de este artículo, los titulares de entidades gestoras de juegos colectivos de dinero y azar y Salones de Juego, podrán explotar directamente las Máquinas de Juego instaladas en sus Establecimientos de Juego, previa autorización administrativa. Reglamentariamente se establecerán los requisitos necesarios para la concesión de dicha autorización y la constitución de las garantías pertinentes.

⇒ Decreto 117/2009, de 29 de mayo, aprueba el Reglamento de Máquinas Recreativas y de Azar y de Salones Recreativos y de Juego de la Comunidad Autónoma de Extremadura.

Artículo 23. Empresas concesionarias de loterías y sorteos.

1. La explotación de loterías y sorteos podrá efectuarse en lugares autorizados por empresas de loterías y sorteos constituidas y autorizadas al efecto.

2. Las entidades a que se refiere el presente precepto deberán tener un capital social suscrito y totalmente desembolsado de 200.000.000 de pesetas. Reglamentariamente se establecerán los términos en los que se constituirán ante la Administración, garantías en forma de hipotecas, prendas, avales o pólizas de caución por importe equivalente valoradas de conformidad con las normas tributarias.

3. Las Empresas dedicadas a esta actividad habrán de tener, asimismo, administración colegiada.

⇒ Disposición Adicional Primera de la Ley 13/2011, de 27 de mayo. Vid. parágrafo 3.

Artículo 24. Personal empleado y directivo.

1. Reglamentariamente se determinará qué personas deberán estar en posesión del documento profesional para prestar servicios en empresas dedicadas a la gestión y explotación de juegos y apuestas, así como las condiciones para obtenerlo.

En todo caso, deberán cumplir los siguientes requisitos:

a) No encontrarse incurso en alguna de las circunstancias previstas en el artículo 3.7. a) de esta Ley.

b) No haber sido sancionado en los dos últimos años mediante resolución firme por infracción muy grave o en el último año por infracción grave en esta materia.

2. La imposición de una sanción por falta grave o muy grave anula el documento profesional del sancionado.

3. Los documentos profesionales serán expedidos por un plazo de cinco años y podrán ser renovados por idéntico período.

✐ Modificado por art. 68.12 de Ley núm. 2/2012, de 28 junio.

⇒ Artículos 15 y 36 Ley 13/2011, de 27 de mayo. Vid. parágrafo 3.

CAPÍTULO V

De los usuarios

Artículo 25. Usuarios.

1. Los usuarios o participantes en los juegos y apuestas tienen los siguientes derechos:

a) A la práctica, uso, o participación en el juego durante el tiempo correspondiente a la partida de que se trate.

b) Al cobro de los premios que les pudiera corresponder, de conformidad con el reglamento específico de cada juego.

c) A obtener información sobre las reglas del juego.

d) A formular las reclamaciones que estimen oportunas.

e) A utilizar los medios administrativos establecidos en esta Ley y reglamentos que la desarrollen que les protegen para asegurar un juego responsable.

f) Cualquier otro que se determine en los correspondientes reglamentos.

2. A los menores de edad y a los incapacitados legalmente se les prohibirá la entrada en los establecimientos en los que específicamente se desarrollen juegos y apuestas.

Los menores de edad y los incapacitados judicialmente no podrán practicar juegos, participar en apuestas, ni usar máquinas de juego con premio.

3. Las reglamentaciones específicas podrán establecer otras limitaciones especiales de acceso y práctica.

✐ Modificado por art. 68.13 de Ley núm. 2/2012, de 28 junio.

⇒ Artículos 6 y 8.1.c) Ley 13/2011, de 27 de mayo. Vid. parágrafo 3.
Ley Orgánica 15/1999, de 13 de diciembre, de Protección de Datos de Carácter Personal, Vid. parágrafo 27.2.
Real Decreto 1720/2007, de 21 de diciembre, por el que se aprueba el Reglamento de desarrollo de la Ley Orgánica 15/1999, de 13 de diciembre. Vid. parágrafo 27.3.
Capítulo VII del Real Decreto 1613/2011, de 14 de noviembre. Vid. parágrafo 4.

Artículo 26. Registro de limitaciones de acceso.

1. No estará permitida la entrada a los Salones de juego de los casinos y Salas a las personas incluidas en el Registro de Limitaciones de Acceso que llevará el órgano competente, en el cual se incluirá:

a) A las personas sancionadas por infracciones graves, o muy graves en aplicación de las Disposiciones de esta Ley o de los Reglamentos que la desarrollen que lleven aparejada tal sanción.

b) A quienes lo soliciten voluntariamente por considerar que necesitan de dicha previsión administrativa, en tanto no soliciten su exclusión.

c) A quienes así lo ordene una resolución judicial.

d) Los funcionarios civiles y militares que manejen fondos públicos.

e) Los funcionarios adscritos a las funciones y servicios del Juego y las Apuestas en la Comunidad Autónoma de Extremadura.

f) En ningún caso podrán participar en los juegos autorizados, los accionistas, partícipes o titulares de la propia empresa, su personal, directivos y empleados, así como los cónyuges, ascendientes y descendientes de primer grado.

2. Las personas a que se refiere el apartado anterior deberán ser incluidas en el Registro mediante anotación una vez la empresa reciba notificación del órgano competente al efecto.

3. En los establecimientos autorizados podrán aplicarse sistemas de control de admisión en las condiciones que reglamentariamente se determinen.

⇒ Artículo 54 del Decreto 117/2009, de 29 de mayo, por el que se aprueba el Reglamento de Máquinas Recreativas y de Azar y de Salones Recreativos y de Juego de la Comunidad Autónoma de Extremadura.
Artículo 20 del Decreto 115/2000, de 16 de mayo, por el que se aprueba el Reglamento de Casinos de Juego de la Comunidad Autónoma de Extremadura.
Artículos 36 y 37 del Decreto 131/2007, de 22 de mayo, por el que se aprueba el Reglamento del Juego del Bingo de la Comunidad Autónoma de Extremadura.

CAPÍTULO VI

De los órganos competentes en materia de juegos y apuestas

Artículo 27. Competencias del Consejo de Gobierno.

Corresponde al Consejo de Gobierno, a propuesta del Consejero de Economía, Industria y Hacienda:

a) La aprobación del Catalogo de Juegos y Apuestas de la Comunidad Autónoma de Extremadura.

b) Aprobar la planificación general del Sector, teniendo en cuenta la realidad y la incidencia social del juego y de las apuestas, sus repercusiones económicas y tributarias y la necesidad de diversificar el juego, dando cuenta a la Asamblea de Extremadura.

c) El desarrollo reglamentario general de esta Ley.

d) Cualesquiera otras competencias que le asigne la presente Ley.

Artículo 28. Competencias de la Consejería de Economía, Industria y Hacienda.

Corresponde a la Consejería de Economía, Industria y Hacienda:

a) La elaboración de las normas necesarias para el control y dirección de los juegos y apuestas.

b) La concesión de las autorizaciones necesarias para realizar las actividades relacionadas con los juegos y apuestas.

c) La vigilancia y control de las actividades relacionadas con los juegos y apuestas.

d) Las reglas esenciales que es preciso aplicar en los Juegos y Apuestas incluidas en el Catálogo.

e) Cualesquiera otras competencias que le asigne la presente Ley.

Artículo 29. Comisión del Juego de Extremadura.

1. La Comisión del Juego de Extremadura, dependiente de la Consejería de Economía, Industria y Hacienda, es el órgano consultivo, de estudio y asesoramiento de las actividades relacionadas con el juego y apuestas que se desarrollen en el ámbito territorial de la Comunidad Autónoma de Extremadura.

2. En el plazo máximo de tres meses desde la entrada en vigor de la presente Ley, el Consejo de Gobierno determinará reglamentariamente su organización, funcionamiento y composición, en

la que estarán al menos representadas la Administración regional, las organizaciones sindicales y empresariales más representativas, así como las asociaciones de carácter regional de ludópatas que existan en Extremadura.

⇒ Capítulo III artículos 34 y 35 Ley 13/2011, de 27 de mayo. Vid. parágrafo 3.
Decreto 22/2011, de 4 de febrero, regula la composición, organización y funcionamiento de la Comisión del Juego de Extremadura. Vid. parágrafo 39.2.
Real Decreto 444/1977, de 11 de marzo, que regula la Comisión Nacional del Juego. Vid. parágrafo 25.1.
Disposición Adicional vigésima de la Ley 56/2007, de 28 de diciembre, Vid. parágrafo 27.4.
Artículo 9, Disposiciones Transitorias sexta y séptima de la Ley 13/2011, de 27 de mayo. Vid. parágrafo 3.
Artículos 5 y 8 de la Ley 30/1992, de 26 de noviembre. Vid. parágrafo 29.2.
Acuerdo del Consejo de Ministros de 3 de junio de 2011.

CAPÍTULO VII

Del Régimen sancionador

⇒ Título VI de la Ley 13/2011, de 27 de mayo. Vid. parágrafo 3.
Título VII del Decreto 117/2009, de 29 de mayo, aprueba el Reglamento de Máquinas Recreativas y de Azar y de Salones Recreativos y de Juego de la Comunidad Autónoma de Extremadura.
Título V del Decreto 131/2007, de 22 de mayo, por el que se aprueba el Reglamento del Juego del Bingo de Extremadura.
Título III del Decreto 115/2000, de 16 de mayo, por el que se aprueba el Reglamento de Casinos de Juego de Extremadura.
Ley 30/1992, de 26 de noviembre, de Régimen Jurídico de las Administraciones Públicas y del Procedimiento Administrativo Común. Vid. parágrafo 29.2.
Real Decreto 1398/1993, de 4 de agosto, aprueba el Reglamento del Procedimiento para el ejercicio de la potestad sancionadora. Vid. parágrafo 29.3.
LO 12/1995, modificada por la Ley 6/2011, de 30 de junio.

Artículo 30. Infracciones administrativas.

1. Son infracciones administrativas en materia de juego las acciones u omisiones tipificadas en la presente Ley y especificadas en las disposiciones reglamentarias que la desarrollen.

2. Las infracciones administrativas en materia de juego se clasifican en muy graves, graves y leves.

Artículo 31. Infracciones muy graves.

Son infracciones muy graves:

1. Constituyen infracciones muy graves:

a) La organización, instalación, gestión o explotación de juegos y apuestas, así como permitir estas actividades, sin haber obtenido la correspondiente autorización o inscripción o los documentos exigidos en las normas, o con incumplimiento de los requisitos y condiciones en ellas establecidos.

b) La realización o consentimiento de las actividades mencionadas en el apartado anterior con elementos de juego o máquinas superiores en número al autorizado o previsto por las normas, así como su realización o consentimiento en establecimientos, recintos, lugares o por personas no autorizados.

c) La fabricación, importación, comercialización, distribución y explotación de máquinas o elementos de juego no homologados.

d) La utilización de datos o aportación de documentos no conformes con la realidad para obtener los permisos, autorizaciones o inscripciones.

e) La modificación unilateral de cualesquiera de las condiciones esenciales en virtud de las cuales se concedieron las preceptivas autorizaciones.

f) La cesión de las autorizaciones otorgadas, incumpliendo las condiciones o requisitos establecidos reglamentariamente.

g) La manipulación de los juegos y apuestas o del material.

h) La admisión de apuestas o la concesión de premios que excedan de los máximos previstos en cada actividad de juego.

i) El impago total o parcial a los apostantes o jugadores de las cantidades ganadas.

j) La concesión de préstamos directamente, o por medio de terceras personas a los jugadores o apostantes, en los lugares donde se practique el juego, realizada por parte de los titulares o empleados de las empresas organizadoras, explotadoras o del establecimiento, así como sus cónyuges, ascendientes y descendientes en primer grado.

k) La participación como jugadores de las personas señaladas en el apartado anterior, directa-

mente o por medio de terceras personas, en los juegos o apuestas que gestionen o exploten dichas empresas o se desarrollen en sus establecimientos.

l) La participación directa en el desarrollo de los juegos y apuestas de los propietarios, accionistas o partícipes de las empresas de juego, así como sus cónyuges, ascendientes y descendientes hasta el primer grado.

m) La obstaculización e impedimento de las funciones de control y vigilancia en el ámbito de la inspección.

n) La venta de cartones de juego de bingo, boletos o billetes de juego, apuestas, rifas, tómbolas, a precio diferente del autorizado.

ñ) La contratación de personal que no disponga del documento profesional.

o) Permitir la práctica de juego o el acceso a los establecimientos de juego y apuestas, a las personas que lo tengan prohibido en virtud de esta Ley.

p) Efectuar publicidad de los juegos y apuestas o de los establecimientos en que se practiquen, sin la debida autorización o al margen de los límites fijados.

q) Ejercer coacción o intimidación sobre los jugadores en caso de protesta o reclamación.

r) La reincidencia, por la comisión de una segunda infracción grave en el plazo de un año.

2. También constituyen infracciones muy graves las conductas descritas en el apartado anterior, entendiendo incluidas las especificaciones que resulten necesarias para la determinación de las conductas que pudieran corresponder a la explotación y comercialización de los juegos desarrollados de forma remota, a través de medios telemáticos, interactivos o de comunicación a distancia.

✐ Modificado por art. 68.14 de Ley núm. 2/2012, de 28 junio.

Artículo 32. Infracciones graves.

1. Constituyen infracciones graves:

a) La práctica de juegos y apuestas en establecimientos públicos, círculos tradicionales, clubs privados o públicos, que no tengan tales actividades en sus previsiones estatutarias, siempre que cada jugada o apuesta supere la cuarta parte del salario mínimo interprofesional mensual o cuando el total de las jugadas o apuestas de cada participante alcance o supere, en un período de 24 horas, el salario mínimo interprofesional mensual.

b) No tener o llevar incorrectamente los libros, hojas de reclamaciones o registros exigidos en la presente Ley o en la correspondiente reglamentación de juego, negarse a ponerlos a disposición de quien los reclame, así como no dar curso a las reclamaciones formuladas.

c) No remitir en plazo a los órganos competentes la información y datos que la normativa exija.

d) No exhibir en el establecimiento de juego o, en su caso, en las máquinas, el documento acreditativo de la correspondiente autorización, así como aquellos otros documentos que en desarrollo de esta Ley se exijan.

e) La conducta desconsiderada hacia los jugadores o los apostantes, tanto durante el desarrollo del juego o de la apuesta, como en el caso de protestas o reclamaciones de éstos.

f) La transferencia de acciones o participaciones sociales sin notificarlo previamente.

g) El incumplimiento de las normas técnicas previstas en el reglamento de cada juego o apuesta.

h) La reincidencia, por la comisión de una tercera infracción leve en el plazo de un año.

i) La conducta de los jugadores y visitantes que consista en la participación en juegos y apuestas clandestinos o ilegales, la manipulación de máquinas o elementos de juego, la perturbación del orden en las salas dedicadas a juego y apuestas, la omisión de la colaboración debida a los agentes de la autoridad y, en general, cualquier comportamiento que suponga incumplimiento de los requisitos o prohibiciones establecidos en la normativa vigente.

2. También constituyen infracciones graves las conductas descritas en el apartado anterior, entendiendo incluidas las especificaciones que resulten necesarias para la determinación de las conductas que pudieran corresponder a la explotación y comercialización de los juegos desarrollados de forma remota, a través de medios telemáticos, interactivos o de comunicación a distancia.

✐ Modificado por art. 68.15 de Ley núm. 2/2012, de 28 junio.

Artículo 33. Infracciones leves.

1. Constituyen infracciones leves:

a) No disponer de fichero de visitantes en los establecimientos autorizados para el juego, tenerlos incompletos o inexactos, de acuerdo con lo que se determine reglamentariamente.

b) La exhibición de la documentación preceptiva de manera que dificulte su visibilidad, o la no adopción de las medidas necesarias para impedir su deterioro o manipulación.

c) Cualquier acción u omisión que suponga el incumplimiento de los requisitos o prohibiciones establecidas en esta Ley no señaladas como faltas graves o muy graves.

2. También constituyen infracciones leves las conductas descritas en el apartado anterior, entendiendo incluidas las especificaciones que resulten necesarias para la determinación de las conductas que pudieran corresponder a la explotación y comercialización de los juegos desarrollados de forma remota, a través de medios telemáticos, interactivos o de comunicación a distancia.

✎ Modificado por art. 68.16 de Ley núm. 2/2012, de 28 junio.

Artículo 34. Responsables.

1. Son responsables de las infracciones las personas físicas o jurídicas que realicen acciones u omisiones tipificadas como tales infracciones y los inductores.

2. Asimismo son responsables de las infracciones los titulares de las autorizaciones administrativas, si se trata de sujetos distintos cuando los toleren.

3. Asimismo son responsables de las infracciones los titulares de las autorizaciones administrativas, sus gerentes y directivos o los encargados o responsables de un local donde se practique el juego cuando también la comisión reiterada de actividades de juego irregular, o cuando no siendo reiterada resulte evidente la contravención.

Los reglamentos de desarrollo graduarán esta responsabilidad.

Artículo 35. Responsabilidad de los jugadores.

1. Son infracciones cometidas por jugadores y visitantes de locales donde se practica el juego:

a) Entrar en el local o participar en el juego teniéndolo prohibido.

b) Utilizar fichas, cartones u otros elementos de juego que sean falsos conociendo su irregularidad.

c) Manipular máquinas o elementos de juego.

d) Participar en juegos y apuestas clandestinas o ilegales.

e) Interrumpir sin causa justificada una partida o un juego.

f) Impedir la colaboración debida a los agentes de la autoridad.

g) Perturbar el orden en las Salas de Juego.

h) Cometer, en general, cualquier tipo de irregularidad en la práctica del juego.

2. Estas infracciones podrán ser graves o leves, atendiendo al lucro obtenido, desorden provocado, reiteración y, en general, daños.

Artículo 36. Sanciones.

1. Las infracciones calificadas como muy graves se sancionarán con multa de hasta 600.000 euros.

En atención a las circunstancias que concurran y trascendencia de la infracción, podrá imponerse, accesoriamente, las siguientes sanciones:

a) Inhabilitación de la persona sancionada por un período de dos a quince años para actividades de juego y apuestas, y consiguiente revocación de las autorizaciones de las que sea titular.

b) Revocación de las autorizaciones para actividades de juego y apuestas, sin que puedan volver a obtenerse por el mismo titular durante un período de dos a quince años, o clausura del establecimiento durante el mismo período.

c) Suspensión de las autorizaciones o cierre del establecimiento para actividades de juego y apuestas por un período máximo de dos años.

d) El comiso de las máquinas o elementos de juego o apuestas.

No podrán obtenerse por terceros nuevas autorizaciones durante el período de dos años, cuando se impongan las sanciones accesorias de inhabilitación de la persona sancionada, revocación de las

autorizaciones o clausura del establecimiento, ni durante el plazo de un año cuando se hubiera impuesto la de suspensión o cierre.

2. Las infracciones graves se sancionarán con una multa de hasta 60.000 euros.

En atención a las circunstancias que concurran y trascendencia de la infracción, podrá imponerse, accesoriamente las siguientes sanciones:

a) La suspensión de las autorizaciones o cierre del establecimiento para actividades de juego o apuestas por un período máximo de un año.

b) El comiso de las máquinas o elementos de juego y apuestas.

Cuando se impongan las sanciones accesorias de suspensión o cierre, no podrán obtenerse por terceros nuevas autorizaciones durante el período de seis meses.

3. Las infracciones leves se sancionarán con una multa de hasta 6.000 euros.

4. Las sanciones previstas en los apartados anteriores también se aplicarán, según su graduación, a las infracciones tipificadas sobre explotación y comercialización de los juegos desarrollados de forma remota, a través de medios telemáticos, interactivos o de comunicación a distancia, entendiendo incluidas en éstas sanciones las vinculadas a dicha explotación y comercialización.

5. En los establecimientos cuya actividad principal no sea el juego o las apuestas, no podrán imponerse la clausura o cierre, pero sí la prohibición de instalar y practicar las referidas actividades.

✐ Modificado por art. 68.17 de Ley núm. 2/2012, de 28 junio.

Artículo 37. Órgano sancionador.

1. Los expedientes de infracción serán incoados por resolución del Director General competente en la materia y tramitados por el personal funcionario de él dependiente.

2. Concluso el procedimiento se elevarán las actuaciones con propuesta de resolución al Consejero de Economía, Industria y Hacienda si se hubiese tipificado la infracción, como falta grave o muy grave, o al Director General si fuese leve.

3. Las resoluciones de ambas autoridades agotan la vía administrativa.

Artículo 38. Medidas cautelares.

1. Cuando existan indicios de infracción grave o muy grave se podrá acordar como medida cautelar, previa audiencia del interesado, la suspensión de las autorizaciones, la clausura de los establecimientos en que se organice o practique el juego y apuestas sin estar autorizados, así como el comiso, precinto y depósito de las máquinas, material, elementos de juego y apuesta y del dinero obtenido, para asegurar la eficacia de la resolución que pudiera recaer, si existen elementos de juicio suficientes para ello.

2. Los agentes de la autoridad, en el momento de levantar acta por presuntas infracciones muy graves, podrán acordar como medidas cautelares el precinto y depósito de las máquinas de juego y de otros materiales utilizados para la práctica del juego y apuestas, así como del dinero obtenido. En este caso, el órgano competente para iniciar el expediente deberá confirmar o levantar la medida cautelar adoptada en el plazo máximo de veinte días, previa audiencia al interesado, vencido el cual, si no ha sido ratificada, quedará sin efecto.

✐ Modificado por art. 68.18 de Ley núm. 2/2012, de 28 junio.

Artículo 39. Prescripción.

Las infracciones leves prescribirán a los seis meses, las graves a los dos años y las muy graves a los tres años. Las sanciones impuestas por infracciones muy graves prescribirán a los tres años, las impuestas por infracciones graves a los dos años y las impuestas por faltas leves al año.

El término de la prescripción comenzará a contar desde el día en que se hubiere cometido la infracción.

Esta prescripción se interrumpirá desde que el procedimiento se dirija contra el infractor, volviendo a correr de nuevo el tiempo de la prescripción desde que aquél termine sin sanción o se paralice el procedimiento durante más de tres meses, si no es por causa imputable al interesado.

El plazo de prescripción de las sanciones comenzará a contarse desde el día siguiente a aquel en que adquiera firmeza la resolución por la que se impone la sanción.

Artículo 40. Procedimiento sancionador.

1. El procedimiento sancionador se ajustará a lo previsto en la Ley de Procedimiento Administrativo Común, así como por el Reglamento de la Comunidad Autónoma de Extremadura sobre procedimientos sancionadores seguidos en la misma.

2. Reglamentariamente podrán establecerse disposiciones que regulen especificaciones por razón de la materia.

DISPOSICIONES ADICIONALES

Primera.

1. Reglamentariamente se determinarán las condiciones técnicas de las máquinas de tipo "A" y "A1" definidas en esta Ley, velando especialmente por la protección de los menores y de los jóvenes.

La expedición de la guía de circulación en el territorio de la Comunidad Autónoma de Extremadura de las máquinas de tipo "A" y "A1" estará sujeta al pago de la tasa por prestación del correspondiente servicio.

Jurisprudencia.

– Apartado 1 párrafo 2 aplicado por: TSJ Extremadura (Sala de lo contencioso-administrativo Sección 1ª) sentencia núm. 1557/2003, de 25 de noviembre, de 2003.

La guía de circulación de las máquinas de tipo "A" y "A1" habilitará a la empresa operadora para su explotación indefinida, hasta tanto no se produzca la extinción y revocación de la autorización de explotación por las causas establecidas reglamentariamente.

Ap. 1 modificado por disp. adic. 1.1 de Ley núm. 6/2008, de 26 diciembre.

2. Explotar máquinas sin la guía de circulación, transmitirlas sin notificar tal hecho a la Administración, o utilizarla para juegos o utilidades distintas para el que fueron concedidas será sancionado como infracción grave salvo que de acuerdo con la presente ley corresponda otra mayor, siendo responsable quien aparezca como poseedor de la máquina y, subsidiariamente, el titular eventual.

Jurisprudencia.

– Apartado 2 aplicado por: TSJ Extremadura (Sala de lo contencioso-administrativo, Sección 1ª) sentencia núm. 1336/2003, de 30 de septiembre de 2003.

3. No se exigirá afianzamiento para la explotación de tales máquinas, pero quien lo tuviese constituido podrá continuar con su actual régimen salvo que opte por acomodarse al nuevo.

...

Ap. 4 derogado por disp. derog. única de Ley núm. 5/2008, de 26 diciembre.

Segunda.

...

Derogada por disp. derog. única.2 de Ley núm. 7/2003, de 19 diciembre.

Tercera.

Sin perjuicio de lo dispuesto en el artículo 4 de esta Ley, se establece con carácter indicativo la siguiente lista de juegos:

a) Ruleta francesa

b) Ruleta americana

c) Veintiuna o Black Jack.

d) Bola o Boule.

e) Treinta y cuarenta

f) Punto y banca

g) Ferrocarril, bacarrá o chemin de fer.

h) Bacarrá a dos paños.

i) Máquinas recreativas con premio y de azar.

j) Rifas, tómbolas y combinaciones aleatorias, así como apuestas sobre acontecimientos deportivos o de otro carácter previamente determinados.

k) Loterías y Sorteos.

Cuarta. Gestión de la tasa y recursos sobre el Juego, realizado mediante máquinas.

...

✐ Derogada por disp. derog. única.1 de Ley núm. 19/2010, de 28 diciembre.

Quinta.

...

✐ Derogada por disp. derog. única.2 de Ley núm. 7/2003, de 19 diciembre.

Sexta.

1. Se prohíbe en el territorio de la Comunidad Autónoma de Extremadura la práctica de la modalidad de juego mediante máquinas del tipo grúa salvo en las fiestas municipales y en los recintos feriales con ocasión de las mismas.

2. Las máquinas actualmente en explotación deberán ser objeto de retirada por las empresas explotadoras antes del día 1 de julio de 2002. Las que después de esa fecha no hayan sido retiradas, serán objeto de inmovilización y comiso por la Administración.

3. Los explotadores de estas máquinas que hubieren satisfecho alguna tasa a la Hacienda Regional podrán solicitar antes del 31 de julio de 2002 la devolución de la proporción de la misma por el tiempo que quede por explotar hasta un máximo de 10 años, siempre que acrediten además de los extremos que se establezcan reglamentariamente, la destrucción de las máquinas o su ubicación fuera del territorio extremeño mediante certificación administrativa o acta de notoriedad.

✐ Añadida por disp. adic. 2.3 de Ley núm. 20/2001, de 20 diciembre.

Séptima. Autorizaciones de explotación de las máquinas de tipo "A" vigentes a 1 de enero de 2008.

Las autorizaciones de explotación de las máquinas de tipo "A" que a 1 de enero de 2008 contaran con la correspondiente guía de circulación en vigor, quedarán renovadas automáticamente con carácter indefinido.

✐ Añadida por disp. adic. 1.2 de Ley núm. 6/2008, de 26 diciembre.

Octava. Organización, celebración y desarrollo de combinaciones aleatorias con fines publicitarios o promocionales.

No se exigirá la autorización administrativa previa para la organización, celebración y desarrollo de combinaciones aleatorias con fines publicitarios o promocionales, cualquiera que sea la fórmula de loterías o juegos promocionales que revistan, incluidos los establecidos en el artículo 20 de la Ley 34/2002, de 11 de julio, de servicios de la sociedad de la información y de comercio electrónico, siempre que la participación del público en estas actividades sea gratuita y en ningún caso exista sobre precio o tarificación adicional alguna cualquiera que fuere el procedimiento o sistema a través del que se realice.

✐ Añadida por disp. adic. 8 de Ley núm. 8/2009, de 28 diciembre.

⇒ Artículo 3.i) Ley 13/2011, de 27 de mayo. Vid. parágrafo 3.

DISPOSICIONES TRANSITORIAS

Primera.

Hasta que los distintos órganos de la Comunidad Autónoma de Extremadura no hagan uso de las facultades reglamentarias que les concede la presente Ley, serán de aplicación directa las disposiciones generales de la Administración del Estado y de la Comunidad Autónoma en materia de juego.

Segunda.

Las autorizaciones de carácter temporal concedidas con anterioridad a la entrada en vigor de esta Ley se considerarán válidas y en vigor hasta la conclusión del plazo indicado en las mismas.

Las autorizaciones de entidades gestoras de juegos colectivos de dinero y azar vigentes en la actualidad concedidas a entidades sin ánimo de lucro, podrán renovarse sin necesidad de constituirse en forma societaria mercantil.

Sus renovaciones se llevarán a cabo de acuerdo con las prescripciones de la presente Ley las normas que las desarrollen o complementen.

Las autorizaciones sin plazo de vigencia deberán renovarse, al menos, en el plazo de cinco años a contar desde la entrada en vigor de la presente Ley.

DISPOSICIÓN DEROGATORIA

Única.

Quedan derogadas cuantas disposiciones se opongan a lo establecido en la presente Ley.

DISPOSICIONES FINALES

Primera.

Se autoriza al Consejo de Gobierno de la Junta de Extremadura para que dicte las disposiciones necesarias para el desarrollo de la presente Ley.

Segunda.

La presente Ley entrará en vigor a los veinte días de su publicación en el «Diario Oficial de Extremadura».

K) Galicia

§ 17 LEY 14/1985, DE 23 OCTUBRE. NORMAS REGULADORAS DE ACTIVIDADES RELATIVAS A CASINOS, JUEGOS Y APUESTAS

(DOG núm. 222, de 20 noviembre [LG 1985, 3122])

⇒ En Galicia, véase:
Decreto 162/2012, de 7 de junio, por el que se aprueba el Reglamento de apuestas de la Comunidad Autónoma de Galicia.
Orden de 31 de enero de 2003.
Orden de 10 de febrero de 2011.
Orden de 12 de agosto de 2011.
Orden de 22 de febrero de 2012.
Orden de 28 de marzo de 2011.
Decreto 196/2010, de 25 de noviembre.
Decreto 430/2009, de 19 de noviembre.
Orden de 16 de diciembre de 2008.
Decreto 39/2008, de 21 de febrero.
Decreto 112/2005, de 14 de abril.
Decreto 181/2002, de 10 de mayo.
Decreto 273/1994, de 29 de julio.
Decreto 167/1986, de 4 de junio
Decreto 166/1986, de 4 de junio.

🕮 *Bibliografía.*

– La aplicación a las actividades de juego en España de la Directiva Comunitaria relativa a los servicios en el mercado interior (directiva Bolkestein): su trascendencia en la oferta empresarial de explotación de las máquinas recreativas del tipo "A", y de las combinaciones aleatorias.
Por Carlos Lalanda Fernández y Fernando Martín Martín en Revista Jurídica del Deporte núm. 30/2010 3.

Como una manifestación más del desarrollo de la libertad individual, principio mantenido reiteradamente en nuestra Constitución, el juego en general dejó de ser una conducta prohibida recogida en la legislación penal anterior a la reforma, que tipificaba como delito tanto el hecho de dirigir una casa de juego, envite o azar, como el de concurrir a los citados establecimientos como mero jugador. Sin embargo, no sólo por la incidencia que el juego tiene en la conducta ciudadana y en la moral social, sino incluso por ser una importante fuente de ingresos para el erario público, debe ser objeto de una adecuada regulación y control, cuando excede los límites del simple ocio.

El artículo 27 del Estatuto de Autonomía, para Galicia señala como de la competencia exclusiva de la Comunidad, entre otras, la ordenación de los casinos, juegos y apuestas, con exclusión de las Apuestas Mutuas Deportivo Benéficas.

En consonancia con lo anterior y como resultado del acuerdo Estado-Comunidad Autónoma, se dictó el Real Decreto 228/1985, de fecha 6 de febrero de 1985, por el que se concreta lo que, en materia de juego, son competencias exclusivas y concurrentes del Estado y de la Comunidad Autónoma de Galicia.

Siendo necesario establecer con el debido rango normativo aspectos fundamentales relativos a los juegos y apuestas lícitas, y dentro del marco del convenio realizado con el Estado, se elabora la Ley reguladora de los juegos y apuestas en Galicia.

Se define lo que es el juego o apuesta en general, a efectos de la norma, eludiendo lo que son uno y otro tipo de actividades, por sus efectos prácticamente similares, y para no incurrir en descripciones casuísticas; por el contrario, se acude a conceptos mantenidos con carácter general por la Doctrina. También se determina qué juegos se incluyen en la regulación legal, considerando como tales aquéllos en los que se persigue un lucro mercantil, o de los que se deriven obligaciones económicas, al menos de cierta importancia, y definiendo conforme a criterios ya aceptados en la normativa precedente determinados tipos de juegos y apuestas que se practican en la Comunidad Autónoma. Por otra parte se incluyen en la regulación del juego las actividades consideradas en sí mismas y los titulares de la explotación. Para la evaluación económica entre el juego sometido a

los principios de derecho privado o público se acude a un criterio que es mantenido en nuestro Código Civil para determinados efectos a las deudas procedentes del juego.

Es conveniente también que sea la propia Ley la que establezca en algunos casos, por la repercusión que el tema tiene en Galicia, qué personas o entidades han de ser titulares, como ocurre en los casinos de juego o bingos, o en qué lugares habrán de llevarse a cabo concretos tipos de juego; en cuanto a los jugadores también es indispensable excluir de la práctica del juego a aquellas personas que, por razón de edad u otras circunstancias, condicionen su libre albedrío, utilizándose a tal fin en la norma una expresión que engloba todos los supuestos que puedan producirse de disminución o pérdida de tal capacidad.

En el campo de la competencia de los diversos órganos, se limita la Ley a delimitarla con respecto a los altos órganos de Gobierno: el Consello de la Xunta de Galicia, que tiene capacidad decisoria sobre cuestiones verdaderamente fundamentales, y la Consellería de la Presidencia, como órgano de ejecución, por entenderse que entra en el campo reglamentario el desarrollo de las citadas competencias a través de órganos administrativos inferiores. Se crea un ente colegiado de apoyo, la Comisión de Juego de la Comunidad Autónoma, con participación de representaciones de las Consellerías que tienen alguna relación directa con esta materia, así como de la Administración Local, con el objetivo primordial de asistir en sus decisiones a los órganos ejecutivos anteriormente citados.

Con respecto a las infracciones administrativas, y dentro del marco que las transferencias permiten, se hace una detallada regulación, al tener en cuenta que, como anteriormente se indicó, al desaparecer la configuración de determinados juegos como constitutivos de delito, y reconocerse su realidad como una situación de hecho que, sin potenciarla ni desvirtuarla, es merecedora, por las implicaciones que tienen, de un adecuado control por parte de los poderes públicos competentes. Con respecto a las sanciones, la Ley, respetuosa con los límites de transferencias, se somete a la normativa del Estado.

Completa el contenido de la Ley una referencia específica a la existencia de un Catálogo de juegos, en el que se recogerán al menos los ya conocidos en Galicia, y en el que se permite la introducción de otros de nueva implantación.

Finalmente, consciente la Ley reguladora de los juegos y apuestas de que su contenido debe comprender sus aspectos fundamentales, se limita a señalar una amplia posibilidad de desarrollo reglamentario de tan compleja materia, y permite su aplicación inmediata con carácter provisional, remitiéndose a las disposiciones de tal rango actualmente vigentes.

Por todo lo expuesto, el Parlamento de Galicia aprobó y yo, de conformidad con el artículo 13.2 del citado Estatuto y con el artículo 24 de la Ley 1/1983, de 22 de febrero, reguladora de la Xunta y de su Presidente, promulgo, en nombre del Rey, la Ley reguladora de los juegos y las apuestas en Galicia.

Artículo 1.

1. Se regulan por la presente Ley las actividades relativas a casinos, juegos y apuestas que, consideradas lícitas, se practiquen en territorio de la Comunidad Autónoma, con la excepción de las Apuestas Mutuas Deportivo Benéficas.

2. Quedan excluidos los juegos y apuestas de ocio que se celebren que no sean objeto de explotación lucrativa, y aquéllos de los que se deriven obligaciones de carácter económico módico.

⇒ Artículo 2.2 Ley 13/2011, de 27 de mayo. Vid. parágrafo 3.
Ley Orgánica 9/1992, de 23 de diciembre, de Transferencia de Competencias a Comunidades Autónomas que accedieron a la autonomía por la vía del artículo 143 de la Constitución. Corresponderá la competencia exclusiva en materia de juegos, apuestas y casinos.
Artículo 5 Ley 30/1992, de 26 de noviembre. Vid. parágrafo 29.2.

Artículo 2.

Se entiende por juego o apuesta, a los efectos de la presente ley, cualquier actividad, dependiente de la destreza o del azar, mediante la que se arriesguen cantidades de dinero u objetos económicamente evaluables que permitan su transferencia entre los participantes, con independencia de que predomine el grado de habilidad o la destreza de aquellos, o sea exclusiva de suerte, envite o azar, tanto las realizadas por medios presenciales como por canales electrónicos, informáticos, telemáticos e interactivos, cuando se desarrollen dentro del ámbito de la Comunidad Autónoma de Galicia.

✐ Modificado por art. 21 de Ley núm. 12/2011, de 26 diciembre.

⇒ Artículo 3.a) y c) Ley 13/2011, de 27 de mayo. Vid. parágrafo 3.
Decreto 112/2005, de 14 de abril, por el que se aprueba el Reglamento del Juego del Póker en Casinos de Juego de Galicia.

Artículo 3.

Se incluyen en el ámbito de aplicación de esta Ley:

a) Las actividades propias de los juegos y apuestas.

b) La instalación de materiales relacionados con el juego en general y empresas dedicadas a su explotación.

c) Los casinos y demás locales en los que se lleven a cabo las actividades enumeradas en los dos apartados precedentes.

d) Las personas naturales o jurídicas que de algún modo intervengan en la gestión, explotación y práctica de los juegos y apuestas.

⇒ Artículos 2.2 y 6 Ley 13/2011, de 27 de mayo. Vid. parágrafo 3.
RDL 16/1977, de 25 de febrero, y sus desarrollos posteriores en las CCAA, que regulan los juegos de gestión privada.
Ley 17/2009, sobre el libre acceso a las actividades de servicios y su ejercicio.

Artículo 4.

A los menores de edad y a los que, siendo mayores, no se encuentren en pleno uso de su capacidad de obrar, les está prohibida la práctica de juegos de azar, o uso de máquinas con premio y la participación en apuestas, así como la entrada a los locales dedicados específicamente a dichas actividades.

⇒ Artículos 6 y 9.2 Ley 13/2011, de 27 de mayo. Vid. parágrafo 3.

Artículo 5.

1. Son juegos autorizados los determinados en la presente ley.

2. La publicidad de las actividades de juego regulada en la presente ley únicamente podrá efectuarse con autorización previa, con las excepciones previstas en el apartado 3 de este artículo. Los requisitos y condiciones necesarios para la concesión de tal autorización se determinarán reglamentariamente.

⇒ Ley 34/1988, de 11 de noviembre, General de Publicidad. Vid. parágrafo 27.1.
Ley 7/2010, de 31 de marzo, General de la Comunicación Audiovisual. Vid. parágrafo 27.7.
Real Decreto 1624/2011, de 14 de noviembre, aprueba el Reglamento de desarrollo de la Ley 7/2010, de 31 de marzo, General de la Comunicación Audiovisual. Vid. parágrafo 27.8.

3. No obstante lo anterior, no será necesaria dicha autorización para la publicidad realizada en los casos y con las condiciones que se establezcan en la correspondiente norma reglamentaria ni para la publicidad realizada en medios especializados en materia de juego ni para la realizada en otros medios, que se limite exclusivamente a los siguientes aspectos:

a) Nombre o razón social, domicilio, teléfono, sitio web y dirección de correo electrónico de la empresa de juego y, en su caso, del establecimiento destinado a la práctica de juego.

b) Juegos y modalidades de los mismos que se practiquen o se ofrezcan por la empresa autorizada.

c) Horario de la actividad de juego o, en su caso, días de práctica de juego.

d) Servicios complementarios que preste el establecimiento destinado a la práctica de juego y horario de su prestación.

4. En cualquier caso, la publicidad de cualquier modalidad de juego deberá ajustarse a la normativa específica sobre esa publicidad. En particular, queda prohibida la publicidad que utilice gráficos, textos o mensajes xenófobos, sexistas o racistas y la publicidad efectuada en la radio o en la televisión durante la emisión de programas o espacios especialmente destinados al público infantil.

5. Son juegos prohibidos todos los que no estén permitidos por la presente ley y aquellos que, aunque permitidos, se realicen sin la oportuna autorización o en la forma, lugar o con personas distintas de las que especifica la presente ley.

✐ Modificado por art. 22 de Ley núm. 12/2011, de 26 diciembre.

Artículo 6.

Requerirá autorización administrativa previa la organización, práctica y desarrollo de los siguientes juegos:

a) Los exclusivos de los casinos de juego. Tienen tal condición:

Ruleta francesa.

Ruleta americana.

Veintiuno o black-jack.

Bola o boule.

Treinta y cuarenta.

Punto y banca.

Ferrocarril, bacarrá o chemin de fer.

Bacarrá a dos paños.

Dados o craps.

Póquer en las variantes que reglamentariamente se establezcan.

✐ Letra a) modificada por art. 26 de Ley núm. 7/2002, de 27 diciembre.

⇒ Decreto 112/2005, de 14 de abril, por el que se aprueba el Reglamento del Juego del Póker en Casinos de Juego de Galicia.

b) El juego del Bingo.

⇒ Decreto 181/2002, de 10 de mayo, por el que se aprueba el Reglamento del juego del bingo.

c) Las máquinas de juego, salvo las máquinas de tipo A o recreativas, que quedan sujetas a comunicación previa.

✐ Letra c) modificada por art. 22.1 de Ley núm. 1/2010, de 11 febrero.

⇒ Decreto 39/2008, de 21 de febrero, por el que se aprueba el Reglamento de máquinas recreativas y de azar de la Comunidad Autónoma de Galicia.

d) El juego de boletos.

⇒ Decreto 167/1986, de 4 de junio, se encarga de la regulación del juego de boletos.

e) Las rifas, tómbolas y combinaciones aleatorias.

No obstante, quedan exentas de este régimen de autorización previa las combinaciones aleatorias con fines publicitarios o promocionales siempre y cuando la participación en las mismas sea gratuita y en ningún caso exista sobreprecio o tarificación adicional alguna cualquiera que fuera el procedimiento o sistema a través del cual se realicen, si bien el promotor de las mismas queda obligado a formular su combinación individualizada previa.

✐ Letra e) modificada por art. 22.1 de Ley núm. 1/2010, de 11 febrero.

f) Apuestas que estén debidamente autorizadas y sean expresión o consecuencia de una actividad deportiva.

⇒ Decreto 162/2012, de 7 de junio, por el que se aprueba el Reglamento de apuestas de la Comunidad Autónoma de Galicia.

g) Las loterías, salvo que el Consello de la Xunta de Galicia reserve la gestión a la propia Administración pública autonómica.

✐ Letra g) modificada por art. 26 de Ley núm. 7/2002, de 27 diciembre.

⇒ Título III y Disposición transitoria séptima de la Ley 13/2011, de 27 de mayo. Vid. parágrafo 3.
Artículos 3, 8, 9, 12 y 19 Real Decreto 1614/2011, de 14 de noviembre. Vid. parágrafo 5.
Artículo 42 Ley 30/1992, de 26 de noviembre, de Régimen Jurídico de las Administraciones Públicas y del Procedimiento Administrativo Común. Vid. parágrafo 29.2.
Artículos 6, 8, 14, 15, 17 Real Decreto 1614/2011, de 14 de noviembre. Vid. parágrafo 5.
Artículo 3 letras c), d), e) y f) Ley 13/2011, de 27 de mayo. Vid. parágrafo 3.
Ley 10/2010, de 28 de abril, de prevención del blanqueo de capitales. Vid. parágrafo 28.4.
Decreto 196/2010, de 25 de noviembre. Aprueba la planificación de las autorizaciones de explotación de máquinas de tipo B en la Comunidad Autónoma de Galicia. Vid. parafo 40.3.

Artículo 7.

1. Las autorizaciones se otorgarán siempre que se cumplan los requisitos exigidos legalmente. En los casos en que exista un plan de carácter territorial para su distribución, la autorización podrá otorgarse mediante la resolución de un concurso de carácter público entre las solicitudes que cumplan las condiciones legalmente establecidas.

En el caso del juego de la lotería instantánea electrónica se concederá autorización a una sola empresa en el ámbito de la Comunidad Autónoma de Galicia, para la gestión y explotación mercantil de ese juego.

✐ Ap. 1 modificado por disp. adic. 7 de Ley núm. 3/2002, de 29 abril.

2. Las autorizaciones válidamente otorgadas tendrán una duración indefinida y se extinguirán con el cese del hecho o actividad que constituya el objeto de la misma.

No obstante, tendrán una duración limitada cuando las autorizaciones se otorguen mediante

resolución de un concurso de carácter público con un plazo y condiciones de prórroga fijados reglamentariamente.

✐ Ap. 2 modificado por disp. adic. 7 de Ley núm. 3/2002, de 29 abril.

3. La permanencia de la autorización queda condicionada al cumplimiento de los requisitos legales exigidos para su otorgamiento, que será requerido por el órgano administrativo competente antes de proceder a su renovación.

4. La eficacia de la autorización quedará supeditada a la obtención del correspondiente permiso de apertura para el cual se operará con unidades de expediente.

Artículo 8.

1. Son casinos de juegos los establecidos expresamente dedicados a la práctica de todos los juegos legalmente autorizados.

2. Los casinos habrán de contar, como mínimo, con los juegos referidos en el apartado a) del artículo 6 y reunir las siguientes condiciones:

a) Las empresas titulares habrán de prestar al público otros servicios con carácter obligatorio, tales como bar, restaurante, salas de estar, salas de espectáculos o fiestas y sala de biblioteca.

b) El aforo de la sala principal no podrá ser inferior a trescientas personas, y su superficie total se calculará a razón de tres metros cuadrados por persona.

c) Cada casino dispondrá por lo menos de cuatro mesas de juego de las denominadas de contrapartida y de dos mesas de juego de las denominadas de círculo.

3. En los casinos de juego podrán instalarse máquinas de juego y terminales del juego de la lotería instantánea electrónica, en el número que se fije reglamentariamente, en salones independientes de la sala principal y sin acceso directo a dicha sala y a los servicios enumerados en el apartado 2.a) de este artículo.

✐ Ap. 3 modificado por disp. adic. 8 de Ley núm. 3/2002, de 29 abril.

4. En los casinos habrá un registro de admisión y un servicio de control y asistencia.

5. Unicamente se autorizará la instalación y funcionamiento de un casino en cada provincia de la Comunidad Autónoma, el cual, en todo caso, habrá de contar en un radio de 25 kilómetros, del lugar de su emplazamiento, medidos en línea recta, con un asentamiento de población superior a los 300.000 habitantes.

Se respetarán las situaciones de hecho actualmente existentes en cuanto a la ubicación de los casinos.

⇒ Decreto 112/2005, de 14 de abril, por el que se aprueba el Reglamento del Juego del Póker en Casinos de Juego de Galicia.

Artículo 9.

1. Son salas de bingo los locales destinados a la práctica de este juego.

2. En las salas de bingo podrán instalarse máquinas de juego de los tipos A y B y, en las mismas condiciones, terminales del juego de la lotería instantánea en salón diferente de aquel en que se celebre el juego del bingo, sin comunicación con éste ni con la cafetería y siempre que no impida el desarrollo normal del juego del bingo.

✐ Ap. 2 modificado por disp. adic. 9 de Ley núm. 3/2002, de 29 abril.

3. Las salas de bingo en Galicia no podrán tener un aforo inferior a las cien personas ni superior a las ochocientas personas.

4. Las máquinas instaladas de tipo B en una sala de bingo guardarán relación con el aforo de la sala, no pudiendo instalarse más que una máquina recreativa tipo B por cada veinticinco plazas de aforo.

5. Las salas de bingo tendrán un registro de admisión y un servicio de control de asistencia.

⇒ Sección 2ª Capítulo III del Decreto 181/2002, de 10 de mayo, por el que se aprueba el Reglamento del Bingo de Galicia.
Orden de 10 de febrero 2011, regula la utilización de datáfonos y cajeros automáticos en las salas de bingo de la Comunidad Autónoma de Galicia y aprueba el modelo para solicitar su instalación.
Título V del Decreto 39/2008, de 21 de febrero, por el que se aprueba el Reglamento de máquinas recreativas y de azar de Galicia.

Artículo 10.

1. Son salones recreativos los autorizados para explotar en los mismos de forma permanente máquinas de juego de tipo A y que deberán tener en explotación como mínimo diez máquinas.

2. Son salones de juego los autorizados para explotar en los mismos de forma permanente máquinas de los tipos A, A especial y B, y que deberán tener en explotación por salón, como mínimo, diez máquinas tipo B. No obstante, en el caso de que se exploten conjuntamente con las máquinas de tipo A cualquiera de los otros tipos referidos, deberán estar instaladas las de tipo A en salas diferentes a las de tipo A especial y B, sin que pueda existir comunicación directa entre las salas excepto en el caso de que exista prohibición de entrada a menores en el salón de juego.

3. En los salones de juego, en la sala destinada a las máquinas de tipo B, podrán instalarse terminales de acceso para el juego de la lotería instantánea electrónica, en las mismas condiciones que las máquinas de tipo B.

✐ Modificado por disp. adic. 10 de Ley núm. 3/2002, de 29 abril.

⇒ Título VIII del Decreto 39/2008, de 21 de febrero, por el que se aprueba el Reglamento de máquinas recreativas y de azar de Galicia.

Artículo 11.

En los bares, cafeterías, establecimientos de hostelería y análogos tan solo se podrá instalar una máquina de cada uno de los tipos "A", "A especial " y "B". En ningún caso la instalación de máquinas de juego podrá desvirtuar ni impedir el desarrollo normal de la actividad propia del establecimiento. Asimismo, podrá autorizarse la instalación de terminales de juego de acuerdo con lo que se disponga en la normativa reglamentaria correspondiente y en los términos de planificación que en la misma se fijen.

Reglamentariamente podrá limitarse el número total de los aparatos anteriormente citados en este tipo de establecimientos».

✐ Modificado por art. 23 de Ley núm. 12/2011, de 26 diciembre.

⇒ Título V del Decreto 39/2008, de 21 de febrero, por el que se aprueba el Reglamento de máquinas recreativas y de azar de Galicia.

Artículo 12.

1. Las empresas que realicen la explotación de juegos con ánimo de lucro habrán de constituirse bajo la forma de sociedad mercantil.

2. Todas las empresas de juego habrán de constituir fianza, que en ningún caso será inferior al veinticinco por ciento del capital social. La fianza se aplicará, en su caso. a garantizar las obligaciones derivadas de la presente Ley.

⇒ Artículos 13 y 14 de la Ley 13/2011, de 27 de mayo. Vid. parágrafo 3.
Capítulo III y Anexos I y II del Real Decreto 1614/2011, de 14 de noviembre. Vid. parágrafo 5.
Decreto 112/2005, de 14 de abril, por el que se aprueba el Reglamento del Juego del Póker en Casinos de Juego de Galicia.
Artículo 32 del Decreto 39/2008, de 21 de febrero, por el que se aprueba el Reglamento de máquinas recreativas y de azar de la Comunidad Autónoma de Galicia.
Artículo 9 del Decreto 162/2012, de 7 de junio, por el que se aprueba el Reglamento de apuestas de la Comunidad Autónoma de Galicia.

Artículo 13.

1. Las empresas que realicen la explotación mercantil de un casino de juego habrán de contar al menos con un capital social equivalente al producto resultante de multiplicar el aforo de la sala principal por la cantidad de tres millones de pesetas. Si con posterioridad a la constitución estas empresas incrementasen el aforo, se aumentará el capital social de acuerdo con lo establecido en el párrafo anterior.

2. Las empresas que realicen la gestión y explotación mercantil del juego del bingo contarán con un capital social mínimo de cinco millones de pesetas por sala. El número máximo de salas por empresa será de cinco en el ámbito de la Comunidad Autónoma Gallega.

3. Las empresas que exploten salones recreativos habrán de tener un capital social como mínimo de cinco millones de pesetas por cada salón.

4. La empresa adjudicataria del juego de la lotería instantánea electrónica deberá revestir la forma de sociedad anónima y contar con un capital social mínimo de 60.101,21 euros en el momento de la autorización, debiendo procederse a la adaptación del mismo por períodos de tres años de tal

forma que al final de cada uno de esos períodos el capital sea como mínimo un 30% del total de la inversión ejecutada acumulado en ese mismo período.

✐ Ap. 4 añadido por disp. adic. 12 de Ley núm. 3/2002, de 29 abril.

⇒ Capítulo III del Decreto 181/2002, de 10 de mayo por el que se aprueba el Reglamento del Bingo de Galicia.
Orden de 31 de enero de 2003, establece los modelos normalizados de solicitudes de autorizaciones, actas y libros regulados en el Decreto 181/2002, de 10 de mayo, que aprueba el Reglamento del juego del bingo.
Orden de 22 de febrero de 2012, fija los porcentajes y cuantías de los premios del juego del bingo.

Artículo 14.

Las empresas que se dediquen a la fabricación, distribución o importación de máquinas o elementos directamente relacionados con el juego, habrán de tener como mínimo un capital social de cinco millones de pesetas, su cuantía no se podrá disminuir durante la existencia de la sociedad y habrá de reunir los mismos requisitos exigidos en los artículos anteriores.

Artículo 15.

Las personas que realicen su actividad en empresas dedicadas a la gestión y a la explotación del juego en Galicia habrán de estar en posesión del correspondiente documento profesional.

⇒ Sección 3ª Capítulo III del Decreto 181/2002, de 10 de mayo, por el que se aprueba el Reglamento del Bingo de Galicia.

Artículo 16.

Son máquinas de juego los aparatos de funcionamiento manual o automático que a cambio de un precio permiten al usuario un tiempo de recreo y, eventualmente, en función del azar o la destreza del usuario, obtener de la máquina un premio o un objeto económicamente valorable.

✐ Modificado por disp. adic. 13 de Ley núm. 3/2002, de 29 abril.

Artículo 17.

A efectos de su régimen jurídico, las máquinas de juego se clasifican en los siguientes tipos:

1. Máquinas tipo "A" o recreativas: son aquellas que, a cambio de un precio, permiten a la persona usuaria un tiempo de recreo sin ningún tipo de premio ni contraprestación en dinero, en especie o en forma de tiques o vales con puntos cambiables por objetos o dinero, salvo la posibilidad de prolongación de la propia partida o de otras adicionales con el mismo importe inicial.

2. Máquinas tipo "A especial": son aquellas que, a cambio de un precio, permiten a la persona usuaria un tiempo de recreo y, eventualmente, obtener un premio en dinero, en especie o en forma de tiques, fichas, vales o similares, con puntos cambiables por objetos o dinero. Los premios se otorgarán conforme a los requisitos y a los límites que reglamentariamente se establezcan y, en todo caso, serán inferiores a los previstos para las máquinas de tipo "B".

3. Máquinas tipo "B" o recreativas con premio programado: son aquellas que, a cambio de un precio, permiten a la persona usuaria un tiempo de recreo y, eventualmente, obtener un premio en dinero, de acuerdo con el programa de juego, con los límites que reglamentariamente se establezcan.

⇒ Sección 3ª Capítulo III del Decreto 181/2002, de 10 de mayo, por el que se aprueba el Reglamento del Bingo de Galicia.

4. Máquinas tipo "B especial": son aquellas que, a cambio de un precio, permiten a la persona usuaria un tiempo de recreo y, eventualmente, obtener un premio en dinero, de acuerdo con el programa de juego, con los límites que reglamentariamente se establezcan, que, en todo caso, serán superiores a los previstos para las máquinas de tipo "B". Estas máquinas serán de instalación exclusiva en salones de juego, bingos y casinos, tendrán un régimen jurídico propio y les será de aplicación subsidiaria, para todo lo no previsto específicamente para ellas, la regulación de las máquinas de tipo "B".

5. Máquinas tipo "C" o máquinas de azar: son aquellas que, a cambio del precio de la partida, conceden a la persona usuaria un tiempo de uso o de juego y, eventualmente, un premio, con los límites que reglamentariamente se establezcan. Serán de instalación exclusiva en casinos.

6. Reglamentariamente se determinarán las condiciones de instalación de máquinas tipo "B", "B especial" y "C", multipuestos, interconexionadas y/o progresivas.

7. Sin perjuicio de lo señalado en los apartados anteriores, el Consejo de la Xunta de Galicia podrá, mediante decreto, además de fijar los requisitos de homologación y cuantías, porcentajes y límites de precios y premios para cada tipo, incorporar a la clasificación anterior otros tipos o subgrupos de máquinas que, por sus características o por el hecho de combinar modalidades, elemen-

tos o mecanismos de diferentes juegos autorizados, no estuviesen identificadas o comprendidas en los señalados antes.

✐ Modificado por art. 24 de Ley núm. 12/2011, de 26 diciembre.

⇒ Título III del Decreto 39/2008, de 21 de febrero, aprueba el Reglamento de máquinas recreativas y de azar de Galicia.

Artículo 18.

Sólo podrán explotar las máquinas de los tipos A, A especial y B las empresas operadoras autorizadas.

✐ Modificado por disp. adic. 15 de Ley núm. 3/2002, de 29 abril.

Artículo 19.

1. Las máquinas de juego habrán de disponer de la autorización oficial que establezca la Xunta de Galicia, salvo las máquinas de tipo A o recreativas, que quedan sujetas a comunicación previa.

✐ Ap. 1 modificado por art. 22.2 de Ley núm. 1/2010, de 11 febrero.

2. Quedan expresamente excluidas de la presente Ley:

a) Las máquinas puramente expendedoras o de venta de productos y mercancías, en las cuales el importe depositado para la obtención del producto ofertado se corresponde con su valor de mercado, sin intervención de ningún componente de juego.

b) Las máquinas tocadiscos o videodiscos.

c) Las máquinas de pura competencia o deporte.

d) Las máquinas o aparatos de uso infantil.

✐ Modificado por disp. adic. 16 de Ley núm. 3/2002, de 29 abril.

⇒ Orden de 28 de marzo de 2011, regula la homologación y autorización de instalación de sistemas de interconexión de máquinas recreativas y de azar de la Comunidad Autónoma de Galicia.

Artículo 20.

La autorización, organización y desarrollo del juego mediante boletos, de las rifas, de las tómbolas y de las combinaciones aleatorias serán objeto de sus propios reglamentos.

✐ Modificado por art. 22.3 de Ley núm. 1/2010, de 11 febrero.

Artículo 21.

1. Los juegos y apuestas regulados en esta Ley sólo podrán ser practicados previa su inclusión en el catálogo.

2. El catálogo especificará para cada juego o apuesta:

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

b) Los elementos necesarios de su práctica.

c) Las reglas aplicables al mismo.

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

3. Asimismo habrá de establecer:

a) La transparencia en el desarrollo de los juegos y la garantía de que no se pueden producir fraudes.

b) La posibilidad de llevar y controlar, en su caso, la contabilidad de todas las operaciones realizadas.

c) El riguroso control tributario.

⇒ Disposición Adicional Cuarta de la Ley 13/2011, de 27 de mayo. Vid. parágrafo 3.
Decreto 166/1986, de 4 de junio, que regula el catálogo de Juegos de la Comunidad Autónoma de Galicia.
Orden de 12 de agosto de 2011, regula la modalidad del juego del bingo electrónico en la Comunidad Autónoma de Galicia.
Decreto 181/2002, de 10 de mayo, por el que se aprueba el Reglamento del Bingo de Galicia.
Decreto 112/2005, de 14 de abril, por el que se aprueba el Reglamento del Juego del Póker en Casinos de Juego de Galicia.
Decreto 167/1986, de 4 de junio, se encarga de la regulación del juego de boletos.

Artículo 22.

Es competencia del Consello de la Xunta de Galicia:

a) La aprobación del catálogo de juegos y apuestas autorizadas.

b) La planificación de los juegos y apuestas en la Comunidad Autónoma conforme a las normas generales del Estado.

c) La aprobación de los reglamentos especiales de juegos y apuestas incluidos en el catálogo.

d) Reservar la gestión del juego de las loterías a un organismo o sociedad pública de la Comunidad Autónoma.

✐ Letra d) añadida por art. 27 de Ley núm. 7/2002, de 27 diciembre.

Artículo 23.

Corresponde a la consellería competente en materia de juegos y apuestas:

a) Conceder las autorizaciones necesarias para gestionar y explotar los juegos y apuestas. Cuando se conceda mediante concurso público será obligatorio el informe favorable de la consellería competente en materia de economía y hacienda sobre las condiciones económico-financieras.

b) Determinar las condiciones relativas a las actividades relacionadas con los mismos y con la materia de publicidad en los términos previstos en el artículo 5.

c) El control de sus aspectos administrativos y técnicos.

✐ Modificado por disp. adic. 18 de Ley núm. 3/2002, de 29 abril.

Artículo 24.

1. Se crea el Cuerpo de Inspectores de Juegos y Apuestas, que, además de su inspección permanente y sin perjuicio de las competencias del Estado en materia de orden público y seguridad ciudadana, tendrá las funciones que reglamentariamente se le asignen, y principalmente las siguientes:

a) La vigilancia del cumplimiento de lo previsto en la presente Ley y en las disposiciones complementarias dictadas al efecto.

b) El descubrimiento y persecución del juego clandestino.

c) Levantar las pertinentes actas por infracciones administrativas.

2. El ingreso en el Cuerpo de Inspección de Juegos y Apuestas estará sometido a las siguientes prevenciones:

a) Sistema de oposición libre conforme a lo establecido en la legislación general.

b) Estar en posesión de titulación académica a nivel de diplomado o equivalente.

⇒ Artículo 24 Ley 13/2011, de 27 de mayo. Vid. parágrafo 3.
Artículos 57, 93-102, 107.3 y 130.2 Ley 30/1992, de 26 de noviembre. Vid. parágrafo 29.2.
Disposición Final Octava Ley 13/2011, de 27 de mayo, por la que se modifica el artículo 8.1 de la Ley 2/2011 de 4 de marzo de Economía Sostenible, para que la nueva entidad aparezca en la relación de "reguladores" junto con la Comisión Nacional de Energía, la Comisión del Mercado de Telecomunicaciones y la Comisión Nacional del Sector Postal. Vid. parágrafo 3.
Artículo 24 Ley 50/1997 de 27 de noviembre, del Gobierno.
Ley 15/2007, de 3 de julio, de Defensa de la Competencia.
Disposición Final 1ª Real Decreto 1613/2011, de 14 de noviembre. Vid. parágrafo 4.

Artículo 25.

1. Se crea la Comisión de Juego de Galicia como órgano de estudio, coordinación y asesoramiento de las actividades relacionadas con la práctica de juegos y apuestas en el territorio de la Comunidad Autónoma.

2. Corresponde a la Comisión de Juego de Galicia informar en aquellas materias relacionadas con las actividades reguladas en la presente Ley que sean competencia del Consello de la Xunta de Galicia, y en aquéllas en las que éste o la Consellería de la Presidencia le soliciten.

3. Se atribuyen a la Comisión de Juego las siguientes competencias:

a) El informe preceptivo no vinculante, que se emitirá en el plazo de 15 días desde que tenga entrada en la Secretaría de la antedicha Comisión, sobre los asuntos siguientes:

– Disposiciones de carácter general que se hayan de dictar en desarrollo de esta Ley y del Catálogo de Juegos.

– Medidas de planificación del juego en Galicia.

– Propuestas de altas y bajas y modificaciones en el Catálogo del Juego en Galicia.

b) Evacuar cualquier otro informe o consulta que le sean solicitados conforme al apartado 2.°

⇒ Capítulo III, artículos 34 y 35, Ley 13/2011, de 27 de mayo. Vid. parágrafo 3.
Decreto 430/2009, de 19 de noviembre. Regula la composición, organización y funcionamiento de la Comisión del Juego de Galicia. Vid. parágrafo 40.1.
Real Decreto 444/1977, de 11 de marzo, que regula la Comisión Nacional del Juego. Vid parágrafo 25.1.
Disposición Adicional vigésima de la Ley 56/2007, de 28 de diciembre, Vid. parágrafo 27.4.
Artículo 9, Disposiciones Transitorias sexta y séptima de la Ley 13/2011, de 27 de mayo. Vid. parágrafo 3.
Artículos 5 y 8 de la Ley 30/1992, de 26 de noviembre. Vid. parágrafo 29.2.
Acuerdo del Consejo de Ministros de 3 de junio de 2011.

Artículo 26.

1. La Comisión del Juego será presidida por el conselleiro con competencias en materia de juegos y apuestas y estará integrada por los siguientes miembros:

a) El director general con competencias en materia de juegos y apuestas, que actuará como vicepresidente.

b) Un representante con rango de director general por cada una de las consellerías con competencia en materia de economía y hacienda, trabajo, industria, juventud y deportes.

c) Un representante de cada uno de los sectores de casinos, bingos y máquinas de juego.

2. Será secretario de la comisión un funcionario de la consellería con competencias en la materia.

✐ Modificado por disp. adic. 19 de Ley núm. 3/2002, de 29 abril.

⇒ Desarrollado por Decreto 430/2009, de 19 de noviembre.

Artículo 27.

1. Constituye infracción administrativa el incumplimiento de los mandatos, órdenes y prohibiciones establecidos por la presente Ley y disposiciones reglamentarias que la desarrollen.

2. Las infracciones serán muy graves. graves o leves.

⇒ Título VI de la Ley 13/2011, de 27 de mayo. Vid. parágrafo 3.
Título IX del Decreto 39/2008, de 21 de febrero, aprueba el Reglamento de máquinas recreativas y de azar de Galicia.
Capítulo VIII del Decreto 181/2002, de 10 de mayo, por el que se aprueba el Reglamento del Bingo de Galicia.
Artículo 20 del Decreto 167/1986, de 4 de junio, se encarga de la regulación del juego de boletos.
Título VI Capítulo II del Decreto 162/2012, de 7 de junio, por el que se aprueba el Reglamento de apuestas de la Comunidad Autónoma de Galicia.
Ley 30/1992, de 26 de noviembre, del Régimen Jurídico de las Administraciones Públicas y del Procedimiento Administrativo Común. Vid. parágrafo 29.2.
Real Decreto 1398/1993, de 4 de agosto, aprueba el Reglamento del Procedimiento para el ejercicio de la potestad sancionadora. Vid. parágrafo 29.3.
LO 12/1995, modificada por la Ley 6/2011, de 30 de junio.

Artículo 28.

Será infracción muy grave:

a) La organización, gestión o explotación de juegos y apuestas sin poseer todas las autorizaciones legalmente previstas.

b) ...

✐ Letra b) suprimida por disp. adic. 3 de Ley núm. 7/1991, de 19 junio.

c) Utilizar elementos de juegos o máquinas no homologadas o autorizadas, o sustituir fraudulentamente el material de juego o de las máquinas de tipo B y C.

⚖ *Jurisprudencia.*
– Artículo 28.c) aplicado por: TSJ Galicia (Sala de lo contencioso-administrativo, Sección 1ª) sentencia de 22 de septiembre de 2005.

d) Fabricar, distribuir, vender. explotar o instalar máquinas o elementos de juego no inscritos en el Registro de Modelos. o por personas o empresas no autorizadas para explotar o instalar máquinas B o C en locales o lugares no autorizados.

e) La autorización o permisión a los menores de edad de la práctica de juegos de suerte, de envite o de azar.

f) La utilización de documentos no conformes a la realidad para obtener los permisos o autorizaciones necesarios.

g) La carencia de los documentos necesarios para la explotación de los elementos de juego.

Jurisprudencia.

– Artículo 28.g) aplicado por: TSJ Galicia (Sala de lo contencioso-administrativo, Sección 1ª) sentencia de 22 de septiembre de 2005.

h) La organización y la práctica de juegos aprobados por el Catálogo de Juegos en recintos distintos a los autorizados.

i) El hecho de superar los limites máximos de premios o de apuestas permitidas por cada juego.

l) La concesión de préstamos a los jugadores apostantes en los lugares en los que se practique el juego.

ll) La inexistencia de las medidas de seguridad de los locales exigidas en la autorización de instalaciones o permiso de apertura o el no funcionamiento de las mismas cuando pueda afectar a la seguridad de las personas.

m) Cualquier acción u omisión que, significando una alteración o modificación sustancial de lo dispuesto en los Reglamentos respectivos, sea determinante de defraudación o engaño.

n) La reincidencia por la comisión de más de una infracción grave en el plazo de un año.

Letra n) añadida por disp. adic. 20 de Ley núm. 3/2002, de 29 abril.

Jurisprudencia.

– TS (Sala de lo contencioso-administrativo, Sección 9ª) sentencia de 3 de octubre de 1990.

Artículo 29.

Será infracción grave:

a) La cesión, por cualquier título de autorizaciones para la práctica de juegos, salvo que éstos cumplan los requisitos y las condiciones fijadas reglamentariamente,

b) Cualquier acción de carácter publicitario de los juegos que infrinja las normas reglamentarias establecidas.

c) Las promociones de venta mediante actividades análogas a las de los juegos incluidos en el catálogo.

d) La negativa a exhibir a los Agentes de la Autoridad y demás funcionarios los documentos acreditativos de las autorizaciones administrativas correspondientes, así como no abrir o mostrar a los mismos las máquinas o elementos de juego.

e) Las actitudes de coacción o intimidación sobre los jugadores en el caso de protestas o reclamación.

f) No llevar los libros de contabilidad específicos del juego en aquellas actividades que se determinen en el Catálogo de Juegos, y en todo caso de las empresas titulares de las actividades a que se refiere esta Ley.

g) No facilitar a los órganos competentes la información necesaria para el adecuado control de las actividades de juegos y apuestas, conforme a las disposiciones establecidas en la presente Ley.

h) La admisión de más jugadores de lo que permita el aforo del local.

i) No tener en el local o instalada en la máquina toda la documentación exigida preceptivamente.

Letra i) añadida por disp. adic. 3 de Ley núm. 7/1991, de 19 junio.

j) La reincidencia por la comisión de más de una infracción leve en el plazo de un año.

Letra j) añadida por disp. adic. 21 de Ley núm. 3/2002, de 29 abril.

Artículo 30.

Serán infracciones leves:

a) ...

Letra a) suprimida por disp. adic. 3 de Ley núm. 7/1991, de 19 junio.

b) La llevanza inexacta de manera habitual del fichero de visitantes.

c) Y, en general, todas las previstas en la Ley y disposiciones reglamentarias que, no estando comprendidas en los artículos 28 y 29, no produzcan perjuicios a tercero ni beneficios al infractor.

Artículo 31.

1. Las infracciones muy graves serán sancionadas con multa superior a 18.000 euros hasta 100.000 euros, que podrá elevarse hasta 600.000 euros en el caso de reincidencia o según las cuantías jugadas, beneficios obtenidos o incidencia social.

Como sanción accesoria se podrá, además, retirar temporal o definitivamente la autorización concedida y proceder a la clausura del local de juego. En el supuesto de revocación de la autorización o clausura definitiva como local de juego no podrán concederse, hasta transcurridos cinco años, nuevas autorizaciones para cualquiera de las actividades previstas en la presente Ley a las mismas empresas. Asimismo podrá, en su caso, decretarse la destrucción de la máquina o de los elementos de juego.

2. Las infracciones graves serán castigadas con multa superior a 3.000 euros hasta 18.000 euros.

3. Las infracciones leves serán sancionadas la primera vez con apercibimiento. Si la falta implica una deficiencia técnica se requerirá al infractor para que proceda a su subsanación inmediata. Si el requerimiento no fuera atendido o se reiterara o persistiera en la infracción, se le impondrá una multa de 1.000 euros a 3.000 euros.

4. La sanción conllevará la devolución de los beneficios ilícitamente obtenidos, según los casos, a la administración o a los directamente perjudicados.

5. A los efectos de la presente Ley, de las infracciones cometidas por empresas serán responsables solidarios los gerentes y administradores de las mismas.

✐ Modificado por disp. adic. 22 de Ley núm. 3/2002, de 29 abril.

Jurisprudencia.

– TS (Sala de lo contencioso-administrativo, Sección 6ª) sentencia de 6 de febrero de 1996.

Artículo 32.

1. La resolución de los expedientes sancionadores corresponde:

a) Al director general con competencias en materia de juegos y apuestas, cuando la sanción consista en una multa de hasta 60.000 euros y/o en la retirada de la autorización concedida o en la clausura del local por un período máximo de tres años.

b) Al conselleiro competente en materia de juegos y apuestas, cuando la sanción consista en multa superior a 60.000 euros hasta 300.000 euros y/o en la retirada de la autorización concedida o en la clausura del local por un período máximo de cinco años.

c) Al Consello de la Xunta, cuando la sanción consista en multa superior a 300.000 euros y/o en la retirada definitiva de la autorización o clausura también definitiva del local.

✐ Ap. 1 modificado por disp. adic. 23 de Ley núm. 3/2002, de 29 abril.

2. La potestad sancionadora se ejercitará siguiendo el procedimiento establecido en la Ley de Régimen Jurídico de las Administraciones Públicas y del Procedimiento Administrativo Común y en la normativa de desarrollo de la misma. En todo caso, el plazo para dictar y notificar resolución expresa será de un año desde la fecha del acuerdo de iniciación.

✐ Ap. 2 modificado por disp. adic. 23 de Ley núm. 3/2002, de 29 abril.

3. Un mismo hecho no puede ser considerado como constitutivo de infracciones administrativas diferentes, salvo que en el mismo exista infracción administrativa tributaria».

✐ Ap. 3 modificado por disp. adic. 23 de Ley núm. 3/2002, de 29 abril.

4. Iniciado el expediente sancionador por falta grave o muy grave, la autoridad competente para resolverlo podrá decretar, como medida provisional, el decomiso de efectos, máquinas o instrumentos de juego relacionados con la infracción.

Cuando el personal inspector proceda a levantar acta por infracciones que puedan tener este carácter de grave o muy grave y se estime conveniente a efectos probatorios, éste realizará el precinto inmediato de tales máquinas, efectos o instrumentos, reflejando tal circunstancia en dicha acta, así como las razones que la motivaron.

La Administración dispone de un plazo de 30 días naturales para confirmar o modificar tal medida provisional. Transcurrido el plazo, sin haber efectuado la oportuna notificación a la empresa operadora o al titular del local, indistintamente, quedará enervada dicha medida provisional, sin perjuicio de que pueda adoptarse posteriormente.

✐ Ap. 4 modificado por disp. adic. 3 de Ley núm. 7/1991, de 19 junio.

Artículo 33.

La autorización, organización o celebración de juegos y actividades comprendidas en esta Ley queda sometida a la correspondiente tasa fiscal sobre rifas, tómbolas y apuestas y combinaciones aleatorias.

Artículo 34.

La prestación de los servicios encaminados a la obtención de inscripciones, diligencias de libros. expedición de documentos, autorizaciones, licencias o permisos, dará lugar a la percepción por la Comunidad Autónoma de la tasa que le corresponde en la cuantía que legalmente se determine.

DISPOSICIONES ADICIONALES

Primera.

Lo dispuesto en la presente ley se entiende sin perjuicio de las competencias que correspondan al Estado en materia de juegos y apuestas.

No obstante, la instalación y apertura de locales presenciales abiertos al público para la explotación de juegos y apuestas de la competencia del Estado, con exclusión de los supuestos previstos en el apartado Cinco de la disposición adicional primera de la Ley 13/2011, así como la instalación de terminales o equipos que permitan la participación en los juegos, apuestas y loterías, tanto en los locales de juego recogidos en la presente ley como en los establecimientos de hostelería y análogos o en cualquier otro local presencial abierto al público, situado en la Comunidad Autónoma de Galicia, requerirán la autorización administrativa de la Comunidad Autónoma. Todo esto de acuerdo con los criterios de planificación y ordenación de la actividad del juego que reglamentariamente se establezcan y conforme a los procedimientos reglamentariamente exigidos.

✐ Modificada por art. 25.1 de Ley núm. 12/2011, de 26 diciembre.

Segunda.

Se autoriza al Gobierno gallego a dictar las disposiciones reglamentarias que sean necesarias para el desarrollo de esta Ley. En tanto no se dicten, se aplicarán las emanadas de la Administración del Estado.

Tercera.

En el catálogo que se elabore, se incluirán, como mínimo, los siguientes juegos:

– Lotería.

– Los correspondientes a casinos de juego.

– Bingo.

– Máquinas tipos A, A especial, B y C.

– Rifas.

– Tómbolas.

– Apuestas hípicas.

✐ Modificada por disp. adic. 24 de Ley núm. 3/2002, de 29 abril.

⇒ Decreto 166/1986, de 4 de junio. Catálogo de juegos de la Comunidad Autónoma de Galicia. Vid. parágrafo 40.2.

Cuarta.

A los efectos previstos en el artículo 6, se establecen las siguientes definiciones:

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

b) Ruleta americana.–Es la variedad de ruleta en la que las apuestas se colocan sobre uno de los lados del tapete y en la que un número a la cifra máxima de colores existentes figura en el reborde del cilindro.

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

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

e) Treinta y Cuarenta.–El Treinta y Cuarenta es un juego de azar, practicado con cartas, de los

denominados de contrapartida, en el que los participantes juegan contra el establecimiento, existiendo varias combinaciones ganadoras.

f) Punto y Banca.–El Punto y Banca es un juego de cartas que enfrenta a varios jugadores entre sí, pudiendo el resto de aquéllos apostar tanto a favor de la banca como contra ella. Corresponde en todo caso al establecimiento el ejercicio de la banca.

g) Ferrocarril, Bacarrá o Chemin de Fer.–El Ferrocarril, Bacarrá, conocido también como Chemin de Fer, es un juego de cartas de los denominados de círculo, que enfrenta a varios jugadores entre sí, teniendo uno de ellos la banca y pudiendo apostar contra ésta todos los jugadores que se encuentren sentados y los que se encuentren detrás de éstos, de pie.

h) Bacarrá a dos paños.–El Bacarrá a dos paños es un juego de cartas de los denominados de círculo, que enfrenta a un jugador, que es la banca, con otros jugadores, pudiendo apostar contra aquél tanto los jugadores que se encuentren sentados alrededor de la mesa de juego como los que están situados de pie detrás de aquéllos.

i) Dados o Craps.–El juego de dados es un juego de azar, de los denominados de contrapartida, en el que los participantes juegan contra el establecimiento, existiendo varias combinaciones ganadoras.

l) Póker-Keno-Rueda de la Fortuna.–El Póker-Keno-Rueda de la Fortuna consiste en señalar una lista de números del uno al ochenta, veinte de los cuales se escogen al azar en cada juego. Cada número se paga a dos por uno.

ll) Juego del bingo.

El juego del bingo es un juego de azar consistente en la extracción de bolas con distintas numeraciones depositadas en un bombo o máquina mecánica, o bien en la generación en soporte electrónico o virtual de un número indeterminado de bolas, hasta completar todas y cada una de las combinaciones ganadoras establecidas, con derecho a premio, a medida que los números van siendo extraídos, generados y anunciados. Conseguirán el premio los jugadores o las jugadoras que antes consigan completar los números que componen la combinación ganadora.

El juego del bingo, en su forma tradicional realizada por medios presenciales, se juega con 90 números, del 1 al 90, ambos inclusive. Los jugadores o las jugadoras tienen como unidad de juego cartones integrados por quince números distintos entre sí, distribuidos en tres líneas horizontales de cinco números cada una y en nueve columnas verticales, en cualquiera de las cuales puede haber tres, dos o un número, pero sin que nunca haya una columna sin número.

En las restantes modalidades del juego del bingo, sea cual sea su canal de explotación, podrá jugarse con más o menos de 90 números, distintos a los comprendidos entre el 1 y el 90, y con combinaciones de composición diferentes a las utilizadas en el sistema tradicional en cuanto al número de combinaciones ganadoras y a los números o figuras que las integren de conformidad al programa de juego que se autorice.

✐ Letra ll) modificada por art. 25.2 de Ley núm. 12/2011, de 26 diciembre.

m) Juego de la lotería.

Es el juego que, realizado a través de terminales de acceso o mediante la adquisición de boletos y participaciones en los establecimientos autorizados, permite obtener, en su caso, a cambio de un precio cierto, el premio en metálico indicado en los mismos.

✐ Letra m) modificada por disp. adic. 25 de Ley núm. 3/2002, de 29 abril.

⇒ Artículo 3 Ley 13/2011, de 27 de mayo. Vid. parágrafo 3.

DISPOSICIONES TRANSITORIAS

Primera.

Los casinos actualmente en funcionamiento en la Comunidad Autónoma Gallega dispondrán hasta el 31 de diciembre de 1986 para adaptarse a las disposiciones de la presente Ley.

Segunda.

A las salas de bingo ya autorizadas no les será de aplicación lo establecido en el artículo 9 apartado 3.º, aun en el caso de solicitud de modificaciones, renovaciones, cambio de empresa de servicios o de la entidad titular de la licencia.

En el caso de renuncia, disolución, pérdida de la licencia, extinción del contrato u otra circunstancia por la que la que la entidad titular de la misma deje de serlo, podrá asumir la titularidad de

la licencia la empresa de servicios, teniendo preferencia, en todo caso, la que acredite la disponibilidad del local.

Tercera.

Las entidades benéficas, deportivas, culturales y turísticas que en la actualidad están autorizadas para la explotación del juego del bingo y vengan realizando por sí mismas y bajo su responsabilidad la gestión del juego o que la tengan contratada con una empresa de servicios, podrán continuar con la situación hasta ahora vigente durante dos años a partir de la entrada en vigor de la presente Ley, o por los necesarios, en su caso, para completar el período de diez años desde que se inició la actividad, que permita la amortización de las inversiones realizadas. Cumplido el plazo de autorización sólo se podrá renovar en favor de la empresa de juego que se subrogase en los derechos de unas u otras y en las condiciones que para las empresas de juego establece el artículo 23 de esta Ley.

Cuarta.

Los salones recreativos se ajustarán a lo establecido en la presente Ley en un plazo que finalizará el 31 de diciembre de 1986; en todo caso, en los salones donde existan máquinas tipo B, se impedirá el acceso a los menores de edad desde la entrada en vigor de esta Ley.

Quinta.

Desde la entrada en vigor de la presente Ley, los establecimientos a que se refiere el artículo 11 habrán de ajustarse, antes del 31 de diciembre de 1985, a las previsiones y requisitos exigidos en dicho precepto.

Sexta.

Los empresarios individuales se transformarán en sociedades mercantiles y con los requisitos exigidos en esta Ley en un plazo que finalizará el 31 de diciembre de 1986.

Disposición final

La presente Ley entrará en vigor al día siguiente de su publicación en el «Diario Oficial de Galicia».

§ 18 LEY 6/2001, DE 3 JULIO. NORMAS REGULADORAS DEL JUEGO EN LA COMUNIDAD DE MADRID

(BOCM núm. 157, de 4 julio; rect. BOCM núm. 162, de 10 julio 2002 [LCM 2001, 330 y LCM 2002, 385])

⇒ En la Comunidad de Madrid, véase:
Decreto 22/2011, de 28 de abril.
Orden de 3 de enero de 2011.
Orden de 29 de diciembre de 2011.
Orden de 7 de noviembre de 2011.
Decreto 73/2009, de 30 de julio.
Decreto 106/2006, de 30 de noviembre.
Decreto 58/2006, de 6 de julio.
Orden de 28 de enero de 2005.
Decreto 114/2005, de 13 de octubre.
Orden de 28 de julio de 2004.
Decreto 105/2004, de 24 de junio.
Decreto 32/2004, de 19 de febrero.
Orden de 18 de noviembre de 2002.
Decreto 151/2002, de 5 de septiembre.
Decreto 148/2002, de 29 de agosto.
Orden 3785/1999, de 15 de noviembre.
Orden de 11 de junio de 2010.
Decreto 24/1995, de 16 de marzo.
Orden de 28 de septiembre de 2001.
Decreto 123/2001, de 1 de agosto.

🕮 *Bibliografía.*

– Comentario a la Sentencia núm. 878/2008 (Sala de lo Civil, Pleno), de 10 octubre (RJ 2008, 5687). Por Jesús Delgado Echeverría y Mª Ángeles Parra en Cuadernos Civitas de Jurisprudencia Civil núm. 82/2010.
– La Sentencia Tribunal Supremo (Sala de lo Contencioso-Administrativo, Sección 4), de 7 junio 2007. Recurso núm. 9527/2004, en el horizonte de las nuevas directrices señaladas por el TJCE sobre limitación de competencia y establecimiento en el ámbito de juego. Por Rafael Andrés Álvez en Revista Jurídica del Deporte núm. 23/2008 2.

EXPOSICIÓN DE MOTIVOS

I

El artículo 26.1.29 del Estatuto de Autonomía, aprobado por la Ley Orgánica 3/1983, de 25 de febrero, reformado por la Ley Orgánica 5/1998, de 7 de julio, atribuye a esta Comunidad la plenitud de la función legislativa en materia de Casinos, Juegos y Apuestas, con exclusión de las Apuestas Mutuas Deportivo-Benéficas. Este título competencial habilita la actuación legislativa de la Comunidad de Madrid en esta materia.

El ejercicio de dichas competencias por parte de la Comunidad de Madrid sobre un sector como es el del juego, que tiene una elevada trascendencia tanto desde un punto de vista económico como social en el territorio madrileño, así como la experiencia acumulada desde la asunción de competencias en esta materia y el tiempo transcurrido desde el traspaso de las mismas por Real Decreto 2370/1994, de 9 de diciembre, justifican la aprobación de un marco Normativo con rango de Ley que, al mismo tiempo proporcione tanto a potenciales usuarios como a los empresarios del sector una mayor seguridad jurídica, y permita al Gobierno Regional establecer las líneas básicas de la política en materia de juego en la Comunidad de Madrid.

En cuanto a la oportunidad de la Ley, la misma viene ampliamente justificada por la obsolescencia de la Normativa estatal en la materia, el Decreto-ley 16/1977, de 25 de febrero, por el que se regula los aspectos penales, administrativos y fiscales de los juegos de suerte, envite o azar y apuestas y la Ley 34/1987, de 26 de diciembre, de potestad sancionadora de la Administración Pública en materia de juegos de suerte, envite o azar, que con carácter supletorio se venía aplicando

hasta el momento en ausencia de Normativa propia y que respondían a una realidad socio-económica muy distinta a la actual.

Con este texto Normativo se ha optado, de entre las diversas opciones existentes, por una Ley que constituya un marco de referencia que, con vocación de permanencia en el tiempo, regule los principios y aspectos básicos de juego en nuestro territorio, dejando para un posterior desarrollo reglamentario aquellos otros cuya regulación no sea imperativamente de rango legal, dotando así a la regulación específica de los distintos juegos autorizados de una mayor flexibilidad a la hora de atender las sucesivas demandas de índole económica y comercial que se formulen por los Agentes Sociales más representativos del sector, sin que por ello se produzca una merma en el control de los requisitos exigidos y fortaleciendo por ende los mecanismos de respuesta por parte de la Administración en caso de incumplimiento de los mismos.

Asimismo, se establecen medidas de limitación del fomento del juego, que contribuyen a prevenir y controlar las ludopatías, previéndose con carácter general la publicidad y la promoción del juego, y consolidándose el llamado «registro de prohibidos».

II

La Ley consta de treinta y seis artículos agrupados en cuatro Títulos, cuatro disposiciones transitorias, una derogatoria y una final.

El Título I, «Disposiciones Generales», regula el objeto y ámbito de aplicación de la Ley, la distribución competencial en esta materia de los distintos órganos de la Comunidad de Madrid, define el Catálogo de Juegos y Apuestas como el instrumento básico de Ordenación de los juegos y el inventario de aquellos cuya práctica puede ser autorizada en nuestro territorio, establece el régimen jurídico de las autorizaciones y regula con carácter general el régimen de publicidad y promoción de las actividades de juego.

III

El Título II, «De los juegos y apuestas y de los establecimientos en que se practican», establece los requisitos de los juegos y el material con que se practica, define los distintos tipos de juegos autorizables y los establecimientos y locales en los que se pueden organizar y practicar los mismos.

IV

El Título III, «De las personas que intervienen en el juego», regula el ejercicio empresarial de las actividades relacionadas con el juego estableciendo los requisitos que deben reunir las empresas que pretendan ser titulares de autorizaciones para la organización, explotación y práctica de cualquier tipo de juegos objeto de esta Ley, así como las garantías que deberán constituir dichas empresas. Se dedica al mismo tiempo un Capítulo a los usuarios que contiene tanto las Normas de protección de los mismos, básicamente a través del Registro de Interdicciones de acceso al juego, así como un breve catálogo de sus derechos.

V

El Título IV, «De la inspección del juego y apuestas y del régimen sancionador», cumpliendo con los principios de legalidad y tipicidad que rigen el derecho sancionador en nuestro Ordenamiento jurídico, establece aquellas conductas que por acción u omisión son constitutivas de infracciones, recogiendo la clásica distinción entre muy graves, graves y leves, y delimitando las sanciones a imponer según dicha tipificación.

Se establece asimismo el régimen competencial en materia sancionadora, distribuyendo las competencias tanto de la fase instructora como de la sancionadora. En cuanto al procedimiento sancionador su regulación se remite a la Normativa que regula el ejercicio de la potestad sancionadora en la Comunidad de Madrid.

Para llevar a cabo la inspección, vigilancia, control y cumplimiento de las prescripciones establecidas en la presente Ley, se contiene la previsión de que dichas funciones se desarrollen bien con medios propios a través de funcionarios específicamente designados para la función inspectora, bien con la colaboración de la Administración General del Estado mediante el Convenio correspondiente. Para el desempeño de dichas funciones se dota a dichos funcionarios de determinadas facultades y prerrogativas que se estimen necesarias, entre otras la de ostentar la condición de agentes de la autoridad.

TÍTULO I

DISPOSICIONES GENERALES

Artículo 1. Objeto y ámbito de la aplicación de la Ley.

1. El objeto de la presente Ley es la regulación en el ámbito territorial de la Comunidad de Madrid, de todas las actividades relativas a juegos y apuestas en sus distintas modalidades, y en general, todas aquellas actividades en las que se arriesguen cantidades de dinero u objetos económicamente evaluables en cualquier forma sobre los resultados, y que permitan su transferencia entre los participantes, con independencia de que predomine en ellos el grado de destreza de los jugadores o sean exclusiva o primordialmente de suerte, envite o azar y tanto si se desarrollan mediante la utilización de máquinas automáticas como si se llevan a cabo a través de la realización de actividades humanas, cualquiera que sea el medio por el que se realicen. Asimismo, será de aplicación a aquellas actividades de juego meramente recreativo que se llevan a cabo mediante máquinas o aparatos automáticos o medios telemáticos.

2. Quedan excluidos de la presente Ley los juegos o competiciones de puro ocio o recreo que constituyan usos sociales de carácter tradicional, familiar o amistoso, siempre que los jugadores participantes, apostantes u organizadores no hagan de ellos objeto de explotación económica.

3. Están excluidas del ámbito de aplicación de la presente Ley, las Apuestas Mutuas Deportivo-Benéficas.

4. En lo no previsto por esta Ley, así como en la Normativa reglamentaria de desarrollo, será de aplicación supletoria la Normativa estatal en materia de juego.

⇒ Artículos 1 y 2.2 Ley 13/2011, de 27 de mayo. Vid. parágrafo 3.
Ley Orgánica 9/1992, de 23 de diciembre, de Transferencia de Competencias a Comunidades Autónomas que accedieron a la autonomía por la vía del artículo 143 de la Constitución. Corresponderá la competencia exclusiva en materia de juegos, apuestas y casinos, cuando la actividad se desarrolle exclusivamente en Andalucía.
Artículo 5 Ley 30/1992, de 26 de noviembre. Vid. parágrafo 29.2.

Artículo 2. Competencias.

1. Corresponderán al Gobierno de la Comunidad de Madrid, entre otras, las siguientes competencias en materia de juego:

a) Aprobar el Catálogo de Juegos y Apuestas.

b) Regular el régimen de publicidad del juego.

c) Planificar los juegos y las apuestas que se desarrollen en la Comunidad Autónoma.

d) Autorizar la instalación de Casinos de Juego.

e) Regular los correspondientes Registros del Juego.

f) Aprobar los Reglamentos Técnicos de los Juegos.

2. Corresponderán a la Consejería competente en materia de juego las siguientes competencias:

a) La regulación del régimen de fianzas para la explotación de los juegos autorizados.

b) La concesión de las autorizaciones necesarias, para gestionar y explotar los juegos y apuestas.

c) La Ordenación de la inspección, comprobación, vigilancia y control de las actividades relacionadas con los juegos y apuestas.

d) La llevanza de los correspondientes Registros de Juego.

e) Establecer y homologar las características técnicas de los materiales e instrumentos de juego.

⇒ Artículos 34 y 35 Ley 13/2011, de 27 de mayo. Vid. parágrafo 3.
Artículo 5 de la Ley 30/1992, de 26 de noviembre. Vid. parágrafo 29.2.
Acuerdo del Consejo de Ministros de 3 de junio de 2011.

Artículo 3. Catálogo de Juegos y Apuestas.

1. El Catálogo de Juegos y Apuestas es el instrumento básico de Ordenación de los juegos de suerte, envite y azar en la Comunidad de Madrid, constituyendo el inventario de los juegos cuya práctica puede ser autorizada en su territorio, con sujeción a los restantes requisitos reglamentariamente establecidos. Este Catálogo contendrá el concepto, reglas básicas, modalidades y límites de cada uno de los juegos autorizables.

2. En el Catálogo de Juegos y Apuestas se incluirán, en todo caso, los siguientes juegos y apuestas:

a) Las Loterías.

b) Los Boletos.

c) Los exclusivos de los Casinos de juego.

⇒ Título preliminar del Decreto 58/2006, de 6 de julio, aprueba el Reglamento de Casinos de Juego en la Comunidad de Madrid.

d) Los Juegos Colectivos de dinero y azar.

e) Los que se desarrollen mediante el empleo de Máquinas recreativas y de juego.

f) Las Rifas, Tómbolas y Combinaciones Aleatorias.

⇒ Orden 3785/1999, de 15 de noviembre, regula la autorización de rifas, tómbolas y de combinaciones aleatorias con fines publicitarios.

g) Las Apuestas sobre acontecimientos deportivos, sobre carreras en que intervengan animales a celebrar en hipódromos y canódromos o sobre acontecimientos de otro carácter previamente determinados.

⇒ Decreto 148/2002, de 29 de agosto, por el que se aprueba el Reglamento por el que se regulan las apuestas hípicas en la Comunidad de Madrid.
Decreto 22/2011, de 28 de abril, modifica el Reglamento de los Juegos Colectivos de Dinero y Azar y otras normas en materia de juego de la Comunidad de Madrid y regula el juego del bingo electrónico.
Decreto 106/2006, de 30 de noviembre, por el que se aprueba el Reglamento de Apuestas en la Comunidad de Madrid.
Decreto 105/2004, de 24 de junio, por el que se desarrolla el Reglamento de la Ley del juego de la comunidad de Madrid, modificado por el Decreto 22/2011, de 28 de abril, encargado de la modificación del Reglamento de los Juegos Colectivos de Dinero y Azar y otras normas en materia de juego de la Comunidad de Madrid y regula el juego del bingo electrónico.
Decreto 58/2006, de 6 de julio, Reglamento de Casinos de Juego de Madrid.
Orden de 29 de diciembre de 2011, desarrolla la regulación del bingo electrónico y se establecen el contenido y valor de los cartones empleados en dicho juego.

3. Los juegos y apuestas no incluidos en el Catálogo de Juegos y Apuestas tendrán la consideración legal de prohibidos. Igual consideración tendrán aquellos que, aun estando incluidos en el referido Catálogo, se realicen sin las preceptivas autorizaciones o con incumplimiento de las condiciones y requisitos exigidos en las mismas.

⇒ Disposición Adicional Cuarta de la Ley 13/2011, de 27 de mayo. Vid. parágrafo 3.
Decreto 32/2004, de 19 de febrero. Aprueba el Catálogo Parcial de Juegos y Apuestas de la Comunidad de Madrid. Vid. parágrafo 41.1.

Artículo 4. Autorizaciones.

1. El ejercicio de las actividades incluidas en el ámbito de aplicación de esta Ley requerirá autorización administrativa previa, a excepción de la explotación e instalación de máquinas recreativas y de la celebración de combinaciones aleatorias, que únicamente deberán ser comunicadas a la Consejería competente en materia de juego en los términos que reglamentariamente se establezca.

✐ Ap. 1 modificado por art. 6.1 de Ley núm. 8/2009, de 21 diciembre.

2. La concesión de las correspondientes autorizaciones tendrá carácter temporal, pudiendo ser renovables cuando así se determine reglamentariamente.

3. Podrá autorizarse la realización de juegos incluidos en el Catálogo de Juegos y Apuestas a través de medios telemáticos en los términos que reglamentariamente se prevea.

4. Las autorizaciones podrán ser revocadas y dejadas sin efecto cuando durante su período de vigencia se pierdan todas o alguna de las condiciones que determinaron su otorgamiento, sin perjuicio de las sanciones a que hubiera lugar, cuando concurran las causas establecidas en esta Ley y en sus Normas de desarrollo, así como por incumplimiento de las obligaciones tributarias en materia de juego de la Comunidad de Madrid.

5. Las autorizaciones no podrán cederse ni ser explotadas a través de terceras personas. No obstante, el órgano competencia en materia de juego podrá autorizar transmisiones en los casos y condiciones que reglamentariamente se determinen.

⇒ Título III y Disposición transitoria séptima de la Ley 13/2011, de 27 de mayo. Vid. parágrafo 3.
Artículos 3, 8, 9, 12 y 19 Real Decreto 1614/2011, de 14 de noviembre. Vid. parágrafo 5.
Título I del Decreto 58/2006, de 6 de julio, aprueba el Reglamento de casinos de la Comunidad de Madrid.
Capítulo I Título I del Decreto 106/2006, de 30 de noviembre, por el que se aprueba el Reglamento de Apuestas en la Comunidad de Madrid.
Títulos III, IV y V del Decreto 73/2009, de 30 de julio, del Consejo de Gobierno, por el que se aprueba el Reglamento de Máquinas Recreativas y de Juego de la Comunidad de Madrid y se modifican otras normas en materia de juego.
Título III del Decreto 105/2004, de 24 de junio, del Consejo de Gobierno, por el que se aprueba el Reglamento de los Juegos Colectivos de Dinero y Azar en la Comunidad de Madrid.
Artículo 42 Ley 30/1992, de 26 de noviembre, de Régimen Jurídico de las Administraciones Públicas y del Procedimiento Administrativo Común. Vid. parágrafo 29.2.

Artículos 6, 8, 14, 15, 17 Real Decreto 1614/2011, de 14 de noviembre, Vid. parágrafo 5.
Artículo 3 letras c), d), e) y f) Ley 13/2011, de 27 de mayo. Vid. parágrafo 3.
Ley 10/2010, de 28 de abril, de prevención del blanqueo de capitales. Vid. parágrafo 28.4.

Artículo 5. Publicidad y promoción.

1. La publicidad y promoción de las actividades de juegos y apuestas así como de las empresas y establecimientos de juego estará permitida a las empresas autorizadas para el ejercicio de dichas actividades y no requerirá autorización administrativa previa.

2. Las disposiciones acerca de la publicidad ilícita contenidas en la legislación general sobre publicidad serán aplicables a la publicidad de las actividades de juegos y apuestas así como de las empresas y establecimientos autorizados.

3. La publicidad y promoción deberán respetar, en todo caso, la normativa sobre protección de menores.

4. La publicidad y la promoción no serán contrarias a lo establecido en la Ley 34/2002, de 11 de julio, de servicios de la sociedad de la información y de comercio electrónico, y en la Ley 7/2010, de 31 de marzo, General de la Comunicación Audiovisual. En particular, las comunicaciones publicitarias por correo electrónico u otro medio de comunicación equivalente requerirán la previa solicitud o la expresa autorización de sus destinatarios, de conformidad con lo establecido en el artículo 21.1 de la Ley 34/2002, de 11 de julio, de servicios de la sociedad de la información y de comercio electrónico.

5. La publicidad y promoción no alterarán la dinámica del juego correspondiente.

6. La publicidad y promoción respetarán los principios básicos sobre juego responsable y deberán contener la advertencia de que la práctica de los juegos y apuestas puede producir ludopatía y de que dicha práctica está prohibida a los menores de edad.

✐ Modificado por art. 12.1 de Ley núm. 6/2011, de 28 diciembre.

⇒ Disposición Adicional Segunda del Decreto 106/2006, de 30 de noviembre, por el que se aprueba el Reglamento de Apuestas en la Comunidad de Madrid
Ley 34/1988, de 11 de noviembre, General de la Publicidad. Vid. parágrafo 27.1.
Ley 7/2010, de 31 de marzo, General de la Comunicación Audiovisual. Vid. parágrafo 27.7.
Real Decreto 1624/2011, de 14 de noviembre, aprueba el Reglamento de desarrollo de la Ley 7/2010, de 31 de marzo, General de la Comunicación Audiovisual. Vid. parágrafo 27.8.

TÍTULO II

DE LOS JUEGOS Y APUESTAS Y DE LOS ESTABLECIMIENTOS EN QUE SE PRACTICAN

Artículo 6. Requisitos de los juegos y material de juego.

1. Los juegos y apuestas permitidos sólo se podrán practicar con los requisitos y condiciones y en los establecimientos señalados en esta Ley y en los reglamentos específicos que la desarrollen. En dichos establecimientos únicamente se podrán realizar aquellos juegos para cuyo ejercicio hayan sido específicamente autorizados.

2. La práctica de los juegos y apuestas, a excepción de los desarrollados mediante máquinas recreativas, sólo podrá efectuarse con material de juego homologado por la Consejería competente en la materia y previamente inscrito en el Registro del Juego de la Comunidad de Madrid. Su comercialización, distribución y mantenimiento se hará conforme a lo dispuesto en el correspondiente reglamento específico.

3. No se podrá homologar ningún material de juego que utilice imágenes, mensajes u objetos que puedan perjudicar la formación de la infancia y la juventud, que puedan vulnerar, directa o indirectamente, la dignidad de la persona y los derechos y libertades fundamentales, o que inciten a la violencia, al racismo o a la xenofobia, a actividades delictivas o a cualquier forma de discriminación prohibida por la Constitución y las leyes. Estas prohibiciones serán extensibles también a los juegos desarrollados mediante máquinas recreativas.

4. El material no homologado que sea utilizado en la práctica de juegos y apuestas se considerará material clandestino, quedando prohibida su fabricación, tenencia, almacenamiento, distribución y comercialización, así como su instalación y explotación.

✐ Modificado por art. 26.2 de Ley núm. 3/2008, de 29 diciembre.

⇒ Artículo 16 Ley 13/2011, de 27 mayo. Vid. parágrafo 3.
Capítulo III del Real Decreto 1613/2011, de 14 de noviembre. Vid. parágrafo 4.
Capítulo II Título I del Decreto 106/2006, de 30 de noviembre, aprueba el Reglamento de Apuestas en la Comunidad de Madrid.

Disposición Adicional Única del Decreto 58/2006, de 6 de julio, aprueba el Reglamento de casinos de la Comunidad de Madrid.
Artículo 16 del Decreto 105/2004, de 24 de junio, del Consejo de Gobierno, por el que se aprueba el Reglamento de los Juegos Colectivos de Dinero y Azar en la Comunidad de Madrid.
Título II del Decreto 73/2009, de 30 de julio, del Consejo de Gobierno, por el que se aprueba el Reglamento de Máquinas Recreativas y de Juego de la Comunidad de Madrid y se modifican otras normas en materia de juego.
Título III del Decreto 148/2002, de 29 de agosto, por el que se aprueba el reglamento por el que se regulan las apuestas hípicas en la Comunidad de Madrid.

CAPÍTULO I

De los Establecimientos y de los Juegos y Apuestas

Artículo 7. Establecimientos de juego.

1. La práctica de los juegos y apuestas a que se refiere la presente Ley, se podrá desarrollar y, en su caso, autorizar, con las condiciones establecidas en los reglamentos específicos sobre los juegos, en los establecimientos siguientes:

a) Casinos de juego.

b) Establecimientos de juegos colectivos de dinero y azar.

c) Salones recreativos.

d) Salones de juego.

e) Locales de apuestas.

2. En los establecimientos de hostelería y en aquellos locales o recintos en los que así se regule se podrán instalar máquinas recreativas y de juego, en las condiciones que se determinen reglamentariamente.

3. Con las limitaciones que en cada caso se establezcan, se podrán autorizar los juegos de boletos, loterías, apuestas, rifas y tómbolas en aquellos establecimientos o recintos determinados reglamentariamente.

✐ Modificado por art. 6.2 de Ley núm. 8/2009, de 21 diciembre.

⇒ Título IV del Decreto 73/2009, de 30 de julio, aprueba el Reglamento de Máquinas Recreativas y de Juego de la Comunidad de Madrid y modifica otras normas en materia de juego.
Decreto 58/2006, de 6 de julio, aprueba el Reglamento de Casinos de Juego de Madrid.
Título III Capítulo II del Decreto 105/2004, de 24 de junio, del Consejo de Gobierno, por el que se aprueba el Reglamento de los Juegos Colectivos de Dinero y Azar en la Comunidad de Madrid.
Título III Capítulo I del Decreto 106/2006, de 30 de noviembre, por el que se aprueba el Reglamento de Apuestas en la Comunidad de Madrid.
Título V del Decreto 148/2002, de 29 de agosto, por el que se aprueba el Reglamento por el que se regulan las apuestas hípicas en la Comunidad de Madrid.

Artículo 8. Casinos de Juego.

1. Tendrán la consideración legal de Casinos de Juego los locales o establecimientos autorizados para la práctica de todos o algunos de los siguientes juegos, que tendrán el carácter de exclusivos de casino:

– Ruleta francesa.

– Ruleta americana.

– Bola o «boule».

– Veintiuno o «Black Jack».

– Treinta y cuarenta.

– Punto y banca.

– Ferrocarril, «Baccara» o «Chemín de Fer».

– «Baccara» a dos paños.

– Dados.

– Póker, en los términos que se establezca reglamentariamente.

– Los desarrollados mediante Máquinas de azar.

– Otros que puedan autorizarse reglamentariamente.

2. Asimismo en los Casinos de Juego podrá autorizarse la instalación de máquinas recreativas con premio programado y podrán practicarse otros juegos incluidos en el Catálogo.

3. El Gobierno determinará el número y distribución geográfica de los casinos mediante la

planificación correspondiente y otorgará su autorización mediante el sistema de concurso. Para dicha concesión se valorarán, entre otros, los siguientes criterios:

a) La solvencia técnica y económica de los promotores y el programa de inversiones a realizar.

b) El interés socioeconómico, la generación de empleo y el interés turístico del proyecto.

c) El informe del Ayuntamiento del Municipio donde se pretenda instalar.

d) La oferta de ocio complementaria.

e) El convenio específico que proponga el solicitante.

f) La generación de empleo y las medidas propuestas para apoyar la estabilidad y calidad del mismo.

4. El titular de la Consejería competente en materia de juego podrá autorizar a cada casino de juego la apertura y funcionamiento de una sala que, formando parte del mismo, se encuentre situada fuera del recinto o complejo donde se ubique dicho casino, en el mismo o distinto término municipal. Dicha sala funcionará como apéndice del casino para la práctica de los juegos que tenga autorizados.

✐ Ap. 4 añadido por art. 12.2 de Ley núm. 6/2011, de 28 diciembre.

⇒ Decreto 58/2006, de 6 de julio, aprueba el Reglamento de casinos de la Comunidad de Madrid.

Artículo 9. Establecimientos de Juegos Colectivos de Dinero y Azar.

1. Tendrán esta consideración los locales específicamente autorizados para la práctica de los juegos colectivos de dinero y azar, mediante soportes oficialmente homologados, cuya venta se efectuará exclusivamente dentro de la sala donde se desarrolle el juego.

2. En estos locales podrán instalarse máquinas recreativas con premio programado, así como desarrollarse otros juegos de los contenidos en el Catálogo, a excepción de los contemplados en el artículo 8 como exclusivos de Casino, en los términos que reglamentariamente se determine.

⇒ Decreto 105/2004, de 24 de junio, del Consejo de Gobierno, por el que se aprueba el Reglamento de los Juegos Colectivos de Dinero y Azar en la Comunidad de Madrid.

Artículo 10. Salones de Juego.

Son Salones de Juego los establecimientos destinados a la explotación de máquinas recreativas con premio programado, en las condiciones y con los requisitos que se establezcan reglamentariamente. También podrán explotarse en dichos establecimientos máquinas recreativas o actividades de puro entretenimiento.

⇒ Título V del Decreto 73/2009, de 30 de julio, aprueba el Reglamento de Máquinas Recreativas y de Juego de la Comunidad de Madrid y modifica otras normas en materia de juego.

Artículo 11. Salones recreativos.

Son Salones recreativos los establecimientos destinados a la explotación de máquinas recreativas, en las condiciones y con los requisitos que se establezcan reglamentariamente. También podrán explotarse actividades de puro entretenimiento.

⇒ Título V del Decreto 73/2009, de 30 de julio, aprueba el Reglamento de Máquinas Recreativas y de Juego de la Comunidad de Madrid y modifica otras normas en materia de juego.

Artículo 12. Locales de Apuestas.

1. Se entiende por Locales de Apuestas aquellos establecimientos en los que se desarrolla una actividad de juego en la que se arriesga una cantidad económicamente determinada sobre los resultados de un acontecimiento deportivo o de otra índole de desenlace incierto.

2. Asimismo tendrán la consideración de Locales de Apuestas, a los efectos de lo previsto en esta Ley, los Hipódromos y Canódromos autorizados para la explotación de apuestas sobre la celebración de carreras de caballos o de galgos respectivamente.

3. Las empresas que exploten Locales de Apuestas deberán cumplir los requisitos que se determinen reglamentariamente.

⇒ Capítulo I Título III del Decreto 106/2006, de 30 de noviembre, aprueba el Reglamento de Apuestas en la Comunidad de Madrid.
Título III del Decreto 148/2002, de 29 de agosto por el que se aprueba el Reglamento por el que se regulan las apuestas hípicas en la Comunidad de Madrid
Decreto 114/2005, de 13 de octubre, modifica el Reglamento de Apuestas Hípicas de Madrid

CAPÍTULO II

De otros Juegos y Apuestas

⇒ Desarrollado por Decreto 73/2009, de 30 de julio.

Artículo 13. Máquinas recreativas y de Juego.

1. A efectos de su régimen jurídico las máquinas a que se refiere esta Ley se clasifican en:

a) Máquinas recreativas.

b) Máquinas recreativas con premio programado.

c) Máquinas de azar.

2. Son máquinas recreativas aquellas de mero pasatiempo o recreo que se limitan a conceder al usuario un tiempo de uso o de juego a cambio del precio de la partida, sin que puedan conceder ningún premio en metálico, en especie o en forma de punto canjeables por objetos o dinero.

3. Son máquinas con premio programado aquellas que, a cambio del precio de la partida, conceden al usuario un tiempo de uso de juego y, eventualmente de acuerdo con el programa de juego, un premio.

4. Son máquinas de azar aquellas que a cambio del precio de la partida, conceden al usuario un tiempo de uso o de juego y, eventualmente, un premio que dependerá siempre del azar.

5. Sin perjuicio de lo señalado en los apartados anteriores, el Gobierno, mediante Decreto, podrá incorporar a la clasificación anterior otros tipos o subgrupos de máquinas que, por sus características singulares, no estuvieran exactamente identificadas o comprendidas en las antes señaladas.

6. Quedarán excluidas de la presente Ley las máquinas expendedoras que se limiten a efectuar mecánicamente la venta de productos o mercancías, siempre que el valor del dinero depositado en las mismas corresponda al valor de mercado de los productos que se entreguen. Igualmente quedarán excluidas, en las condiciones que reglamentariamente se establezcan, las máquinas de competición pura o deporte de carácter esencialmente manual o mecánico sin componentes eléctricos tales como futbolines, billares, dianas o similares siempre que no den premio directo o indirecto alguno, así como las máquinas o aparatos de uso infantil accionadas por monedas que permitan al usuario un entretenimiento consistente en la conducción de un vehículo, el trote de un caballo o movimientos similares, y las máquinas de tocadiscos y videodiscos.

7. Los requisitos, modalidades y condiciones para la fabricación, homologación y explotación de las máquinas de juego reguladas en los apartados anteriores serán establecidos reglamentariamente. Asimismo lo serán las condiciones para su instalación en los locales debidamente autorizados y los mecanismos de garantía que aseguren el adecuado control administrativo de las mismas y de los locales en los que se exploten.

⇒ Título II Decreto 73/2009, de 30 de julio, aprueba el Reglamento de Máquinas Recreativas y de Juego de la Comunidad de Madrid y modifica otras normas en materia de juego.

Artículo 14. Boletos.

El juego desarrollado mediante boletos es aquel en que, mediante la adquisición en establecimientos autorizados al efecto por un precio cierto de boletos, permite obtener, en su caso, el premio en metálico previamente determinado en los mismos.

Reglamentariamente se regulará el procedimiento de autorización, la emisión de los boletos y las medidas de seguridad y control sobre los mismos.

Artículo 15. Rifas. Tómbolas y combinaciones aleatorias.

1. Se entiende por rifa la modalidad de juego consistente en un sorteo a celebrar de uno o varios premios en especie, previamente determinados, entre los adquirentes de billetes o papeletas de importe único, correlativamente numerados o diferenciados entre sí por cualquier otro sistema.

2. Se entiende por tómbola aquella modalidad de juego en la que el jugador participa en el sorteo de diversos objetos expuestos al público, mediante la adquisición de billetes o papeletas cerrados que contienen, en su caso, la indicación del premio que se puede obtener, que habrá de ser en todo caso en especie.

3. La combinación aleatoria con fines publicitarios es una modalidad de juego por la que una persona o entidad sortea un premio en metálico o en especie, con fines publicitarios, entre quienes adquieran sus productos o servicios u ostenten la condición actual o potencial de clientes suyos, sin que pueda exigirse una contraprestación específica a cambio.

⇒ Artículo 3. d), g) e i) Ley 13/2011, de 27 de mayo. Vid. parágrafo 3.

Títulos I y II de la Orden 3785/1999, de 15 de noviembre, regula la autorización de rifas, tómbolas y de combinaciones aleatorias con fines publicitarios.

Artículo 16. Loterías.

1. Tendrá la consideración legal de Lotería aquella modalidad de juego en la que se otorgan premios en metálico en los casos en que la numeración expresada en el billete o soporte en poder del jugador coincide con la determinada mediante un sorteo celebrado en la fecha y con los premios que figura en los propios billetes.

2. Podrá autorizarse la venta de billetes de Lotería dentro de los recintos o locales que expresamente se determinen en las Normas reglamentarias que desarrollen la presente Ley.

3. El juego de Lotería podrá organizarse directamente por la Comunidad de Madrid o mediante la concesión de la gestión y explotación a persona jurídica pública o privada.

⇒ Artículos 3.b) y 4 de la Ley 13/2011, de 27 de mayo. Vid. parágrafo 3.

TÍTULO III

DE LAS PERSONAS QUE INTERVIENEN EN EL JUEGO

Artículo 17. Del ejercicio empresarial de actividades relacionadas con el juego.

1. El ejercicio empresarial de toda actividad relacionada con la organización y explotación de juegos y apuestas, así como con la fabricación, reparación, intermediación en el comercio o explotación de material de juego está sujeto a previa inscripción en el Registro del Juego de la Comunidad de Madrid, a excepción de la explotación de máquinas y salones recreativos y del ejercicio de las demás actividades relacionadas con dichas máquinas.

2. Dicho Registro constituye el instrumento oficial de publicidad y control de las actividades vinculadas a la organización y explotación de juegos y apuestas con el objeto de garantizar el cumplimiento de las obligaciones correspondientes al ejercicio de aquellas actividades y asegurar su transparencia.

3. Queda prohibido el ejercicio empresarial de actividades relacionadas con juegos y apuestas que no cuente con inscripción previa en el Registro del Juego o que se desarrolle sin autorización administrativa previa o al margen de los requisitos y condiciones establecidos reglamentariamente, con las excepciones previstas en la presente Ley.

✐ Modificado por art. 26.3 de Ley núm. 3/2008, de 29 diciembre.

⇒ Artículo 13 Ley 13/2011, de 27 de mayo. Vid. parágrafo 3.
Apartado 1 c) artículo 22 Ley 13/2011, de 27 de mayo. Vid. parágrafo 3.
Título III (capítulos I, II, IV) del Real Decreto 1614/2011, de 14 de noviembre. Vid. parágrafo 5.
Capítulo I Título II del Decreto 58/2006, de 6 de julio, aprueba el Reglamento de casinos de la Comunidad de Madrid.
Título IV del Decreto 148/2002, de 29 de agosto por el que se aprueba el Reglamento por el que se regulan las apuestas hípicas en la Comunidad de Madrid
Título III del Decreto 73/2009, de 30 de julio, aprueba el Reglamento de Máquinas Recreativas y de Juego de la Comunidad de Madrid y modifica otras normas en materia de juego.
Decreto 105/2004, de 24 de junio, del Consejo de Gobierno, por el que se aprueba el Reglamento de los Juegos Colectivos de Dinero y Azar en la Comunidad de Madrid.
Título I Capítulo I del Decreto 106/2006, de 30 de noviembre, por el que se aprueba el Reglamento de Apuestas en la Comunidad de Madrid.

Artículo 18. Fianzas.

1. Las empresas que realicen actividades relacionadas con el juego y las apuestas deberán constituir una fianza en favor de la Hacienda de la Comunidad de Madrid, en los términos y las cuantías que reglamentariamente se establezcan.

⇒ Apartado 1) aplicado por Orden de 18 de noviembre 2002.

2. Estas fianzas quedarán afectas al cumplimiento de las obligaciones establecidas en la presente Ley, especialmente al abono de los premios y a las responsabilidades derivadas del régimen sancionador, así como al cumplimiento de las obligaciones derivadas de los tributos específicos sobre el juego. Transcurrido el período de pago voluntario dichas obligaciones se harán efectivas de oficio contra las fianzas.

3. La fianza deberá mantenerse actualizada en la cuantía máxima del importe exigible. Si se produjese, por cualquier circunstancia, una disminución de su cuantía, la persona o entidad que la hubiera constituido deberá proceder a completarla en la cuantía obligatoria en el plazo que en cada caso se establezca reglamentariamente o, en su defecto, en el plazo de dos meses a contar desde la

fecha de su disminución. De no llevarse a cabo dicha reposición, se revocará la autorización, de conformidad con lo dispuesto en el artículo 4.4 de esta Ley.

4. Una vez constituida, la fianza quedará a disposición de la Hacienda de la Comunidad de Madrid en tanto no sea autorizada su cancelación. A estos efectos, desaparecidas las causas de su constitución y siempre que no se tenga conocimiento de obligaciones o responsabilidades pendientes a las que estuviera afecta dicha fianza, se procederá a su devolución, a petición del interesado, previa liquidación cuando proceda.

⇒ Artículos 33 y 61 del Decreto 73/2009, de 30 de julio, aprueba el Reglamento de Máquinas Recreativas y de Juego de la Comunidad de Madrid y modifica otras normas en materia de juego.
Artículo 5.2 j) del Decreto 58/2006, de 6 de julio, que aprueba el Reglamento de Casinos de Juego de Madrid.
Título III Capítulo III del Decreto 105/2004, de 24 de junio, del Consejo de Gobierno, por el que se aprueba el Reglamento de los Juegos Colectivos de Dinero y Azar en la Comunidad de Madrid.
Artículo 11 del Decreto 106/2006, de 30 de noviembre, por el que se aprueba el Reglamento de Apuestas en la Comunidad de Madrid.
Artículo 6.3 b) del Decreto 148/2002, de 29 de agosto, por el que se aprueba el reglamento por el que se regulan las apuestas hípicas en la Comunidad de Madrid.
Artículo 14 Ley 13/2011, de 27 de mayo. Vid. parágrafo 3.
Orden de 28 de septiembre de 2001, actualiza las cuantías de fianzas referidas al ejercicio de actividades relacionadas con los juegos de suerte, envite o azar.
Artículo 11 del Decreto 106/2006, de 30 de noviembre, por el que se aprueba el Reglamento de Apuestas en la Comunidad de Madrid.
Capítulo III y Anexos I y II del Real Decreto 1614/2011, de 14 de noviembre. Vid. parágrafo 5.

CAPÍTULO I

De las empresas titulares de autorizaciones para la realización de Juegos y Apuestas

Artículo 19. Autorizaciones de las Empresas de Juego.

1. La organización y explotación de juegos únicamente podrán ser realizados por personas físicas o jurídicas expresamente autorizadas y previamente inscritas en el Registro General del Juego de la Comunidad de Madrid regulado en el artículo 17 de esta Ley.

2. En ningún caso podrán ser titulares de las autorizaciones necesarias para la práctica y organización de los juegos y apuestas regulados en la presente Ley las personas físicas así como las personas jurídicas en las que figuren como socios o como directivos o administradores personas que se encuentren en alguna de las siguientes circunstancias:

a) Haber sido condenado mediante sentencia firme dentro de los cinco años anteriores a la fecha de la solicitud de autorización por delito de falsedad, contra la propiedad o contra la Hacienda Pública, así como por cualquier infracción penal derivada de la gestión o explotación de juegos no autorizados.

b) Los quebrados no rehabilitados y quienes habiéndose declarado en suspensión legal de pagos o concurso de acreedores, hayan sido declarados insolventes.

c) Los socios o administradores de empresas de juego que hayan sido socios o administradores de empresas que mantengan deudas con la Comunidad de Madrid por impuestos específicos sobre el Juego.

d) Haber sido sancionados mediante Resolución firme por tres o más infracciones muy graves en los últimos dos años por incumplimiento de la Normativa de Juego, o por tres o más infracciones graves de la Normativa tributaria en el cumplimiento de las obligaciones derivadas de los impuestos específicos de la Comunidad de Madrid sobre el juego.

⇒ Artículo 13 Ley 13/2011, de 27 de mayo. Vid. parágrafo 3.

Artículo 20. Empresas titulares de Casinos.

Las entidades o empresas titulares de la explotación de Casinos deberán reunir, como mínimo, los siguientes requisitos:

a) Constituirse bajo la forma de Sociedad Anónima.

b) Ostentar nacionalidad española o de un Estado miembro de la Unión Europea.

c) Tener un capital social mínimo de 12.000.000 de euros (1.996.632.000 pesetas) totalmente suscrito y desembolsado, dividido en acciones nominativas.

⇒ Decreto 58/2006, de 6 de julio, aprueba el Reglamento de Casinos de Juego de Madrid.

Artículo 21. Empresas titulares de Juegos Colectivos de Dinero y Azar.

Las empresas titulares de los establecimientos de comercialización al público de juegos colectivos de dinero y azar, deberán constituirse bajo la forma de Sociedad Anónima, junto con los demás requisitos que vengan establecidos reglamentariamente.

⇒ Artículo 11 del Decreto 105/2004, de 24 de junio, del Consejo de Gobierno, por el que se aprueba el Reglamento de los Juegos Colectivos de Dinero y Azar en la Comunidad de Madrid.

Artículo 22. Empresas titulares de Salones.

La explotación de Salones Recreativos y de Salones de Juego se podrá realizar por personas físicas o jurídicas en los términos que reglamentariamente se establezca.

✐ Modificado por art. 26 de Ley núm. 3/2008, de 29 diciembre.

⇒ Artículo 59 de Decreto 73/2009, de 30 de julio, del Consejo de Gobierno, por el que se aprueba el Reglamento de Máquinas Recreativas y de Juego de la Comunidad de Madrid y se modifican otras normas en materia de juego.

Artículo 23. Empresas operadoras de máquinas de juego.

La explotación en el ámbito territorial de la Comunidad de Madrid de máquinas recreativas, recreativas con premio programado y de azar sólo podrá llevarse a cabo por las empresas operadoras debidamente autorizadas. A tales efectos tendrán la consideración de empresas operadoras las personas físicas o jurídicas inscritas como tales en el Registro del Juego de la Comunidad de Madrid.

⇒ Capítulo III del Título III del Decreto 73/2009, de 30 de julio, aprueba el Reglamento de Máquinas Recreativas y de Juego de la Comunidad de Madrid y modifica otras normas en materia de juego.

CAPÍTULO II

De los Usuarios

Artículo 24. Los Usuarios.

1. Los menores de edad y los incapacitados legalmente no podrán practicar ningún juego de suerte, envite y azar, usar máquinas de juego con premio, ni participar en ningún género de apuestas.

2. Las personas incluidas en el Registro de Interdicciones de acceso al juego no podrán acceder a los establecimientos en los que se practiquen los juegos para los que se hayan incluido.

El Registro de Interdicciones de Acceso al Juego es el sistema destinado a recoger la información necesaria para hacer efectivo el derecho subjetivo de los ciudadanos a que les sea prohibida la entrada en los establecimientos de juegos colectivos de dinero y azar, en los casinos de juego y en los demás establecimientos de juego cuando, en este último caso, así se prevea específicamente en los reglamentos técnicos correspondientes. Dicha información se facilitará a los titulares de los establecimientos y permitirá prohibir el acceso a las personas inscritas en el citado Registro. El sistema de registro se aplicará igualmente a los juegos y apuestas cuando se desarrollen por medios telemáticos, interactivos o de comunicación a distancia.

✐ Ap. 2 párr. 2º modificado por art. 16 de Ley núm. 4/2006, de 22 diciembre.

3. Los titulares de los establecimientos donde se practiquen los juegos podrán ejercer el derecho de admisión de acuerdo con la Normativa vigente en la Comunidad de Madrid en materia de espectáculos públicos.

4. En ningún caso podrán participar, directa o indirectamente a través de terceras personas, los accionistas, partícipes o titulares de la propia empresa, su personal, directivos y empleados, así como los cónyuges, ascendientes y descendientes en primer grado, en los juegos que gestionen o exploten aquéllos.

Jurisprudencia.

– Artículo 24. 4) aplicado por TSJ Madrid (Sala de lo Social, Sección 5ª) sentencia núm. 4/2003 de 9 de enero de 2003.

5. Los usuarios o participantes en los juegos y apuestas tienen los siguientes derechos:

a) Derecho al tiempo de uso correspondiente al precio de la partida de que se trate.

b) Derecho al cobro de los premios que les pudiera corresponder de conformidad con la Normativa específica de cada juego.

c) Derecho a obtener información sobre las reglas que han de regir el juego y/o apuesta.

d) Derecho a formular las reclamaciones que estimen oportunas.

6. Los establecimientos autorizados para la práctica de juegos y realización de apuestas deberán disponer de las correspondientes hojas de reclamaciones de conformidad con las previsiones estable-

cidas en la Normativa de desarrollo de la presente Ley, así como en la legislación vigente en esta materia en la Comunidad de Madrid. Dichas hojas de reclamaciones estarán a disposición de los jugadores o apostantes, quienes podrán reflejar en ellas sus reclamaciones.

⇒ Artículo 15 Ley 13/2011, de 27 de mayo. Vid. parágrafo 3.
Título IV del Decreto 106/2006, de 30 de noviembre, aprueba el Reglamento de Apuestas en la Comunidad de Madrid.
Orden de 7 de noviembre de 2011, regula el sistema de reclamaciones de los usuarios de actividades de juegos y apuestas desarrolladas en la Comunidad de Madrid. Vid. parágrafo 41.3.
Título IV del Decreto 148/2002, de 29 de agosto, por el que se aprueba el Reglamento por el que se regulan las apuestas hípicas en la Comunidad de Madrid.
Artículos 6 y 8.1.c) Ley 13/2011, de 27 de mayo. Vid. parágrafo 3.
Ley Orgánica 15/1999, de 13 de diciembre, de Protección de Datos de Carácter Personal. Vid. parágrafo 27.2.
Real Decreto 1720/2007, de 21 de diciembre, por el que se aprueba el Reglamento de desarrollo de la Ley Orgánica 15/1999, de 13 de diciembre. Vid. parágrafo 27.3.
Capítulo VII del Real Decreto 1613/2011, de 14 de noviembre. Vid. parágrafo 4.

TÍTULO IV

DE LA INSPECCIÓN DEL JUEGO Y APUESTAS Y DEL RÉGIMEN SANCIONADOR

CAPÍTULO I

Inspección y Control

⇒ Artículo 24 Ley 13/2011, de 27 de mayo. Vid. parágrafo 3.
Título VI del Decreto 73/2009, de 30 de julio, aprueba el Reglamento de Máquinas Recreativas y de Juego de la Comunidad de Madrid y modifica otras normas en materia de juego.
Título V del Decreto 106/2006, de 30 de noviembre, aprueba el Reglamento de Apuestas en la Comunidad de Madrid.
Artículos 57, 93-102, 107.3 y 130.2 Ley 30/1992, de 26 de noviembre. Vid. parágrafo 29.2.
Disposición Final Octava Ley 13/2011, de 27 de mayo, por la que se modifica el artículo 8.1 de la Ley 2/2011, de 4 de marzo, de Economía Sostenible, para que la nueva entidad aparezca en la relación de "reguladores" junto con la Comisión Nacional de Energía, la Comisión del Mercado de Telecomunicaciones y la Comisión Nacional del Sector Postal. Vid. parágrafo 3.
Artículo 24 Ley 50/1997, de 27 de noviembre, del Gobierno.
Ley 15/2007, de 3 de julio, de Defensa de la Competencia.
Disposición Final 1ª Real Decreto 1613/2011, de 14 de noviembre. Vid. parágrafo 4.

Artículo 25. Inspección del juego y de las apuestas.

1. La inspección, vigilancia y control de lo regulado en la presente Ley corresponde al órgano que tenga atribuidas las funciones en materia de juego, quien las desarrollará con medios propios a través de funcionarios específicamente designados para la función inspectora y/o con la colaboración de la Administración General del Estado prestada por funcionarios designados a tal efecto en el Convenio correspondiente.

2. Los funcionarios referidos en el párrafo anterior tendrán encomendadas las funciones de control e inspección del juego y apuestas en el ámbito de la Comunidad de Madrid. A estos efectos, sin perjuicio de cualesquiera otras que tengan asignadas por la Normativa vigente, tendrán las siguientes funciones:

a) Vigilancia e inspección del cumplimiento de la Normativa en vigor en materia de juego.

b) Formalización de actas por presuntas infracciones a la Normativa sobre el juego.

c) Precinto, depósito e incautación de las máquinas y del material y elementos de juego y apuestas en los términos del artículo 36 de la presente Ley.

3. Para llevar a cabo dichas funciones, los funcionarios a que se refiere este artículo ostentarán la condición de agentes de la autoridad y tendrán, entre otras facultades, la de examinar locales, máquinas, documentos y cualquiera otra información que pueda servir para el mejor cumplimiento de su tarea. A estos efectos las personas físicas o jurídicas titulares de las autorizaciones o establecimientos de que se trate, sus representantes legales y, en definitiva, el personal que en su caso se encuentre al frente de las actividades en el momento de la inspección, tendrán la obligación de facilitar a dichos funcionarios el acceso a los locales y a sus diversas dependencias, así como el examen de los elementos de juego, libros, registros y documentos que necesiten para llevar cabo la inspección. Todo ello sin perjuicio de las competencias atribuidas a los órganos de inspección de la Comunidad de Madrid en materia tributaria.

4. El órgano que tenga atribuida las competencias en materia de juego podrá requerir la comparecencia de los titulares o responsables de las empresas titulares de autorizaciones o que ejerciten actividades de juego, a fin de realizar las actuaciones que se estimen oportunas.

Artículo 26. Control de los Juegos y Apuestas.

Reglamentariamente podrán establecerse las medidas de control que se estimen necesarias a los efectos de garantizar el cumplimiento de las Normas establecidas en la presente Ley, así como en su Normativa de desarrollo, y en particular podrá establecerse, en la forma en que se determine reglamentariamente, una conexión informática en línea entre el órgano administrativo competente en materia de juego y los sistemas de procesos de datos de los Juegos y Apuestas para los que se prevea, sin perjuicio de lo establecido en la legislación vigente en materia de protección de datos.

CAPÍTULO II

Del régimen sancionador

⇒ Título VI de la Ley 13/2011, de 27 de mayo. Vid. parágrafo 3.
Título V del Decreto 106/2006, de 30 de noviembre, aprueba el Reglamento de Apuestas en la Comunidad de Madrid
Título VI del Decreto 73/2009, de 30 de julio, del Consejo de Gobierno, por el que se aprueba el Reglamento de Máquinas Recreativas y de Juego de la Comunidad de Madrid y se modifican otras normas en materia de juego.
Título III de la Orden 3785/1999, de 15 de noviembre, regula la autorización de rifas, tómbolas y de combinaciones aleatorias con fines publicitarios.
Ley 30/1992, de 26 de noviembre, de Régimen Jurídico de las Administraciones Públicas y del Procedimiento Administrativo Común. Vid. parágrafo 29.2
Real Decreto 1398/1993, de 4 de agosto, aprueba el Reglamento del Procedimiento para el ejercicio de la potestad sancionadora. Vid. parágrafo 29.3.
LO 12/1995, modificada por la Ley 6/2011, de 30 de junio.

Artículo 27. Infracciones administrativas.

1. Son infracciones administrativas en materia de juego las acciones u omisiones tipificadas en la presente Ley, incluso a título de simple negligencia. Dichas infracciones podrán ser especificadas, dentro de los límites establecidos por la Ley, en los reglamentos técnicos de los juegos.

2. Las infracciones administrativas en materia de juego se clasifican en graves, muy graves y leves.

3. Cuando las acciones u omisiones denunciadas cometidas por un mismo infractor, fueran constitutivas de varios tipos de infracción, el órgano competente impondrá la sanción que corresponda al tipo de infracción más grave y considerándose las demás infracciones como circunstancias agravantes para la graduación de la sanción a imponer.

Sección 1ª De las infracciones

Artículo 28. Infracciones muy graves.

Son infracciones muy graves:

a) Realizar actividades de organización o explotación de Juegos y Apuestas careciendo de las autorizaciones o inscripciones, o con incumplimiento de los requisitos y condiciones establecidos en las mismas, así como la organización o explotación de los juegos en locales o recintos no autorizados, en condiciones distintas a las autorizadas o por personas no autorizadas.

Jurisprudencia.
– Artículo 28.a aplicado por TSJ Madrid (Sala de lo contencioso-administrativo) sentencia núm. 55/2010, de 24 de marzo de 2010.

b) La modificación unilateral de cualquiera de las condiciones en virtud de las cuales se concedieron las correspondientes autorizaciones.

c) La cesión de las autorizaciones concedidas salvo con las condiciones o requisitos establecidos en las Normas vigentes. De esta infracción serán responsables tanto el cedente como el cesionario.

d) Efectuar publicidad de los juegos de azar y/o apuestas o de los establecimientos en que éstos se practiquen al margen de las Normas establecidas o autorizaciones concedidas. De esta infracción será responsable el titular de la autorización.

e) La promoción de Juegos y Apuestas, así como el complemento de los premios, al margen de las Normas establecidas o autorizaciones concedidas.

f) Utilizar elementos o máquinas de juego no homologados o no autorizados, o sustituir fraudulentamente el material de juego.

g) Modificar los límites de las apuestas o premios autorizados.

h) Alterar la realidad u omitir información de los documentos y datos que se aporten para la obtención de la correspondiente autorización.

i) Ejercer coacción o intimidación sobre los jugadores en los locales o recintos en que tengan lugar los juegos, por las entidades o empresas titulares, organizadoras o explotadoras de las actividades de juego o apuestas o por las personas al servicio de dichas empresas, e igualmente por el personal empleado o directivo de los establecimientos.

j) Conceder préstamos o créditos, o permitir que se otorguen, a jugadores o apostantes en los locales o recintos en que tengan lugar los juegos, por las entidades o empresas titulares, organizadoras o explotadoras de las actividades de juego o apuestas o por las personas al servicio de dichas empresas, e igualmente por el personal empleado o directivo de los establecimientos.

k) La manipulación de los juegos en perjuicio de los jugadores o apostantes o de la Hacienda de la Comunidad de Madrid.

l) El impago total o parcial a los jugadores o apostantes de los premios o cantidades de que resultasen ganadores.

m) La venta de cartones y tarjetas de Juegos Colectivos de dinero y azar, de boletos, billetes, papeletas o de cualquier otro título semejante por precio distinto al autorizado.

n) La fabricación, importación, comercialización, mantenimiento y distribución de material de juego con incumplimiento de lo dispuesto en la Normativa vigente en la materia.

ñ) La participación como jugadores del personal empleado o directivo, así como de accionistas y partícipes de empresas dedicadas a la gestión, organización y explotación del juego y/o apuestas, directamente o por medio de terceras personas, en los juegos y/o apuestas que gestionen, organicen o exploten aquéllos.

o) Incumplimiento de las medidas de control adoptadas a los efectos de garantizar el cumplimiento de las Normas establecidas en el artículo 26 de la presente Ley.

p) Incumplimiento del deber de comparecencia, cuando sea requerido para ello de conformidad con lo establecido en el artículo 25.4 de la presente Ley.

q) La reincidencia en la comisión de tres infracciones graves con sanción firme en vía administrativa, en un período de dos años.

Artículo 29. Infracciones graves.

Son infracciones graves:

a) Permitir o consentir expresa o tácitamente la organización, celebración o práctica de juegos o apuestas en locales no autorizados o por personas no autorizadas, así como permitir la instalación o explotación de máquinas recreativas, recreativas con premio programado o de azar, careciendo de las autorizaciones o sin reunir los requisitos exigidos reglamentariamente.

b) Carecer o llevar incorrectamente los libros o soportes informáticos exigidos por la Normativa en materia de juego.

c) No remitir al órgano competente en materia de juego los datos o documentos que reglamentariamente se requieran.

d) Permitir el acceso al juego de las personas que lo tengan prohibido en virtud de la presente Ley y de las Normas que la desarrollen.

e) La falta de ficheros o soportes informáticos de los asistentes a locales destinados a juegos en los que esté reglamentariamente previsto un registro de acceso, o la llevanza incompleta o inexacta de los mismos.

f) La falta de Hojas de Reclamaciones en los locales autorizados para juegos de suerte, envite o azar.

g) No remitir en el plazo reglamentariamente establecido al órgano competente las reclamaciones que se formulen.

h) La transmisión de las máquinas recreativas, recreativas con premio programado o de azar con incumplimiento de las condiciones reglamentariamente establecidas.

i) Reducir el capital de las sociedades o las fianzas exigidas a las empresas para realizar actividades relacionadas con los juegos de suerte, envite o azar por debajo del límite establecido.

j) La no comunicación en el plazo máximo de tres meses desde su realización de las modificaciones efectuadas en la composición, capital y titularidad de las acciones y participaciones de las sociedades inscritas en los correspondientes registros de la Comunidad de Madrid.

k) Tomar parte como jugador en juegos no autorizados en establecimientos públicos o privados.

l) La negativa de colaboración o de exhibir a los funcionarios que tengan encargada la misión

de control de los juegos y apuestas los documentos acreditativos de las autorizaciones administrativas, así como la negativa a abrir o mostrar a los mismos para su comprobación las máquinas o elementos de juego.

m) Instalar o explotar máquinas recreativas, recreativas con premio programado o de azar en número que exceda del autorizado.

n) No realizar el depósito a favor de la Hacienda de la Comunidad de Madrid de las cantidades que resulten de premios que no hayan podido ser abonados, en los plazos que reglamentariamente se establezcan.

ñ) La falta de comunicación dentro de los plazos establecidos de cualquier modificación de la autorización inicial que no requiera autorización previa.

o) La no devolución de la documentación que ampare la explotación y/o instalación de las máquinas recreativas con premio programado o de azar cuando la misma sea exigida reglamentariamente.

p) Permitir el uso o mantener el funcionamiento de material de juego sin cumplir las condiciones técnicas de su homologación.

q) El incumplimiento de las Normas técnicas de los reglamentos de los juegos y apuestas.

r) Y en general, el incumplimiento de los requisitos y condiciones establecidos en la presente Ley y las Normas que la desarrollan siempre que no tengan la condición de infracción muy grave y hayan ocasionado fraude al usuario, beneficio para el infractor o perjuicio para los intereses de la Comunidad de Madrid.

Artículo 30. Infracciones leves.

Son infracciones leves:

a) No exhibir en los establecimientos de juego así como en las máquinas recreativas con premio programado y de azar, los documentos acreditativos de su autorización.

b) El incumplimiento de los requisitos o prohibiciones establecidas en esta Ley o sus Normas de desarrollo, no tipificado como infracciones graves o muy graves.

Sección 2ª De las sanciones

Artículo 31. Sanciones.

1. Las infracciones contempladas en esta Ley podrán ser sancionadas conforme a lo siguiente:

a) Las leves, con multas de hasta 3.000 euros (499.158 pesetas).

b) Las graves, con multas desde 3.000,01 euros (499.160 pesetas) hasta 9.000 euros (1.497.474 pesetas); y además, en su caso, con la suspensión temporal de la autorización concedida para la explotación y organización de los juegos regulados en la presente Ley por un período máximo de seis meses o la inhabilitación temporal para actividades de juego por idéntico período.

c) Las muy graves, con multas desde 9.000,01 euros (1.497.476 pesetas) hasta 600.000 euros (99.831.600 pesetas); y además, en su caso, con suspensión temporal por un período máximo de cinco años o revocación de la autorización concedida para la explotación y organización de los juegos regulados en la presente Ley o la inhabilitación temporal o definitiva para actividades de juego.

2. Para la graduación de las sanciones se ponderarán las circunstancias que concurran en los hechos y, especialmente, la intencionalidad del infractor, el daño producido tanto a terceros como a la Administración, la peligrosidad de la conducta, la trascendencia social y económica de la acción, la reincidencia o reiteración, aplicando en todo caso el criterio de proporcionalidad entre la infracción cometida y la cuantía y efectos de la sanción.

Sección 3ª De la prescripción y de la caducidad

Artículo 32. Prescripción.

1. Las infracciones leves prescribirán a los seis meses, las graves al año y las muy graves a los dos años.

2. La prescripción comenzará a contar desde el día en que se hubiere cometido la infracción.

3. La prescripción quedará interrumpida desde la notificación al infractor de la iniciación del procedimiento sancionador, volviendo a correr el tiempo de la misma desde que aquél termine sin sanción o se paralice durante más de un mes, si no es por causa imputable al interesado.

Artículo 33. Caducidad.

El plazo máximo para acordar y notificar la Resolución del procedimiento sancionador iniciado será de un año desde el acuerdo de iniciación del mismo. El vencimiento del plazo anterior sin que se haya dictado y notificado Resolución expresa, producirá la caducidad del procedimiento, salvo que dicha dilación estuviera causada, directa o indirectamente, por acciones u omisiones imputables a los interesados; todo ello sin perjuicio del mantenimiento de la potestad sancionadora de la Administración sobre dichos hechos si la infracción no estuviera prescrita.

Sección 4ª Competencia y procedimiento

Artículo 34. Procedimiento sancionador.

El procedimiento sancionador se ajustará a lo establecido en la Normativa que regule el ejercicio de la potestad sancionadora en la Comunidad de Madrid, sin perjuicio de las disposiciones contenidas en esta Ley.

Artículo 35. Órganos competentes en el procedimiento sancionador.

1. Corresponde al Director General que tenga atribuida la competencia en materia de juego la incoación de los procedimientos sancionadores que se inicien en aplicación de la presente Ley.

2. La resolución de los expedientes sancionadores corresponde:

– Al Director General que tenga atribuida la competencia en materia de juego, cuando la sanción consista en una multa de hasta 60.000 euros (9.983.160 pesetas) y/o en la suspensión de la autorización concedida o el cierre del local donde se juegue o la inhabilitación del mismo para actividades de juego por un período máximo de tres años.

– Al Consejero competente por razón de la materia, cuando la sanción consista en una multa desde 60.000,01 euros (9.983.162 pesetas) hasta 300.000 euros (49.915.800 pesetas) y/o en la suspensión de la autorización concedida o el cierre del local donde se juegue o la inhabilitación del mismo para actividades de juego por un período máximo de cinco años.

– Al Gobierno, cuando la sanción consista en una multa de 300.000,01 euros (49.915.802 pesetas) y/o en la suspensión de la autorización concedida o el cierre del local donde se juegue o la inhabilitación del mismo para actividades de juego con carácter definitivo.

3. A los efectos de la interposición de los recursos que legalmente procedan, las resoluciones dictadas en los procedimientos sancionadores pondrán fin a la vía administrativa.

Sección 5ª De las Medidas Cautelares

Artículo 36. Medidas Cautelares.

1. El órgano competente para Ordenar la incoación del procedimiento sancionador podrá acordar como medida cautelar el cierre de los establecimientos de juego, el precinto y depósito de las máquinas y del material y elementos de juego, así como la incautación de los materiales de todo tipo usados para la práctica de los juegos y apuestas habidos, cuando existan indicios racionales de infracción muy grave, como medida previa o simultánea a la instrucción del procedimiento sancionador, o durante la tramitación del mismo.

2. Sin perjuicio de lo establecido en materia de sanciones por juego ilegal, el órgano competente para Ordenar la incoación del procedimiento sancionador deberá adoptar medidas conducentes al cierre inmediato de los establecimientos en que se organice la práctica de los juegos sin la autorización requerida, así como a la incautación de los materiales de todo tipo usados para dicha práctica y las apuestas realizadas.

3. Los funcionarios que lleven a cabo la inspección podrán, en el momento de formalizar la correspondiente acta, adoptar las medidas cautelares de depósito y precinto de las máquinas y del material y elementos de juego, así como la incautación de los materiales de todo tipo usados para la práctica de los juegos y apuestas. En este caso, el órgano a quien compete la apertura del procedimiento deberá en la providencia de incoación, confirmar o levantar la medida cautelar adoptada. Si en el plazo de cuatro meses no se hubiese comunicado la ratificación de la medida, se considerará sin efecto, sin perjuicio de la continuación del procedimiento sancionador que se hubiere incoado.

DISPOSICIÓN ADICIONAL

Única. Régimen jurídico aplicable a las actividades de juego desarrolladas a través de medios informáticos, interactivos o de comunicación a distancia.

1. La homologación de los sistemas técnicos de las actividades de juego que se desarrollen por medios informáticos, interactivos o de comunicación a distancia se regirá por la normativa estatal que regula el régimen de la homologación preliminar y definitiva de dichos sistemas, en tanto no se apruebe normativa específica propia de la Comunidad de Madrid.

2. La autorización para el ejercicio de estas actividades de juego, otorgada tras la homologación preliminar, quedará condicionada a la obtención de la homologación definitiva del sistema técnico de juego, de conformidad con lo establecido en el apartado anterior.

3. La Unidad Central y la réplica que integren el sistema técnico de juego deberán poder ser monitorizadas desde el territorio de la Comunidad de Madrid por el órgano competente en materia de ordenación y gestión del juego, con independencia de su ubicación, en los términos establecidos por la normativa estatal que regula la monitorización de las actividades de juego, en tanto no se apruebe normativa específica propia de la Comunidad de Madrid.

4. Las actividades de juego desarrolladas a través de medios informáticos, interactivos o de comunicación a distancia se podrán explotar por las empresas autorizadas para el ejercicio de dichas actividades sin sujeción a las normas de exclusividad previstas para el juego de carácter presencial.

5. La práctica de los juegos desarrollados a través de medios informáticos, interactivos o de comunicación a distancia se regirá por la normativa estatal, en tanto no se apruebe normativa específica propia de la Comunidad de Madrid para estos juegos.

✐ Añadida por art. 12.3 de Ley núm. 6/2011, de 28 diciembre.

⇒ Artículo 3.h) Ley 13/2011, de 27 de mayo. Vid. parágrafo 3.

DISPOSICIONES TRANSITORIAS

Primera. Autorizaciones e inscripciones.

Las autorizaciones temporales concedidas con anterioridad a la entrada en vigor de esta Ley seguirán siendo válidas durante el plazo de vigencia por el que se hubieran otorgado, debiendo realizarse su renovación, en su caso, con arreglo a las disposiciones de esta Ley. Asimismo aquellas que no tuvieran señalado plazo de vigencia deberán renovarse en el plazo de tres años contados a partir de la entrada en vigor de esta Ley.

Las inscripciones realizadas en el Registro del juego de la Comunidad de Madrid con anterioridad a la entrada en vigor de la presente Ley mantendrán el plazo de validez para el que se hubieran efectuado.

Segunda. Catálogo de Juegos.

Hasta que se apruebe el Catálogo de Juegos autorizados en la Comunidad de Madrid a que se refiere el artículo 3, será de aplicación el Catálogo aprobado por Orden del Ministerio del Interior de 9 de octubre de 1979, con las inclusiones que se deriven de los Reglamentos Técnicos Específicos de cada modalidad de Juego.

Tercera. Régimen de Autorizaciones de establecimientos de hostelería para la instalación de máquinas.

Hasta que se proceda a una nueva regulación reglamentaria del régimen de autorizaciones de establecimientos de hostelería para la instalación de máquinas, en desarrollo de las previsiones contenidas en la presente Ley, el régimen aplicable a la vigencia de dichas autorizaciones y a los cambios de titularidad en la explotación de los establecimientos, será el contenido en la Disposición Segunda del artículo único de la Ley 3/2000, de 8 de mayo, de Medidas Urgentes Fiscales y Administrativas sobre los Juegos de Suerte, Envite y Azar y Apuestas en la Comunidad de Madrid.

Cuarta. Régimen Sancionador.

El régimen sancionador contenido en la presente Ley no será aplicable a aquellas infracciones cometidas con anterioridad a su entrada en vigor, salvo que dicho régimen sea más favorable al infractor.

DISPOSICIÓN DEROGATORIA

Única.

Quedan derogadas cuantas disposiciones de igual o inferior rango se opongan a lo establecido en la presente Ley.

DISPOSICIONES FINALES

Primera.

Se autoriza al Gobierno a dictar cuantas disposiciones sean necesarias para la aplicación y desarrollo de la presente Ley.

Segunda.

La presente Ley entrará en vigor al día siguiente de su publicación en el «Boletín Oficial de la Comunidad de Madrid».

§ 19 DECRETO 23/1995, DE 16 MARZO. REGLAMENTO GENERAL DEL JUEGO DE LA COMUNIDAD DE MADRID

(BOCM núm. 77, de 31 marzo; rect. BOCM núm. 82, de 6 abril [LCM 1995, 103])

⇒ En la Comunidad de Madrid, véase:
Orden de 7 de noviembre de 2011.
Orden de 22 de mayo de 2007.
Decreto 24/1995, de 16 de marzo.
Resolución de 6 de junio de 1995.

Artículo único. Se aprueba el Reglamento General del Juego de la Comunidad de Madrid que figura como Anexo al presente Decreto.

DISPOSICIONES FINALES

Primera.

Quedan derogadas cuantas disposiciones de igual o inferior rango se opongan a lo dispuesto en el presente Decreto y en el Reglamento aprobado por el mismo.

Segunda.

Se autoriza a la Consejería de Hacienda para, sin perjuicio de lo dispuesto en el Decreto 128/1994, de 22 de diciembre, dictar las disposiciones necesarias para el cumplimiento y desarrollo de lo dispuesto en el presente Decreto y en el Reglamento aprobado por el mismo.

Tercera.

El presente Decreto entrará en vigor al día siguiente de su publicación en el «Boletín Oficial de la Comunidad de Madrid».

ANEXO

Reglamento general del juego de la Comunidad de Madrid

Artículo 1. Objeto y ámbito.

El presente Reglamento tiene por objeto la regulación de las actividades relativas a juegos y apuestas, con independencia de lugar, medios o forma en que se celebren, en el ámbito territorial de la Comunidad de Madrid.

Artículo 2. Régimen jurídico.

Las actividades señaladas en el artículo anterior se regirán por:

a) El presente Reglamento.

b) El Reglamento del Registro del Juego.

c) El Catálogo de juegos autorizados en la Comunidad de Madrid.

d) Los Reglamentos técnicos específicos de los juegos y apuestas.

Con carácter general el ejercicio empresarial de cualquier actividad relacionada con la celebración y organización de juegos o apuestas en el ámbito territorial de la Comunidad de Madrid estará sujeto a las autorizaciones administrativas que se determinen en los Reglamentos Técnicos específicos.

No podrá concederse autorización para la realización de actividades relacionadas con los juegos y apuestas a favor de sujetos que no hayan sido inscritos en la sección de empresas del Registro del Juego.

En el ámbito territorial de la Comunidad de Madrid sólo podrá concederse autorización para el ejercicio empresarial de actividades relacionadas con la celebración u organización de juegos previamente incluidos en el Catálogo de juegos autorizados.

Sólo será legítima la práctica de los juegos previamente autorizados con arreglo a las reglas

definidas en el reglamento técnico correspondiente a la modalidad de que se trate, en lugares que reuniendo las características que aquél establezca hayan sido autorizados por el órgano administrativo competente y utilizando material cuya correspondencia con las características básicas reguladas en el reglamento técnico se hubiera establecido mediante los procedimientos de homologación por la autoridad administrativa e inscripción en la sección de material del Registro del Juego.

Las normas jurídicas enunciadas en el presente artículo se aprobarán mediante Decreto del Consejo de Gobierno.

Artículo 3. Ejercicio empresarial.

Se entiende que se produce ejercicio empresarial de las actividades relacionadas con el juego, o actividad empresarial, a efectos de los instrumentos de ordenación y normativa del juego en la Comunidad de Madrid, en cualquiera de los siguientes supuestos de hecho:

– Cuando una persona no participante en la partida como jugador percibiere ingresos del juego por cualquier concepto ya fuera deduciéndolos de las apuestas, posturas o precio de la jugada satisfechos por los jugadores, ya por cualquier otro título como derechos de entrada, participación o similares.

– Cuando en la retribución de las posturas o jugadas uno o más de los participantes en una partida no estuvieren sometidos a idénticas reglas que el resto de los jugadores produciéndose, en consecuencia, y en función de quien sea el sujeto que verifica la postura, una desigualdad en las probabilidades de que, a un precio dado, se produzca un mismo evento.

– Cuando la posibilidad de aceptar posturas correspondiere en exclusiva a una minoría de los participantes excluyendo a los demás.

Se entenderá, además, que se produce un ejercicio empresarial de la actividad, en cualquier otro supuesto que, por analogía con uno de los descritos, pudiera establecer la existencia de un desequilibrio en la dirección del juego o en las expectativas de retribución, en desventaja de la mayoría de los participantes, o la certeza de la obtención de ingresos por alguno de ellos con el solo motivo de la celebración del juego.

Artículo 4. Excepciones.

Está excluida del régimen previsto en el presente Reglamento la celebración de juegos que no suponga un ejercicio empresarial de las actividades relacionadas con su celebración, organización o promoción a tenor del concepto establecido en el artículo anterior.

Están excluidos del régimen del presente Reglamento los juegos de ámbito estatal. Se tendrán por tales los organizados por la Administración del Estado, sus Organismos Autónomos y Empresas Públicas en el conjunto del territorio del Estado. Además, cualquiera fuera la organización, los que no siendo susceptibles de individualización en cuanto a sus unidades de explotación, se llevaren a cabo simultáneamente en todas las Comunidades Autónomas y la participación de jugadores de la Comunidad de Madrid no supere a la del conjunto del resto de las Comunidades.

Los juegos y apuestas que se celebraren en varias pero no en todas las Comunidades Autónomas serán regulados de conformidad con el régimen establecido en el artículo 2 con las excepciones que se deriven de los convenios de cooperación que, para la regulación de esta clase de juegos, pudieran establecerse entre la Comunidad de Madrid y el resto de las Comunidades afectadas.

Podrán quedar total o parcialmente excluidos del régimen previsto en el presente Reglamento en base a las condiciones y requisitos que se establezcan en la normativa de desarrollo de las Rifas, Tómbolas, Apuestas y Combinaciones Aleatorias y sin perjuicio del cumplimiento de las obligaciones fiscales que correspondan, los juegos, especialmente los sorteos o concursos, organizados por los medios de comunicación social.

Artículo 5. Prohibiciones.

1. Está prohibido el ejercicio empresarial de actividades relacionadas con juegos o apuestas sin autorización administrativa previa o al margen de los requisitos y condiciones establecidos en las normas enumeradas en el artículo anterior que, en todo caso, constituyen el límite del ejercicio empresarial autorizado.

2. Está prohibida la práctica de juegos o apuestas cuya verificación supusiera una defraudación a las Haciendas Públicas por tratarse de partidas no sometidas a control de la administración tributaria de la Comunidad de Madrid o del Estado cuando la celebración de las modalidades de juegos de que se tratara diera lugar a la producción de hechos imponibles de cualquier tributo.

3. Está prohibido a los menores de edad el acceso a los locales destinados específicamente a

juego, con excepción de los salones recreativos. Igualmente les queda prohibida la utilización de máquinas de juego con premios de dinero programados.

4. Está prohibido el acceso a los locales públicos en los que se organicen o celebren juegos a los incapacitados y pródigos, a quienes voluntariamente soliciten la denegación de acceso o hayan sido sancionados con la prohibición de entrar en aquéllos.

5. Está prohibida la participación como jugadores del personal empleado o directivo, así como de los propietarios, accionistas o partícipes, de las empresas dedicadas a la explotación del juego, bien directamente o por personas interpuestas, en los juegos que exploten aquéllas.

Sin perjuicio de las sanciones que procedan en aplicación del régimen sancionador del juego, serán canceladas de oficio las autorizaciones en relación con cuyo ejercicio se infringiera una de las prohibiciones establecidas en los números 2 a 5, ambos inclusive, del presente artículo.

⇒ Artículos 2.2 y 9.2 Ley 13/2011, de 27 de mayo. Vid. parágrafo 3.
Real Decreto 1613/2011, de 14 de noviembre. Vid. parágrafo 4.
Real Decreto 1614/2011, de 14 de noviembre. Vid. parágrafo 5.

Artículo 6. Registro del juego.

El Registro del Juego de la Comunidad de Madrid es el instrumento oficial de publicidad de las actividades relacionadas con la organización y celebración de juegos con el objeto de controlar el cumplimiento de las obligaciones establecidas para salvaguardar los derechos de los jugadores y terceras personas que pudieran resultar directamente afectadas.

El Registro estará integrado por las secciones de empresas y de material de juego.

La inscripción en el Registro del Juego de la Comunidad de Madrid constituye, en su ámbito territorial, un presupuesto del lícito ejercicio de la actividad a cuyo efecto haya sido practicada y un requisito de los actos autorizatorios de la misma a que en virtud del régimen jurídico del juego venga sujeto su ejercicio.

⇒ Decreto 24/1995, de 16 de marzo. Reglamento de organización y funcionamiento de los Registros del Juego y de Interdicciones de Acceso al Juego. Vid. parágrafo 41.2.
Apartado 1) artículo 22 Ley 13/2011, de 27 de mayo. Vid. parágrafo 3.
Título III (capítulos I, II, IV) del Real Decreto 1614/2011, de 14 de noviembre. Vid. parágrafo 5.

Artículo 7. Catálogo de juegos.

El Catálogo de juegos autorizados es el instrumento básico de ordenación de los juegos de suerte, envite y azar en la Comunidad de Madrid. Constituye el inventario de los juegos cuya práctica puede ser autorizada en la Comunidad de Madrid con sujeción a las determinaciones de los restantes instrumentos de normativa del juego. Contendrá el concepto, reglas básicas, modalidades y límites de cada uno de los juegos autorizados.

En el Catálogo de Juegos serán incluidas las modalidades autorizadas de cada uno de los siguientes conceptos independientes:

– Exclusivos de casino.

– Colectivos de dinero y de azar.

– Individuales automáticos.

– Apuestas.

– Boletos.

– Loterías.

– Tómbolas.

– Sistemas de combinaciones aleatorias.

⇒ Artículo 3 Ley 6/2001, de 3 de julio. Vid. parágrafo 18.

Artículo 8. Reglamentos técnicos específicos.

Los Reglamentos específicos de cada modalidad de juego constituyen el instrumento técnico de definición y regulación de las condiciones de desarrollo de cada uno de los conceptos de juego incluido en el Catálogo de juegos autorizados, así como de establecimiento de los requisitos que deben reunir las empresas agentes de los mismos y los locales donde se organicen y celebren dichos juegos.

Artículo 9. Registro de Interdicciones de Acceso al Juego.

El Registro de Interdicciones de Acceso al Juego (RIAJ), complementado por los sistemas de admisión de los establecimientos, es el instrumento oficial de apoyo a la efectividad de la prohibición de acceso a los establecimientos de juego establecida en el número 4 del artículo 3 del presente Reglamento.

Por el solo hecho de permanecer abierto al público todo establecimiento destinado a la práctica de juegos deberá soportar la carga de facilitar la inscripción voluntaria de jugadores en el Registro de Interdicciones de Acceso al Juego en los términos en que cada reglamento técnico establezca.

Los establecimientos destinados a la práctica del juego deberán contar con un sistema de admisión, específicamente regulado en el correspondiente reglamento técnico, a los efectos del cumplimiento de las disposiciones sobre el Registro de Interdicciones de Acceso al Juego.

✐ Párr. 3º modificado por disp. final 1.1 de Decreto núm. 73/2009, de 30 julio.

Artículo 10. Autorizaciones.

Las autorizaciones y demás actos administrativos tendrán carácter reglado.

La concesión de autorizaciones se realizará conforme al procedimiento que se señale en los reglamentos técnicos específicos y con las condiciones que en los mismos se establezcan.

Los reglamentos técnicos establecerán también el plazo de resolución de las solicitudes formuladas, los efectos estimatorios o desestimatorios de los actos presuntos, así como los recursos que frente a las resoluciones puedan interponerse.

En defecto de regulación expresa, el plazo previsto de resolución de las solicitudes de autorización será de tres meses, transcurrido el cual sin que se haya dictado resolución expresa, se podrán entender otorgadas.

⇒ Artículo 4 Ley 6/2001, de 3 de julio. Vid. parágrafo 18.

Artículo 11. Homologaciones.

Homologación es el proceso de verificación de la concurrencia de las características exigidas por la reglamentación del juego a una determinada clase de material en los concretos ejemplares del mismo identificados como modelos por sus fabricantes o comercializadores.

Cuando, debido a las características del material de que se tratare no fuera pertinente el establecimiento en la reglamentación de características técnicas detalladas, se entenderá por homologación el procedimiento de verificación de la adecuación del modelo de una clase de material al cumplimiento de la funcionalidad para la que ha sido destinado.

Todo material empleado en el desarrollo de juegos deberá estar previamente inscrito en la sección de material del Registro del Juego a cuyo efecto, y sin perjuicio de las homologaciones que corresponda realizar conforme a las normativas industriales que le resulten de aplicación, deberá haber sido previamente homologado por el órgano responsable de la gestión del juego, a solicitud de su fabricante o importador, previa presentación de los modelos y de los documentos acreditativos de las características funcionales y técnicas en la forma que reglamentariamente se establezca.

La Administración de la Comunidad de Madrid acreditará los laboratorios de ensayos, institutos y empresas que, por razón de haber justificado su idoneidad en cuanto a competencia tecnológica, suficiencia de medios disponibles e independencia de criterios de actuación, podrán llevar a cabo las pruebas de homologación de material de juego y certificar su resultado.

Los modelos de máquinas recreativas y de juego se podrán considerar homologados y podrán ser inscritos en el Registro del Juego de la Comunidad de Madrid cuando hayan sido objeto de homologación por los órganos competentes de otras Administraciones Públicas, siempre que los requisitos y condiciones técnicas exigidos y el procedimiento seguido sean análogos a los establecidos en la Comunidad de Madrid.

✐ Párr. 5º modificado por disp. final 1.2 de Decreto núm. 73/2009, de 30 julio.

También tendrá la consideración de homologación, para las máquinas a que se refiere el párrafo anterior, la que los órganos competentes de la Comunidad realizaran a la vista de la documentación y del informe favorable del órgano estatal a quien se hubiera encomendado esta función en virtud del oportuno instrumento convencional.

✐ Párr. 6º añadido por art. único de Decreto núm. 28/1998, de 20 febrero.

⇒ Artículo 6 Ley 6/2001, de 3 de julio. Vid. parágrafo 18.

Artículo 12. Inspección y control.

Las empresas titulares de establecimientos en que se practiquen juegos de suerte, envite y azar en cualquiera de sus modalidades autorizadas deberán tener en el propio establecimiento, y a disposición permanente de los servicios de inspección y control administrativo del juego, original o, en su caso, copia certificada por el administrador de la empresa, de cualquier documento relativo a la inscripción de la empresa, autorización del establecimiento o de los juegos, inscripción del material utilizado, cumplimiento de las obligaciones fiscales y con la Seguridad Social, obligaciones laborales, contabilidad del juego, actas y reclamaciones de los clientes.

En cada establecimiento destinado a la celebración de juegos, existirá a disposición de los servicios de inspección un libro de inspección, según modelo reglamentariamente aprobado, en el que se consignarán por los funcionarios actuantes, la fecha y hora de las actuaciones practicadas junto con los extremos más relevantes de las mismas.

La inspección y control administrativo del juego se realizará por el órgano que tenga atribuidas las funciones de gestión del juego, quien la desarrollará con medios propios o con la colaboración de la Administración del Estado prestada por funcionarios del Cuerpo Nacional de Policía.

La inspección y control del cumplimiento de las obligaciones tributarias derivadas de la organización y celebración de juegos de suerte, envite y azar se realizará por los órganos de la Administración de la Comunidad de Madrid o de la del Estado que tengan atribuidas las funciones en dicha materia, sin perjuicio de la facultad de recabar las copias de los documentos de liquidación e ingreso de los tributos propios de la Comunidad de Madrid, o los justificantes de ingreso que en su caso se establezcan en relación con las cuotas tributarias, que se reconoce a los funcionarios del Cuerpo Nacional de Policía.

⇒ Desarrollado por Orden de 7 de noviembre de 2011.
Título IV Capítulo I Ley 6/2001, de 3 de julio. Vid. parágrafo 18.

Artículo 13. Régimen sancionador.

1. El régimen de infracciones y sanciones en materia de juegos de suerte, envite o azar se regirá por lo dispuesto en la Ley 34/1987, de 26 de diciembre, de Potestad Sancionadora de la Administración Pública en materia de juegos de suerte, envite o azar.

2. El ejercicio de la potestad sancionadora por la Administración de la Comunidad de Madrid se desarrollará conforme al procedimiento establecido en el Reglamento aprobado por Decreto 77/1993, de 26 de agosto, sin perjuicio de la adopción de las medidas cautelares previstas en la citada Ley 34/1987.

3. La incoación de los expedientes sancionadores corresponderá al órgano que tenga atribuidas las funciones de gestión del Juego.

4. La resolución de los expedientes sancionadores corresponderá:

– Al órgano que tenga atribuidas las funciones de gestión del juego, la de los expedientes en los que se impongan las sanciones previstas en los artículos 5.1.a) y 5.2 de la Ley 34/1987.

– Al Consejero competente en materia de gestión del juego, la de los expedientes en los que se impongan las sanciones previstas en el artículo 5.1.b) de la Ley 34/1987.

– Al Consejo de Gobierno, la de los expedientes en los que se impongan las sanciones previstas en el artículo 5.1.c) de la Ley 34/1987.

5. A los efectos de la interposición de los recursos que legalmente procedan, las resoluciones recaídas en los expedientes sancionadores, pondrán fin a la vía administrativa.

⇒ Título IV Capítulo II Ley 6/2001, de 3 de julio. Vid. parágrafo 18.

DISPOSICIONES TRANSITORIAS

Primera.

Hasta tanto se apruebe el Catálogo de Juegos autorizados en la Comunidad de Madrid a que se refiere el artículo 7, podrá autorizarse la práctica de la totalidad de los juegos incluidos en el catálogo aprobado por Orden del Ministerio de Interior de 9 de octubre de 1979, con las inclusiones que se deriven de los Reglamentos Técnicos Específicos de cada modalidad de juego aprobados por el Consejo de Gobierno o por la Administración del Estado en lo que fueren de aplicación en el ámbito de la Comunidad.

Segunda.

En defecto de Reglamento Técnico Específico aprobado por el Consejo de Gobierno, serán de aplicación a cada modalidad de juego las disposiciones generales de la Administración del Estado contenidas en el correspondiente Reglamento Técnico en vigor.

M) Región de Murcia

§ 20 LEY 2/1995, DE 15 MARZO. LEY REGULADORA DEL JUEGO Y APUESTAS DE LA REGIÓN DE MURCIA

(BORM núm. 86, de 12 abril [LRM 1995, 89])

⇒ En la Región de Murcia, véase:
Orden de 2 de enero de 2012.
Orden de 2 de enero de 2012.
Orden de 8 de abril de 2011.
Decreto 194/2010, de 16 de julio.
Resolución de 2 de junio de 2011.
Decreto72/2008, de 2 de mayo.
Decreto 8/2006, de 17 de febrero.
Decreto 171/2003, de 7 de noviembre.
Orden de 1 de marzo de 2007.
Decreto 311/2009, de 25 de septiembre.
Orden de 5 de junio de 1998.
Orden de 18 de diciembre de 1997.
Decreto 26/1996, de 29 de mayo.
Decreto 27/1996, de 29 de mayo.
Decreto 28/1996, de 29 de mayo.

El artículo 2 de la Ley Orgánica 9/1992, de 23 de diciembre, de transferencia de competencias a comunidades autónomas que accedieron a la autonomía por la vía del artículo 143 de la Constitución, establece el traspaso a la Región de Murcia, entre otras, de las competencias en materia de casinos, juegos y apuestas con exclusión de las apuestas mutuas deportivo-benéficas, en base al cumplimiento de los plazos mínimos previstos en la Constitución para proceder a la ampliación de competencias en las referidas comunidades autónomas.

En consecuencia, era necesario incorporar dichas competencias en el Estatuto de Autonomía para la Región de Murcia, produciéndose mediante la reforma de la Ley Orgánica 4/1982, de 9 de junio, introducida por la Ley Orgánica 4/1994, de 24 de marzo, y reflejándose en su artículo 13.1.b).

El ejercicio de estas competencias por parte de la Administración Regional, sobre una realidad social cada vez más consolidada, pero también más compleja, planteaba la necesidad de estructurar un marco normativo de ámbito regional, que recogiese la experiencia de la legislación del Estado, pero que al mismo tiempo intentara dar respuesta a los nuevos planteamientos que se han producido en la realidad social. Con este doble propósito, y con el fin último de lograr mayores cotas de seguridad jurídica, se ha elaborado el texto de la Ley.

Esta Ley se estructura en seis títulos que se dedican a establecer los principios básicos, recoger los juegos y sus clases, así como los locales en los que se pueden practicar, las empresas que pueden ser autorizadas para su explotación y los requisitos exigidos a las personas que lleven a cabo su trabajo en estas empresas y a los posibles usuarios.

Asimismo, regula la eficacia y la garantía de su cumplimiento mediante el régimen sancionador y crea la Comisión del Juego y Apuestas de la Comunidad Autónoma de la Región de Murcia como órgano de estudio, coordinación y control de las actividades relacionadas con el juego.

Es, como resumen, un texto legal que no se extiende en demasía, que precisa de ulterior desarrollo reglamentario y que posibilita el ejercicio de las competencias en materia de juegos y apuestas con escrupuloso respeto a todos los intereses que concurren en su práctica.

TÍTULO I
DISPOSICIONES GENERALES

Artículo 1. Objeto de la Ley.

La presente Ley tiene por objeto regular, en el ámbito territorial de la Comunidad Autónoma de la Región de Murcia, las actividades relativas al juego y apuestas en sus distintas modalidades, en virtud de la competencia conferida en la Ley Orgánica 4/1982, de 9 de junio, del Estatuto de Autonomía para la Región de Murcia, reformada por Ley Orgánica 4/1994, de 24 de marzo.

⇒ Ley Orgánica 9/1992, de 23 de diciembre, de Transferencia de Competencias a Comunidades Autónomas que

accedieron a la autonomía por la vía del artículo 143 de la Constitución. Corresponderá la competencia exclusiva en materia de juegos, apuestas y casinos.
Artículo 5 Ley 30/1992, de 26 de noviembre. Vid. parágrafo 29.2.

Artículo 2. Definición de juego y apuesta.

1. A los efectos de esta Ley, se entiende por juego cualquier actividad en que, en su ejercicio, se dependa del azar o de la destreza y se arriesguen cantidades de dinero u objetos evaluables económicamente, que puedan ser transferidos entre los participantes, independientemente del predominio del grado de destreza o de la exclusividad de la suerte, envite o azar, bien sea a través de actividades humanas o por el uso de máquinas.

2. Asimismo, se entiende como apuesta la actividad por la que se arriesga una cantidad de dinero sobre el resultado de un acontecimiento determinado, de desenlace incierto y ajeno a las partes intervinientes.

⇒ Artículo 3.a) y c) Ley 13/2011, de 27 de mayo. Vid. parágrafo 3.

Artículo 3. Ambito de aplicación.

1. Se incluyen en el ámbito de aplicación de esta Ley:

a) Las actividades propias de los juegos y apuestas.

b) La fabricación, instalación, comercialización, distribución y mantenimiento de materiales relacionados con el juego, en general.

c) Los locales e instalaciones donde se lleven a cabo las actividades citadas en los apartados anteriores.

d) Las personas naturales o jurídicas que, de alguna forma, intervengan en la gestión, explotación y práctica de los juegos y apuestas.

2. Quedan excluidos del ámbito de esta Ley los juegos o competiciones de mero ocio, basados en usos de carácter tradicional y familiar, siempre que no sean explotados u organizados con fines lucrativos.

3. No se requerirá autorización administrativa previa para la organización, celebración y desarrollo de combinaciones aleatorias con fines publicitarios o promocionales, cualquiera que sea la fórmula de loterías o juegos promocionales que revistan, incluidos los establecidos en el artículo 20 de la Ley 34/2002, de 11 de julio, de Servicios de la Sociedad de la Información y de Comercio Electrónico, siempre que la participación del público en estas actividades sea gratuita y en ningún caso exista sobreprecio o tarificación adicional alguna cualquiera que fuere el procedimiento o sistema a través del que se realice.

✐ Ap. 3 añadido por art. 2.1 de Ley núm. 12/2009, de 11 diciembre.

⇒ Artículos 2.2 y 6 Ley 13/2011, de 27 de mayo. Vid. parágrafo 3.
RDL 16/1977, de 25 de febrero y sus desarrollos posteriores en las CCAA, que regulan los juegos de gestión privada.
Ley 17/2009, sobre el libre acceso a las actividades de servicios y su ejercicio.

Artículo 4. Juegos y apuestas autorizados.

Sólo podrán ser practicados los juegos y apuestas que se encuentran incluidos en el Catálogo de Juegos y Apuestas de la Región de Murcia, que deberá especificar, para cada uno de ellos:

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

b) Los elementos imprescindibles para su práctica.

c) Las reglas por la que se rige.

d) Los condicionantes, restricciones y prohibiciones que se considere necesario imponer a su práctica.

⇒ Disposición Adicional Cuarta de la Ley 13/2011, de 27 de mayo. Vid. parágrafo 3.
Decreto 217/2010, de 30 de julio, aprueba el Catálogo de Juegos y Apuestas de la Región de Murcia. Vid. parágrafo 42.1.
Decreto 171/2003, de 7 de noviembre, que modifica el Catálogo de Juegos y Apuestas de la Región de Murcia.
Decreto 72/2008, de 2 de mayo, por el que se aprueba el Reglamento de Máquinas Recreativas y de Azar de la Comunidad Autónoma de la Región de Murcia.
Decreto 63/1997, de 31 de julio, por el que se aprueba el Reglamento del Juego del Bingo.
Decreto 26/1996, de 29 de mayo, por el que se aprueba el Reglamento de Casinos de Juego de la Comunidad Autónoma de Murcia.
Decreto 194/2010, de 16 de julio, por el que se aprueba el Reglamento del Juego del Bingo de la Región de Murcia y se modifica el Reglamento de Máquinas Recreativas y de Azar de la Comunidad Autónoma de la Región de Murcia.

Artículo 5. Juegos y apuestas prohibidos.

1. Los juegos y apuestas no incluidos en el Catálogo de Juegos y Apuestas de la Región de Murcia tendrán la consideración de prohibidos. La misma consideración tendrán los que, estando reflejados en el citado Catálogo, se realicen sin la debida autorización o incumpliendo los requisitos exigidos en la misma o en lugares, formas y por personas distintos a los que se especifiquen en los respectivos reglamentos.

2. Los efectos, material, instrumentos, útiles y dinero utilizados en juegos y apuestas no autorizados serán objeto de comiso.

⇒ Artículos 6 y 9.2 Ley 13/2011, de 27 de mayo. Vid. parágrafo 3.
Artículo 4 Ley 2/2000, de 28 de junio. Vid. parágrafo 6.

Artículo 6. Autorizaciones.

Requerirán autorización administrativa previa, en los términos que se determinen reglamentariamente, las siguientes actividades:

1. La organización, práctica y desarrollo de los siguientes juegos:

a) Los exclusivos de los casinos de juego.

b) El bingo.

c) Los que se practiquen con el uso de máquinas recreativas con premio y las de azar.

d) Los boletos.

e) Las rifas y tómbolas.

✐ Ap. 1 e) modificado por art. 2.2 de Ley núm. 12/2009, de 11 diciembre.

2. La organización, práctica y desarrollo de las siguientes apuestas:

a) Las hípicas.

b) Las de galgos.

c) Cualesquiera otras basadas en actividades deportivas o de competición.

3. La organización y explotación de loterías, en todas sus modalidades, queda reservada a la Comunidad Autónoma de la Región de Murcia, que podrá llevar a cabo su gestión directa o indirectamente.

4. La autorización para la organización y explotación de cualquiera de las actividades indicadas en los apartados anteriores, se entiende sin perjuicio de los medios técnicos utilizados en su desarrollo, siendo competente, en todo caso, la Comunidad Autónoma de la Región de Murcia para otorgar las autorizaciones correspondientes.

✐ Ap. 4 añadido por art. 9 de Ley núm. 13/2009, de 23 diciembre.
Modificado por art. 4.1 de Ley núm. 7/2000, de 29 diciembre.

⇒ Título III y Disposición transitoria séptima de la Ley 13/2011, de 27 de mayo. Vid. parágrafo 3.
Artículos 3, 8, 9, 12 y 19 Real Decreto 1614/2011, de 14 de noviembre. Vid. parágrafo 5.
Título III del Decreto 72/2008, de 2 de mayo, aprueba el Reglamento de Máquinas Recreativas y de Azar de la Comunidad Autónoma de la Región de Murcia.
Título I del Decreto 194/2010, de 16 de julio, aprueba el Reglamento del Juego del Bingo de la Región de Murcia y se modifica el Reglamento de Máquinas Recreativas y de Azar de la Comunidad Autónoma de la Región de Murcia.
Capítulos II-V Decreto 26/1996, de 29 de mayo, por el que se aprueba el Reglamento de Casinos de Juego de Murcia.
Artículo 42 Ley 30/1992, de 26 de noviembre, de Régimen Jurídico de las Administraciones Públicas y del Procedimiento Administrativo Común. Vid. parágrafo 29.2.
Artículos 6, 8, 14, 15, 17 Real Decreto 1614/2011, de 14 de noviembre. Vid. parágrafo 5.
Artículo 3 letras c), d), e) y f) Ley 13/2011, de 27 de mayo. Vid. parágrafo 3.
Ley 10/2010, de 28 de abril, de prevención del blanqueo de capitales. Vid. parágrafo 28.4.

Artículo 7. Requisitos de las autorizaciones.

1. Las autorizaciones deberán indicar explícitamente sus titulares, el tiempo de concesión, los juegos y apuestas autorizados, las condiciones en que se deben desarrollar y las características que deben poseer los establecimientos o locales en que vayan a ser practicados.

2. Los establecimientos para la práctica de juegos y apuestas tendrán autorización para ello por tiempo limitado, pudiendo ser renovada en el caso de que cumplan los requisitos exigidos en el momento de solicitar la renovación.

3. Las autorizaciones contempladas en el punto anterior serán transmisibles en la forma que se determine en los reglamentos específicos de cada juego y/o apuesta.

4. Las autorizaciones concedidas para realizar actividades en acto único serán válidas hasta que finalice la celebración de la actividad autorizada.

⇒ Título II capítulo I de Decreto 72/2008, de 2 de mayo, por el que se aprueba el Reglamento de Máquinas Recreativas y de Azar de la Comunidad Autónoma de la Región de Murcia.
Título I del Decreto 194/2010, de 16 de julio, por el que se aprueba el Reglamento del Juego del Bingo de la Región de Murcia y se modifica el Reglamento de Máquinas Recreativas y de Azar de la Comunidad Autónoma de la Región de Murcia.
Capítulo II del Decreto 26/1996, de 29 de mayo, por el que se aprueba el Reglamento de Casinos de Juego de la Comunidad Autónoma de Murcia.

Artículo 8. Material para la práctica de juegos y apuestas.

1. Los juegos y apuestas a que se refiere la presente Ley se practicarán con el material que haya sido homologado con carácter previo por el órgano competente de la Administración regional.

2. El material no homologado que sea usado en la práctica de juegos y apuestas tendrá carácter de material clandestino.

3. Requerirán autorización administrativa previa la comercialización, distribución y mantenimiento del material de juegos y apuestas.

⇒ Artículo 16 Ley 13/2011, de 27 mayo. Vid. parágrafo 3.
Título I Capítulo II del Decreto 72/2008, de 2 de mayo, por el que se aprueba el Reglamento de Máquinas Recreativas y de Azar de la Comunidad Autónoma de la Región de Murcia.

Artículo 9. Publicidad y promoción del juego y apuestas.

1. Salvo lo dispuesto en los apartados siguientes y en los reglamentos de las distintas modalidades de juegos, queda prohibida la publicidad de las actividades de juego a que se refiere esta Ley. Asimismo se prohíben las promociones, tales como obsequios, regalos, consumiciones gratuitas o por precio inferior al de mercado y en general todas las actividades tendentes a incentivar la participación en los juegos.

2. La publicidad de los juegos y apuestas que se realice en el interior de las propias salas de juego, en los medios de comunicación especializados, la que se produzca en el contexto de la oferta turística global y la derivada del patrocinio, será libre.

3. En los términos y condiciones que reglamentariamente se establezcan, podrá permitirse, previa autorización, la publicidad que tenga por objeto la mera información o/y la implantación de nuevas modalidades de juegos y apuestas, siempre que no incite expresamente al juego.

✐ Modificado por art. 9.1 de Ley núm. 9/1999, de 27 diciembre.

⇒ Artículo 4 del Decreto 194/2010, de 16 de julio, por el que se aprueba el Reglamento del Juego del Bingo de la Región de Murcia y se modifica el Reglamento de Máquinas Recreativas y de Azar de la Comunidad Autónoma de la Región de Murcia.
Ley 34/1988, de 11 de noviembre, General de Publicidad. Vid. parágrafo 27.1.
Ley 7/2010, de 31 de marzo, General de la Comunicación Audiovisual. Vid. parágrafo 27.7.
Real Decreto 1624/2011, de 14 de noviembre, aprueba el Reglamento de desarrollo de la Ley 7/2010, de 31 de marzo, General de la Comunicación Audiovisual. Vid. parágrafo 27.8.

Artículo 10. Competencias del Consejo de Gobierno.

Corresponde al Consejo de Gobierno de la Región de Murcia:

1) La aprobación del Catálogo de Juegos y Apuestas de la Región de Murcia.

2) La planificación de la gestión regional en materia de juegos y apuestas en la Región, en concordancia con sus incidencias social, económica y tributaria, así como con la necesidad de diversificar el juego.

3) La aprobación de los reglamentos específicos de los juegos y apuestas incluidos en el Catálogo.

⇒ Artículos 34 y 35 Ley 13/2011, de 27 de mayo. Vid. parágrafo 3.
Artículo 5 de la Ley 30/1992, de 26 de noviembre. Vid. parágrafo 29.2.
Acuerdo del Consejo de Ministros de 3 de junio de 2011.

Artículo 11. Competencias de la Consejería de Hacienda y Administración Pública.

Corresponde a la Consejería de Hacienda y Administración Pública:

1) La elaboración de las normas por las que han de regirse los juegos y apuestas.

2) El otorgamiento de las autorizaciones necesarias para la gestión, explotación y publicidad de los juegos y apuestas, su prórroga y extinción.

✐ Ap. 2) modificado por art. 9.2 de Ley núm. 9/1999, de 27 diciembre.

3) El control, inspección y, en su caso, sanción administrativa de las actividades de juego y

apuestas, así como de las empresas y locales donde se gestiona y practique. A estos efectos, el personal que realice estas funciones tendrá la consideración de agente de la autoridad, pudiendo acceder a fincas, locales y demás establecimientos o lugares donde se desarrollen actividades de juego.

✐ Ap. 3 modificado por art. 8.1 de Ley núm. 12/2006, de 27 diciembre.

4) La creación y llevanza del Registro General del Juego que contendrá las modalidades registrales que se determinen reglamentariamente, en el que deberán inscribirse las empresas y sociedades que organicen o exploten cualquier juego o apuesta así como comercialicen, distribuyan o mantengan máquinas, aparatos y materiales de juego.

⇒ Apartado 1) con artículo 22 Ley 13/2011, de 27 de mayo. Vid. parágrafo 3.
Título III (capítulos I, II, IV) del Real Decreto 1614/2011, de 14 de noviembre. Vid. parágrafo 5.
Orden de 1 de marzo de 2007, crea el Registro General del Juego de la Comunidad Autónoma de la Región de Murcia. Vid. parágrafo 42.2.

TÍTULO II

DE LOS ESTABLECIMIENTOS Y LOS JUEGOS QUE EN ELLOS SE PRACTICAN

Artículo 12. Clases de establecimientos y locales.

1. Los juegos permitidos se practicarán exclusivamente en los locales que se encuentren debidamente autorizados, en base al cumplimiento de los requisitos exigidos en esta Ley y en sus disposiciones reglamentarias de desarrollo.

2. Las modalidades de establecimientos y locales donde se puede autorizar la práctica del juego son las siguientes:

a) Casinos de juego.

b) Salas de bingo.

c) Salones de juegos.

d) Salones recreativos.

3. De igual forma, podrá autorizarse la explotación de máquinas recreativas y de azar de tipo B en establecimientos hosteleros, clubes y demás locales análogos, en las condiciones que se determinen reglamentariamente.

En estos establecimientos no podrán concurrir juegos de los citados anteriormente con cualquier otro tipo de juego, sea público o privado. Si los titulares de estos establecimientos optaran por la realización de modalidades de juego público o privado distintas a las máquinas recreativas y de azar de tipo B, éstas no podrán ser autorizadas.

✐ Ap. 3 modificado por art. 8.2 de Ley núm. 12/2006, de 27 diciembre.

⇒ Decreto 8/2006, de 17 de febrero, regula la inscripción en el registro general del juego de las prohibiciones de acceso a locales y salas de juego y apuestas.

Artículo 13. Casinos de juego.

1. Tendrán la consideración legal de casinos de juego los establecimientos que hayan sido autorizados para la práctica de los juegos que se relacionan en el apartado 4 de este artículo. Asimismo podrán practicarse, previa autorización, otros juegos de los incluidos en el Catálogo.

2. El otorgamiento de la autorización se llevará a cabo mediante concurso público en el que se valorará el interés turístico del proyecto, la solvencia de los promotores y el programa de inversiones, el informe del ayuntamiento del municipio donde se hubiera de instalar, así como el cumplimiento de cualesquiera otros requisitos exigidos en las bases del concurso.

3. El aforo, superficie, funcionamiento y los servicios mínimos a prestar al público de los casinos de juego serán determinados reglamentariamente.

4. Los juegos que se relacionan a continuación únicamente podrán practicarse en los casinos de juego:

– Ruleta francesa.

– Ruleta americana.

– Veintiuno o black-jack.

– Bola o boule.

– Treinta y cuarenta.

– Punto y banca.

– Ferrocarril, bacarrá o chemin de fer.

– Bacarrá a dos paños.

– Dados o craps.

– Ruleta de la fortuna.

⇒ Capítulos I y VI del Decreto 26/1996, de 29 de mayo, por el que se aprueba el Reglamento de Casinos de Juego de Murcia.
Decreto 13/2000, de 9 de marzo, que modifica el Decreto 26/1996, de 29 mayo, por el que se aprueba el Reglamento de Casinos de Juego de la Comunidad Autónoma de la Región de Murcia.

Artículo 14. Salas de bingo.

1. Son salas de bingo los establecimientos específicamente autorizados para la realización del juego del bingo en sus distintas modalidades.

2. La autorización tendrá una duración máxima de diez años.

3. En las salas de bingo podrán instalarse máquinas de juego del tipo B, en las condiciones que reglamentariamente se determine.

4. El aforo, superficie, funcionamiento y los servicios mínimos a prestar al público de las salas de bingo serán determinados reglamentariamente.

⇒ Títulos I y II del Decreto 194/2010, de 16 de julio, que aprueba el Reglamento del Juego del Bingo de la Región de Murcia y se modifica el Reglamento de Máquinas Recreativas y de Azar de la Comunidad Autónoma de la Región de Murcia.
Orden de 2 de enero 2012, fija los criterios para la distribución de las cuantías de premios cuando la dotación del bingo acumulado sea superior a 3.000 euros a la entrada en vigor de la Ley de Medidas Fiscales y de Fomento Económico en la Región de Murcia para el año 2012.
Orden de 2 de enero 2012, establece el contenido del reverso de los cartones del juego del bingo en su modalidad tradicional.
Orden de 8 de abril 2011, aprueba el modelo 047 de autoliquidación de la tasa fiscal sobre el juego, en la modalidad de bingo electrónico y se determina el procedimiento para su ingreso y presentación.

Artículo 15. Salones de juego.

1. Se denominan salones de juego los establecimientos en los que, de forma específica, se instalan y explotan máquinas de juego con premio tipo B. De igual forma, podrán contar con máquinas recreativas de puro entretenimiento o tipo A.

2. El número mínimo de máquinas a instalar en estos salones es de diez, siendo el máximo el que se determine reglamentariamente.

3. La autorización tendrá una duración de cinco años.

⇒ Título III Capítulo I sección III del Decreto 72/2008, de 2 de mayo, por el que se aprueba el Reglamento de Máquinas Recreativas y de Azar de la Comunidad Autónoma de la Región de Murcia.

Artículo 16. Salones recreativos.

1. Tienen la consideración legal de salones recreativos todos aquellos establecimientos destinados a la explotación de máquinas recreativas de puro entretenimiento o tipo A.

2. El número mínimo de máquinas a instalar en estos salones es de diez, siendo el máximo el que se determine reglamentariamente.

3. La autorización tendrá una duración de cinco años.

⇒ Título III Capítulo I sección III del Decreto 72/2008, de 2 de mayo, por el que se aprueba el Reglamento de Máquinas Recreativas y de Azar de la Comunidad Autónoma de la Región de Murcia.

Artículo 17. Establecimientos hosteleros.

Los establecimientos hosteleros destinados a bares, cafeterías o similares podrán ser autorizados para la instalación de hasta tres máquinas de los tipos A y B, con las condiciones que reglamentariamente se determinen. Si el número de máquinas instaladas es de tres, al menos una de ellas debe ser del tipo A.

Artículo 18. Apuestas.

Las apuestas debidamente autorizadas podrán cruzarse, previa autorización, en el interior de los locales y recintos destinados a la celebración de determinadas competiciones, en los salones de juego regulados en el artículo 15 de esta Ley y demás locales que se determinen reglamentariamente.

⇒ Artículo 3.c) Ley 13/2011, de 27 de mayo.

TÍTULO III

DE LAS EMPRESAS TITULARES DE LAS AUTORIZACIONES

Artículo 19. Empresas de juego.

1. La organización y explotación de juegos y apuestas podrán llevarse a cabo exclusivamente por aquellas personas físicas o jurídicas debidamente autorizadas e inscritas en el registro que se determine, debiendo contar con los requisitos exigidos reglamentariamente.

2. De igual forma, la Comunidad Autónoma de la Región de Murcia, por sí misma o a través de empresas públicas o sociedades mixtas de capital público mayoritario, o por gestión indirecta, podrá asumir la organización y explotación de juegos y apuestas.

✐ Ap. 2 modificado por art. 4.2 de Ley núm. 7/2000, de 29 diciembre.

3. Las entidades benéficas y las deportivas y culturales sin ánimo de lucro, con más de cinco años de existencia ininterrumpida, tanto legal como de funcionamiento, podrán explotar una sala de bingo.

4. Las empresas organizadoras y explotadoras del juego y apuestas ofrecerán al órgano que designe la Consejería de Hacienda y Administración Pública la información que reglamentariamente se establezca, al objeto de la consecución de sus funciones de coordinación, control y estadística.

5. Las personas físicas o jurídicas que soliciten las autorizaciones preceptivas para la organización y explotación de juegos, deberán acreditar respectivamente el patrimonio neto y capital social mínimos que se exijan reglamentariamente.

✐ Ap. 5 añadido por art. 9.1 de Ley núm. 13/1997, de 23 diciembre.

⇒ Artículo 13 Ley 13/2011, de 27 de mayo. Vid. parágrafo 3.
Apartado 1 c) artículo 22 Ley 13/2011, de 27 de mayo. Vid. parágrafo 3.
Título III (capítulos I, II, IV) del Real Decreto 1614/2011, de 14 de noviembre. Vid. parágrafo 5.
Capítulo I Título I del Decreto 194/2010, de 16 de julio, por el que se aprueba el Reglamento del Juego del Bingo de la Región de Murcia y se modifica el Reglamento de Máquinas Recreativas y de Azar de la Comunidad Autónoma de la Región de Murcia.
Título II y Capítulo II del Título III del Decreto 72/2008, de 2 de mayo, aprueba el Reglamento de Máquinas Recreativas y de Azar de la Comunidad Autónoma de la Región de Murcia.
Artículo 4 del Decreto 26/1996, de 29 de mayo, por el que se aprueba el Reglamento de Casinos de Juego de la Comunidad Autónoma de la Región de Murcia.

Artículo 20. Fianzas.

1. Las empresas que pretendan inscribirse en el Registro General del Juego deberán constituir en la Caja de Depósitos de la Consejería de Economía y Hacienda fianza en metálico o aval de entidades bancarias, de caución o crédito o de sociedades de garantía recíproca, que garantice las obligaciones derivadas de esta ley por importe de 60.000 euros, salvo que reglamentariamente se establezcan otras cuantías. Estas garantías también podrán constituirse en valores representativos de deuda pública emitida por la Comunidad Autónoma de la Región de Murcia a estos efectos.

✐ Ap. 1 modificado por art. 10 de Ley núm. 3/2012, de 24 mayo.

2. Esta fianza estará afecta específicamente a las responsabilidades, tanto administrativas como tributarias, derivadas del ejercicio de la actividad del juego y muy especialmente al abono de las sanciones pecuniarias que, en su caso, se impongan.

3. Las empresas y sociedades explotadoras de salones recreativos o sólo de máquinas de tipo A estarán exentas de constituir fianza.

⇒ Artículo 14 Ley 13/2011, de 27 de mayo. Vid. parágrafo 3.
Capítulo III y Anexos I y II del Real Decreto 1614/2011, de 14 de noviembre. Vid. parágrafo 5.
Título I Capítulo IV del Decreto 194/2010, de 16 de julio, aprueba el Reglamento del Juego del Bingo de la Región de Murcia y se modifica el Reglamento de Máquinas Recreativas y de Azar de la Comunidad Autónoma de la Región de Murcia.
Artículo 41 del Reglamento de Máquinas Recreativas y de Azar de la Comunidad Autónoma de la Región de Murcia.

TÍTULO IV

DEL PERSONAL QUE REALIZA SU ACTIVIDAD EN EMPRESAS DE JUEGO Y DE LOS USUARIOS

Artículo 21. Personal empleado y directivo.

1. Las personas que lleven a cabo su actividad profesional en empresas dedicadas a la explotación del juego y apuestas deberán poseer el documento profesional que les corresponda. Para su obtención será requisito imprescindible que el interesado carezca de antecedentes penales.

2. Para acceder a la condición de administrador, director gerente o apoderado de las referidas empresas será necesario el mismo requisito citado en el apartado anterior.

3. Los documentos profesionales a que se refiere el apartado uno de este artículo serán expedidos por la Consejería de Hacienda y Administración Pública por un plazo máximo de diez años, pudiendo ser renovados y revocados en los términos que se determinen reglamentariamente.

⇒ Artículos 15 y 36 Ley 13/2011, de 27 de mayo. Vid. parágrafo 3.
Título II Capítulo II del Decreto 194/2010, de 16 de julio, por el que se aprueba el Reglamento del Juego del Bingo de la Región de Murcia y se modifica el Reglamento de Máquinas Recreativas y de Azar de la Comunidad Autónoma de la Región de Murcia.
Capítulo V del Decreto 26/1996, de 29 de mayo, por el que se aprueba el Reglamento de Casinos de Juego de Murcia.

Artículo 22. Prohibiciones y reclamaciones.

1. El acceso a los locales y salas dedicadas específicamente al desarrollo del juego y apuestas, les será prohibido a las personas que porten armas y a las que hayan sido declaradas pródigas o culpables de quiebra fraudulenta por decisión judicial firme hasta su rehabilitación, así como a aquellas que voluntariamente lo soliciten.

2. Por razones de orden público y seguridad ciudadana podrán establecerse condiciones especiales para el acceso a los locales y salas de juego en los distintos reglamentos que desarrollen el contenido de esta Ley.

3. Las reclamaciones que los usuarios deseen llevar a cabo se reflejarán en un libro de reclamaciones que existirá a su disposición en todos los establecimientos autorizados para la práctica del juego y apuestas.

4. Los empleados, directivos, accionistas y partícipes de empresas dedicadas a la gestión, organización y explotación del juego, así como sus cónyuges, ascendientes y descendientes hasta el primer grado por consanguinidad o afinidad, no podrán participar como jugadores en los juegos y apuestas gestionados o explotados por dichas empresas.

5. La práctica de juegos de azar, el uso de máquinas con premio, la participación en apuestas y la entrada en los locales dedicados exclusivamente a estas actividades, les está prohibido a los menores de edad y a los que, siendo mayores, no se encuentren en pleno uso de su capacidad de obrar.

⇒ Artículo 39 del Decreto 72/2008, de 2 de mayo, por el que se aprueba el Reglamento de Máquinas Recreativas y de Azar de la Comunidad Autónoma de la Región de Murcia.
Artículos 26 y 27 del Decreto 194/2010, de 16 de julio, por el que se aprueba el Reglamento del Juego del Bingo de la Región de Murcia y se modifica el Reglamento de Máquinas Recreativas y de Azar de la Comunidad Autónoma de la Región de Murcia.
Capítulo VI Sección 1ª del Decreto 26/1996, de 29 de mayo, por el que se aprueba el Reglamento de Casinos de Juego de la Comunidad Autónoma de Murcia.

TÍTULO V

DEL RÉGIMEN SANCIONADOR

⇒ Título VI de la Ley 13/2011, de 27 de mayo. Vid. parágrafo 3.
Título IV del Decreto 72/2008, de 2 de mayo, por el que se aprueba el Reglamento de Máquinas Recreativas y de Azar de la Comunidad Autónoma de la Región de Murcia.
Título III Decreto 194/2010, de 16 de julio, por el que se aprueba el Reglamento del Juego del Bingo de la Región de Murcia y se modifica el Reglamento de Máquinas Recreativas y de Azar de la Comunidad Autónoma de la Región de Murcia.
Capítulo VIII del Decreto 26/1996, de 29 de mayo, por el que se aprueba el Reglamento de Casinos de Juego de Murcia.
Ley 30/1992, de 26 de noviembre, de Régimen Jurídico de las Administraciones Públicas y del Procedimiento Administrativo Común. Vid. parágrafo 29.2.
Real Decreto 1398/1993, de 4 de agosto, aprueba el Reglamento del Procedimiento para el ejercicio de la potestad sancionadora. Vid. parágrafo 29.3.
LO 12/1995, modificada por la Ley 6/2011, de 30 de junio.

Artículo 23. Infracciones administrativas.

1. El incumplimiento de las normas contenidas en esta Ley, así como de las establecidas en las disposiciones que la desarrollen, constituirá infracción administrativa.

2. Estas infracciones se clasifican en faltas muy graves, graves y leves.

Artículo 24. Faltas muy graves.

Son faltas muy graves:

a) Realizar actividades de organización o explotación de juegos y/o apuestas no catalogados o careciendo de las autorizaciones, inscripciones o guías de circulación, o con incumplimiento de los requisitos y condiciones establecidos en las mismas, así como la organización o explotación de los juegos o apuestas en locales o recintos no autorizados o por personas no autorizadas.

b) La modificación unilateral de cualquiera de las condiciones en virtud de las cuales se concedieron las preceptivas autorizaciones.

c) La cesión de las autorizaciones concedidas, salvo con las condiciones o requisitos establecidos en las normas vigentes. Esta infracción será imputable al cedente y al cesionario.

d) Permitir o consentir expresa o tácitamente la organización, celebración o práctica de juegos o apuestas en locales no autorizados o por personas no autorizadas, así como permitir la instalación o explotación de máquinas recreativas y de azar carentes de la correspondiente autorización.

e) El fomento y la práctica de juegos y/o apuestas, al margen de las normas establecidas o autorizaciones concedidas.

f) Utilizar elementos de juego o máquinas no homologados o autorizados y alterar o modificar total o parcialmente los elementos de juego.

g) Modificar los límites de apuestas o premios autorizados.

h) Utilizar documentos y aportar datos no conformes con la realidad para obtener o renovar las correspondientes autorizaciones.

i) Permitir el acceso al juego de las personas que lo tienen prohibido de acuerdo con las normas vigentes.

j) Ejercer coacción o intimidación sobre los jugadores en caso de protesta o reclamación.

k) Otorgar préstamos a los jugadores o apostantes por parte de la empresa organizadora o explotadora de juegos o apuestas, o permitir que se otorguen por terceras personas.

l) La manipulación de los juegos o elementos utilizados en perjuicio de los jugadores o apostantes.

m) El impago total o parcial a los jugadores o apostantes de las cantidades con que hubieran resultado premiados.

n) La venta de cartones en el juego del bingo, de boletos, rifas o de cualquier otro título semejante, por precio superior al autorizado.

o) La fabricación, importación, exportación, comercialización, mantenimiento y distribución de material de juego incumpliendo las normas dictadas al efecto, bien por el Estado, bien por la comunidad autónoma de la Región de Murcia, según su competencia.

p) La participación como jugadores del personal empleado o directivo, de los accionistas y partícipes de empresas dedicadas a la gestión, organización y explotación del juego, así como de la de los cónyuges, ascendientes y descendientes de aquéllos en primer grado, en los juegos y apuestas que gestionen o exploten dichas empresas.

q) La negativa u obstrucción a la actuación inspectora de control y vigilancia realizada por agentes de la autoridad, así como por funcionarios y órganos encargados o habilitados específicamente para el ejercicio de tales funciones.

r) Instalar y explotar máquinas recreativas y de azar en número que exceda del autorizado.

s) Reducir el capital de las sociedades o las fianzas de las empresas de juego y/o apuestas por debajo de los límites legales establecidos.

t) La explotación de máquinas recreativas y de azar de tipo B, en los locales regulados en el artículo 12.3 de la presente Ley, cuando organicen o comercialicen otros juegos, sean públicos o privados, aunque estén autorizados.

✎ Letra t) añadida por art. 8.4 de Ley núm. 12/2006, de 27 diciembre.
Modificado por art. 9.3 de Ley núm. 9/1999, de 27 diciembre.

Artículo 25. Faltas graves.

Son faltas graves:

a) Permitir el acceso a los locales o salas de juego autorizadas a personas que lo tengan prohibido en virtud de la presente Ley o de los reglamentos que la desarrollen.

b) Proceder a cualquier transferencia no autorizada de las acciones o participaciones.

c) Realizar acciones publicitarias de los juegos y/o apuestas o de los establecimientos en que éstos se practiquen que contravengan la normativa establecida, sin la debida autorización cuando sea precisa o al margen de los límites fijados en la misma. En este caso, la infracción será imputable al titular de la autorización, a la entidad o al particular anunciante, a la agencia que gestione o efectúe la publicidad y al medio publicitario que la difunda.

d) La inexistencia o mal estado de las medidas de seguridad de los locales exigidas en la autorización de funcionamiento.

e) Las promociones de venta mediante actividades análogas a las de los juegos incluidos en el catálogo.

f) La admisión de más visitantes de los que permita el aforo del local.

g) Realizar la transmisión de una máquina sin cumplimentar los requisitos establecidos reglamentariamente.

h) Carecer o llevar incorrectamente los libros o registros exigidos en la correspondiente reglamentación de juego.

i) No disponer de ficheros de visitantes en los locales autorizados para el juego o tenerlos incompletos o inexactos, de acuerdo con lo que se determine reglamentariamente.

j) No disponer del libro o de las hojas de reclamaciones que se establezcan en los locales autorizados para el juego, negarse a ponerlos a disposición de quien los reclame, así como no tramitar en el plazo previsto las reclamaciones formuladas.

k) No remitir a los órganos competentes aquellas informaciones y documentación que soliciten con respecto a las empresas y actividades relacionadas con el juego.

l) Contratar personal que no disponga del documento profesional expedido por la Dirección General de Tributos o que lo tenga caducado.

m) El incumplimiento por parte de las empresas de juego de la obligación de conservar en su poder la documentación establecida por las normas de juego y apuestas.

✎ Modificado por art. 9.4 de Ley núm. 9/1999, de 27 diciembre.

Artículo 26. Faltas leves.

Son faltas leves:

a) Practicar juegos de azar y apuestas de los denominados tradicionales no incluidos en el Catálogo de Juegos en establecimientos públicos, círculos tradicionales o clubes públicos o privados, cuando la suma total de las apuestas tengan un valor económico superior en cinco veces al salario mínimo interprofesional diario.

b) No exhibir en el establecimiento de juego, así como en las máquinas autorizadas, el documento acreditativo de la autorización establecido por la presente Ley, así como aquellos que en el desarrollo de la presente norma y disposiciones complementarias se establezcan.

c) No conservar en el local los documentos que se establezcan en los reglamentos que desarrollen la presente Ley.

d) En general, el incumplimiento de los requisitos o prohibiciones establecidos en la Ley, reglamentos y demás disposiciones que la desarrollen y completen, no señalados como faltas graves o muy graves.

Artículo 27. Acumulación de faltas o reincidencia.

La comisión de tres faltas leves en el período de un año tendrá la consideración de falta grave, y la comisión de tres faltas graves durante el mismo período, o de cinco en dos años, tendrán la consideración de falta muy grave.

Artículo 28. Responsables de las infracciones.

1. Son responsables de las infracciones tipificadas en la presente Ley las personas físicas o jurídicas que las cometan, así como aquellas a las que la presente Ley les atribuya específicamente tal condición.

2. De las infracciones cometidas en establecimientos de juego y/o apuestas o en locales donde haya máquinas, por directivos, administradores y empleados en general responderán solidariamente, asimismo, las personas o entidades para quienes aquellos presten sus servicios.

3. De las infracciones tipificadas en esta Ley, que se produzcan en los establecimientos en los

que se practiquen los juegos y/o apuestas responderán las empresas de juegos y/o apuestas y los titulares de dichos establecimientos.

✐ Modificado por art. 9.5 de Ley núm. 9/1999, de 27 diciembre.

Artículo 29. Sanciones.

1. Las infracciones calificadas como faltas muy graves serán sancionadas:

En todo caso con multa de hasta 50.000.000 de pesetas por el consejero de Hacienda y Administración Pública, y de 50.000.001 a 100.000.000 de pesetas por el Consejo de Gobierno de la Comunidad Autónoma de la Región de Murcia.

Potestativamente, en atención a las circunstancias que concurran y a la trascendencia de la acción, con:

a) Suspensión, cancelación temporal o revocación definitiva de la autorización para la celebración, organización o explotación de juegos y/o apuestas.

b) Clausura, inhabilitación temporal o definitiva del local o sala donde se lleve a cabo la celebración, organización o explotación de los juegos y/o apuestas.

c) La inhabilitación temporal hasta diez años para ser titular de autorización en relación con el juego, o para el ejercicio de la profesión, si el autor de la infracción es titular o empleado respectivamente.

2. Las infracciones calificadas como faltas graves serán sancionadas:

En todo caso con multa de hasta 5.000.000 de pesetas por el director general de Tributos.

Potestativamente, en atención a las circunstancias que concurran y a la trascendencia de la acción, con:

a) Suspensión o cancelación temporal de la autorización para la celebración, organización o explotación de juegos y/o apuestas.

b) Inhabilitación temporal del local o sala donde se lleve a cabo la celebración, organización o explotación de los juegos y/o apuestas.

c) La inhabilitación temporal hasta cinco años para ser titular de autorización en relación con el juego, o para el ejercicio de la profesión, si el autor de la infracción es titular o empleado respectivamente.

3. Las infracciones calificadas como faltas leves se sancionarán con:

a) Apercibimiento escrito por el director general de Tributos.

b) Multa de hasta 500.000 pesetas por el director general de Tributos.

Artículo 30. Graduación de la sanción.

1. Para la graduación de la sanción se ponderarán las circunstancias personales y materiales que concurran en los hechos y, especialmente, la intencionalidad del infractor, el daño producido tanto a terceros como a la Administración, la peligrosidad de la conducta, la trascendencia social y económica de la acción, la reincidencia o reiteración, aplicando en todo caso los criterios de proporcionalidad entre la infracción cometida y la cuantía y efectos de la sanción, que no podrá ser en ningún caso inferior al triple del beneficio ilícitamente obtenido, respetando en todo caso los límites establecidos en el artículo 29 de esta Ley.

✐ Ap. 1 modificado por art. 4.3 de Ley núm. 7/2000, de 29 diciembre.

2. En los casos con sanción de suspensión o revocación definitiva de autorización, podrá acordarse el comiso, destrucción o inutilización de los elementos o máquinas de juego que hayan sido objeto de la infracción.

3. La comisión de una infracción podrá, en su caso, llevar aparejada, con la imposición de multa, la entrega a los perjudicados o a la Administración regional de los beneficios obtenidos de forma irregular.

4. En establecimientos cuya actividad principal no sea el juego y/o apuestas no podrá imponerse la sanción de clausura, pudiendo establecerse, no obstante, la prohibición de instalar y practicar las referidas actividades.

5. Las cuantías de las multas podrán ser revisadas por las Leyes de Presupuestos Generales de la Región de Murcia cuando sea necesario adecuarlas a la realidad económica del momento.

Artículo 31. Prescripción de las faltas.

Las faltas prescribirán de acuerdo con su clasificación: las leves a los dos meses, las graves a los seis meses y las muy graves al año.

El plazo de prescripción comenzará a contar desde la fecha de la comisión de la infracción. En las continuadas, a su terminación.

Artículo 32. Regulación del procedimiento sancionador.

1. El procedimiento sancionador en las infracciones a los preceptos de esta Ley será el regulado por el Real Decreto 1398/1993, de 4 de agosto (BOE del 9 de agosto), que desarrolla el título IX de la Ley 30/1992, de 26 de noviembre, estableciendo el Reglamento del Procedimiento para el Ejercicio de la Potestad Sancionadora.

2. Reglamentariamente podrán determinarse otros procedimientos sancionadores para determinados supuestos.

3. La Dirección General de Tributos incoará el expediente sancionador pertinente, remitiendo el mismo al órgano competente para su resolución.

4. El órgano competente para incoar el expediente podrá acordar como medidas cautelares con carácter previo o simultáneo a su instrucción cuando existan indicios racionales de infracción muy grave, las siguientes:

a) Cierre de los establecimientos en que se organicen y desarrollen juegos sin la autorización requerida.

b) Incautación de los materiales de juego usados en su práctica y las apuestas efectuadas.

c) Precinto y depósito de las máquinas recreativas y de azar que estuvieren en explotación sin las preceptivas autorizaciones.

Los agentes de la autoridad y los funcionarios habilitados para el ejercicio del control del juego podrán adoptar las referidas medidas cautelares en el momento de levantar el acta. En este supuesto, el órgano competente para incoar el expediente deberá confirmar o levantar las mismas en la providencia de iniciación.

✐ Ap. 4 añadido por art. 9.2 de Ley núm. 13/1997, de 23 diciembre.

TÍTULO VI

DE LA COMISIÓN DEL JUEGO Y APUESTAS DE LA COMUNIDAD AUTÓNOMA DE LA REGIÓN DE MURCIA

⇒ Capítulo III, artículos 34 y 35, Ley 13/2011, de 27 de mayo. Vid. parágrafo 3.
Decreto 311/2009, de 25 de septiembre, crea el Registro General del Juego de la Comunidad Autónoma de la Región de Murcia. Vid. parágrafo 42.3.
Real Decreto 444/1977, de 11 de marzo, que regula la Comisión Nacional del Juego. Vid. parágrafo 25.1.
Disposición Adicional vigésima de la Ley 56/2007, de 28 de diciembre. Vid. parágrafo 27.4.
Artículo 9, Disposiciones Transitorias sexta y séptima de la Ley 13/2011, de 27 de mayo. Vid. parágrafo 3.
Artículos 5 y 8 de la Ley 30/1992, de 26 de noviembre. Vid. parágrafo 29.2.
Acuerdo del Consejo de Ministros de 3 de junio de 2011.

Artículo 33. Creación y competencias.

1. Como órgano de estudio y coordinación de las actividades relacionadas con el juego y apuestas se crea la Comisión del Juego y Apuestas de la Comunidad Autónoma de la Región de Murcia, que estará presidida por el consejero de Hacienda y Administración Pública, con la composición que reglamentariamente se determine.

2. Corresponde a la Comisión del Juego de la Comunidad Autónoma de la Región de Murcia:

a) Emitir informes en materia de apuestas y juegos de suerte, envite o azar que le sean requeridos en el ámbito de sus competencias.

b) Informar las propuestas de sanción en las infracciones calificadas como muy graves que deba resolver el Consejo de Gobierno.

c) Elaborar la estadística e informe anual sobre el desarrollo del juego en la Comunidad Autónoma.

d) Cualquier otra que se atribuya por el Consejo de Gobierno.

3. Por el Consejo de Gobierno se dictarán las disposiciones precisas para el funcionamiento de esta Comisión del Juego y Apuestas.

DISPOSICIÓN ADICIONAL

El Consejo de Gobierno, a propuesta de la Consejería de Hacienda y Administración Pública, aprobará el Catálogo de Juegos y Apuestas autorizados.

DISPOSICIONES TRANSITORIAS

Primera.

Hasta que los distintos órganos de la Comunidad Autónoma de la Región de Murcia no hagan uso de las facultades reglamentarias que les concede la presente Ley, serán de aplicación las disposiciones generales de la Administración del Estado.

Segunda.

Las autorizaciones de carácter temporal concedidas con anterioridad a la entrada en vigor de esta Ley se considerarán válidas y en vigor hasta la conclusión del plazo indicado en las mismas.

Sus renovaciones se llevarán a cabo de acuerdo con las prescripciones de la presente Ley.

Las autorizaciones sin plazo de vigencia deberán renovarse, al menos, en el plazo de cinco años.

Tercera.

Las personas físicas o jurídicas que sean titulares de las autorizaciones preceptivas para la organización y explotación de juegos, deberán adaptarse a lo previsto en el artículo 19.5 de la Ley 2/1995, de 15 de marzo, reguladora del juego y apuestas de la Región de Murcia, según redacción dada por la Ley 13/1997, de 23 de diciembre, de Medidas Fiscales, Presupuestarias y Administrativas, en el plazo máximo de un año desde la entrada en vigor de los reglamentos que regulan las distintas modalidades de juego.

✐ Añadida por art. 9.6 de Ley núm. 9/1999, de 27 diciembre.

Cuarta.

1. En tanto no se apruebe normativa específica propia de la Región de Murcia la práctica de los juegos desarrollados a través de medios informáticos, o de comunicación a distancia, éstos se regirán por la normativa estatal de regulación del juego en su ámbito competencial.

2. Igualmente, y en ausencia de regulación autonómica en materia de procedimientos para las homologaciones y certificaciones de los sistemas técnicos y material de juego necesarios para la práctica en el ámbito de la Región de Murcia de los juegos desarrollados por medios informáticos, interactivos o de comunicación a distancia, estos procedimientos se regirán por la normativa estatal que regula el régimen de homologación preliminar y definitiva de dichos sistemas.

✐ Añadida por disp. adic. 5 de Ley núm. 7/2011, de 26 diciembre.

⇒ Artículo 3.i) Ley 13/2011, de 27 de mayo.

DISPOSICIÓN DEROGATORIA

Quedan derogadas cuantas disposiciones se opongan a lo establecido en la presente Ley.

DISPOSICIONES FINALES

Primera.

Se autoriza al Consejo de Gobierno para dictar las disposiciones necesarias para el desarrollo de la presente Ley.

Segunda.

El consejero de Hacienda y Administración Pública dictará las disposiciones para la creación y adaptación de los órganos administrativos necesarios para el cumplimiento de lo preceptuado en esta Ley.

Tercera.

La presente Ley entrará en vigor al día siguiente de su publicación en el «Boletín Oficial de la Región de Murcia».

N) Navarra

§ 21 LEY FORAL 16/2006, DE 14 DICIEMBRE. LEY FORAL DEL JUEGO

(BON núm. 152, de 20 diciembre [LNA 2006, 323])

⇒ En Navarra, véase:
Decreto Foral 16/2011, de 21 de marzo.
Decreto Foral 4/2011, de 24 de enero.
Decreto Foral 73/2010, de 15 de noviembre.
Orden Foral 55/2000, de 13 de abril.
Decreto Foral 96/1993, de 22 de marzo.
Decreto Foral 29/1998, de 9 de febrero.
Decreto Foral94/1991, de 21 de marzo.
Decreto Foral 181/1990, de 31 de julio.
Decreto Foral 7/1990, de 25 de enero.
Decreto Foral 5/2011, de 24 de enero.

EXPOSICIÓN DE MOTIVOS

I

La Ley Foral 11/1989, de 27 de junio, del Juego, aprobada en desarrollo de la competencia exclusiva que, en materia de casinos, juegos y apuestas, tiene atribuida Navarra a tenor del artículo 44.16 de la Ley Orgánica 13/1982, de 10 de agosto, de Reintegración y Amejoramiento del Régimen Foral de Navarra, ha configurado, durante un prolongado período de tiempo, un marco adecuado para la regulación del juego en Navarra.

II

Partiendo, como entonces, de la libertad individual para jugar o abstenerse de hacerlo es cierto que, aún hoy, subsisten algunas de las circunstancias que dieron lugar a la regulación del juego y de las apuestas, como son en particular la necesidad de preservar determinados valores merecedores de protección, y la de tutelar los diferentes intereses presentes en el sector. Estas circunstancias siguen siendo, en su conjunto, las que justifican la intervención de los poderes públicos, a la hora de establecer un marco regulador de derecho necesario que garantice el pacífico desarrollo de la actividad que fije algunos límites a su ejercicio, defendiendo la seguridad jurídica de cuantos intervienen en ella y velando por la protección de quienes puedan resultar dañados en su salud o su economía.

A lo largo de los últimos años, por otra parte, el juego se ha mostrado como un sector de la actividad económica dotado de un gran dinamismo. La innovación tecnológica, las oportunidades de negocio que genera, la desaparición de fronteras económicas, la globalización y el desarrollo de la sociedad de la información –especialmente las posibilidades que se derivan de la utilización de la telefonía, Internet y el correo electrónico, así como las prácticas seguidas en determinados formatos televisivos– han hecho que el juego haya evolucionado rápida y expansivamente hacia nuevas formas y modos de practicarlo, que han calado rápidamente entre los jugadores, hasta el punto de que hoy se puede apreciar un escenario social en el que los medios y la oferta de alternativas para jugar es diversa y prolija y en el que, en ocasiones, atendida la posibilidad de participar en juegos y apuestas reales o virtuales organizados fuera de los ámbitos de regulación, resulta difícil preservar aquellos valores e intereses antes aludidos.

III

La experiencia acumulada en la gestión de esta competencia y en el ejercicio de las facultades inherentes a ella durante la vigencia de la referida Ley Foral 11/1989, de 27 de junio, la necesidad de adaptar la regulación del juego al Código Penal vigente, la constatación de la actividad del juego como una realidad cada vez más diversa, compleja y consolidada y los problemas detectados en y para la regulación de ciertas materias, así como la pretensión de cohonestar la libertad de acción empresarial, configurada por nuestro sistema constitucional, con el necesario control administrativo de la actividad, aconsejan la renovación del vigente marco legal, con la finalidad de establecer uno

nuevo que garantice la seguridad jurídica y regule los cauces jurídicos mínimos para adecuar el juego a la situación social y económica actuales. Un nuevo marco que, sirviendo de elemento regulador entre la oferta empresarial y la demanda social, permita acometer la necesaria adecuación normativa de una materia sujeta a innovación tecnológica y desarrollo permanente que, en definitiva, posibilite desarrollar con agilidad una política de juego acorde con las circunstancias de cada momento.

IV

Esta Ley Foral, que responde a esos objetivos, se estructura en seis títulos, once capítulos, cuarenta y nueve artículos, una disposición adicional, dos disposiciones transitorias, una disposición derogatoria, y dos disposiciones finales.

V

En el Título I, «Disposiciones generales», se contemplan el objeto y el ámbito de aplicación, así como los principios generales de la regulación, partiendo de una definición amplia de la actividad y excluyendo las actividades lúdicas de puro pasatiempo o recreo, en las que no se generen transmisiones de carácter económico, o que dichas transmisiones tengan poca relevancia social y escasa cuantía económica, entendiéndose que en estos casos el entretenimiento prima sobre el ánimo lucrativo de sus jugadores, de modo que no resultan dañados ni la salud ni la economía de quienes las practican.

El Catálogo y el Registro de Juegos y Apuestas de Navarra constituyen piezas básicas para la determinación de los juegos permitidos y prohibidos y para la gestión y desarrollo de los primeros, aunque partiendo de una definición básica y genérica de los contenidos del catálogo, con la pretensión de flexibilizar la rigidez que chocaría frontalmente con el profundo dinamismo que caracteriza al sector, se le dota de un carácter abierto, que permita, tanto la concreción en aquél de la relación de los juegos y apuestas actualmente autorizados como la eventual y ágil introducción de otros de nueva implantación cuando se considere oportuno por su incidencia e importancia social o económica.

En el mismo título se determinan el régimen básico de la concesión de autorizaciones y las causas de incapacidad o de inhabilitación para ser titular de aquéllas, adaptando de una parte, los conceptos al Código Penal y, evitando, de otra, que las personas jurídicas pierdan automáticamente la autorización para organizar o explotar un juego o apuesta cuando alguno de sus socios o partícipes incurra en alguna de esas circunstancias, reservando dicho efecto solamente para aquellas personas que, siendo socios o no, tengan encomendada alguna misión relevante en la dirección o administración de la empresa de juego.

Se determina, asimismo, el régimen al que deben someterse los materiales y elementos utilizados en el juego y las apuestas así como su publicidad, modificando su régimen y posibilitando la autorización del patrocinio y la publicidad informativa.

Finalmente, se contemplan los criterios de planificación de la actividad, así como la creación del Consejo del Juego de Navarra, órgano de participación de todos los sectores interesados en la regulación y gestión del juego y de las apuestas en la Comunidad Foral.

VI

El Título II, «De los juegos y apuestas; definiciones y requisitos», comprende una definición genérica y amplia de los juegos y las apuestas objeto de regulación, que tendrán su plasmación concreta en el Catálogo de Juegos y Apuestas de Navarra, en la que tienen cabida todos los juegos y apuestas autorizables, completando aquélla con la determinación específica de las notas esenciales que caracterizan a las máquinas de juego, las apuestas, las loterías y el juego de boletos, las rifas, las tómbolas y las combinaciones aleatorias.

VII

El Título III, «De los lugares, locales y establecimientos autorizados para la práctica del juego y de las apuestas», establece que solo podrán practicarse en ellos los juegos y apuestas específicamente autorizados para ellos y que, en el supuesto de que se autorice en ellos la instalación de máquinas de juego, su explotación únicamente podrá efectuarse, como hasta ahora, por empresas operadoras.

VIII

El Título IV, denominado «De las empresas titulares de las autorizaciones, del personal de las mismas y de los jugadores», diferencia entre las personas físicas o jurídicas que pretendan dedicarse con carácter permanente a la organización y explotación de juegos o apuestas, y quienes sólo, eventual y transitoriamente, pretendan organizar alguno de los juegos que reglamentariamente se determinen –como ocurre normalmente con las combinaciones aleatorias–, de manera que solamente

los primeros deberán constituirse e inscribirse como empresa de juego en los registros correspondientes. A su vez, se definen las empresas de juego, se determina su forma societaria y las características de las participaciones sociales, el requisito de comunicación previa del nombramiento de sus órganos rectores o de representación y de transmisión de sus acciones o participaciones sociales, así como sus obligaciones de información a la Administración pública. Asimismo, se establece la obligación a cargo de los titulares de las autorizaciones para la organización y práctica de los juegos y apuestas, de prestar garantías, los requisitos que deben cumplir y, entre ellos, las limitaciones en la participación en los juegos y apuestas de los directores, accionistas y del personal que presta sus servicios en las empresas de juego o sus familiares, así como los derechos y prohibiciones de los usuarios o jugadores.

IX

El Título V, «De la inspección y control del juego y las apuestas», regula la inspección y el control del juego y las apuestas, atribuyendo a los funcionarios de la Administración de la Comunidad Foral de Navarra a quienes se les encomienden dichas funciones la condición de agentes de la autoridad, dotando a las actas de inspección que se extiendan por dichos funcionarios respecto de los hechos relatados en las mismas, de la presunción de certeza y valor probatorio, salvo prueba en contrario, facultando a aquéllos para la adopción de medidas cautelares urgentes, y, por último, dando cobertura al eventual establecimiento de sistemas informáticos y telemáticos para el control del juego y las apuestas.

X

Por último, el Título VI, «Del régimen sancionador», recoge, la definición de las infracciones administrativas, la tipificación de las infracciones, que se clasifican como muy graves, graves y leves, la determinación de los responsables de las mismas, el procedimiento sancionador y la cuantía de las sanciones.

TÍTULO I

DISPOSICIONES GENERALES

CAPÍTULO I

Objeto, ámbito y principios generales

Artículo 1. Objeto y ámbito de aplicación.

1. Esta Ley Foral tiene por objeto la regulación, en el ámbito de las competencias de la Comunidad Foral de Navarra, del juego y de las apuestas en sus distintas modalidades y, en general, de cualquier actividad por la que, directa o indirectamente, se arriesguen y transmitan cantidades de dinero, bienes o derechos susceptibles de evaluación económica en base a la predicción del resultado de procesos aleatorios o casi aleatorios o en función de la eventualidad de que ocurra o no un acontecimiento contingente, independientemente de la forma y los medios empleados para la transmisión de la voluntad de participación y de elección de alternativas de los jugadores y de la incidencia que en la producción de dicho resultado tenga la habilidad o destreza de los mismos o el mero azar.

2. Quedan excluidos del ámbito de esta Ley Foral los juegos o apuestas de puro pasatiempo o recreo, de los que no deriven obligaciones de carácter económico, así como aquéllos que la Administración de la Comunidad Foral de Navarra considere oportuno excluir por su poca relevancia social y por la escasa cuantía de las obligaciones económicas.

⇒ Artículo 2.2 Ley 13/2011, de 27 de mayo. Vid. parágrafo 3.
Ley Orgánica 9/1992, de 23 de diciembre, de Transferencia de Competencias a Comunidades Autónomas que accedieron a la autonomía por la vía del artículo 143 de la Constitución.
Artículo 5 Ley 30/1992, de 26 de noviembre. Vid. parágrafo 29.2.

Artículo 2. Principios generales.

La regulación, organización, explotación y práctica del juego y de las apuestas en la Comunidad Foral de Navarra deberá observar en todo momento los siguientes principios:

a) La prevención de perjuicios a terceros, especialmente a los sectores más vulnerables como menores o incapacitados.

b) La policía de seguridad y la finalidad de salvaguardar la protección de personas y bienes.

c) La seguridad jurídica de empresarios y jugadores, la regularidad y transparencia del desarrollo

de los juegos y la interdicción de prácticas fraudulentas en el desarrollo del juego y en la actividad de empresarios y jugadores.

d) La garantía del pago de premios.

e) La adecuación de la oferta de juego a la demanda social y a la realidad económica.

⇒ Artículo 8 Ley 13/2011, de 27 de mayo. Vid. parágrafo 3.
Artículo 20 Constitución Española.
Ley Orgánica 15/1999, de 13 de diciembre, regula la Protección de Datos de Carácter Personal. Vid. parágrafo 27.2.
Real Decreto 1720/2007, de 21 de diciembre, que aprueba el Reglamento de desarrollo de la Ley Orgánica 15/1999 de 13 de diciembre. Vid. parágrafo 27.3.
Consejo Europeo de Lisboa de 2000.
Artículos 10.5, 24.5, 36.3, Ley 13/2011, de 27 de mayo. Vid. parágrafo 3.
Ley 3/1991, de 10 de enero, de Competencia Desleal. Vid. parágrafo 27.6.
Ley 10/2010, de 28 de abril, de prevención del blanqueo de capitales. Vid. parágrafo 28.4.

CAPÍTULO II

Juegos y apuestas y su regulación

Artículo 3. Catálogo de Juegos y Apuestas de Navarra.

1. Corresponde al Gobierno de Navarra la regulación del Catálogo de Juegos y Apuestas de Navarra, la inclusión y, en su caso, supresión de juegos y apuestas en el catálogo, así como la aprobación de los reglamentos específicos de cada uno de ellos.

2. En el Catálogo de Juegos y Apuestas de Navarra, se incluirán todos los juegos y las apuestas que, reuniendo las notas que caracterizan a los regulados por esta Ley Foral, con independencia del medio, de los materiales y normas con que se practiquen, contengan elementos de azar e incertidumbre suficientes para proporcionar de forma aleatoria alternativas sobre las que se base la asunción de las consiguientes obligaciones económicas por los jugadores.

3. No se incluirán en el Catálogo de Juegos y Apuestas de Navarra los juegos y apuestas que puedan lesionar los derechos de las personas o cuya práctica pueda ser contraria a los principios generales de la regulación del juego y las apuestas contemplados en el artículo 2 de esta Ley Foral o al interés público.

⇒ Disposición Adicional Cuarta de la Ley 13/2011, de 27 de mayo. Vid. parágrafo 3.
Decreto Foral 5/2011, de 24 de enero, aprueba el Catálogo de Juegos y Apuestas de Navarra. Vid. parágrafo 43.1.
Decreto Foral 73/2010, de 15 de noviembre, aprueba el Reglamento del Bingo de Navarra.
Decreto Foral 94/1991, de 21 de marzo, por el que se aprueba el Reglamento de rifas, tómbolas y combinaciones aleatorias de Navarra.
Decreto Foral 7/1990, de 25 de enero, por el que se aprueba el Reglamento de Máquinas Recreativas.
Decreto Foral 16/2011, de 21 de marzo, por el que se aprueba el Reglamento de Apuestas de Navarra.

Artículo 4. Juegos y apuestas permitidos.

Para que un juego o apuesta pueda ser permitido, será requisito indispensable su inclusión previa en el Catálogo de Juegos y Apuestas de Navarra, en el que se especificarán su denominación, sus modalidades, su descripción o las reglas esenciales de su desarrollo y, en su caso, las restricciones y limitaciones que se impongan para su organización y práctica.

Artículo 5. Juegos y apuestas prohibidos.

Los juegos y apuestas no incluidos en el Catálogo de Juegos y Apuestas de Navarra y aquellos que, aun estando incluidos, se desarrollen al margen de las condiciones, restricciones y limitaciones establecidas en aquél, tendrán la consideración legal de prohibidos, y el dinero, efectos y material vinculados a ellos serán objeto de comiso, además de las sanciones que en su caso correspondan.

⇒ Artículos 6 y 9.2 Ley 13/2011, de 27 de mayo. Vid. parágrafo 3.

Artículo 6. Materiales para la práctica de los juegos y apuestas.

1. La práctica de los juegos y apuestas habrá de realizarse en todo caso con materiales ajustados a los modelos previamente homologados, salvo que, en sus reglamentos específicos se disponga otra cosa en relación con determinados o concretos juegos o apuestas.

2. Corresponde al órgano de la Administración de la Comunidad Foral de Navarra competente por razón de la materia la homologación de los materiales, componentes o elementos y aparatos de juego y apuestas a utilizar en Navarra.

⇒ Artículo 16 Ley 13/2011, de 27 mayo. Vid. parágrafo 3.

Capítulo III del Real Decreto 1613/2011, de 14 de noviembre. Vid. parágrafo 4.
Título I del Decreto Foral 73/2010, de 15 de noviembre, aprueba el Reglamento del Bingo de Navarra.

Artículo 7. Registro de Juegos y Apuestas de Navarra.

1. El Registro de Juegos y Apuestas de Navarra recogerá en sus diferentes secciones, a los efectos de publicidad, las siguientes anotaciones:

a) Los fabricantes de materiales y elementos de juego.

b) Los modelos homologados.

c) Los datos relativos a las empresas de juego y a las personas físicas y jurídicas titulares de autorizaciones para la organización y explotación de juegos y apuestas.

d) Los operadores de máquinas de juego.

e) Los lugares, locales y establecimientos autorizados para la práctica de juegos y apuestas.

f) Los permisos de instalación de máquinas de juego.

g) Los permisos de explotación de máquinas de juego.

h) Los cambios de titularidad.

i) La incoación de procedimientos sancionadores, así como las sanciones impuestas, una vez hayan adquirido firmeza, y su cancelación por el transcurso del plazo de prescripción.

j) Otros datos de interés en relación con las actividades del juego y las apuestas, así como cuantas modificaciones se produzcan en los datos inscritos.

2. El Gobierno de Navarra establecerá las normas de organización y funcionamiento del Registro de Juegos y Apuestas de Navarra.

⇒ Apartado 1) con artículo 22 Ley 13/2011, de 27 de mayo. Vid. parágrafo 3.
Título III (capítulos I, II, IV) del Real Decreto 1614/2011, de 14 de noviembre. Vid. parágrafo 5.
Decreto Foral 4/2011, de 24 de enero, crea el Registro de Juegos y Apuestas de Navarra y regula su organización y funcionamiento. Vid. parágrafo 43.2.
Decreto Foral 29/1998, de 9 de febrero, regula el Registro de Modelos Homologados de Máquinas de Juego.
Artículo 3 Decreto Foral 94/1991, de 21 de marzo por el que se aprueba el Reglamento de rifas, tómbolas y combinaciones aleatorias de Navarra.

Artículo 8. Planificación.

La Administración de la Comunidad Foral de Navarra podrá planificar el juego y las apuestas teniendo en cuenta la realidad y su incidencia social, las repercusiones económicas y tributarias de la actividad, así como la necesidad de diversificar el juego y de impedir prácticas monopolísticas o contrarias a la competencia, estableciendo los criterios por los que se regirá la concesión de autorizaciones, tanto en lo que respecta a su número y su distribución territorial como a las condiciones objetivas para su obtención.

Artículo 9. El Consejo del Juego de Navarra.

El Gobierno de Navarra procederá a la creación del Consejo del Juego de Navarra, que estará adscrito al Departamento de la Administración de la Comunidad Foral de Navarra que tenga atribuida la competencia en materia de juego y apuestas, como órgano consultivo y de participación en relación con el juego y las apuestas, en el que participarán el referido Departamento de la Administración de la Comunidad Foral de Navarra y los que tengan atribuidas competencias relacionadas con el juego y las apuestas, así como las organizaciones más representativas de intereses de carácter empresarial, sindical o social en relación con el juego y las apuestas.

Artículo 10. Publicidad del juego.

1. El patrocinio y la publicidad informativa del juego o de las apuestas, así como de los locales o lugares en los que vayan a practicarse, requerirán la previa comunicación al Departamento de la Administración de la Comunidad Foral de Navarra competente por razón de la materia, incluyendo en dicha comunicación los datos que se precisen en relación con el contenido de la campaña o actividad concreta que se pretende llevar a cabo, con al menos un mes de antelación a la fecha en que se vaya a iniciar la misma.

2. El Departamento competente en materia de juego y apuestas podrá prohibir o, en su caso, condicionar la realización de la actividad propuesta si de la misma, o a resultas de su agresividad, pudiera desprenderse lesión de los derechos y libertades establecidos por el ordenamiento jurídico, o la utilización o el perjuicio a sectores sensibles, como menores o discapacitados u otras personas o colectivos vulnerables y dignos de protección.

⇒ Capítulo II Título V del Decreto Foral 73/2010, de 15 de noviembre, aprueba el Reglamento del Bingo de Navarra.
Ley 34/1988, de 11 de noviembre, General de Publicidad. Vid. parágrafo 27.1.

Ley 7/2010, de 31 de marzo, General de la Comunicación Audiovisual. Vid. parágrafo 27.7.
Real Decreto 1624/2011, de 14 de noviembre, aprueba el Reglamento de desarrollo de la Ley 7/2010, de 31 de marzo, General de la Comunicación Audiovisual. Vid. parágrafo 27.8.

Artículo 11. Relaciones con la Administración de la Comunidad Foral de Navarra.

La comunicación y la tramitación de expedientes podrá realizarse de forma telemática e interactiva, conforme a los criterios que establezca la Administración de la Comunidad Foral de Navarra, y por los medios admitidos con carácter general por la legislación sobre procedimiento administrativo común.

CAPÍTULO III

Régimen de organización y explotación de los juegos y apuestas

⇒ Título III y Disposición transitoria séptima de la Ley 13/2011, de 27 de mayo. Vid. parágrafo 3.
Artículos 3 y 19 Real Decreto 1614/2011, de 14 de noviembre. Vid. parágrafo 5.

Artículo 12. Autorización.

1. La organización y explotación de los juegos o apuestas que estén catalogados, así como la apertura o utilización de locales o establecimientos o el uso de espacios destinados a la práctica del juego y las apuestas, únicamente podrá ser realizada por la Administración de la Comunidad Foral de Navarra y los organismos de ella dependientes o por empresas de juego y, eventual y transitoriamente, por personas físicas o jurídicas en aquellas modalidades de juego que se determinen y requerirá la previa autorización administrativa del órgano competente de la Comunidad Foral por razón de la materia.

2. El ejercicio de determinadas modalidades de juego y apuestas, en atención a su menor incidencia económica y social, al hecho de que sus promotores no sean empresas de juego, y a su finalidad última, podrá ser sometido a régimen de comunicación.

⇒ Título III y Disposición transitoria séptima de la Ley 13/2011, de 27 de mayo. Vid. parágrafo 3.
Capítulos II y III del Decreto Foral 181/1990, de 31 de julio, por el que se aprueba el Reglamento de Máquinas de Juego.
Artículos 3, 8, 9, 12 y 19 Real Decreto 1614/2011, de 14 de noviembre. Vid. parágrafo 5.
Título III del Decreto Foral 73/2010, de 15 de noviembre, aprueba el Reglamento del Bingo de Navarra
Capítulos II y IV del Decreto Foral 94/1991, de 21 de marzo por el que se aprueba el Reglamento de rifas, tómbolas y combinaciones aleatorias de Navarra.
Artículo 42 Ley 30/1992, de 26 de noviembre, de Régimen Jurídico de las Administraciones Públicas y del Procedimiento Administrativo Común. Vid. parágrafo 29.2.
Artículos 6, 8, 4, 15, 17 Real Decreto 1614/2011, de 14 de noviembre. Vid. parágrafo 5.
Artículo 3 letras c), d), e) y f) Ley 13/2011, de 27 de mayo. Vid. parágrafo 3.
Ley 10/2010, de 28 de abril, de prevención del blanqueo de capitales. Vid. parágrafo 28.4.

Artículo 13. Otorgamiento o concesión de autorizaciones.

1. Los interesados en obtener la autorización deberán solicitarla formalmente, adjuntando a la solicitud la totalidad de la documentación que se establezca reglamentariamente. Salvo que resulte de aplicación lo establecido en el apartado 2 de este artículo, el plazo máximo para la concesión o denegación de la autorización será de tres meses. El vencimiento de este plazo sin haberse dictado y notificado resolución expresa legitimará al interesado para entender desestimada la autorización por silencio administrativo, sin perjuicio de la resolución expresa que el órgano competente deba dictar.

2. Si, en aplicación de lo previsto en el artículo 8 de esta Ley Foral, se limitara el número total de autorizaciones en un ámbito concreto de la actividad del juego y las apuestas en el territorio de la Comunidad Foral de Navarra, su concesión se resolverá mediante concurso público. En este supuesto los interesados en la obtención de la correspondiente autorización deberán concurrir al concurso convocado en la forma y plazos determinados en la convocatoria. La resolución tendrá lugar de acuerdo con las bases de la convocatoria. El vencimiento del plazo fijado para la resolución del concurso legitimará al interesado para entender desestimada su petición por silencio administrativo.

Artículo 14. Régimen de las autorizaciones.

1. Las autorizaciones podrán concederse para la realización de actuaciones limitadas a llevarse a cabo en uno solo o en varios actos, para el desarrollo de una actividad continuada en el ámbito del juego y de las apuestas en un período de tiempo limitado, y, en su caso renovable, o con carácter indefinido.

2. Sin perjuicio de las sanciones a que hubiera lugar de conformidad con lo establecido en el Título VI de esta Ley Foral, las autorizaciones podrán revocarse y quedarán sin efecto si se incum-

plieran las condiciones a que estuvieran subordinadas, así como cuando sobrevinieran otras que, de haber existido en el momento de su concesión, habrían justificado su denegación, sin que en uno u otro caso su titular tenga derecho de indemnización alguna.

3. Las autorizaciones no podrán cederse ni explotarse a través de terceras personas y únicamente podrán transmitirse en los casos y con las condiciones que se establezcan.

4. En los supuestos de transmisión de la titularidad de empresa o negocio de juego y apuestas, o de autorización para la instalación de máquinas de juego, el nuevo titular se subrogará en las obligaciones contraídas por el anterior en virtud de lo establecido en esta Ley Foral.

5. Las autorizaciones se extinguirán:

a) Por revocación y sanción en los términos previstos en esta Ley Foral.

b) Por el transcurso del tiempo en que fueron concedidas, sin perjuicio de las renovaciones a que hubiere lugar.

c) Por renuncia comunicada a la Administración de la Comunidad Foral de Navarra.

d) Por inhabilitación del titular o clausura del establecimiento en virtud de sanción administrativa firme.

e) Por caducidad, en las condiciones que se determinen reglamentariamente.

f) Por fallecimiento o extinción de la personalidad jurídica de su titular, sin perjuicio de las transmisiones a que hubiere lugar.

g) Por sentencia judicial firme si así se determinara.

Artículo 15. Garantías.

1. Los titulares de las autorizaciones para la organización y explotación de los juegos o apuestas, así como para la apertura de locales o para la utilización de espacios destinados a la práctica del juego y las apuestas, deberán prestar las garantías y ajustarse a los requisitos y condiciones que en el reglamento específico se determinen para cada juego o apuesta.

2. Los titulares de dichas autorizaciones deberán constituir una fianza a favor de la Hacienda de la Comunidad Foral de Navarra en los términos y cuantías que se establezcan reglamentariamente.

3. Estas fianzas quedarán afectas al cumplimiento de las obligaciones establecidas en esta Ley Foral, especialmente al abono de los premios y a las responsabilidades derivadas de la aplicación del régimen sancionador, así como al cumplimiento de las obligaciones derivadas de los tributos específicos sobre el juego y las apuestas.

4. Las fianzas deberán mantenerse actualizadas en la cuantía del importe máximo exigible.

⇒ Artículo 14 Ley 13/2011, de 27 de mayo. Vid. parágrafo 3.
Capítulo III y Anexos I y II del Real Decreto 1614/2011, de 14 de noviembre. Vid. parágrafo 5.
Artículo 48 del Decreto Foral 73/2010, de 15 de noviembre, aprueba el Reglamento del Bingo de Navarra.
Artículo 5.3 c) del Decreto Foral 181/1990, de 31 de julio, por el que se aprueba el Reglamento de Máquinas de Juego.

Artículo 16. Inhabilitados para la organización y explotación del juego y las apuestas.

1. No podrán organizar ni explotar los juegos o apuestas regulados por esta Ley Foral, ni obtener las autorizaciones necesarias para ello, quienes se encuentren en algunas de las siguientes circunstancias:

a) Haber sido condenados mediante sentencia firme por la comisión de delitos de homicidio, de lesiones, contra la libertad personal, contra la libertad sexual, contra el patrimonio, contra el orden socioeconómico, contra la Hacienda Pública o contra la Seguridad Social o por delito de falsedad, dentro de los cinco años anteriores a la fecha de la solicitud.

b) Los quebrados no rehabilitados y quienes habiéndose declarado en estado legal de suspensión de pagos o concurso de acreedores hayan sido declarados insolventes o no hayan cumplido totalmente las obligaciones adquiridas.

c) Haber sido sancionados mediante resolución firme por dos o más infracciones tributarias graves, en los últimos cinco años, por tributos sobre el juego y apuestas.

d) Quienes hayan sido sancionados con la inhabilitación para la organización y explotación de juegos o apuestas, mediante resolución firme, durante el tiempo en el que esté en vigor dicha inhabilitación.

2. La incursión en alguna causa de incapacidad con posterioridad al otorgamiento o concesión de la autorización llevará aparejada la pérdida de ésta, la cual no podrá volver a solicitarse posteriormente durante un período de cinco años.

3. Las previsiones contenidas en este artículo alcanzarán a las personas jurídicas en las que sus administradores o apoderados, miembros de la junta directiva y del consejo de administración, así como cargos gerenciales y de dirección y administración u otros órganos directivos de análoga índole, sean o no accionistas o partícipes de empresas de juego, se encuentren incursos en cualquiera de dichos supuestos.

⇒ Artículo 13. 2 Ley 13/2011, de 27 de mayo. Vid. parágrafo 3.

TÍTULO II

DE LOS JUEGOS Y APUESTAS: DEFINICIONES Y REQUISITOS

Artículo 17. Juegos y apuestas.

1. A los efectos de esta Ley Foral, son juegos o apuestas los que, con o sin presencia física del jugador en el establecimiento de juego correspondiente, incluso con utilización de la informática o de medios telemáticos o interactivos, se desarrollen mediante la elección directa o indirecta de alternativas, la formalización de impresos, la adquisición o elección de cartones, billetes, boletos o papeletas, la utilización de máquinas, ruletas, tableros, naipes, dados, pelotas, bolas, chapas, fichas u otros elementos, reales o virtuales, que sirvan, como soporte del juego, para proporcionar de forma aleatoria resultados sobre cuya predicción, cotejo o comparación se basen las transacciones patrimoniales correspondientes.

2. A los mismos efectos, son juegos públicos, o de titularidad pública, aquellos juegos y apuestas cuya organización o explotación se realiza por la Administración Pública o los organismos de ella dependientes, y juegos privados, o de titularidad privada, aquellos cuya organización y explotación se efectúa por particulares, con independencia de las técnicas utilizadas para su autorización.

⇒ Artículo 3.a) y c) Ley 13/2011, de 27 de mayo. Vid. parágrafo 3.

Artículo 18. Máquinas de juego.

1. Son máquinas de juego el conjunto de mecanismos y dispositivos, manuales o automáticos que, cumpliendo con las características y límites que se establezcan reglamentariamente, están dispuestos para que a cambio del precio de la partida permitan su utilización para la eventual obtención de un premio de acuerdo con el programa de juego o en función del azar.

2. Además, se considerarán también como máquinas de juego, aquellas que, por incluir algún elemento de juego, apuesta, envite o azar, así se establezca, siempre que no estén afectadas por alguna de las exclusiones contempladas en el apartado siguiente.

3. Quedan excluidas de esta Ley Foral las máquinas expendedoras que se limiten a efectuar mecánicamente transacciones o venta de productos, mercancías o servicios concretos, seleccionados previamente por el comprador, siempre que el valor del dinero depositado coincida con el precio de venta indicado en la máquina para los mismos, y su extracción sea precisa y no dependa de ninguna eventualidad, apuesta, combinación aleatoria o juego de azar, así como también las máquinas meramente recreativas que no den premio directo o indirecto alguno, salvo la posibilidad de repetir el tiempo de uso.

4. El Gobierno de Navarra establecerá los requisitos de las máquinas de juego y, en su caso, los requisitos para su instalación en un lugar, local o establecimiento determinado.

⇒ Decreto Foral 7/1990, de 25 de enero, Reglamento de aplicación a la instalación y explotación de las máquinas recreativas en el territorio de la Comunidad Foral de Navarra. Vid. parágrafo 43.3.
Decreto Foral 181/1990, de 31 de julio, por el que se aprueba el Reglamento de Máquinas de Juego.

Artículo 19. Apuestas.

Se entiende por apuesta aquella actividad por la que se arriesgan bienes, derechos o cantidades de dinero en función del acierto o no en la predicción de los resultados de un acontecimiento previamente determinado, de desenlace incierto o aleatorio.

⇒ Artículo 3.c) Ley 13/2011, de 27 de mayo. Vid. parágrafo 3.
Decreto Foral 16/2011, de 21 de marzo, por el que se aprueba el Reglamento de Apuestas de Navarra.

Artículo 20. Loterías y juego de boletos.

1. La lotería es un juego que consiste en un sorteo en el que se determinan o extraen al azar uno o varios números, y en el que a los poseedores de los billetes o boletos cuya numeración coincida, en todo o en parte, con aquéllos se les conceden premios en metálico con arreglo a lo establecido en el correspondiente plan de premios aprobado previamente y publicitado junto con la fecha de celebración del sorteo en los prospectos alusivos al juego y en los propios billetes o boletos.

2. El juego de boletos es aquel que tiene lugar mediante la adquisición por un precio de determinados boletos que expresamente indicarán el premio en metálico que, en su caso, haya correspondido a su adquirente, premio que necesariamente deberá ser desconocido para todos hasta la apertura o raspadura manual del boleto. Esta modalidad de juego podrá practicarse bien de forma individualizada, bien combinada con otra, determinada previamente, y siempre con indicación del precio y de los premios que pudieran corresponder.

⇒ Artículos 3.b) y 4 de la Ley 13/2011, de 27 de mayo. Vid. parágrafo 3.

Artículo 21. Rifas y tómbolas.

1. Se considera rifa el juego consistente en sortear bienes o derechos en especie, no canjeables por dinero, entre varios a los que se ha repartido o vendido papeletas por un precio cierto.

2. Las tómbolas son rifas de objetos diversos que pueden cobrarse de modo instantáneo, o por suma de puntos o sorteo diferido.

⇒ Artículo 3.d) y g) Ley 13/2011, de 27 de mayo. Vid. parágrafo 3.
Capítulo II del Decreto Foral 94/1991, de 21 de marzo, por el que se aprueba el Reglamento de rifas, tómbolas y combinaciones aleatorias de Navarra.

Artículo 22. Combinaciones aleatorias.

Se entiende por combinaciones aleatorias el juego desarrollado siempre en operaciones de marketing o de promoción del consumo de determinados productos de mercado, que consiste en completar, en el período de tiempo que se establezca, eventuales combinaciones con elementos determinados o extraídos al azar y publicitados o proporcionados por cualquier medio a los jugadores, los cuales, una vez completadas las combinaciones en la forma establecida en las normas del juego, podrán recibir un premio directo o participar en un sorteo para su adjudicación, de acuerdo con las normas aprobadas para su desarrollo.

⇒ Artículo 3.i) Ley 13/2011, de 27 de mayo. Vid. parágrafo 3.
Capítulo III del Decreto Foral 94/1991, de 21 de marzo, por el que se aprueba el Reglamento de rifas, tómbolas y combinaciones aleatorias de Navarra.

TÍTULO III

DE LOS LUGARES, LOCALES Y ESTABLECIMIENTOS AUTORIZADOS PARA LA PRÁCTICA DEL JUEGO Y DE LAS APUESTAS

Artículo 23. Lugares, locales y establecimientos.

1. Las disposiciones contenidas en esta Ley Foral serán de aplicación a todos los lugares, locales y establecimientos en los que se practiquen los juegos o apuestas en ella regulados.

2. Los juegos y apuestas permitidos sólo podrán practicarse en los lugares, locales y establecimientos autorizados por la Administración de la Comunidad Foral de Navarra, como casinos, bingos, salones de juego y otros que, conforme al artículo 12 de esta Ley Foral, cumplan los requisitos y condiciones establecidas reglamentariamente y con las determinaciones contenidas en las correspondientes autorizaciones, no pudiendo desarrollarse en los mismos otros juegos y apuestas que los específicamente autorizados para ellos. Asimismo, no se permitirá en o desde dichos lugares, locales y establecimientos la colaboración o la participación en la explotación o práctica de juegos o apuestas autorizados en otros ámbitos de regulación sin la autorización de la Administración de la Comunidad Foral de Navarra.

3. La explotación de máquinas de juego en lugares, locales y establecimientos autorizados sólo podrá efectuarse por las empresas operadoras de máquinas de juego.

⇒ Orden Foral 55/2000, de 13 de abril, aprueba el Plan Marco de Autoprotección para Salones de Juego y Recreativos.
Título III del Decreto Foral 16/2011, de 21 de marzo, por el que se aprueba el Reglamento de Apuestas de Navarra.

Artículo 24. Casinos.

1. Son locales destinados principalmente a la práctica de juegos de azar exclusivos, y en los que, en su caso, mediante pago, puede además asistirse a otros espectáculos o actividades recreativas complementarias.

2. Corresponde a la Administración de la Comunidad Foral de Navarra la autorización de la apertura de casinos, con las condiciones que ésta establezca.

3. La autorización de los casinos estará condicionada a la previa aprobación de su planificación

por la Administración de la Comunidad Foral de Navarra, conforme a lo dispuesto en el artículo 8 de esta Ley Foral.

Artículo 25. Salas de bingo.

Las salas de bingo son locales en los que se juega a la variedad de lotería denominada bingo.

⇒ Título II, en especial el Capítulo IV, del Decreto Foral 73/2010, de 15 de noviembre, aprueba el Reglamento del Bingo de Navarra.

Artículo 26. Salones de juego.

Los salones de juego son locales en los que se explotan máquinas de juego.

⇒ Capítulo III del Decreto Foral 181/1990, de 31 de julio, aprueba el Reglamento de máquinas de juego de Navarra.
Capítulo III del Decreto Foral 7/1990, de 25 de enero, aprueba el Reglamento de aplicación a la instalación y explotación de máquinas recreativas de Navarra.

TÍTULO IV

DE LAS EMPRESAS TITULARES DE LAS AUTORIZACIONES, DEL PERSONAL DE LAS MISMAS Y DE LOS JUGADORES

⇒ Capítulo II del Decreto Foral 181/1990, de 31 de julio, aprueba el Reglamento de máquinas de juego de Navarra.
Capítulo II del Decreto Foral 7/1990, de 25 de enero, aprueba el Reglamento de aplicación a la instalación y explotación de máquinas recreativas de Navarra.

CAPÍTULO I

Empresas de juego

Artículo 27. Empresas de juego.

A los efectos de esta Ley Foral, se consideran empresas de juego las personas físicas y las personas jurídicas que, además del cumplimiento de los requisitos que les sean exigidos por los ordenamientos mercantil y tributario, estén inscritas en el Registro de Juegos y Apuestas de Navarra y ejerzan en nombre propio una actividad constitutiva de empresa consistente en la organización y explotación de los juegos y apuestas.

⇒ Artículo 13 Ley 13/2011, de 27 de mayo. Vid. parágrafo 3.
Apartado 3 artículo 22 Ley 13/2011, de 27 de mayo. Vid. parágrafo 3.
Título III (capítulos I, II, IV) del Real Decreto 1614/2011, de 14 de noviembre. Vid. parágrafo 5.
Capítulo II Título III del Decreto Foral 73/2010, de 15 de noviembre, aprueba el Reglamento del Bingo de Navarra.
Título I Capítulo I del Decreto Foral 16/2011, de 21 de marzo, por el que se aprueba el Reglamento de Apuestas de Navarra.
Capítulo II del Decreto Foral 181/1990, de 31 de julio, por el que se aprueba el Reglamento de Máquinas de Juego.

Artículo 28. Obligaciones de comunicación.

1. Las empresas de juego, además del cumplimiento de la normativa sobre la protección de datos personales, estarán obligadas a comunicar a la Administración de la Comunidad Foral de Navarra los datos que reglamentariamente se establezcan sobre las personas que presten sus servicios en ellas y, en general, cuanta información les sea recabada por aquélla con la finalidad de cumplir sus funciones de control, coordinación o estadística.

2. Los cambios en los órganos de representación o dirección de las empresas de juego, deberán ser comunicados, asimismo, a la Administración de la Comunidad Foral de Navarra en el plazo que se establezca reglamentariamente.

Artículo 29. Empresas que adopten forma societaria.

1. Las empresas de juego que adopten forma de sociedad mercantil tendrán su capital totalmente desembolsado en la cuantía y forma que se fije reglamentariamente, dividido en participaciones sociales o acciones nominativas y harán constar expresamente en sus estatutos las actividades que en el sector del juego constituyan su objeto social.

2. La transmisión de acciones o participaciones de las empresas de juego requerirá, en todo caso, comunicación, previa y por escrito, al órgano competente de la Administración de la Comunidad Foral de Navarra.

CAPÍTULO II

Personal de las empresas de juego

Artículo 30. Requisitos del personal de las empresas de juego.

Las personas que realicen una actividad profesional en la explotación y gestión del juego o las apuestas, sean o no accionistas o partícipes de empresas de juego correspondientes, deberán cumplir los siguientes requisitos:

a) Carecer de antecedentes penales por alguna de las circunstancias previstas en el artículo 16.1.a) de esta Ley Foral.

b) No haber sido sancionadas administrativamente, mediante resolución firme, en los últimos dos años inmediatamente anteriores a la iniciación de sus actividades profesionales por alguna de las faltas tipificadas como graves o muy graves en esta Ley Foral.

⇒ Artículos 15 y 36 Ley 13/2011, de 27 de mayo. Vid. parágrafo 3.
Título IV del Decreto Foral 73/2010, de 15 de noviembre, aprueba el Reglamento del Bingo de Navarra.
Título IV capítulo I del Decreto Foral 16/2011, de 21 de marzo, por el que se aprueba el Reglamento de Apuestas de Navarra.

CAPÍTULO III

Jugadores

⇒ Artículos 6 y 8.1.c) Ley 13/2011, de 27 de mayo. Vid. parágrafo 3.
Ley Orgánica 15/1999, de 13 de diciembre de Protección de Datos de carácter Personal. Vid. parágrafo 27.2.
Real Decreto 1720/2007, de 21 de diciembre, por el que se aprueba el Reglamento de desarrollo de la Ley Orgánica 15/1999, de 13 de diciembre. Vid. parágrafo 27.3.
Capítulo VII del Real Decreto 1613/2011, de 14 de noviembre. Vid. parágrafo 4.
Título IV Capítulo II del Decreto Foral 16/2011, de 21 de marzo, por el que se aprueba el Reglamento de Apuestas de Navarra.

Artículo 31. Derechos.

1. Los jugadores tendrán derecho a ser tratados respetuosamente y con arreglo a las normas de la cortesía, a recibir la información que precisen en relación con el desarrollo del juego o la apuesta, y a jugar libremente, en ausencia de coacciones o amenazas, así como a que el juego se desarrolle con limpieza y con sujeción a los reglamentos que lo rigen.

2. Los jugadores tendrán derecho, asimismo, al cobro de los premios inmediatamente después de la adquisición del derecho a su percepción.

⇒ Artículo 15 Ley 13/2011, de 27 de mayo. Vid. parágrafo 3.

Artículo 32. Prohibiciones de participación.

1. En ningún caso podrán participar en los juegos y apuestas autorizados los titulares y accionistas o partícipes de la empresa titular de dicha autorización, su personal directivo y empleados, así como sus cónyuges, ascendientes y descendientes en primer grado.

2. La Administración de la Comunidad Foral de Navarra podrá prohibir la entrada a locales de juego a quienes hayan sido sancionados por infracción a las disposiciones de esta Ley Foral y a quienes lo soliciten voluntariamente en tanto no soliciten, también voluntariamente, el levantamiento de dicha prohibición.

3. Se prohíbe el acceso a los locales de juego de los menores de edad, así como de cualquier persona que presente síntomas de embriaguez, intoxicación por drogas o enajenación mental o que pretenda entrar portando armas y objetos que puedan utilizarse como tales, los cuales en ningún caso podrán practicar juegos, usar máquinas de juego o recreativas con premio, ni participar en apuestas.

4. Asimismo, no se les permitirá la entrada en los locales de juego a quienes por decisión judicial así se haya establecido o hayan sido declarados incapaces, pródigos o culpables de quiebra fraudulenta, en tanto no sean rehabilitados.

5. Los titulares de los establecimientos de juego deberán solicitar autorización al órgano competente de la Administración de la Comunidad Foral de Navarra para imponer otras condiciones o prohibiciones de admisión a las salas de juego diferentes de las mencionadas en este artículo.

6. Los locales de juego deberán establecer sistemas de control de admisión de visitantes en los casos y condiciones que reglamentariamente se determinen.

Artículo 33. Libro de reclamaciones.

1. En los establecimientos autorizados para la práctica de los juegos deberá existir un libro de reclamaciones a disposición de los jugadores y funcionarios públicos encargados de la inspección y control del juego y las apuestas.

2. Las reclamaciones reflejadas en el mismo deberán ser remitidas al órgano competente en materia de juego y apuestas de la Administración de la Comunidad Foral de Navarra en el plazo que se determine.

TÍTULO V

DE LA INSPECCIÓN Y CONTROL DEL JUEGO Y LAS APUESTAS

⇒ Artículo 24 Ley 13/2011, de 27 de mayo. Vid. parágrafo 3.
Título VI del Decreto Foral 73/2010, de 15 de noviembre, aprueba el Reglamento del Bingo de Navarra.
Título V del Decreto Foral 16/2011, de 21 de marzo, por el que se aprueba el Reglamento de Apuestas de Navarra.
Artículos 57, 93-102, 107.3 y 130.2 Ley 30/1992, de 26 de noviembre. Vid. parágrafo 29.2.
Disposición Final Octava Ley 13/2011, de 27 de mayo, por la que se modifica el artículo 8.1 de la Ley 2/2011, de 4 de marzo, de Economía Sostenible, para que la nueva entidad aparezca en la relación de «reguladores» junto con la Comisión Nacional de Energía, la Comisión del Mercado de Telecomunicaciones y la Comisión Nacional del Sector Postal. Vid. parágrafo 3.
Artículo 24 Ley 50/1997, de 27 de noviembre, del Gobierno.
Ley 15/2007, de 3 de julio, de Defensa de la Competencia.
Disposición Final 1ª Real Decreto 1613/2011, de 14 de noviembre. Vid. parágrafo 4.

Artículo 34. Inspección del juego y de las apuestas.

1. Corresponde al Departamento de la Administración de la Comunidad Foral de Navarra que tenga atribuidas las competencias en materia de casinos, juegos y apuestas, la inspección y control y, consiguientemente, las funciones de investigación y comprobación de las actividades relacionadas con el juego y las apuestas en el territorio de la Comunidad Foral de Navarra.

2. Los funcionarios de la Administración de la Comunidad Foral de Navarra a los que se encomiende la inspección y control del juego y las apuestas en el ámbito de la Comunidad Foral tendrán la consideración de agentes de la autoridad, gozando como tales de la protección que les dispensa la legislación vigente, y estarán facultados para la vigilancia e inspección del cumplimiento de la normativa en vigor en materia de juego, así como para examinar los recintos, locales y establecimientos de juego y apuestas, las máquinas, los libros y documentos y todo lo que pueda servir de información para el mejor cumplimiento de sus tareas, y para la formalización de actas de infracción.

3. Las actas de inspección que se extiendan por funcionarios a los que se reconozca la condición de autoridad, estarán dotadas de presunción de certeza y valor probatorio respecto de los hechos reflejados en las mismas, salvo prueba en contrario.

4. Los agentes de la autoridad que intervengan podrán, por sí mismos, adoptar como medida cautelar urgente el precinto, la incautación y depósito de máquinas de juego, materiales y elementos utilizados para la práctica de juegos y apuestas no autorizados. Dicha medida deber ser ratificada por el órgano competente para incoar el expediente sancionador en el plazo máximo de diez días hábiles desde que se hubiera adoptado.

5. Las personas físicas o jurídicas titulares de las autorizaciones o establecimientos de que se trate, sus representantes legales y, en definitiva, el personal que, en su caso, se encuentre al frente de las actividades en el momento en el que se practique la inspección tendrán la obligación de facilitar a los inspectores y a su personal auxiliar el acceso a los locales y a sus diversas dependencias, así como el examen de los libros, registros y documentos que necesiten para efectuar la inspección.

Artículo 35. Procedimientos de control.

Sin perjuicio del cumplimiento de lo establecido en la legislación relativa a la protección de datos personales, las medidas de control que puedan establecerse para garantizar el cumplimiento de lo dispuesto en esta Ley Foral y en su normativa de desarrollo podrán complementarse con la transmisión de datos a través de conexiones informáticas o telemáticas.

TÍTULO VI

DEL RÉGIMEN SANCIONADOR

⇒ Título VII del Decreto Foral 73/2010, de 15 de noviembre, aprueba el Reglamento del Bingo de Navarra.
Título VI de la Ley 13/2011, de 27 de mayo. Vid. parágrafo 3.

Capítulo VI del Decreto Foral 181/1990, de 31 de julio, aprueba el Reglamento de máquinas de juego de Navarra.
Capítulo V del Decreto Foral 7/1990, de 25 de enero, aprueba el Reglamento de aplicación a la instalación y explotación de máquinas recreativas de Navarra.
Capítulo V del Decreto Foral 94/1991, de 21 de marzo, por el que se aprueba el Reglamento de rifas, tómbolas y combinaciones aleatorias de Navarra
Título VI capítulo I del Decreto Foral 16/2011, de 21 de marzo, por el que se aprueba el Reglamento de Apuestas de Navarra.
Ley 30/1992, de 26 de noviembre, de Régimen Jurídico de las Administraciones Públicas y del Procedimiento Administrativo Común. Vid. parágrafo 29.2
Real Decreto 1398/1993, de 4 de agosto, aprueba el Reglamento del Procedimiento para el ejercicio de la potestad sancionadora. Vid. parágrafo 29.3.
LO 12/1995, modificada por la Ley 6/2011, de 30 de junio.

CAPÍTULO I

De la Potestad sancionadora

Artículo 36. Atribución y régimen sancionador.

1. La potestad sancionadora en materia de juego y apuestas corresponde a la Administración de la Comunidad Foral de Navarra.

2. La iniciación del procedimiento sancionador y la imposición de las sanciones corresponderá al órgano competente de la Administración de la Comunidad Foral del Departamento que tenga atribuida la competencia en materia de juegos y apuestas.

3. En lo no previsto en esta Ley Foral y su desarrollo reglamentario, el ejercicio de la potestad sancionadora se ajustará a lo dispuesto en el Título V de la Ley Foral 15/2004, de 3 de diciembre, de la Administración de la Comunidad Foral de Navarra.

CAPÍTULO II

Infracciones

Artículo 37. Infracciones administrativas y clasificación.

1. Son infracciones administrativas en materia de juego y apuestas las acciones u omisiones tipificadas en esta Ley Foral, incluso a título de simple negligencia.

2. Las infracciones en materia de juego y apuestas se clasifican en muy graves, graves y leves.

CAPÍTULO III

Tipificación

Artículo 38. Infracciones muy graves.

Son infracciones muy graves:

a) La fabricación, almacenamiento, distribución, comercialización y venta, y la instalación o explotación, de elementos de juego incumpliendo la normativa vigente.

b) La organización, explotación o celebración de juegos o apuestas prohibidos o sin poseer la correspondiente autorización administrativa, así como la organización, explotación o celebración de los mismos en locales no autorizados o fuera de los locales o lugares permitidos.

c) La instalación o explotación de máquinas o elementos de juego o apuestas careciendo de la correspondiente autorización o en número superior a las autorizadas.

d) La omisión de información y la aportación de datos o documentos no conformes con la realidad para la obtención de las correspondientes autorizaciones.

e) La transmisión o cesión de las autorizaciones concedidas incumpliendo las condiciones y requisitos establecidos en esta Ley Foral y en sus disposiciones de desarrollo.

f) La modificación de los límites de las apuestas o premios autorizados.

g) La utilización de elementos o máquinas de juego no homologados o no autorizados, o la sustitución fraudulenta del material de juego.

h) La manipulación de los juegos o apuestas en perjuicio de los jugadores o los apostantes o de la Hacienda Pública de Navarra.

i) El impago total o parcial a los jugadores o apostantes de las cantidades con que hubiesen sido premiados.

j) El ejercicio de la fuerza, la coacción o la intimidación sobre los jugadores en los recintos,

locales o establecimientos en los que se desarrollen o tengan lugar los juegos, por las empresas titulares de las autorizaciones, organizadoras o explotadoras de las actividades del juego o las apuestas, por personas al servicio de las mismas y por personal directivo o empleado de los establecimientos.

k) Conceder préstamos o créditos, o permitir que se otorguen, a jugadores y apostantes en los recintos, locales o establecimientos en los que se desarrollen o tengan lugar los juegos, por las empresas titulares de las autorizaciones, organizadoras o explotadoras de las actividades del juego o las apuestas, por personas al servicio de las mismas y por personal directivo o empleado de los establecimientos.

l) La participación como jugadores directamente o por medio de terceras personas, del personal empleado o directivo, de los accionistas o partícipes de empresas dedicadas a la organización, gestión y explotación del juego o apuesta, así como la de sus cónyuges, ascendientes y descendientes en línea directa de primer grado, en los juegos y apuestas que gestionen o exploten dichas empresas.

m) Permitir la participación en el juego o en las apuestas a los menores de edad.

n) La venta de cartones, tarjetas, boletos o billetes de juego, o de cualquier otro título semejante por personas distintas o por precio distinto de los autorizados.

ñ) Efectuar publicidad de los juegos y apuestas o de los locales o establecimientos en que se practiquen, estando prohibida o al margen de los límites establecidos para la misma.

o) El incumplimiento de las medidas de control adoptadas a los efectos de garantizar el cumplimiento de las normas establecidas en esta Ley Foral.

p) La comisión de una infracción calificada como grave, tras la sanción firme en vía administrativa de dos infracciones, también graves, en un período de dos años.

Artículo 39. Infracciones graves.

Son infracciones graves:

a) La permisión o el consentimiento, expreso o tácito, de la práctica del juego o las apuestas en locales no autorizados o por personas no autorizadas, así como la de la instalación o explotación en los mismos de máquinas o elementos de juego o apuestas careciendo de la correspondiente autorización o en número superior a las autorizadas.

b) La colaboración en la explotación de juegos o apuestas autorizados en otros ámbitos posibilitando su participación o práctica en o desde locales no autorizados para ello.

c) La vulneración de las normas y condiciones en virtud de las cuales se concedieron las preceptivas autorizaciones.

d) Permitir el acceso a locales de juego a personas que lo tengan prohibido en virtud de lo dispuesto en esta Ley Foral y en las normas que la desarrollen.

e) La no comunicación previa de los cambios producidos en la composición del accionariado o en las participaciones societarias de las empresas de juego.

f) La no comunicación en plazo del cambio de los órganos de representación o directivos en las empresas de juego.

g) La reducción del capital de las sociedades o de las fianzas de las empresas de juego o apuestas por debajo de los límites establecidos o la realización de cualquier transferencia de acciones o participaciones sociales sin que haya sido comunicada previamente a la Administración.

h) Las promociones de venta mediante los juegos incluidos en el Catálogo sin la correspondiente comunicación o autorización.

✎ Letra h) modificada por art. 3.1 de Ley Foral núm. 6/2010, de 6 abril.

i) La negativa u obstrucción a la actuación inspectora de control y vigilancia realizada por agentes de la autoridad, así como por los funcionarios encargados o habilitados específicamente para el ejercicio de tales funciones.

j) Negar a los órganos competentes la información necesaria para un adecuado control de las actividades de juegos y apuestas.

k) La carencia o llevanza incorrecta de los libros, documentación y soportes informáticos exigidos y la falta, llevanza incompleta o inexacta de los ficheros o sopores informáticos de los asistentes a locales destinados a juegos en los que esté reglamentariamente previsto un registro de acceso.

l) No conservar en el local los documentos exigibles conforme a esta Ley Foral y las disposiciones que la desarrollen.

m) Efectuar la transmisión de máquinas de juego sin la autorización correspondiente.

n) No exhibir en el establecimiento de juego, en los lugares que se determinen, así como en las máquinas autorizadas, la documentación acreditativa de las autorizaciones establecidas por esta Ley Foral, así como aquella que se establezca en desarrollo de la misma.

ñ) No depositar en favor de la Hacienda Pública de Navarra las cantidades que resulten de premios que no hayan podido ser abonados.

o) Tomar parte como jugador en juegos no autorizados.

p) La falta de hojas de reclamaciones en los recintos locales y establecimientos autorizados para la práctica del juego y las apuestas.

q) La no remisión de las reclamaciones al órgano compete en materia de juego y apuestas en el plazo establecido reglamentariamente.

r) La comisión de una infracción calificada como leve, tras la sanción firme en vía administrativa de dos infracciones, también leves, en un período de un año.

Artículo 40. Infracciones leves.

Las acciones u omisiones que supongan el incumplimiento de los requisitos o prohibiciones establecidos en esta Ley Foral y en sus reglamentos de desarrollo no tipificados como faltas graves o muy graves.

CAPÍTULO IV

Responsables y sanciones

Artículo 41. Sujetos responsables de las infracciones.

1. Son responsables de las infracciones reguladas en esta Ley Foral sus autores, sean personas físicas o jurídicas.

2. En el caso de infracciones cometidas en los recintos, locales y establecimientos de juego o apuestas, o en locales donde haya instaladas máquinas de juego, por directivos, administradores de la empresa de juego titular de la autorización o por personal empleado por los titulares de dichos locales o establecimientos, serán asimismo responsables solidarios las personas o entidades para quienes aquéllos presten sus servicios.

Artículo 42. Sanciones.

1. Las infracciones tipificadas en los artículos anteriores podrán ser sancionadas con multas en las siguientes cuantías:

a) Las muy graves, desde treinta mil hasta seiscientos mil euros.

b) Las graves, desde tres mil hasta treinta mil euros.

c) Las leves, desde sesenta hasta tres mil euros.

2. El Gobierno de Navarra podrá revisar anualmente la cuantía de las multas para adecuarlas a la coyuntura económica.

3. En ningún caso el beneficio que resulte de una infracción será superior a la multa correspondiente, pudiendo incrementarse esta última hasta una cuantía equivalente al duplo del beneficio obtenido.

Artículo 43. Otras sanciones accesorias.

1. En los casos de infracciones muy graves, y en atención a las circunstancias que concurran, podrán imponerse, además de la multa, algunas de las siguientes sanciones complementarias:

a) La revocación de todas las autorizaciones obtenidas por el infractor y su inhabilitación definitiva para la organización y explotación del juego y las apuestas, en los términos establecidos en el artículo 16 de esta Ley Foral.

b) El cierre o la inhabilitación definitiva de locales o establecimientos utilizados para la práctica del juego y las apuestas.

c) La suspensión temporal de autorizaciones obtenidas por el infractor para la explotación de juegos o apuestas o para la apertura de locales de juego o de apuestas, por un período máximo de cinco años.

d) La inhabilitación temporal para la organización y explotación del juego y las apuestas, en los términos establecidos en el artículo 16 de esta Ley Foral, por un período máximo de cinco años.

e) El cierre o la inhabilitación temporal del local o establecimiento utilizado para la práctica del juego y las apuestas, por un período máximo de cinco años.

f) La inhabilitación temporal hasta cinco años para ejercer la actividad profesional en empresas, lugares, locales y establecimientos dedicados al juego y las apuestas.

g) La prohibición del acceso a los locales de juego.

h) El comiso, el depósito, y cuando la sanción sea firme, la destrucción o inutilización de las máquinas, materiales o elementos de juego objeto de la infracción.

2. En los casos de infracciones graves y en atención igualmente a las circunstancias que concurran, podrán imponerse, además de la multa, las siguientes medidas accesorias:

a) La suspensión temporal de autorizaciones obtenidas por el infractor para la explotación de juegos o apuestas o para la apertura de locales de juego o de apuestas, por un período máximo de un año.

b) La inhabilitación temporal para la organización y explotación del juego y las apuestas, en los términos establecidos en el artículo 16 de esta Ley Foral.

c) El cierre o la inhabilitación temporal del local o establecimiento utilizado para la práctica del juego y las apuestas, por un período máximo de un año.

d) La inhabilitación temporal hasta un año para ejercer su actividad profesional en empresas, lugares, locales y establecimientos dedicados al juego y las apuestas.

e) La prohibición del acceso a los locales de juego.

f) El comiso, el depósito, y cuando la sanción sea firme, la destrucción o inutilización de las máquinas, materiales o elementos de juego objeto de la infracción.

3. No podrá resolverse la clausura de un establecimiento cuando la actividad principal que se ejerza en el mismo no sea la de juego, si bien en este supuesto podrá imponerse la sanción de inhabilitación y consiguiente prohibición de la celebración y práctica en aquél de juegos y apuestas con las condiciones y plazos señalados en este artículo.

Artículo 44. Graduación de la sanción.

1. Para la graduación de las sanciones se ponderarán la naturaleza de los hechos constitutivos de la infracción y las circunstancias personales o materiales que concurran en el caso y, especialmente, la intencionalidad del infractor, el daño producido, la peligrosidad de la conducta, la trascendencia social y económica de la acción, la reincidencia o reiteración si las hubiera, aplicando en todo caso el criterio de proporcionalidad entre la infracción cometida y la cuantía y efectos de la sanción.

2. Además de las sanciones de multa, la comisión de una infracción llevará aparejada, en su caso, la entrega a la Administración de la Comunidad Foral de Navarra o a los perjudicados, que hubiesen sido identificados, del lucro obtenido ilícitamente.

Artículo 45. Prescripción de las infracciones.

1. Las infracciones muy graves prescribirán a los tres años, las graves a los dos años y las leves a los seis meses.

2. El plazo de prescripción empezará a contar desde el día de la comisión de la infracción y se interrumpirá con la iniciación del procedimiento sancionador con conocimiento del interesado.

Artículo 46. Prescripción de las sanciones.

1. Las sanciones por infracciones muy graves prescribirán a los tres años, las graves a los dos años y las leves a los seis meses.

2. El plazo de prescripción comenzará a contar desde el día siguiente a aquel en que adquiera firmeza la resolución por la que se impone la sanción.

Artículo 47. Inscripción de infracciones y sanciones impuestas.

1. La Administración de la Comunidad Foral de Navarra anotará de oficio las infracciones cometidas y las sanciones impuestas en la sección correspondiente del Registro de Juegos y Apuestas de Navarra.

2. De igual forma, procederá la anotación en dicho Registro de Juegos y Apuestas de Navarra de la prescripción de las sanciones impuestas, una vez transcurridos los plazos establecidos en el artículo 46 de esta Ley Foral.

CAPÍTULO V

Medidas cautelares, delitos y faltas

Artículo 48. Medidas cautelares o preventivas.

El órgano competente para la incoación del procedimiento podrá adoptar, en cualquier momento, las medidas de carácter provisional que resulten necesarias para asegurar la eficacia de la resolución que pudiera recaer, el buen fin del procedimiento, la defensa de los intereses generales, evitar el mantenimiento de los efectos de la infracción y, en todo caso, para asegurar el cumplimiento de la legalidad, pudiendo adoptarse, entre otras, las siguientes medidas provisionales:

a) La suspensión total o parcial de las actividades.

b) La clausura de centros, servicios, establecimientos o instalaciones.

c) El precinto, depósito o incautación de los materiales usados para la práctica del juego.

d) La exigencia de una fianza.

Previamente a la adopción de la resolución que establezca las medidas provisionales, se dará audiencia al interesado por un período mínimo de diez días hábiles.

Artículo 49. Infracciones penales.

Cuando en la tramitación de un procedimiento sancionador se apreciasen hechos que pudieran ser constitutivos de delito o falta, el órgano administrativo que estuviese conociendo del caso lo pondrá en conocimiento del órgano judicial correspondiente, o del Ministerio Fiscal, y se abstendrá de seguir el procedimiento mientras no se dicte sentencia firme o resolución que ponga fin al proceso. Si no se hubiese estimado la existencia de delito o falta, se continuará el expediente sancionador tomando como base, en su caso, los hechos que los tribunales hayan considerado probados.

Disposición Adicional única. Géneros o efectos estancados.

La producción, distribución y expedición de los cartones del juego del bingo, impresos, billetes, boletos o papeletas de juegos autorizados por la Administración de la Comunidad Foral de Navarra, salvo que reglamentariamente se disponga otra cosa, corresponderá a ésta en régimen de monopolio y tendrán la naturaleza de género o efectos estancados, a los efectos previstos en la legislación de contrabando.

Disposición Transitoria primera. Validez de las vigentes autorizaciones.

Las autorizaciones concedidas con anterioridad a la entrada en vigor de esta Ley Foral seguirán siendo válidas durante el plazo de vigencia que en ellas se hubiere indicado.

Disposición Transitoria segunda. Procedimientos sancionadores en tramitación.

Los procedimientos sancionadores iniciados antes de la entrada en vigor de esta Ley Foral continuarán rigiéndose por la normativa precedente.

Disposición Derogatoria única. Régimen de derogaciones.

Quedan derogadas la Ley Foral 11/1989, de 27 de junio, del Juego, así como todas las normas que se opongan a lo dispuesto en esta Ley Foral.

Disposición Final primera. Habilitación reglamentaria y de ejecución.

Sin perjuicio de las atribuciones que realiza esta Ley Foral directamente al Consejero competente por razón de la materia, en todo lo demás se faculta al Gobierno de Navarra para dictar las disposiciones de desarrollo y ejecución de lo establecido en esta Ley Foral.

Disposición Final segunda. Entrada en vigor.

La presente Ley Foral entrará en vigor al día siguiente de su publicación en el «Boletín Oficial de Navarra».

Ñ) La Rioja

§ 22 LEY 5/1999, DE 13 ABRIL. NORMAS REGULADORAS DEL JUEGO Y APUESTAS

(BOR núm. 46, de 17 abril [LLR 1999, 106])

⇒ En La Rioja, véase:
Decreto 70/2009, de 2 de octubre.
Orden de 23 de junio de 2009 .
Orden de 23 de junio de 2009.
Decreto 71/2009, de 2 de octubre.
Decreto 28/2006, de 5 de mayo.
Decreto 64/2005, de 4 de noviembre.
Decreto 52/2001, de 7 de diciembre.
Decreto 3/2001, de 26 de enero.
Decreto 4/2001, de 26 de enero.
Decreto 2/2009, de 2 de enero.

🕮 *Bibliografía.*

Comentario a la Sentencia núm. 878/2008 (Sala de lo Civil, Pleno), de 10 octubre (RJ 2008, 5687). Por Jesús Delgado Echeverría y Mª Ángeles Parra en Cuadernos Civitas de Jurisprudencia Civil núm. 82/2010.

El Estatuto de Autonomía de La Rioja, en su artículo octavo. Uno. 10, reconoce como exclusiva para la Comunidad Autónoma de La Rioja, la competencia en materia de casinos, juegos y apuestas, con la única exclusión de las Apuestas Deportivo Benéficas.

Dicha competencia viene ejerciéndose desde la entrada en vigor del Real Decreto 2376/1994, de 9 de diciembre, que establecía la transferencia de la misma a la Comunidad Autónoma de La Rioja.

Una vez señalados los fundamentos legales, para determinar la competencia de la Comunidad Autónoma de La Rioja, para legislar en materia de juego y apuestas, en su ámbito territorial, es preciso decir que esta Ley es el marco legal que, por un lado, define el concepto de juegos permitidos en nuestra Región y, por otro, regula las relaciones jurídicas que con la práctica de estas actividades se establecen.

El objetivo principal de la Ley debe consistir en establecer unas reglas que ofrezcan a los ciudadanos la seguridad jurídica debida y, por otra parte, permita la adecuación normativa mediante desarrollo reglamentario de una materia sujeta a la innovación permanente.

El juego es una realidad social de la que nacen relaciones jurídicas complejas, que es necesario regular a través de normas jurídicas, más aún cuando en esas relaciones puede no existir igualdad entre las partes que intervienen en las mismas. Esta es una de las razones que obliga a que la Administración deba ejercer un control del juego, delimitando los cauces por los que algunos sectores deben desarrollarse, con el debido respeto de la libertad y preferencias de los usuarios.

Desde esta perspectiva, del respeto a la libertad de los usuarios, con la experiencia obtenida, así como de la comparación con sociedades similares a la de La Rioja, hace aconsejable la elaboración de una Ley propia que regule y planifique el juego en un marco amplio, determinando los principios y conceptos de lo que deben ser los juegos permitidos y estableciendo las directrices para un posterior desarrollo reglamentario.

De igual manera, el principio de legalidad exige una predeterminación normativa de las conductas ilícitas y de las sanciones pertinentes, de los criterios básicos de la intervención administrativa, como los requisitos del ejercicio de la actividad empresarial, la cual se encuentra sometida a limitaciones y restricciones tendentes a garantizar el correcto funcionamiento y trasparencia de la actividad y de los intereses colectivos, cuya salvaguarda corresponde a los poderes públicos.

Otra de las aportaciones de la presente Ley es la elaboración de un censo de juegos permitidos a través del Catálogo de Juegos y Apuestas, en el que se especificarán sus denominaciones y modalidades, así como los requisitos y reglas esenciales para su desarrollo. A su vez, el Registro General del Juego contendrá las empresas o personas intervinientes en la organización, explotación y gestión

de los juegos y apuestas, los establecimientos donde se practiquen, las autorizaciones de explotación e instalación de máquinas recreativas y de azar, así como las sanciones administrativas que correspondan.

En este marco de control administrativo se encuentra el sometimiento a autorización previa de los juegos con carácter esencialmente reglado, los requisitos mínimos que habrán de cumplir los titulares, los locales y el material del juego, así como aquellas personas que se deba excluir de su práctica. Se establece la creación de una Unidad de Inspección para la vigilancia del cumplimiento de las disposiciones vigentes en la materia, así como la persecución del juego clandestino.

Asimismo, se establecen las bases para una posterior regulación reglamentaria, como el citado Catálogo de Juegos y Apuestas, el régimen de publicidad, los reglamentos específicos de cada juego o apuesta, la planificación de actividad o las funciones que desarrollará la Comisión de Juego de La Rioja, órgano consultivo de estudio, coordinación y consulta de las actividades relacionadas con el juego en el ámbito autonómico.

TÍTULO I

DISPOSICIONES GENERALES

Artículo 1. Objeto de la Ley.

1. La presente Ley tiene por objeto la regulación, en el ámbito territorial de la Comunidad Autónoma de La Rioja, de todas las actividades relativas a casinos, juegos y apuestas, conforme a lo dispuesto en el punto 10 del apartado Uno del artículo octavo del Estatuto de Autonomía de La Rioja.

Asimismo, tiene por objeto la presente Ley la prevención de posibles repercusiones en los usuarios, sus familias y la sociedad por el uso abusivo del juego.

...

✐ Ap. 2 suprimido por art. 8.1 de Ley núm. 7/2000, de 19 diciembre.

⇒ Desarrollado por art. 1 del Decreto 71/2009, de 2 de octubre.
Ley Orgánica 9/1992, de 23 de diciembre, de Transferencia de Competencias a Comunidades Autónomas que accedieron a la autonomía por la vía del artículo 143 de la Constitución.
Artículo 5 Ley 30/1992, de 26 de noviembre. Vid. parágrafo 29.2.

Artículo 2. Ámbito de aplicación.

1. Se incluyen en el ámbito de aplicación de esta Ley:

a) Las actividades propias de los juegos y apuestas, entendiendo como tales, aquellas actividades en las que se aventuren cantidades de dinero u objetos económicamente evaluables, y que permitan su transferencia entre participantes o sobre los resultados de un acontecimiento futuro determinado, de desenlace incierto y ajeno a las partes intervinientes, con independencia de que predomine el grado de habilidad, destreza o práctica de los participantes o de que intervenga exclusiva o primordialmente la suerte, envite o azar; tanto si se desarrollan a través de la actividad humana como mediante la utilización de máquinas automáticas.

✐ Ap. 1 a) modificado por art. 42.1 de Ley núm. 6/2009, de 15 diciembre.

⇒ Artículo 3.a) y c) Ley 13/2011, de 27 de mayo. Vid. parágrafo 3.

b) Las empresas dedicadas a la gestión y explotación de juegos y apuestas, a la fabricación, distribución y comercialización en general de materiales de juego, así como otras actividades conexas.

c) Los locales e instalaciones donde se realicen la gestión y explotación de juegos y apuestas.

d) Las personas intervinientes en la gestión, la explotación y la práctica de juegos y apuestas.

2. Quedan excluidos del ámbito de la presente Ley:

a) Los juegos o competiciones de puro pasatiempo o recreo constitutivos de usos sociales de carácter tradicional, familiar o amistoso, que no produzcan transferencias económicas entre los participantes, éstas no superen en cada jugada o apuesta el Indicador Público de Renta de Efectos Múltiples diario o, en un período de veinticuatro horas, en cinco veces su valor, siempre que no sean explotados u organizados con fines lucrativos por los jugadores o por personas ajenas a ellos.

✐ Ap. 2 a) modificado por art. 37.1 de Ley núm. 10/2010, de 16 diciembre.

b) Los juegos organizados por la Administración del Estado, sus Organismos Autónomos y Entidades Públicas Empresariales, en el conjunto del territorio del Estado.

c) Los juegos y apuestas organizados simultáneamente en todas las Comunidades Autónomas.

✐ Ap. 2 modificado por art. 8.2 de Ley núm. 7/2000, de 19 diciembre.

3. Los juegos y apuestas que se celebren en varias Comunidades Autónomas podrán ser regulados de acuerdo con los convenios de colaboración que se establezcan entre la Comunidad Autónoma de La Rioja y las Comunidades Autónomas afectadas.

⇒ Artículo 2.2 Ley 13/2011, de 27 de mayo. Vid. parágrafo 3.
Desarrollado por art. 1 del Decreto 71/2009, de 2 de octubre.

Artículo 3. Juegos y apuestas autorizados.

1. La organización, explotación y práctica de los juegos o apuestas permitidas requerirá la previa autorización administrativa, los cuales deberán encontrarse incluidos en el Catálogo de Juegos y Apuestas de la Comunidad Autónoma de La Rioja, en el que se especificarán las denominaciones y sus diferentes modalidades, los elementos imprescindibles, las reglas esenciales y demás condiciones y prohibiciones que se consideren convenientes prescribir para su práctica.

2. La Consejería competente aprobará las reglamentaciones especiales de los juegos y apuestas incluidas en el Catálogo de Juegos y Apuestas, que regulen los condicionamientos y las prohibiciones que se consideren necesarias para practicarlas. En todos los casos comprenderán:

a) El régimen de tramitación, modificación, renovación y caducidad de las autorizaciones.

b) Las normativas técnicas y urbanísticas de los locales donde pueda practicarse el juego, y donde, en su caso, puedan producirse los resultados condicionantes.

c) Los horarios de apertura y cierre, en su caso.

d) Los requisitos de admisión de personal y las condiciones de habilitación profesional.

e) El régimen de instalación y explotación de los materiales que deben ser utilizados.

f) El régimen de gestión y explotación.

g) La documentación de gestión y contable.

h) El régimen de sanciones.

i) La posibilidad de intervención y control de la Administración.

3. Los principios básicos que orientarán la redacción del Catálogo de Juegos y Apuestas son:

a) La transparencia en el desarrollo de los juegos.

b) La garantía de que no se produzcan fraudes.

c) La prevención de los perjuicios a terceros.

d) La intervención y control por parte de la Administración.

4. El Catálogo de Juegos y Apuestas aprobado por el Gobierno de La Rioja incluirá, al menos, los juegos siguientes:

a) Los característicos de los casinos de juego como los siguientes:

Ruleta francesa.

Ruleta americana.

Veintiuno o black-jack.

Bola o boule.

Treinta y Cuarenta.

Punto y Banca.

Ferrocarril, bacarrá o chemin de fer.

Bacarrá a dos paños.

Dados o craps.

Ruleta de la fortuna.

El póquer.

b) El bingo y sus distintas modalidades.

c) Los que se practiquen mediante el empleo de máquinas recreativas, con premio y de azar.

d) Los boletos.

e) Las rifas, tómbolas y combinaciones aleatorias, incluidas las loterías.

f) Las apuestas basadas en actividades deportivas o de competición.

⇒ Desarrollado por Cap. II del Decreto 71/2009, de 2 de octubre.
Disposición Adicional Cuarta de la Ley 13/2011, de 27 de mayo. Vid. parágrafo 3.
Decreto 4/2001, de 26 de enero, que aprueba el Catálogo de Juegos y Apuestas de la Comunidad Autónoma de la Rioja. Vid. parágrafo 44.1.
Decreto 3/2001, de 26 de enero, planifica los juegos y apuestas de la Comunidad Autónoma de la Rioja. Vid. parágrafo 44.2.
Título I del Decreto 71/2009, de 2 de octubre, que aprueba el Reglamento del juego del bingo de la Comunidad Autónoma de La Rioja.
Capítulo II del Decreto 52/2001, de 7 de diciembre, que aprueba el Reglamento de Casinos de La Rioja.
Título II del Decreto 64/2005, de 4 de noviembre, por el que se aprueba el Reglamento de Máquinas de Juego de La Rioja.

Artículo 4. Juegos y apuestas prohibidos.

Los juegos no incluidos en el Catálogo de Juegos y Apuestas tendrán la consideración legal de prohibidos. De igual modo, tendrán idéntica calificación aquellos que, estando reflejados en el mismo, se realicen sin la correspondiente autorización o incumpliendo los requisitos exigidos en forma, lugar o por personas distintas en la misma. El material vinculado a ellos será objeto de comiso, si así se acuerda en el correspondiente expediente sancionador.

⇒ Artículos 6 y 9.2 Ley 13/2011, de 27 de mayo. Vid. parágrafo 3.

Artículo 5. Autorizaciones.

1. Las autorizaciones se otorgarán siempre que se cumplan los requisitos exigidos legalmente y deberán señalar de forma explícita sus titulares, el tiempo por el que se conceden, los juegos y apuestas autorizados y las condiciones de los mismos, los establecimientos o locales en los que pueden ser practicados y el aforo máximo permitido.

2. Las autorizaciones serán transmisibles con la conformidad expresa de la Consejería competente en la materia, siempre que el adquirente o adquirentes cumplan los requisitos establecidos en la presente Ley y en los reglamentos específicos de cada juego o apuesta que la desarrollen.

✐ Ap. 2 modificado por art. 12.1 de Ley núm. 7/1999, de 20 diciembre.

3. Las autorizaciones, que tendrán carácter reglado, tendrán una duración limitada, pudiendo ser renovadas a solicitud de sus titulares siempre que se cumplan todos los requisitos en el momento de la solicitud de renovación.

4. La validez de las autorizaciones concedidas para las actividades a realizar en acto único finalizará con la celebración del hecho o actividad autorizada y trascurrido el tiempo concedido por la autorización.

5. La autorización, organización y desarrollo de los juegos y apuestas serán objeto de regulación en sus reglamentos específicos.

6. El silencio administrativo en los procedimientos para la autorización de apertura y funcionamiento de establecimientos de juego tendrá carácter negativo.

✐ Ap. 6 añadido por art. 28.1 de Ley núm. 9/2004, de 22 diciembre.

⇒ Título III y Disposición transitoria séptima de la Ley 13/2011, de 27 de mayo. Vid. parágrafo 3.
Artículos 3, 8, 9, 12 y 19 del Real Decreto 1614/2011, de 14 de noviembre. Vid. parágrafo 5.
Sección 2ª Capítulo IV Título III del Decreto 64/2005, de 4 de noviembre, aprueba el Reglamento de máquinas de juego de La Rioja.
Artículo único tercero del Decreto 70/2009, de 2 de octubre, que modifica el Decreto 3/2001, de 26 de enero, que planifica los juegos y apuestas en la Comunidad Autónoma de La Rioja.
Capítulo II Título II del Decreto 71/2009, de 2 de octubre, que aprueba el Reglamento del juego del bingo de la Comunidad Autónoma de La Rioja.
Capítulo IV del Decreto 52/2001, de 7 de diciembre, que aprueba el Reglamento de Casinos de La Rioja.
Capítulo II sección II y Capítulo IV del Decreto 64/2005, de 4 de noviembre, por el que se aprueba el Reglamento de Máquinas de Juego de La Rioja.
Artículo 42 Ley 30/1992, de 26 de noviembre, de Régimen Jurídico de las Administraciones Públicas y del Procedimiento Administrativo Común. Vid. parágrafo 29.2.
Artículos 6, 8, 14, 15, 17 Real Decreto 1614/2011, de 14 de noviembre, Vid. parágrafo 5.
Artículo 3 letras c), d), e) y f) Ley 13/2011, de 27 de mayo. Vid. parágrafo 3.
Ley 10/2010, de 28 de abril, de prevención del blanqueo de capitales. Vid. parágrafo 28.4.

Artículo 6. Revocación de autorizaciones.

La autoridad administrativa competente en materia de autorizaciones podrá acordar su revocación, mediante un procedimiento abreviado, con audiencia de los titulares de las autorizaciones, en los siguientes supuestos:

a) El incumplimiento de alguno de los requisitos esenciales exigidos por la normativa específica de cada juego o apuesta.

b) La falta de funcionamiento de los locales durante un tiempo superior a la mitad del período anual de apertura autorizada durante el mismo, salvo que su reglamentación determinase un período distinto.

c) El incumplimiento de las medidas de seguridad mediante resolución administrativa que determine la suspensión o cierre de los locales de acuerdo con la normativa sobre espectáculos y actividades recreativas.

d) La falta de constitución de las fianzas a que se refiere el artículo 26 en los plazos previstos.

e) El impago total o parcial de los tributos sobre el juego.

Artículo 7. Homologaciones.

1. La práctica de los juegos y apuestas sólo podrá efectuarse con el material que previamente haya sido homologado por el órgano competente de la Administración autonómica, sin perjuicio de la convalidación de homologaciones de otras Comunidades Autónomas.

✐ Ap. 1 modificado por art. 28.2 de Ley núm. 9/2004, de 22 diciembre.

2. El material no homologado que sea utilizado en la práctica de los juegos y apuestas será considerado material de ilícito comercio.

3. No podrá homologarse el material cuya utilización implique el uso de imágenes, mensajes u objetos que puedan perjudicar la formación de la infancia y de la juventud, que directa o indirectamente vulneren los derechos y libertades fundamentales reconocidos por la Constitución y el vigente ordenamiento jurídico, así como aquellos que inciten a la violencia y a actividades delictivas, a cualquier forma de discriminación y, en especial, los que contengan elementos racistas, sexistas o pornográficos.

⇒ Artículo 16 Ley 13/2011, de 27 mayo. Vid. parágrafo 3.
Capítulo III del Real Decreto 1613/2011, de 14 de noviembre. Vid. parágrafo 4.

Artículo 8. Publicidad.

Toda forma de publicidad que incite o estimule la práctica del juego estará sometida a autorización administrativa previa, sin perjuicio del régimen de publicidad que se desarrolle reglamentariamente.

Se considerará libre la publicidad indirecta, así como la realizada en los propios locales y en los medios de comunicación especializados en el sector de juego.

✐ Modificado por art. 28.3 de Ley núm. 9/2004, de 22 diciembre.

⇒ Artículo 5 del Decreto 71/2009, de 2 de octubre, que aprueba el Reglamento del juego del bingo de la Comunidad Autónoma de La Rioja.
Artículo 4 del Decreto 52/2001, de 7 de diciembre, aprueba el Reglamento de Casinos de La Rioja.
Artículo 64 del Decreto 64/2005, de 4 de noviembre, por el que se aprueba el Reglamento de Máquinas de Juego de La Rioja.
Ley 34/1988, de 11 de noviembre, General de Publicidad. Vid. parágrafo 27.1.
Ley 7/2010, de 31 de marzo, General de la Comunidad Audiovisual. Vid. parágrafo 27.7.
Real Decreto 1624/2011, de 14 de noviembre, aprueba el Reglamento de desarrollo de la Ley 7/2010, de 31 de marzo, General de la Comunicación Audiovisual. Vid. parágrafo 27.8.

TÍTULO II

ÓRGANOS Y COMPETENCIAS

Artículo 9. Del Gobierno de La Rioja.

Corresponderá al Gobierno de La Rioja:

a) La aprobación del Catálogo de Juegos y Apuestas, así como la inclusión o exclusión de cualquier otra modalidad de juego no contemplada en la presente Ley.

b) La regulación del régimen de publicidad en el exterior de los locales y en los medios de comunicación no especializados.

c) La aprobación de los reglamentos específicos de los juegos y apuestas incluidos en el Catálogo de Juegos y Apuestas.

d) La planificación de la actividad del juego dentro de la Comunidad Autónoma de La Rioja, en la que se fijarán los criterios objetivos por los que se regirán las concesiones de las autorizaciones para la explotación y práctica de los juegos y apuestas.

Esta planificación tendrá en cuenta la realidad socioeconómica, la incidencia social del juego y

de las apuestas, sus repercusiones tributarias, así como la necesidad de reducir, diversificar y no fomentar su hábito.

⇒ Desarrollado por Decreto 3/2001, de 26 de enero.
Artículos 34 y 35 Ley 13/2011, de 27 de mayo. Vid. parágrafo 3.
Artículo 5 de la Ley 30/1992, de 26 de noviembre. Vid. parágrafo 29.2.
Acuerdo del Consejo de Ministros de 3 de junio de 2011.

Artículo 10. De la Consejería competente en la materia.

1. Corresponderá a la Consejería competente en la materia.

a) La elaboración de los proyectos reglamentarios por los que han de regirse los juegos y apuestas incluidos en el Catálogo de Juegos y Apuestas.

b) La concesión de las autorizaciones necesarias para la realización de las actividades relacionadas con los juegos y apuestas, con sujeción a la planificación aprobada por el Gobierno autónomo.

c) El establecimiento de las características, requisitos y homologación del material o elementos de juego, así como su convalidación.

d) El control e inspección de los aspectos administrativos y técnicos del juego y las apuestas, así como de las empresas y locales que se dediquen a estas actividades.

e) El ejercicio de la potestad sancionadora.

f) La creación y la gestión del Registro General del Juego de La Rioja que contendrá las actividades registrales que reglamentariamente se determinen. En todo caso, incluirá las personas físicas o jurídicas dedicadas a la fabricación, organización, gestión y explotación económica del juego o de las apuestas, los establecimientos autorizados para su práctica y sus titulares, las personas que tengan prohibido el acceso a los mismos, las máquinas de juego, sus modelos y las autorizaciones de explotación e instalación, así como las sanciones administrativas relacionadas con las mismas.

g) Dar la conformidad a la transmisión de las autorizaciones administrativas de acuerdo a lo establecido en el artículo 5 de la presente Ley.

h) La regulación mediante orden del horario general de apertura y cierre, así como de funcionamiento de los establecimientos de juego.

✐ Ap. 1 h) añadido por art. 40.1 de Ley núm. 7/2011, de 22 diciembre.

2. Por vía reglamentaria, se establecerán los órganos y unidades de la Consejería que gestionarán o ejercerán esas competencias.

Artículo 11. La Comisión del Juego.

1. Se crea la Comisión del Juego de la Comunidad Autónoma de La Rioja, como órgano consultivo de estudio, coordinación y asesoramiento de las actividades relacionadas con el juego y las apuestas, que estará presidida por el titular de la Consejería competente en la materia.

2. Corresponde a la Comisión del Juego las siguientes funciones:

a) Emitir dictámenes e informes, resolver consultas y ejercitar cuantas otras actividades de asesoramiento que, en materia de juego y apuestas, le sean solicitados por la Consejería competente en esta materia u otros órganos de la Administración autonómica en el ámbito de sus competencias.

b) Informar las propuestas de sanción en las infracciones calificadas como muy graves que deba resolver el Gobierno de La Rioja.

c) La elaboración de estadísticas e informes sobre el desarrollo del juego en la Comunidad Autónoma de La Rioja.

d) Promover la coordinación de cuantas actuaciones relacionadas con el juego sean desarrolladas por los diferentes órganos de la Administración representados en la Comisión.

e) La elaboración de estudios y propuestas para la realización de los fines establecidos en la presente Ley.

3. El Gobierno de La Rioja determinará reglamentariamente la organización, funcionamiento y composición de esta Comisión del Juego de La Rioja, en la que participarán representantes de la Administración, de las asociaciones profesionales relacionadas con el sector del juego, de organizaciones sociales y, en todo caso, deberán estar representadas las organizaciones de consumidores y usuarios, así como las asociaciones de carácter regional de ludópatas que existan en La Rioja.

⇒ Capítulo III, artículos 34 y 35, Ley 13/2011, de 27 de mayo. Vid. parágrafo 3.
Real Decreto 444/1977, de 11 de marzo, que regula la Comisión Nacional del Juego. Vid. parágrafo 25.1.
Disposición Adicional vigésima de la Ley 56/2007, de 28 de diciembre. Vid. parágrafo 27.4.
Artículo 9, Disposiciones Transitorias sexta y séptima de la Ley 13/2011, de 27 de mayo. Vid. parágrafo 3.

Artículos 5 y 8 de la Ley 30/1992, de 26 de noviembre. Vid. parágrafo 29.2.
Acuerdo del Consejo de Ministros de 3 de junio de 2011.

TÍTULO III

DE LOS JUEGOS Y LOS ESTABLECIMIENTOS PARA SU PRÁCTICA

Artículo 12. Establecimientos autorizados.

1. Los juegos y apuestas permitidos sólo podrán practicarse en los establecimientos siguientes:

a) Casinos de juego.

b) Salas de bingo.

c) Salones recreativos.

d) Salones de juego.

e) Locales o recintos donde se desarrollen determinadas competiciones deportivas y similares, u otros espacios que expresamente se especifiquen en vía reglamentaria, susceptibles de ser objeto de apuestas.

f) Locales, recintos o espacios para la celebración de rifas o tómbolas y venta de boletos, en las condiciones que reglamentariamente se establezcan.

2. Igualmente, podrá autorizarse la explotación de máquinas recreativas, con premio y de azar en establecimientos de hostelería de acuerdo con lo previsto en el artículo 18 de la presente Ley.

3. Se desarrollará reglamentariamente la posibilidad de que la explotación de determinados juegos de los comprendidos en el Catálogo de Juegos y Apuestas pueda ser autorizada circunstancialmente a sociedades de círculos de recreo tradicionales, asociaciones privadas y establecimientos turísticos. Estas autorizaciones únicamente se otorgarán para juegos, locales y días determinados, en ningún caso para la práctica continua de juegos o de validez permanente.

4. En los establecimientos señalados en los apartados 1 y 2 no podrán practicarse otro tipo de apuestas y juegos, públicos o privados, incluso autorizados en otros ámbitos de regulación, que aquellos expresamente autorizados por el órgano competente de la Administración autonómica.

✐ Ap. 4 modificado por art. 40.2 de Ley núm. 7/2011, de 22 diciembre.

Artículo 13. Casinos de Juego.

1. Tendrán consideración legal de casinos de juego los establecimientos que hayan sido autorizados para la práctica de todos o alguno de los juegos que se establecen en el apartado 4 a) del artículo 3 de la presente Ley.

2. De igual modo, podrán practicarse, previa autorización, otros juegos de los incluidos en el Catálogo de Juegos y Apuestas, así como la instalación de máquinas de juego, incluidas las de tipo «C».

3. El otorgamiento de la autorización requerirá la previa convocatoria de concurso público en el que se valorará el número de puestos fijos de trabajo, el interés turístico del proyecto, la solvencia de los promotores y el programa de inversiones, el informe del Ayuntamiento del municipio donde se hubiese de instalar, así como el cumplimiento de cualesquiera otros requisitos exigidos en las bases del concurso.

4. El aforo, superficie, funcionamiento y servicios mínimos a prestar al público de los casinos de juego, que, en todo caso, deberán disponer necesariamente de un registro de admisión, serán determinados reglamentariamente.

5. Las autorizaciones para la explotación de casinos de juego se concederán por un período de diez años renovables.

⇒ Secciones 2ª y 3ª Capítulo V del Decreto 52/2001, de 7 de diciembre, que aprueba el Reglamento de Casinos de La Rioja.

Artículo 14. Máquinas de juego.

1. A efectos de esta Ley se consideran máquinas de juego los aparatos manuales o automáticos que a cambio de un precio permiten el mero pasatiempo o recreo del jugador o la obtención por éste de un premio, y clasificables en los tipos siguientes:

a) Tipo «A» o máquinas recreativas. Son las de mero pasatiempo o recreo, que se limitan a conceder al usuario un tiempo de uso o de juego a cambio del precio de la partida, sin que puedan conceder ningún premio, con excepción de la devolución el importe de la partida o la posibilidad de continuar jugando con el importe inicial en función de la habilidad del jugador.

b) Tipo «A1» o máquinas de premios en especie. Son aquellas que, aparte de proporcionar un tiempo de uso o de juego a cambio del precio de la partida, pueden conceder un premio directo en especie o mediante una cantidad de vales, bonos o similares, en función de la habilidad o destreza del jugador.

c) Tipo «B» o máquinas recreativas con premio programado. Son aquellas máquinas que, a cambio del precio de la jugada, conceden al usuario un tiempo de uso y, eventualmente, de acuerdo con el programa de juego, un premio en metálico, cuyo valor no podrá exceder del límite fijado reglamentariamente.

d) Tipo «C» o máquinas de azar. Son las que, de acuerdo con las características y límites que reglamentariamente se establezcan, a cambio de un precio, conceden al usuario un tiempo de uso o y, eventualmente, un premio en metálico de cuantía superior a las máquinas reguladas en el apartado anterior, que dependerá siempre del azar.

e) Tipo «D» o máquinas especiales de juego del bingo. Son aquellas máquinas basadas en las combinaciones del juego del bingo que, a cambio del precio de la partida o jugada, pueden conceder al usuario un tiempo de uso o juego y, eventualmente, un premio en metálico, de acuerdo con una distribución previamente establecida.

f) Aquellas otras máquinas, manuales o automáticas, que permitan la obtención de premios combinando modalidades, elementos o mecanismos de diferentes juegos regulados en esta Ley, y que no estén señaladas en los tipos anteriores, podrán clasificarse como tipo diferenciado y la reglamentación específica determinará su régimen jurídico y ámbito de aplicación.

✐ Ap. 1 modificado por art. 43.1 de Ley núm. 6/2007, de 21 diciembre.

2. Reglamentariamente se fijarán los elementos de control en cada máquina de juego con premio que permita conocer el número de partidas realizadas, el dinero recaudado o ingresado y los premios obtenidos y su porcentaje, así como la identificación de los locales y operadores.

3. Aquellas máquinas que ofrezcan premios en metálico o en especie deberán cumplir, al menos, con los siguientes requisitos:

a) La previa homologación e inscripción de su correspondiente prototipo o modelo en el Registro General del Juego.

b) Llevar incorporadas las marcas de fábrica o placas de identidad que reglamentariamente se establezcan.

c) Las máquinas tipo «B» y tipo «C» llevarán incorporado, en lugar bien visible, un cartel con las siguientes inscripciones: «Prohibido su uso por menores de edad» y «la práctica abusiva del juego en esta máquina puede crear adicción».

✐ Ap. 3 c) modificado por art. 28.4 de Ley núm. 9/2004, de 22 diciembre.

d) Obtener la autorización de explotación, que acreditará la legalidad del modelo, fabricante y operador de la misma. Su transmisión deberá ser autorizada por el órgano competente de la Administración.

✐ Ap. 3 modificado por art. 28.1 de Ley núm. 10/2003, de 19 diciembre.

4. Las condiciones para la concesión de las autorizaciones que permita la instalación de las máquinas de juego en un local debidamente inscrito se establecerán reglamentariamente.

5. No se consideran máquinas de juego y, por lo tanto, quedan excluidas de la presente Ley:

a) Las máquinas expendedoras que se limiten a efectuar mecánicamente la venta de productos o servicios a cambio de la moneda o monedas introducidas, siempre que el valor del dinero depositado en las máquinas corresponda al valor de mercado de los productos o servicios que entreguen.

b) Las máquinas o aparatos recreativos de uso infantil que no den premio.

c) Las máquinas tocadiscos o videodiscos.

d) Las de naturaleza estrictamente manual o mecánica de competición pura o deportiva que no den premio directo o indirecto alguno.

e) Los videojuegos o programas informáticos cuyo uso temporal se arriende en establecimientos abiertos al público.

El régimen jurídico de todas ellas se determinará reglamentariamente.

✐ Ap. 5 e) modificado por art. 37.3 de Ley núm. 10/2010, de 16 diciembre.
Ap. 5 modificado por art. 8.3 de Ley núm. 7/2000, de 19 diciembre.

⇒ Sección 1ª Capítulo IV Título III del Decreto 64/2005, de 4 de noviembre, aprueba el Reglamento de máquinas de juego de La Rioja.

Decreto 28/2006, de 5 de mayo, aprueba las condiciones técnicas de las máquinas de juego, modificada por la Orden de 23 de junio 2009.
Orden de 23 de junio de 2009, regula las condiciones técnicas de las máquinas de juego de tipo D.
Disposiciones Adicionales Primera y Segunda del Decreto 70/2009, de 2 de octubre, que modifica el Decreto 3/2001, de 26 de enero, que planifica los juegos y apuestas en la Comunidad Autónoma de La Rioja.
Título II del Decreto 64/2005, de 4 de noviembre, que aprueba el Reglamento de máquinas de juego de La Rioja.

Artículo 15. Salas de bingo.

1. Las salas de bingo son establecimientos específicamente autorizados para la práctica del juego del bingo, mediante cartones oficialmente homologados, cuya venta se efectuará exclusivamente dentro de la sala donde se desarrolla el juego.

2. En las salas de bingo podrán instalarse máquinas de juego, en número y condiciones que se establezcan reglamentariamente.

3. La superficie, el aforo, funcionamiento y los servicios mínimos al público, así como la obligatoriedad de un registro de control de asistencia de visitantes y un servicio de admisión serán regulados por reglamento específico.

4. Las autorizaciones tendrán una validez máxima de cinco años renovables.

⇒ Sección 4ª Capítulo IV Título III del Decreto 64/2005, de 4 de noviembre, aprueba el Reglamento de máquinas de juego de La Rioja.
Artículo único primero del Decreto 70/2009, de 2 de octubre, que modifica el Decreto 3/2001, de 26 de enero, que planifica los juegos y apuestas en la Comunidad Autónoma de La Rioja.
Título II y Título III del Decreto 71/2009, de 2 de octubre, que aprueba el Reglamento del juego del bingo de la Comunidad Autónoma de La Rioja.

Artículo 16. Salones de juego.

1. Los salones de juego son establecimientos específicamente autorizados donde se instalan y explotan máquinas recreativas con premio programado o de tipo "B". Igualmente, podrán instalarse otras máquinas de juego en número y condiciones que se establezcan reglamentariamente.

✐ Ap. 1 modificado por art. 41.1 de Ley núm. 5/2008, de 23 diciembre.

2. Deberán contar con un cartel o letrero en la puerta de acceso con la indicación de la prohibición de entrada a los menores de edad y con un servicio de admisión que impedirá su entrada. Asimismo, mediante cartel o letrero informativo visible, deberá advertirse que el juego es una actividad lúdica que puede generar adicción y ludopatía.

3. La autorización se concederá por un período máximo de tres años renovable y el número de máquinas no podrá ser inferior a diez ni la superficie destinada a sala de juego menor a 100 metros cuadrados.

⇒ Sección 4ª Capítulo IV Título III del Decreto 64/2005, de 4 de noviembre, que aprueba el Reglamento de máquinas de juego de La Rioja.

Artículo 17. Salones recreativos.

...

✐ Suprimido por art. 42.2 de Ley núm. 6/2009, de 15 diciembre.

Artículo 18. Establecimientos de hostelería.

1. Los establecimientos hosteleros destinados a bares, cafeterías o similares, expresamente autorizados e inscritos en el Registro General del Juego, podrán ser autorizados para la instalación de máquinas de juego y auxiliares de otras modalidades de juegos en los términos, condiciones y límites que reglamentariamente se determinen que, en todo caso, incluirá un aforo máximo de dos máquinas de tipo «B».

✐ Ap. 1 modificado por art. 37.4 de Ley núm. 10/2010, de 16 diciembre.

2. La inscripción de los establecimientos tendrá una vigencia de cinco años desde la fecha de su concesión y se renovará automáticamente por períodos sucesivos de igual duración, siempre que los documentos que sirvieron de base para su concesión no hubieran experimentado variación.

3. La autorización de instalación es el documento administrativo que habilita, al titular del establecimiento y a una única empresa operadora, la instalación de máquinas de tipo "B" y "C" en un establecimiento debidamente inscrito.

4. La autorización de instalación deberá ser solicitada por el titular del establecimiento o por su representante legal debidamente apoderado al efecto, si bien la solicitud deberá contener las firmas autenticadas por fedatario público de los titulares del establecimiento y de la empresa operadora.

5. La autorización de instalación, que se extenderá por triplicado en impreso normalizado, contendrá al menos el nombre o razón social, domicilio, el número de identificación fiscal, el número

de inscripción en el Registro General del Juego de La Rioja tanto del titular del establecimiento como de la empresa operadora, y el nombre comercial y domicilio del establecimiento, así como la fecha y vigencia de autorización.

6. No se admitirá una nueva solicitud de autorización de instalación hasta la extinción de la anterior por alguna de las causas previstas legal o reglamentariamente, ni en tanto no se hubiera obtenido previamente la inscripción de sus titulares en el Registro General del Juego de La Rioja.

7. La autorización de instalación, que se otorgará para un específico establecimiento y una determinada empresa operadora, tendrá una vigencia de cinco años, desde la fecha de su otorgamiento, salvo que se origine la pérdida de validez por las causas previstas.

8. La autorización de instalación podrá ser renovada por períodos sucesivos iguales, siempre que se cumplan los requisitos exigidos en el momento de su solicitud, conforme al procedimiento previsto reglamentariamente.

9. Los cambios de titularidad del establecimiento o de las máquinas que se produzcan durante la vigencia de la autorización de instalación no serán causa de extinción, quedando el nuevo titular subrogado en los derechos y obligaciones contraídas por el anterior.

Una vez efectuada la inscripción en la Sección de Establecimientos del Registro o la transmisión de la autorización de explotación, la autorización de instalación se expedirá con los datos del nuevo titular, conservándose el período de finalización anterior.

10. En caso de que se hubiera producido la revocación automática de la autorización de instalación como consecuencia de la cancelación de la inscripción del establecimiento por la finalización de su período de vigencia, no podrá concederse una nueva autorización de instalación, salvo que tuviere lugar con la misma empresa o bien hubiere transcurrido el período de vigencia de la autorización de instalación revocada.

11. La autorización de instalación se extinguirá en los casos siguientes:

a) Por cumplimiento del período de vigencia.

b) Por mutuo acuerdo de los interesados. El titular del establecimiento y la empresa operadora solicitarán conjuntamente la extinción de la autorización de instalación, cuyas firmas deberán estar autenticadas por fedatario público y en el que ambos titulares, o sus representantes legales, acuerdan el cese de la instalación de máquinas de la empresa.

c) Por renuncia a la autorización de instalación efectuada por el nuevo titular del establecimiento, que comportará la inhabilitación por el período que resta de vigencia.

12. El órgano administrativo competente podrá acordar, previa audiencia de los interesados, la revocación de las autorizaciones de instalación, y deberá cesar en consecuencia la instalación de máquinas, por las siguientes causas:

a) Por la falta comprobada o acreditada de instalación de máquinas durante un período superior a seis meses.

b) Por la revocación de las autorizaciones de explotación.

c) Por la comprobación de falsedades o inexactitudes esenciales en alguno de los datos expresados en la solicitud, transmisión o modificación en la documentación aportada.

d) Por la pérdida sobrevenida de alguno de los requisitos establecidos para su obtención por cualquiera de las partes.

e) Por sanción firme en vía administrativa en materia de juego.

f) Cancelación de la inscripción de los titulares en sus respectivas Secciones del Registro General del Juego de La Rioja.

g) Por sentencia judicial firme que declare la extinción de la autorización de instalación.

h) Por impago total o parcial de los tributos específicos sobre el juego en período voluntario o ausencia de garantía en caso de aplazamiento o recurso.

✐ Modificado por art. 43.2 de Ley núm. 6/2007, de 21 diciembre.

Jurisprudencia.

– TS (Sala de lo contencioso-administrativo, Sección 3ª) sentencia de 29 de junio 2011.

Artículo 19. Apuestas.

1. Se entiende por apuesta aquella actividad por la que se arriesga una cantidad de dinero sobre los resultados de un acontecimiento público o deportivo previamente determinado, de desenlace incierto y ajeno a las partes intervinientes.

2. Podrá autorizarse el cruce de apuestas dentro de los recintos en que se realicen determinadas actividades deportivas o de competición como hipódromos, canódromos, frontones o similares, y en otros espacios o condiciones que expresamente se determinen en vía reglamentaria y de acuerdo con lo previsto en el artículo 10 de la presente Ley.

⇒ Artículo 3.c) Ley 13/2011, de 27 de mayo. Vid. parágrafo 3.

Artículo 20. Juego de boletos y loterías.

1. El juego de boletos es la modalidad de juego que, mediante la adquisición, en establecimientos autorizados al efecto, de determinados billetes o boletos homologados en establecimientos autorizados al efecto y a cambio de un precio establecido, permite obtener un premio en metálico o en especie, el cual necesariamente deberá permanecer desconocido para todos hasta su raspadura manual o apertura.

2. Son loterías la modalidad de juego en la que se conceden premios en metálico en aquellos casos en que el número o números expresados en el billete o boletos en poder del jugador coincidan en todo o en parte con el que se determine a través de un sorteo posterior que se celebre en la fecha que fije el billete o boleto.

⇒ Artículos 3.b) y 4 de la Ley 13/2011, de 27 de mayo. Vid. parágrafo 3.

Artículo 21. Rifas, tómbolas y combinaciones aleatorias.

1. La rifa es la modalidad de juego consistente en un sorteo a celebrar de uno o varios bienes o servicios, previamente determinados, no en metálico, entre los adquirentes de cédulas o boletos de importe único y cierto, correlativamente numerados o diferenciados entre sí por cualquier otro sistema.

2. La tómbola es la modalidad de juego en la que el jugador participa en el sorteo de diversos objetos expuestos al público, mediante la adquisición de cédulas o boletos que contienen, en su caso, la indicación del premio que se puede obtener.

3. Se entiende por combinación aleatoria la modalidad de juego por la que una persona o entidad sortea un premio en metálico, en especie o servicios, con fines publicitarios, entre quienes adquieran sus productos o servicios u ostenten la condición actual o potencial de clientes suyos. Las combinaciones aleatorias tendrán la consideración de gratuitas cuando no supongan coste adicional alguno para los participantes, y sin que pueda exigirse una contraprestación específica a cambio de participar en el mismo. Las combinaciones en las que exista cualquier desembolso por parte de los participantes, incluso a través de llamadas telefónicas o mensajes con tarifación adicional o cualquier otro procedimiento o sistema que implique cualquier coste para el consumidor, tendrán la consideración de combinaciones aleatorias no gratuitas.

4. La celebración de rifas y tómbolas, así como de combinaciones aleatorias no gratuitas, precisarán autorización administrativa previa en las condiciones y requisitos que reglamentariamente se establezcan.

✐ Modificado por art. 42.3 de Ley núm. 6/2009, de 15 diciembre.

⇒ Artículo 3.d), g) e i) Ley 13/2011, de 27 de mayo. Vid. parágrafo 3.

TÍTULO IV

DE LAS EMPRESAS TITULARES DE LAS AUTORIZACIONES

Artículo 22. Empresas de juego.

1. La organización y explotación de juegos y apuestas únicamente podrá ser realizada por las personas físicas o jurídicas expresamente autorizadas e inscritas en el Registro General del Juego.

2. Los titulares de las autorizaciones para la práctica y organización de juegos y apuestas deberán prestar las garantías y ajustarse a los requisitos y condiciones que reglamentariamente se determinen para cada juego o apuesta.

3. Ninguna persona, natural o jurídica, podrá tener participación como socio mayoritario en el capital ni ostentar cargos directivos en más de tres empresas titulares de salas de bingo, de empresas operadoras de máquinas de juego o de salones de juego; siempre dentro de la Comunidad Autónoma de La Rioja. A estos efectos, se considerará socio mayoritario a aquel que participe en más del 50% de las acciones o participaciones de la sociedad.

El número máximo de autorizaciones de explotación de los que pueda ser titular una empresa operadora será de 15% del parque regional de cada tipo de máquina.

No obstante, reglamentariamente se podrán establecer otros límites a la participación de personas

físicas o jurídicas en diferentes empresas o entidades dedicadas a la explotación de juegos y apuestas autorizados en esta Ley.

✐ Ap. 3 modificado por art. 8.4 de Ley núm. 7/2000, de 19 diciembre.

4. Las empresas dedicadas a actividades de juego, estarán obligadas a facilitar a la Administración, para el cumplimiento de sus funciones de control, coordinación y estadística, información sobre las mismas, con el contenido, forma y plazo que reglamentariamente se establezca.

✐ Ap. 4 modificado por art. 8.4 de Ley núm. 7/2000, de 19 diciembre.

5. La transmisión de acciones o participaciones de entidades dedicadas a la organización y explotación de juegos y apuestas requerirá, en todo caso, comunicación previa a la Administración.

✐ Ap. 5 modificado por art. 8.4 de Ley núm. 7/2000, de 19 diciembre.

6. En ningún caso podrán ser titulares de autorizaciones para la práctica y organización de los juegos regulados por la presente Ley las personas físicas o las sociedades en cuyo capital participen personas que se encuentren en alguna de las siguientes circunstancias:

a) Haber sido condenado mediante sentencia judicial firme por delitos de falsedad, contra la propiedad o contra la Hacienda Pública en los últimos cinco años anteriores a la fecha de solicitud.

b) Los quebrados no rehabilitados y quienes habiéndose declarado en suspensión legal de pagos o concurso de acreedores hayan sido declarados insolventes o no hayan cumplido totalmente las obligaciones adquiridas.

c) Haber sido sancionados mediante resolución firme por dos o más infracciones graves de las normas tributarias sobre juego en los últimos cinco años anteriores a la fecha de la solicitud; o haber sido condenados, mediante sentencia judicial firme, por los mismos supuestos.

d) Haber sido sancionados administrativamente, mediante resolución firme, en los últimos cinco años por tres o más infracciones muy graves tipificadas tanto en la presente Ley, como en las vigentes en el resto del Estado.

7. Asimismo, no podrán ser titulares de las autorizaciones necesarias para la organización, explotación e instalación de los juegos y apuestas las personas físicas o jurídicas que no se encuentren al corriente en el pago de sus obligaciones tributarias derivadas de los tributos de Hacienda estatal y autonómica, de deudas por otros ingresos de Derecho Público o frente a la Seguridad Social.

✐ Ap. 7 modificado por art. 43.3 de Ley núm. 6/2007, de 21 diciembre.

8. Asimismo, no podrán ser titulares de las autorizaciones necesarias para la organización y explotación de juegos y apuestas las personas adscritas o vinculadas por razón de servicio a los órganos administrativos competentes en esta materia, así como su cónyuge, ascendientes y descendientes en primer grado.

✐ Ap. 8 renumerado tácitamente por art. 40.2 de Ley núm. 13/2005, de 16 diciembre. Su anterior numeración era Ap. 7.

9. En el caso en que se incurriese en alguna de las circunstancias a que se refiere el párrafo anterior con posterioridad a la obtención de la autorización administrativa, ésta quedará automáticamente revocada.

✐ Ap. 9 renumerado tácitamente por art. 40.2 de Ley núm. 13/2005, de 16 diciembre. Su anterior numeración era Ap. 8.

⇒ Artículo 13 Ley 13/2011, de 27 de mayo. Vid. parágrafo 3.
Apartado 1) con artículo 22 Ley 13/2011, de 27 de mayo. Vid. parágrafo 3.
Título III (capítulos I, II, IV) del Real Decreto 1614/2011, de 14 de noviembre. Vid. parágrafo 5.

Artículo 23. Entidades titulares de casinos y salas de bingo.

1. Podrán ser titulares de la autorización para la explotación de casinos y salas de bingo las empresas constituidas como sociedades anónimas, siempre que tengan como objeto exclusivo la explotación de dichas autorizaciones. Su capital deberá estar suscrito y desembolsado totalmente en la cuantía y forma que se fije reglamentariamente, dividido en acciones o participaciones nominativas y contar con un órgano de administración colegiado con tres o más administradores.

2. Podrán, asimismo, ser titulares de autorización para la explotación de salas de bingo, las entidades benéficas, deportivas y culturales, sin ánimo de lucro, que tengan más de cinco años de ininterrumpida existencia legal y de funcionamiento.

⇒ Título III del Decreto 71/2009, de 2 de octubre, que aprueba el Reglamento del juego del bingo de la Comunidad Autónoma de La Rioja.
Capítulo III del Decreto 52/2001, de 7 de diciembre, que aprueba el Reglamento de Casinos de La Rioja.

Artículo 24. Empresas operadoras de máquinas de juego.

1. La explotación de máquinas de juego en los locales autorizados sólo podrá llevarse a cabo por empresas operadoras.

2. Tendrán la consideración de empresas operadoras las personas físicas o jurídicas que, previamente autorizadas, sean inscritas en el Registro correspondiente.

3. En el caso de entidades jurídicas constituidas bajo formas societarias, su capital deberá estar dividido en acciones o participaciones nominativas.

4. La autorización de la empresa se concederá por un período de diez años renovable.

⇒ Capítulo II Sección 2ª del Decreto 64/2005, de 4 de noviembre, por el que se aprueba el Reglamento de Máquinas de Juego de La Rioja.

Artículo 25. Empresas concesionarias de loterías y sorteos.

1. La explotación de loterías y sorteos podrá efectuarse en los lugares autorizados y por las empresas constituidas y autorizadas al efecto.

2. Las entidades a que se refiere el presente artículo deberán estar constituidas como sociedades anónimas. Su capital social deberá estar suscrito y desembolsado totalmente en la cuantía y en la forma que reglamentariamente se establezcan. Asimismo, vía reglamentaria, se establecerán los términos en los que se constituirán, ante la Administración, garantías en forma de fianzas, avales o pólizas de caución.

3. Las empresas dedicadas a esta actividad habrán de tener, asimismo, administración colegiada.

Artículo 26. Fianzas.

1. Las empresas que realicen actividades relacionadas con el juego y las apuestas deberán constituir a disposición de la Administración de la Comunidad Autónoma de La Rioja fianza en metálico, aval de entidades bancarias, seguro de caución o crédito de sociedades de garantía recíproca, que garantice las obligaciones derivadas de esta Ley en los términos y cuantías que se determinen reglamentariamente.

2. Esta fianza estará afecta fundamentalmente a las responsabilidades administrativas y tributarias derivadas del ejercicio de la actividad del juego, al abono de las sanciones pecuniarias que, en su caso, se impongan y que no hubieran sido satisfechas en vía ejecutiva, al pago de los premios, así como al pago de las tasas administrativas que correspondan.

✐ Ap. 2 modificado por art. 42.4 de Ley núm. 6/2009, de 15 diciembre.

3. Las disminuciones que se produzcan por las cantidades que sobre la misma se dispongan en virtud de los oportunos procedimientos reglamentarios, deberán reponerse en un plazo de quince días, y en caso de no hacerlo quedará en suspenso inmediatamente la autorización de la empresa; transcurridos dos meses sin que la reposición se llevara a efecto se anulará la autorización y se cancelará la inscripción correspondiente en el Registro.

⇒ Artículo 14 Ley 13/2011, de 27 de mayo. Vid. parágrafo 3.
Capítulo III y Anexos I y II del Real Decreto 1614/2011, de 14 de noviembre. Vid. parágrafo 5.
Artículo 22 del Decreto 64/2005, de 4 de noviembre, por el que se aprueba el Reglamento de Máquinas de Juego de La Rioja.
Artículo 12 del Decreto 71/2009, de 2 de octubre, por el que se aprueba el Reglamento del juego del bingo de la Comunidad Autónoma de La Rioja.
Artículo 14 del Decreto 52/2001, de 7 de diciembre, por el que se aprueba el Reglamento de Casinos de La Rioja.

⚖ *Jurisprudencia.*
– AP La Rioja (Sección 1ª) Auto de 13 de noviembre de 2006.

TÍTULO V

DE LAS PERSONAS INTERVINIENTES EN EL JUEGO

Artículo 27. Usuarios.

Los usuarios o participantes de los juegos y apuestas tienen derecho al tiempo de uso, a las garantías de información sobre el producto y mecanismos de los juegos, así como al cobro del premio que pudiera corresponder. Asimismo, tendrán derecho a esta información las organizaciones de consumidores y usuarios.

Los anteriormente indicados tendrán la condición de interesados en relación con los expedientes que puedan incoarse a las empresas organizadoras respecto al incumplimiento de sus obligaciones.

⇒ Artículos 6 y 8.1.c) Ley 13/2011, de 27 de mayo. Vid. parágrafo 3.
Ley Orgánica 15/1999, de 13 de diciembre, de Protección de Datos de Carácter Personal. Vid. parágrafo 27.2.

Real Decreto 1720/2007, de 21 de diciembre, por el que se aprueba el Reglamento de desarrollo de la Ley Orgánica 15/1999, de 13 de diciembre. Vid. parágrafo 27.3.
Capítulo VII del Real Decreto 1613/2011, de 14 de noviembre. Vid. parágrafo 4.
Título IV del Decreto 71/2009, de 2 de octubre, que aprueba el Reglamento del juego del bingo de la Comunidad Autónoma de La Rioja.

Artículo 28. Del personal empleado.

1. Se determinarán reglamentariamente las personas que deban estar en posesión del documento profesional para el ejercicio de sus funciones en empresas dedicadas a la explotación de los juegos y apuestas regulados en la presente Ley. Dicho documento será expedido por la Consejería competente en la materia por un plazo máximo de tres años, renovables y revocados en los supuestos que se determinen reglamentariamente.

2. Las personas que precisen de documento profesional para prestar sus servicios en empresas dedicadas a la gestión y explotación de juego o apuestas deberán carecer de antecedentes penales.

⇒ Capítulo IV Título III del Decreto 71/2009, de 2 de octubre, que aprueba el Reglamento del juego del bingo de la Comunidad Autónoma de La Rioja.
Sección 1ª Capítulo V del Decreto 52/2001, de 7 de diciembre, que aprueba el Reglamento de Casinos de La Rioja.
Desarrollado por Tít. IV del Decreto 71/2009, de 2 de octubre.

Artículo 29. Prohibiciones y Reclamaciones.

1. Los menores de edad, así como cualquier persona que presente claros síntomas de embriaguez, intoxicación por drogas o enajenación mental no podrán practicar juegos de suerte, envite o azar en los que se arriesguen cantidades de dinero u objetos económicamente evaluables, utilizar máquinas de juego con premio ni participar en apuestas. No se les permitirá la entrada en los locales o salas que específicamente se dediquen a ello, así como tampoco a los que pretendan entrar portando armas u objetos que puedan utilizarse como tales.

2. Igualmente, tendrán prohibido el acceso las personas que por decisión judicial firme hayan sido declaradas incapaces, pródigos o culpables de quiebra fraudulenta, en tanto no sean rehabilitados, así como aquéllas que hayan solicitado su exclusión, bien de manera voluntaria, o a través de sus familiares con dependencia económica directa.

3. Los empleados, directivos, accionistas y partícipes de empresas dedicadas a la gestión, organización y explotación del juego, así como sus cónyuges, ascendientes y descendientes hasta el primer grado de consanguinidad o afinidad, no podrán participar como jugadores en los juegos y apuestas gestionados o explotados por dichas empresas.

Las personas referidas en los números 1, 2 y 3 de este artículo, deberán estar incluidas en la Sección de Interdicciones del Registro General del Juego, cuyo órgano competente deberá remitir las variaciones producidas a los titulares de los casinos, salas de bingo u otros locales que reglamentariamente se establezca, con las garantías que la legislación sobre protección de datos prescriba.

4. Los titulares de los establecimientos de juegos habrán de solicitar autorización, en la forma que reglamentariamente se establezca, para imponer otras condiciones o prohibiciones de admisión a las salas de juego diferentes de las mencionadas en este artículo.

5. Por razones de orden público y seguridad ciudadana podrán establecerse, en los diferentes reglamentos específicos de cada juego, condiciones especiales para el acceso a los locales y salas de juego respecto de aquellas personas en las que se presuma que su comportamiento pueda generar un riesgo para el resto de jugadores o de los propios locales.

6. En los establecimientos autorizados para la práctica de los juegos y apuestas deberán aplicarse sistemas de control de admisión de visitantes en los casos y condiciones que reglamentariamente se determinen, debiendo existir Hojas de Reclamaciones a disposición de los usuarios y de la Administración.

7. ...

✐ Ap. 7 suprimido por art. 28.5 de Ley núm. 9/2004, de 22 diciembre.

⇒ Artículo 6 Ley 13/2011, de 27 de mayo. Vid. parágrafo 3.
Artículo 32 del Decreto 52/2001, de 7 de diciembre, por el que se aprueba el Reglamento de Casinos de La Rioja.
Artículo 56.3 del Decreto 64/2005, de 4 de noviembre, por el que se aprueba el Reglamento de Máquinas de Juego de La Rioja
Título IV del Decreto 71/2009, de 2 de octubre, por el que se aprueba el Reglamento del juego del bingo de la Comunidad Autónoma de La Rioja

TÍTULO VI

DEL RÉGIMEN SANCIONADOR

⇒ Título VI de la Ley 13/2011, de 27 de mayo. Vid. parágrafo 3.
Título IV del Decreto 64/2005, de 4 de noviembre, que aprueba el Reglamento de máquinas de juego de La Rioja.
Título VI del Decreto 71/2009, de 2 de octubre, que aprueba el Reglamento del juego del bingo de la Comunidad Autónoma de La Rioja.
Capítulo VII del Decreto 52/2001, de 7 de diciembre, que aprueba el Reglamento de Casinos de La Rioja.
Ley 30/1992, de 26 de noviembre, de Régimen Jurídico de las Administraciones Públicas y del Procedimiento Administrativo Común. Vid. parágrafo 29.2.
Real Decreto 1398/1993, de 4 de agosto, que aprueba el Reglamento del Procedimiento para el ejercicio de la potestad sancionadora. Vid. parágrafo 29.3.
LO 12/1995, modificada por la Ley 6/2011, de 30 de junio.

Artículo 30. Infracciones administrativas.

1. Serán infracciones administrativas en materia de juego y apuestas, las acciones y omisiones tipificadas en la presente Ley.

2. Las infracciones se clasifican en muy graves, graves o leves.

3. Cuando un mismo hecho, cometido por un mismo sujeto, pueda ser considerado como constitutivo de infracciones administrativas diferentes, sólo se impondrá la sanción correspondiente al tipo de infracción más grave y las otras infracciones se considerarán como circunstancias agravantes para establecer su graduación, excepto que existiera infracción administrativa tributaria.

✐ Ap. 3 añadido por art. 28.4 de Ley núm. 10/2003, de 19 diciembre.

Artículo 31. Infracciones muy graves.

a) La organización y explotación de juegos y apuestas sin poseer las correspondientes autorizaciones administrativas, o el incumplimiento de los requisitos o condiciones en función de las cuales se han concedido las mismas.

b) La organización, gestión, instalación y explotación de juegos o apuestas en aquellos establecimientos específicos de juego que carezcan de la correspondiente autorización administrativa previa o de la inscripción en el Registro General del Juego o de la autorización de instalación de máquinas de juego, o efectuarlas por personas distintas de las autorizadas.

✐ Letra b) modificada por art. 41.2 de Ley núm. 5/2008, de 23 diciembre.

c) La fabricación, distribución y comercialización o explotación de material de juego o apuestas no homologado o autorizado por la Consejería competente, o incumpliendo las normas dictadas al efecto, así como la sustitución o manipulación fraudulenta del mismo material.

✐ Letra c) modificada por art. 12.2 de Ley núm. 7/1999, de 20 diciembre.

d) La práctica de actividades de juego o apuestas autorizadas sin haber satisfecho la correspondiente tasa fiscal dentro del período voluntario, o utilizar esta tasa para realizar otra actividad distinta de la autorizada.

e) Reducir el capital de las sociedades de las empresas de juego por debajo de los límites reglamentariamente establecidos.

f) La explotación e instalación de máquinas de juego con premio en metálico que carezcan de su respectiva autorización de explotación, así como el consentimiento, por parte de los titulares de los locales, de la instalación o funcionamiento de las mismas.

✐ Letra f) modificada por art. 41.2 de Ley núm. 5/2008, de 23 diciembre.

g) Reducir por debajo del límite previsto en los reglamentos específicos las fianzas de las empresas dedicadas al juego o apuestas, sin proceder a su reposición en los plazos previstos reglamentariamente.

h) La transmisión de las autorizaciones sin las condiciones o requisitos establecidos en la presente Ley o en las normas que la desarrollen.

i) ...

✐ Letra i) suprimida por art. 37.5 de Ley núm. 10/2010, de 16 diciembre.

j) La manipulación de los juegos o de las competiciones sobre las que se basen las apuestas.

k) La concesión de préstamos a los jugadores o apostantes por las personas al servicio de las empresas de juego o por los titulares de los establecimientos donde se practiquen, así como permitir a terceros que otorguen estos préstamos.

l) El impago total o parcial a los jugadores o apostantes de las cantidades con que hubieran sido premiados.

ll) La obtención de las correspondientes autorizaciones mediante la aportación de documentos y datos no conformes a la realidad, y la vulneración de los requisitos y condiciones esenciales en virtud de las cuales se concedieron dichas autorizaciones.

m) La venta de cartones de bingo, boletos o billetes de juego o apuestas, rifas o tómbolas, por personas o precio no autorizado.

n) Permitir o consentir la organización, celebración y práctica de juegos o apuestas en establecimientos específicos de juego que carezcan de la correspondiente autorización administrativa previa o de la inscripción en el Registro General del Juego o de la autorización de instalación de máquinas de juego, o efectuarlas por personas distintas de las autorizadas.

ñ) La negativa u obstrucción a la acción inspectora de control y vigilancia realizada por agentes de la autoridad, así como por funcionarios encargados o habilitados específicamente para el ejercicio de tales funciones.

✐ Letra n) modificada por art. 41.2 de Ley núm. 5/2008, de 23 diciembre.

o) La publicidad de los juegos, apuestas o cualquier otra actividad que estimule o incite a la práctica del juego.

p) Instalar o explotar materiales o salas de juego, directamente o por medio de terceros, en un número que exceda al autorizado. En este caso, la infracción será imputable a todas las personas que han intervenido en la instalación o explotación.

q) La comisión de una infracción calificable como grave habiendo sido sancionado por dos infracciones graves cometidas en el período de un año.

r) La coacción o intimidación sobre los jugadores o apostantes en caso de protesta o reclamación.

s) Incumplir órdenes, mandatos y prohibiciones previstas por la normativa vigente o contenidas en las autorizaciones específicas e incumplir actos administrativos de ejecución.

t) No disponer de las hojas o libros de control y de contabilidad de cada juego, determinados por el respectivo reglamento.

u) Autorizar o permitir a los menores de edad o a personas sujetas a prohibición la entrada en locales donde la tengan prohibida o la práctica de juegos de envite o azar.

v) Admitir apuestas o conceder premios que excedan de los máximos previstos.

w) Tolerar, por parte de los directivos o empleados de empresas dedicadas al juego, cualquier actividad ilícita o ilegal, sin perjuicio de las responsabilidades que se deriven de esta actividad para las entidades a las que presten servicio.

x) Tener material de juego en sitios no autorizados.

y) La gestión y explotación de juegos y apuestas que vulneren los límites sobre participación o titularidad establecidos en la presente Ley o en las disposiciones que la desarrollen.

✐ Letra y) añadida por art. 8.7 de Ley núm. 7/2000, de 19 diciembre.

z) El incumplimiento de las medidas cautelares adoptadas por la Administración.

✐ Letra z) añadida por art. 28.5 de Ley núm. 10/2003, de 19 diciembre.

⇒ Desarrollado por art. 64 del Decreto 71/2009, de 2 de octubre.

Artículo 32. Infracciones graves.

a) ...

✐ Letra a) suprimida por art. 37.5 de Ley núm. 10/2010, de 16 diciembre.

b) La carencia del registro de control de asistencia de visitantes o del servicio de admisión de entrada en los locales autorizados para el juego.

c) Proceder a cualquier modificación de los datos de la inscripción en el Registro General del Juego sin notificación previa a la Administración cuando sea preceptiva.

d) La realización de acciones publicitarias al margen de la normativa establecida siempre que no supongan falta muy grave, en este caso, la infracción será imputable solidariamente al titular de la autorización, a la entidad o al particular anunciante, a la agencia que gestione o efectúe la publicidad y al medio publicitario que la difunda.

e) Negar a los órganos competentes la información periódica para la supervisión y gestión ordinaria de las actividades de juego y apuestas.

f) La inexistencia o mal funcionamiento de las medidas de seguridad de los locales.

g) Incumplir las normas técnicas previstas en el reglamento de cada juego.

h) La admisión de más jugadores o apostantes que los permitidos según el aforo máximo autorizado.

i) Las promociones de ventas no autorizadas mediante actividades análogas a las de los juegos permitidos e incluidos en el Catálogo de Juegos y Apuestas.

j) La transmisión de la titularidad de máquinas de juego sin la autorización correspondiente, así como el traslado de las mismas sin la preceptiva comunicación previa.

✐ Letra j) modificada por art. 8.8 de Ley núm. 7/2000, de 19 diciembre.

k) La falta de las hojas de reclamaciones en los locales autorizados para el juego, de los libros exigidos por la específica reglamentación, o la negativa a ponerlos a disposición de quienes lo reclamen, así como la no tramitación en el plazo previsto de las reclamaciones formuladas.

✐ Letra k) modificada por art. 8.8 de Ley núm. 7/2000, de 19 diciembre.

l) ...

✐ Letra l) suprimida por art. 37.5 de Ley núm. 10/2010, de 16 diciembre.

ll) ..

✐ Letra ll) suprimida por art. 37.5 de Ley núm. 10/2010, de 16 diciembre.

m) La contratación de personal carente del documento profesional o que lo tenga caducado.

n) La organización, gestión, instalación o explotación de juegos o apuestas en aquellos establecimientos no específicos de juego que carezcan de la correspondiente autorización administrativa previa o de la inscripción en el Registro General del Juego o de la autorización de instalación de máquinas de juego, o efectuarlas por personas distintas de las autorizadas.

✐ Letra n) modificada por art. 41.3 de Ley núm. 5/2008, de 23 diciembre.

ñ) La venta o el despacho de bebidas alcohólicas en salones recreativos o en dependencias anexas de servicio público.

o) La práctica de juegos y apuestas en establecimientos públicos, sociedades o asociaciones privadas, círculos de recreo tradicionales, clubes públicos o privados, cuya actividad estatutaria no sea la del juego, cuando la suma total de cada jugada o apuesta alcance o supere en tres veces el importe del Indicador Público de Renta de Efectos Múltiples diario o, en un período de veinticuatro horas, el cincuenta por cien en su indicador mensual.

✐ Letra o) modificada por art. 37.5 de Ley núm. 10/2010, de 16 diciembre.

p) La comisión de una infracción calificable como leve habiendo sido sancionada por dos infracciones leves cometidas en el período de un año.

q) Sobrepasar los límites horarios establecidos.

r) No llevar los libros de contabilidad exigidos o hacerlo incorrectamente ni realizar las auditorías establecidas en la presente Ley.

s) La explotación e instalación de máquinas de juego sin premio en metálico que carezcan de sus respectivas autorizaciones administrativas, así como el consentimiento, por parte de los titulares de los locales, de la instalación o funcionamiento de las mismas.

✐ Letra s) modificada por art. 43.5 de Ley núm. 6/2007, de 21 diciembre.

t) Permitir o consentir la organización, celebración y práctica de juegos o apuestas en establecimientos no específicos de juego que carezcan de la correspondiente autorización administrativa previa o de la inscripción en el Registro General del Juego o de la autorización de instalación de máquinas de juego, o efectuarlas por personas distintas de las autorizadas.

✐ Letra t) modificada por art. 41.3 de Ley núm. 5/2008, de 23 diciembre.

⇒ Desarrollado por art. 65 del Decreto 71/2009, de 2 de octubre.

Artículo 33. Infracciones leves.

a) La práctica de juegos y apuestas en establecimientos públicos, sociedades o asociaciones privadas, círculos de recreo tradicionales, clubes públicos o privados, cuya actividad estatutaria no sea la del juego cuando la suma total de cada jugada o apuesta supere las cuantías previstas en el ámbito de aplicación de la Ley, siempre que no constituya infracción grave.

✐ Letra a) modificada por art. 37.6 de Ley núm. 10/2010, de 16 diciembre.

b) La falta de conservación o exhibición en los establecimientos o en las máquinas de juego,

en su caso, de los documentos, libros, hojas de reclamaciones, letreros o marcas de fábrica, cuya exhibición venga exigida legal o reglamentariamente.

✐ Letra b) modificada por art. 8.11 de Ley núm. 7/2000, de 19 diciembre.

c) La llevanza inexacta o incompleta del registro de control de asistencia de visitantes.

d) ...

✐ Letra d) suprimida por art. 37.6 de Ley núm. 10/2010, de 16 diciembre.

e) Cualesquiera acciones u omisiones que supongan el incumplimiento de los requisitos o prohibiciones establecidos en la presente Ley y en las demás disposiciones que la desarrollen y no sean calificadas como infracciones graves o muy graves.

f) Proceder a la transmisión de acciones o participaciones sin la pertinente comunicación a la Administración.

✐ Letra f) añadida por art. 8.12 de Ley núm. 7/2000, de 19 diciembre.

⇒ Desarrollado por art. 66 del Decreto 71/2009, de 2 de octubre.

Artículo 34. Infracciones cometidas por jugadores y visitantes.

1. Son infracciones cometidas por jugadores y visitantes de locales donde se practica el juego:

a) La entrada en el local o la participación en el juego teniéndolo prohibido.

b) La utilización de fichas, cartones u otros elementos de juego que sean falsos conociendo su irregularidad.

c) La manipulación de máquinas o elementos de juego.

d) La participación en juegos o apuestas consideradas prohibidas o no autorizadas.

e) La interrupción de una partida o juego sin causa justificada.

f) La omisión de la colaboración debida a los agentes de la autoridad.

g) La perturbación en el orden en las salas de juego u otros locales donde se celebren actividades de juego.

h) La comisión, en general, de cualquier tipo de irregularidad en la práctica del juego, que represente un perjuicio para la persona o entidad organizadora del juego o para terceros.

2. Las infracciones a que se refiere el apartado 1 serán consideradas como leves, a excepción de las previstas en los apartados b) y c) que tendrán la consideración de graves.

Podrán ser sancionadas, en función de las circunstancias personales y materiales establecidas en el artículo 37.1, con la correspondiente multa y con la prohibición de entrada en establecimientos de juego o en aquellos locales circunstancialmente autorizados para la organización de juegos o apuestas para días determinados por un máximo de cinco años y comportarán, en cualquier caso, el comiso de los beneficios obtenidos.

✐ Modificado por art. 37.7 de Ley núm. 10/2010, de 16 diciembre.

Artículo 35. Responsabilidades de las infracciones.

1. La responsabilidad por las infracciones reguladas en la presente Ley alcanzará a las personas físicas o jurídicas que las cometan.

2. De las infracciones cometidas por los directivos, administradores o empleados en general, serán también directa y solidariamente responsables las personas o entidades para quienes aquéllos presten sus servicios.

3. En relación con la instalación de máquinas de juego, las infracciones por incumplimiento de los requisitos que debe reunir la máquina serán imputables al titular del establecimiento donde se encuentren instaladas máquinas de juego y a la empresa operadora, siempre que sea como consecuencia de una acción u omisión por malicia o imprudencia, negligencia o ignorancia inexcusable, y sin perjuicio de la responsabilidad que por estos hechos pueda corresponder al fabricante o importador.

Asimismo, las infracciones derivadas de la vulneración de las condiciones y requisitos de los locales donde se encuentren instaladas máquinas de juego, serán imputables a sus titulares y a la empresa operadora titular de las máquinas.

Artículo 36. Sanciones.

1. Las infracciones tipificadas en los artículos anteriores podrán ser sancionadas:

a) Las muy graves, con multa desde 6.000,01 hasta 450.000 euros.

b) Las graves, con multa desde 600,01 hasta 6.000 euros.

c) Las leves, con multa desde 100 hasta 600 euros.

✐ Ap. 1 modificado por art. 28.6 de Ley núm. 10/2003, de 19 diciembre.

2. En los casos de infracciones graves o muy graves, en atención a su naturaleza, así como a las circunstancias que concurran y a la trascendencia de la acción, podrán imponerse además las siguientes sanciones accesorias:

a) La suspensión, cancelación temporal o revocación definitiva de la autorización para la celebración, organización o explotación de juegos y apuestas.

b) La clausura o inhabilitación temporal o definitiva del establecimiento para actividades de juegos y de apuestas donde tenga lugar la celebración, organización o explotación de éstas.

c) La inhabilitación temporal o definitiva para ser titular de autorización respecto del juego y apuestas o para ejercer la actividad en empresas o lugares dedicados al juego.

d) La suspensión de la vigencia o la revocación de los documentos profesionales del infractor.

La suspensión, clausura o inhabilitación temporal anteriormente previstas podrán acordarse por un plazo no superior a cinco años.

3. Igualmente, en caso de falta de autorización para la organización, explotación o gestión de un juego o apuestas o revocación de la misma, la autoridad sancionadora podrá ordenar el comiso y la destrucción o inutilización de los componentes, máquinas o material de juego.

En cualquier caso, las sanciones implican el comiso de las apuestas percibidas y de los beneficios ilícitamente obtenidos, cuyo importe deberá ingresarse en la Hacienda Autonómica.

⇒ Desarrollado por art. 67 del Decreto 71/2009, de 2 de octubre.

Artículo 37. Graduación de las sanciones.

1. Para la imposición de la sanción se ponderarán las circunstancias personales y materiales que concurran en los hechos y, especialmente, la intencionalidad del infractor, el daño producido tanto a terceros como a la Administración, la peligrosidad de la conducta, la trascendencia social y económica de la acción, la reincidencia o reiteración, aplicando en todo caso los criterios de proporcionalidad entre la infracción cometida y la cuantía y efectos de la sanción, que no podrá ser en ningún caso inferior al triple del beneficio ilícitamente obtenido.

2. En los establecimientos cuya actividad principal no sea el juego o las apuestas, la sanción de la clausura del establecimiento, tanto definitiva como temporal, podrá afectar exclusivamente a la actividad del juego o apuestas, o a la totalidad de la actividad del establecimiento.

3. Si el imputado reconoce su responsabilidad con anterioridad al comienzo del plazo previsto para dictar la resolución, se podrá aplicar una reducción del 30 por 100 sobre el importe de la sanción pecuniaria propuesta. En este caso, se resolverá imponiendo la sanción que proceda sin más trámite.

Esta reducción se condiciona a que se efectúe el pago en período voluntario sin haber solicitado aplazamiento o fraccionamiento, y a que no se interponga recurso contra la resolución ni contra la liquidación derivada de la misma.

✐ Ap. 3 añadido por art. 28.6 de Ley núm. 9/2004, de 22 diciembre.

Artículo 38. Prescripción y caducidad de las infracciones y las sanciones.

1. Las infracciones leves prescribirán a los diez meses de su comisión, las graves a los dos años y las muy graves a los cuatro años.

El plazo de prescripción de las infracciones comenzará a contarse desde el día en que la infracción se hubiera cometido. Interrumpirá la prescripción la iniciación, con conocimiento del interesado, del procedimiento sancionador, reanudándose el plazo de prescripción si el expediente sancionador estuviera paralizado durante más de un mes por causa no imputable al presunto responsable.

2. Las sanciones impuestas por infracciones muy graves prescribirán a los tres años, las impuestas por infracciones graves a los dos años y las impuestas por infracciones leves al año.

3. Caducará el procedimiento sancionador transcurrido seis meses desde su iniciación sin que se hubiere dictado resolución, a menos que dicha dilación trajera causa, directa o indirectamente, en acciones u omisiones imputables al interesado.

Artículo 39. Órgano sancionador.

1. Corresponderá al titular de la Consejería competente en la materia la imposición de las sanciones consecuencia de la comisión de infracciones graves y muy graves, y al Director General de Tributos y Tesorería las correspondientes a las infracciones leves.

2. Corresponderá al Gobierno de La Rioja la imposición de las sanciones para las infracciones muy graves cuya cuantía sea superior a 10.000.001 pesetas, así como las accesorias que supongan la revocación definitiva de las autorizaciones administrativas afectadas, la clausura definitiva de los locales y la inhabilitación definitiva para ser titular de autorizaciones de juego o apuestas.

Artículo 40. Procedimiento sancionador.

1. El procedimiento sancionador aplicable a las infracciones establecidas en la presente Ley será el regulado por el Capítulo V, del Título V de la Ley 3/1995, de 8 de marzo, de Régimen Jurídico del Gobierno y la Administración Pública de la Comunidad Autónoma de La Rioja.

2. No obstante lo anterior, caso de que el inculpado no efectúe alegaciones, presente documentos ni solicite la práctica de pruebas frente al acuerdo de iniciación del procedimiento, dicho acuerdo podrá ser considerado como propuesta de resolución, cuando contenga un pronunciamiento preciso acerca de la responsabilidad imputada, comprendiendo hechos, calificación jurídica, valoración y sanción a imponer, así como la normativa de aplicación.

Artículo 41. Medidas cautelares.

1. El órgano competente sancionador podrá adoptar, previa o simultáneamente a la instrucción del expediente, como medida cautelar, cuando existan indicios racionales de infracción grave o muy grave, el precinto y depósito de las máquinas, del material y del dinero relacionado con las actividades de juego y apuestas utilizados para practicarlo, así como las máquinas o elementos de juego.

2. Asimismo, podrá acordar la suspensión de las autorizaciones y el cierre inmediato de los establecimientos en que se organice la práctica de juegos sin la autorización requerida.

3. Los agentes de la autoridad, así como los funcionarios encargados o habilitados específicamente para el ejercicio de las funciones de inspección, podrán adoptar las medidas cautelares establecidas en los apartados 1 y 2. En todo caso, el órgano competente deberá confirmar o levantar la medida cautelar adoptada, que quedará sin efecto si transcurrido el plazo de un mes no se hubiese comunicado la ratificación de la medida, sin perjuicio de la iniciación del oportuno expediente sancionador.

⇒ Desarrollado por art. 70 del Decreto 71/2009, de 2 de octubre.

TÍTULO VII

DE LA INSPECCIÓN DEL JUEGO Y LAS APUESTAS

⇒ Artículo 24 Ley 13/2011, de 27 de mayo. Vid. parágrafo 3.
Artículos 57, 93-102, 107.3 y 130.2, Ley 30/1992, de 26 de noviembre. Vid. parágrafo 29.2.
Disposición Final Octava Ley 13/2011, de 27 de mayo, por la que se modifica el artículo 8.1 de la Ley 2/2011, de 4 de marzo, de Economía Sostenible, para que la nueva entidad aparezca en la relación de «reguladores» junto con la Comisión Nacional de Energía, la Comisión del Mercado de Telecomunicaciones y la Comisión Nacional del Sector Postal. Vid. parágrafo 3.
Artículo 24 Ley 50/1997, de 27 de noviembre, del Gobierno.
Ley 15/2007, de 3 de julio, de Defensa de la Competencia.
Disposición Final 1ª Real Decreto 1613/2011, de 14 de noviembre. Vid. parágrafo 4.

Artículo 42. Inspección y control.

1. Las funciones de inspección y control de los aspectos administrativos y técnicos del juego, así como de las empresas y locales relacionadas con esta actividad en el ámbito de la Comunidad Autónoma serán ejercidas por funcionarios habilitados por la Consejería competente en la materia, sin perjuicio de la colaboración con la Administración del Estado realizada a través del Servicio de Control de Juegos de Azar de la Jefatura Superior de Policía.

2. Dichos funcionarios, que estarán integrados en la Unidad correspondiente de la Consejería competente en la materia, tendrán la consideración de agentes de la autoridad en el ejercicio de sus funciones, gozando como tales de la protección que les dispensa la legislación vigente. Asimismo estarán facultados para examinar los locales, máquinas, documentos y todo cuanto pueda servir de información para el cumplimiento de su misión.

3. Las personas físicas o jurídicas titulares de las autorizaciones o establecimientos de que se trate, sus representantes legales y en definitiva las personas que, en su caso, se encuentre al frente de la actividad en el momento de inspección tendrán la obligación de facilitar a los inspectores y a

su personal auxiliar el acceso a los locales y a sus diversas dependencias, así como el examen de los libros, registros y documentos que necesiten para efectuar la inspección.

4. Las inspecciones podrán iniciarse de oficio o a instancia de parte y las resoluciones correspondientes deberán notificarse a los interesados de conformidad con lo previsto en la normativa reguladora del procedimiento.

5. El resultado de las inspecciones se documentará mediante las correspondientes actas, las cuales deberán ser firmadas por funcionarios adscritos a la inspección de juego a que se refiere el apartado 1 y por el responsable o uno de los ocupantes del local. Dicho personal entregará una copia a la persona que haya autorizado la entrada en el local, quien podrá hacer constar las observaciones pertinentes que deseen, y si se negasen a estar presentes o a firmarlas, así se especificará.

TÍTULO VIII

TASA POR ACTUACIONES ADMINISTRATIVAS DE JUEGO

⇒ Real Decreto-Ley 16/1977, de 25 de febrero, Vid. parágrafo 2.
Título VII, artículo 49, Disposición transitoria sexta y Disposición Final Séptima de la Ley 13/2011, de 27 de mayo, Vid. parágrafo 3.
Artículo 6.2 Ley Orgánica 8/1980, de 22 de septiembre, de Financiación de las Comunidades Autónomas.
Artículo 35 de la Ley 58/2003, de 17 de diciembre, General Tributaria.
Ley 6/2002, 18 de octubre, de Tasas y Precios Públicos de la Comunidad Autónoma de La Rioja.

Artículo 43. Tasas por juego.

La tasa de servicios prestados por la Dirección General de Tributos y Tesorería de la Consejería competente en la materia, será la que determine la vigente Ley de Tasas y Precios Públicos de la Comunidad Autónoma de La Rioja.

Artículo 44. Recaudación.

La recaudación obtenida por los ingresos provenientes de las multas y sanciones previstas en la ley se destinará, preferentemente, a la financiación de los programas de rehabilitación de ludópatas, a las asociaciones que tengan esta finalidad y a programas sociales, educativos y de salud pública de carácter general.

✐ Modificado por art. 40.3 de Ley núm. 7/2011, de 22 diciembre.

Disposición adicional primera.

Las fianzas que a la entrada en vigor de la presente Ley estuvieran constituidas a disposición de la Administración de la Comunidad Autónoma de La Rioja, en virtud del artículo 10 de la Ley estatal 34/1987, de 26 de diciembre, y sus disposiciones reglamentarias de desarrollo, se entenderán afectas a las obligaciones derivadas de esta Ley.

Jurisprudencia.

– AP La Rioja (Sección 1ª) Auto de 13 de noviembre de 2006.

Disposición adicional segunda.

A efectos de lo dispuesto en el apartado séptimo del artículo 3 del Real Decreto-ley 16/1977, de 25 de febrero, y conforme con lo establecido en el artículo 13.seis de la Ley 14/1996, de 30 de diciembre, el devengo del tributo que grava los juegos de suerte, envite o azar, en caso de explotación de máquinas recreativas con premio, o de tipo «B», y de azar, o de tipo «C», será el siguiente:

1. El tributo que grava la explotación de máquinas de los tipos «B» y «C» será exigible por años naturales, devengándose el 1 de enero de cada año en cuanto a aquellas que fueron autorizadas en años anteriores. En el primer año de explotación de la máquina, el devengo coincidirá con la autorización, abonándose el importe correspondiente en su cuantía total anual, salvo que la autorización se otorgue a partir del 1 de julio de cada año, en cuyo caso, se abonará únicamente el 50% del tributo.

2. El ingreso del tributo se realizará en pagos fraccionados trimestrales iguales que se efectuarán en los siguientes períodos:

Primer período: del 1 al 20 de marzo.

Segundo período: del 1 al 20 de junio.

Tercer período: del 1 al 20 de septiembre.

Cuarto período: del 1 al 20 de diciembre.

No obstante, en el primer año de explotación, el pago de los trimestres ya vencidos o corrientes

deberá hacerse en el momento de la autorización, abonándose los restantes de la forma establecida en el párrafo anterior.

3. La Consejería competente en la materia podrá aprobar los modelos y establecer los plazos en que se efectuarán las declaraciones e ingresos, así como dictar las normas precisas para la gestión y liquidación del tributo sobre el juego que grava la explotación de máquinas de los tipos «B» y «C».

Disposición transitoria primera.

En tanto que el Gobierno de La Rioja no haga uso de las facultades reglamentarias que le otorga la presente Ley, se aplicarán las disposiciones generales dictadas por la Administración de la Comunidad Autónoma de La Rioja en todo lo que no se opongan a esta Ley.

Disposición transitoria segunda.

Las autorizaciones temporales concedidas con anterioridad a la entrada en vigor de esta Ley seguirán siendo válidas durante el plazo de vigencia que en ellas se hubiere indicado. Su renovación posterior deberá realizarse con arreglo a las disposiciones de esta Ley y, en su caso, a las reglamentarias que la complementen.

Disposición transitoria tercera.

Los establecimientos autorizados, a que se hace referencia en el artículo 12 de esta Ley, deberán adaptarse a la misma en el plazo de un año a partir de su entrada en vigor.

Disposición transitoria cuarta.

En tanto no se establezcan reglamentariamente las garantías para el usuario y las tecnologías a emplear en la gestión no se concederán autorizaciones administrativas para el desarrollo del juego de boletos y loterías.

Disposición transitoria quinta.

El Gobierno de La Rioja regulará las actividades del juego y de las apuestas, dentro del ámbito de la Comunidad Autónoma, en el plazo de un año a partir de la entrada en vigor de la presente Ley.

Disposición derogatoria única.

Quedan derogadas cuantas disposiciones se opongan a lo establecido en la presente Ley.

Disposición fina primera.

Se faculta al Gobierno de La Rioja para dictar las disposiciones reglamentarias de desarrollo y ejecución de lo establecido en la presente Ley, y para distribuir entre sus órganos las facultades que en la misma se le atribuyen. Dichas disposiciones deberán ser aprobadas en el plazo de dos años a partir de la entrada en vigor de esta Ley.

Disposición fina segunda.

El Gobierno de La Rioja y, en su caso, el titular de la Consejería competente en la materia dictará las disposiciones para la creación y adaptación de los órganos administrativos necesarios para el cumplimiento de lo preceptuado en esta Ley.

Disposición fina tercera.

La presente Ley entrará en vigor al día siguiente de su publicación en el «Boletín Oficial de La Rioja».

Por tanto, ordeno a todos los ciudadanos cumplan y cooperen al cumplimiento de la presente Ley y a los Tribunales y Autoridades la hagan cumplir.

O) País Vasco

§ 23 LEY 4/1991, DE 8 NOVIEMBRE. REGULACIÓN DE LOS JUEGOS

(BOPV núm. 237, de 25 noviembre [LPV 1991, 302])

⇒ En el País Vasco, véase:
Decreto 39/2012, de 20 de marzo, por el que se aprueba el Reglamento de casinos de juego
Orden de 28 de junio de 2012.
Orden de 7 de julio de 2011.
Orden de 28 de febrero de 2011.
Decreto 600/2009, de 17 de noviembre.
Orden de 21 de julio de 2008.
Decreto 95/2005, de 19 de abril.
Decreto 68/2005, de 5 de abril.
Decreto 31/2004, de 10 de febrero.
Decreto 25/2012, de 28 de febrero.
Orden de 27 de junio de 2002.
Orden de 18 de diciembre de 2001.
Orden de 21 de diciembre de 2000.
Decreto 142/1990, de 29 de mayo.
Orden de 23 de noviembre de 1994.
Decreto 277/1996, de 26 de noviembre.
Orden de 2 de septiembre de 1991.
Decreto 314/1994, de 19 de julio.

La presente Ley se dicta en desarrollo de la competencia exclusiva que, en materia de juego, se halla atribuida a la Comunidad Autónoma del País Vasco a tenor del art. 10.35 del Estatuto de Gernika.

Dicha norma regula con rango de Ley la actividad del juego con una pretensión globalizadora y de generalidad, instaurando una normativa que contempla exhaustivamente los diversos factores humanos y materiales que concurren en el desarrollo del juego.

El sector del juego se considera como una parte del entramado económico vasco, permitiendo a la Administración facultades de intervención en orden a la planificación y control del juego, basándose el diseño establecido en el equilibrio de la oferta de las diversas actividades de juego, poniendo límites al desarrollo incontrolado de cada subsector pero respetando la realidad social que supone la preferencia de sus usuarios.

En el orden de los principios la Ley condiciona la explotación del juego a la obtención previa de autorización administrativa, se deja extramuros de la legalidad el juego ilegal o no autorizado, conceptos que se asimilan, se protegen los derechos de los menores de edad y de las personas que tengan reducidas sus facultades volitivas, impidiendo su participación en el desarrollo de los juegos de los que resulte la obtención de premios, sancionándose enérgicamente a los contraventores de esta norma, se establece un ámbito normativo sin pretensión de incitar al juego ni impedirlo, con la finalidad de establecer unas reglas generales que garanticen al ciudadano la seguridad jurídica y permita al Gobierno establecer unas líneas de actuación en materia de juego adaptadas a la realidad social. Asimismo la Ley, respetando los principios básicos de libertad individual y de empresa, posibilita la acción equilibradora y correctora de la Administración, garantizando la igualdad ante la Ley de todos los ciudadanos en orden a ser titulares de las autorizaciones para la explotación de los juegos.

La Ley, en términos generales, contempla todas las posibles actividades del juego y las apuestas, incluidas las relacionadas con el deporte rural y tradicional del País Vasco, señala un criterio de temporalidad en la detentación de autorizaciones de juego y permisos de explotación, establece por arriba el límite cuantitativo de los aforos máximos respecto a toda clase de juegos, residencia en el Consejo de Gobierno la confección del Catálogo de juegos autorizados, crea el Registro Central del Juego para controlar y centralizar los aspectos administrativos del juego, alumbra el Consejo Vasco de Juego como órgano de coordinación y estudio donde se hallan representadas las Administraciones

de la Comunidad Autónoma así como, eventualmente, los sectores profesionales relacionados con el juego.

Por último, se establece un régimen sancionador tipificando las infracciones y sanciones administrativas, de acuerdo con los principios de legalidad, tipicidad, responsabilidad y proporcionalidad, atribuyendo la competencia sancionadora a diversos órganos en base al eje Departamento de Interior-Consejo de Gobierno, al objeto de reconducir a la legalidad las acciones u omisiones que vulneren las normas establecidas.

CAPÍTULO I

Disposiciones generales

Artículo 1. Objeto.

✐ Modificado por art. 1 de Ley núm. 7/2012, de 23 abril.

1. La presente Ley tiene por objeto la regulación, en el ámbito territorial de la Comunidad Autónoma del País Vasco, de todas las actividades relativas al juego y apuestas, en todas sus modalidades y denominaciones, incluyendo las realizadas por medios electrónicos, informáticos o telemáticos o por cualquier otro medio de comunicación a distancia, conforme a lo establecido en el artículo 10.35 del Estatuto de Autonomía del País Vasco.

2. Quedan excluidos del ámbito de la presente Ley:

a) Los juegos o competiciones de puro pasatiempo o recreo constitutivos de usos sociales de carácter tradicional, familiar o amistoso, siempre que los jugadores o personas ajenas a estos no hagan de ellos objeto de explotación lucrativa.

Asimismo, quedarán excluidos de la presente Ley los juegos o competiciones deportivas, con o sin ánimo de lucro. Tal exclusión no se extenderá a las apuestas sobre tales juegos o competiciones deportivas.

b) Las máquinas recreativas de mero pasatiempo que, a cambio de un precio, conceden un tiempo de uso o de juego cuyo desarrollo está previamente controlado o programado, o, como único aliciente adicional, la devolución del importe de la partida, en metálico o su equivalente en especie o fichas canjeables por bienes de cualquier naturaleza, la posibilidad de prolongación de la propia partida o la obtención de otras partidas adicionales por el mismo importe inicial.

⇒ Artículo 2.2 Ley 13/2011, de 27 de mayo. Vid. parágrafo 3.
Ley Orgánica 9/1992, de 23 de diciembre, de Transferencia de Competencias a Comunidades Autónomas que accedieron a la autonomía por la vía del artículo 143 de la Constitución.
Artículo 5 Ley 30/1992, de 26 de noviembre. Vid. parágrafo 29.2.

Artículo 2. Ámbito.

1. Se incluyen en el ámbito de la presente Ley:

a) La totalidad de los juegos incluidos en el correspondiente Catálogo de Juegos de la Comunidad Autónoma del País Vasco. El Catálogo deberá recoger la totalidad de los juegos de azar, apuestas, sorteos, rifas, tómbolas, combinaciones aleatorias y, en general, todas aquellas actividades en las que se aventuren cantidades de dinero u otros objetos económicamente evaluables sobre los resultados, con independencia de que predominen en ellos la habilidad, destreza o maestría de los participantes, o sean exclusiva o primordialmente de suerte, envite o azar, tanto si se desarrollan mediante la utilización de máquinas automáticas como si se llevan a cabo a través de la realización de actividades humanas.

b) Las empresas dedicadas a la explotación de juegos, a la fabricación, distribución y comercialización en general de materiales de juego, así como otras actividades conexas.

c) Los locales y establecimientos donde se lleven a cabo las actividades mencionadas en el apartado a) de este artículo.

d) Las personas que intervengan en las actividades y empresas anteriormente reseñadas, así como los usuarios de los juegos.

2. A los efectos de la presente Ley, se entiende por apuesta aquella actividad de juego por la que se arriesga una cantidad de dinero sobre los resultados de un acontecimiento previamente determinado, de desenlace incierto y ajeno a las partes intervinientes en la apuesta.

⇒ Artículos 2.2 y 6 Ley 13/2011, de 27 de mayo. Vid. parágrafo 3.
RDL 16/1977, de 25 de febrero y sus desarrollos posteriores en las CCAA, que regulan los juegos de gestión privada.
Ley 17/2009, sobre el libre acceso a las actividades de servicios y su ejercicio.

Artículo 3. Catálogo de Juegos.

1. Corresponderá al Consejo de Gobierno aprobar el Catálogo de Juegos, en el que se especificarán sus distintas denominaciones, modalidades posibles, elementos y personas necesarios para practicarlos y reglas esenciales para su desarrollo.

2. Los principios básicos que orientarán la redacción del Catálogo son:

a) La transparencia en el desarrollo de los juegos.

b) La garantía de que no se produzcan fraudes.

c) La prevención de los perjuicios a terceros.

d) La posibilidad de la intervención y control por parte de la Administración.

3. El Catálogo de Juegos autorizados en la Comunidad Autónoma del País Vasco incluirá, al menos, los juegos siguientes:

a) Bingo, en sus distintas modalidades.

b) Los que se desarrollen mediante el empleo de máquinas recreativas, recreativas con premio y de azar.

c) Apuestas basadas en actividades deportivas o de competición, entre las que se incluirán las propias del deporte rural.

d) Toda clase de juegos de boletos y loterías.

e) Las rifas, tómbolas y combinaciones aleatorias.

f) Aquellos juegos que tradicionalmente se han desarrollado en casinos.

4. Se consideran prohibidos aquellos juegos que no estén incluidos en el Catálogo de Juegos de la Comunidad Autónoma del País Vasco, así como aquellos que estándolo se realicen sin la oportuna autorización o en forma, lugares o por personas distintas de los que se especifiquen en las autorizaciones y en las correspondientes normas legales aplicables.

5. Se entiende por combinación aleatoria la realización de sorteos por cualquier medio y soporte, incluido el telemático y electrónico, que, con fines estrictamente publicitarios o promocionales de un producto o servicio, y teniendo como contraprestación el consumo del bien o servicio objeto de publicidad, ofrecen determinados premios en metálico, especies o servicios, siempre que la participación del público en estas actividades sea gratuita y en ningún caso exista sobreprecio o tarifación adicional alguna cualquiera que fuere el procedimiento o sistema a través del que se realice.

Los premios de las combinaciones aleatorias deberán, con carácter previo a la fecha de celebración de estas, ser adquiridos e instalados o depositados en lugares en los que pueda constatarse su existencia o constituirse aval por la cuantía de su valor.

La reglamentación sectorial correspondiente determinará el resto de requisitos exigibles a las combinaciones aleatorias para garantizar la transparencia en los procedimientos de asignación o distribución de papeletas o participaciones y de asignación de los premios, así como en cuanto a la publicidad a realizar.

✐ Ap. 5 añadido por art. 2 de Ley núm. 7/2012, de 23 abril.

⇒ Disposición Adicional Cuarta de la Ley 13/2011, de 27 de mayo. Vid. parágrafo 3.
Decreto 277/1996, de 26 de noviembre, aprueba el Catálogo de Juegos. Vid. parágrafo 45.1.
Decreto 31/2004, de 10 de febrero, que aprueba el Reglamento del juego del bingo de la Comunidad Autónoma de Euskadi.
Decreto 95/2005, de 19 de abril, que aprueba el Reglamento de Apuestas de la Comunidad Autónoma de Euskadi.
Decreto 314/1994, de 19 de julio, regula el Juego mediante boletos.
Orden de 28 de junio de 2012, aprueba el reglamento del juego del bingo electrónico.
Orden de 2 de septiembre de 1991, regula los sorteos mediante combinaciones aleatorias.
Decreto 68/2005, de 5 de abril, lleva a cabo la regulación de las Apuestas Hípicas en la Comunidad Autónoma de Euskadi.
Decreto 600/2009, de 17 de noviembre, por el que se aprueba el Reglamento de máquinas y sistemas de juego.
Decreto 39/2012, de 20 de marzo, por el que se aprueba el Reglamento de casinos de juego.

Artículo 4. Criterios de planificación del juego.

Corresponderá asimismo al Consejo de Gobierno aprobar la planificación de los juegos, con arreglo a los siguientes criterios:

1. Impedir actividades monopolísticas y oligopolísticas.

2. La planificación comprenderá a todos los locales donde se puedan desarrollar juegos y apuestas de conformidad con esta ley, con independencia de su titularidad pública o privada.

✐ Ap. 2 añadido por art. 3 de Ley núm. 7/2012, de 23 abril.

3. Considerar las repercusiones económicas y tributarias derivadas de la actividad de juego.

✐ Ap. 3 renumerado por art. 3 de Ley núm. 7/2012, de 23 abril. Su anterior numeración era Ap. 2.

4. No fomentar su hábito, en particular en relación con los menores de edad y, en general, con aquellas personas que tengan reducidas sus capacidades volitivas, así como reducir sus efectos negativos.

✐ Ap. 4 renumerado por art. 3 de Ley núm. 7/2012, de 23 abril. Su anterior numeración era Ap. 3.

⇒ Artículo 8 Ley 13/2011, de 27 de mayo. Vid. parágrafo 3.

Artículo 5. Autorizaciones.

1. Corresponderá al Departamento de Interior la concesión con carácter reglado de las autorizaciones para la realización de las actividades reguladas en esta Ley, así como la exigencia de las correspondientes fianzas que aseguren el cumplimiento de las disposiciones que regulen el ejercicio de las mismas en todos sus aspectos.

2. Para la concesión de autorizaciones de explotación de los juegos regulados en los aps. d) y e) del art. 3 núm. 3 de esta Ley, se considerarán especialmente las solicitudes de aquellas instituciones, entidades o asociaciones con fines benéficos y asistenciales y sin ánimo de lucro, siempre que la explotación sea gestionada directamente por la entidad autorizada y en la forma que reglamentariamente se determine.

En la explotación de las modalidades de juego mencionadas podrá participar conjuntamente la Administración con la entidad autorizada, de modo que se garantice la adecuación de ésta a los fines que le sean propios. El Consejo de Gobierno determinará la forma de dicha participación.

3. Las autorizaciones para la explotación de los tipos de juegos previstos en el artículo 3 de esta ley son intransferibles y serán válidas siempre que durante la vigencia de las mismas se cumplan todos los requisitos establecidos por la normativa vigente.

✐ Ap. 3 modificado por art. 4 de Ley núm. 7/2012, de 23 abril.

4. Las autorizaciones podrán ser revocadas y dejadas sin efecto cuando durante su período de vigencia se pierdan todas o algunas de las condiciones que determinaron su otorgamiento, sin perjuicio de las sanciones a que hubiera lugar de acuerdo con lo dispuesto en el Capítulo IV de la presente Ley.

5. No se exigirá autorización administrativa previa para la organización, celebración y desarrollo de combinaciones aleatorias a las que se refiere el apartado 5 del artículo 3 de esta ley.

En tales casos, la empresa organizadora deberá presentar una declaración responsable ante la dirección competente en materia de juego del inicio de la combinación aleatoria.

La declaración responsable permitirá el desarrollo de la actividad, desde el día de su presentación, sin perjuicio de las facultades de comprobación, control e inspección atribuidas a la dirección competente en materia de juego.

En el documento presentado el organizador declarará, bajo su responsabilidad, que cumple con los requisitos establecidos en la correspondiente reglamentación sectorial, que dispone de la documentación que así lo acredita y que se compromete a mantener su cumplimiento durante la vigencia de la actividad.

✐ Ap. 5 añadido por art. 5 de Ley núm. 7/2012, de 23 abril.

⇒ Título III y Disposición transitoria séptima de la Ley 13/2011, de 27 de mayo. Vid. parágrafo 3.
Artículos 3, 8, 9, 12 y 19 Real Decreto 1614/2011, de 14 de noviembre. Vid. parágrafo 5.
Capítulo VIII del Decreto 600/2009, de 17 de noviembre, que aprueba el Reglamento de máquinas de juego, auxiliares e instalaciones del País Vasco.
Artículo 5 del Decreto 314/1994, de 19 de julio, que regula el Juego mediante boletos.
Capítulo II del Decreto 31/2004, de 10 de febrero, que aprueba el Reglamento del juego del bingo de la Comunidad Autónoma de Euskadi.
Capítulo II del Decreto 95/2005, de 19 de abril, que aprueba el Reglamento de Apuestas de la Comunidad Autónoma de Euskadi.
Capítulo III del Decreto 68/2005, de 5 de abril, de Apuestas Hípicas en la Comunidad Autónoma de Euskadi.
Artículo 3 del Decreto 39/2012, de 20 de marzo, por el que se aprueba el Reglamento de casinos de juego.
Artículo 42 Ley 30/1992, de 26 de noviembre, de Régimen Jurídico de las Administraciones Públicas y del Procedimiento Administrativo Común. Vid. parágrafo 29.2.
Artículos 6, 8, 14, 15, 17 Real Decreto 1614/2011, de 14 de noviembre, Vid. parágrafo 5.
Artículo 3 letras c), d), e) y f) Ley 13/2011, de 27 de mayo. Vid. parágrafo 3.
Ley 10/2010, de 28 de abril, de prevención del blanqueo de capitales. Vid. parágrafo 28.4.

Artículo 6. Publicidad.

1. El Consejo de Gobierno regulará el régimen de publicidad del juego en el exterior de los locales y en los medios de comunicación.

2. Reglamentariamente se determinará:

a) El régimen de publicidad en el interior de los locales.

b) El establecimiento de las normas oportunas tendentes a garantizar el adecuado conocimiento de las reglas y condiciones en que se desarrolle cada juego por parte de sus usuarios.

⇒ Capítulo VI Sección 6ª Decreto 600/2009, de 17 de noviembre, que aprueba el Reglamento de máquinas de juego, auxiliares e instalaciones del País Vasco.
Artículo 29 del Decreto 95/2005, de 19 de abril, que aprueba el Reglamento de Apuestas de la Comunidad Autónoma de Euskadi.
Capítulo VI del Decreto 68/2005, de 5 de abril, que lleva a cabo la regulación de las Apuestas Hípicas en la Comunidad Autónoma de Euskadi.
Ley 34/1988, de 11 de noviembre, General de Publicidad. Vid. parágrafo 27.1.
Ley 7/2010, de 31 de marzo, General de la Comunicación Audiovisual. Vid. parágrafo 27.7.
Real Decreto 1624/2011, de 14 de noviembre, que aprueba el Reglamento de desarrollo de la Ley 7/2010 de 31 de marzo, General de la Comunicación Audiovisual. Vid. parágrafo 27.8.

Artículo 7. Reglamentaciones específicas.

El Departamento de Interior aprobará las reglamentaciones específicas de los juegos incluidos en el Catálogo, determinando como mínimo:

l. El ámbito de aplicación.

2. Los requisitos que deberán cumplir las personas físicas o jurídicas o entidades que puedan ser autorizadas para explotar el juego de que se trate.

3. Las condiciones de inscripción en el Registro correspondiente.

4. El régimen de tramitación, concesión, modificación, renovación, caducidad, revocación y, en su caso, cesión de las autorizaciones necesarias.

5. Los establecimientos o locales donde puedan practicarse o donde puedan producirse los resultados condicionantes, así como, en su caso, las normas técnicas, aforos y distancias mínimas entre los mismos.

6. La cuantía máxima de las apuestas, el valor máximo de la ganancia por unidad de apuesta y, en su caso, velocidad de juego.

7. Los horarios de apertura y cierre de los locales de juego.

8. Los requisitos a reunir por el personal que preste sus servicios en empresas o entidades dedicadas a la explotación de juegos.

9. Las normas técnicas de homologación de los componentes o elementos de juego.

10. El régimen de gestión y explotación.

11. La documentación exigible a efectos de inspección y control administrativo.

12. El régimen específico de publicidad.

13. El régimen de infracciones y sanciones, de acuerdo con lo previsto en la presente Ley.

Artículo 8. Registro Central del Juego.

1. Dependiente de la Dirección de Juego y Espectáculos del Departamento de Interior, el Registro Central del Juego de la Comunidad Autónoma del País Vasco contendrá, a través de los modelos de inscripción que, en su caso, se aprueben, los datos relativos a las personas físicas o jurídicas que se dediquen a la explotación económica del juego, fabricantes, locales autorizados para la práctica de juegos, máquinas de juego, permisos de explotación e instalación y otros datos de interés relativos a las actividades de juego, así como cuantos cambios de titularidad y demás modificaciones se produzcan en estos datos.

2. La inscripción en el Registro Central de Juego será requisito indispensable para el desarrollo de actividades de juego en la Comunidad Autónoma del País Vasco.

⇒ Apartado 1 con artículo 22 Ley 13/2011, de 27 de mayo. Vid. parágrafo 3.
Título III (capítulos I, II, IV) del Real Decreto 1614/2011, de 14 de noviembre. Vid. parágrafo 5.
Decreto 142/1990, de 29 de mayo, crea el Consejo Vasco y el Registro del Juego de la Comunidad Autónoma vasca. Vid. parágrafo 45.2.

Artículo 9. Homologación.

Corresponde a la Dirección de Juego y Espectáculos determinar, homologar e inspeccionar los materiales, componentes, instrumentos o elementos de juego a autorizar en la Comunidad Autónoma del País Vasco.

⇒ Capítulo IV del Decreto 600/2009, de 17 de noviembre, que aprueba el Reglamento de máquinas de juego, auxiliares e instalaciones del País Vasco.
Capítulo III del Decreto 95/2005, de 19 de abril, que aprueba el Reglamento de Apuestas de la Comunidad Autónoma de Euskadi.
Orden de 7 de julio de 2011, que lleva a cabo la homologación de los sistemas y elementos de juego para la explotación de apuestas a través de sistemas telemáticos por las empresas adjudicatarias de apuestas.
Artículo 2 Decreto 314/1994, de 19 de julio, que regula el Juego mediante boletos.
Artículo 16 Ley 13/2011, de 27 mayo. Vid. parágrafo 3.
Capítulo III del Real Decreto 1613/2011, de 14 de noviembre. Vid. parágrafo 4.

CAPÍTULO II

De los establecimientos y de los distintos juegos y sus elementos

Artículo 10. Establecimientos autorizados.

1. La práctica de los juegos a que se refiere esta Ley podrá autorizarse en los locales siguientes:

a) Casinos de juego.

b) Salas de bingo.

c) Salones de juego.

d) Salones recreativos.

e) Hipódromos, pistas de concursos hípicos, frontones u otros establecimientos o lugares donde se desarrollen actividades susceptibles de ser objeto de apuestas.

2. Con las limitaciones que se establezcan, podrá autorizarse la explotación de máquinas de juego y venta de boletos, así como el cruce de apuestas autorizadas, en los establecimientos de hostelería.

3. Podrá autorizarse la instalación de máquinas tipo AR o recreativas de redención en lugares de recreo.

✐ Ap. 3 modificado por art. 6 de Ley núm. 7/2012, de 23 abril.

⇒ Capítulo VI Sección 3ª del Decreto 600/2009, de 17 de noviembre, que aprueba el Reglamento de máquinas de juego, auxiliares e instalaciones del País Vasco.

Artículo 11. Casinos de juego.

1. Tendrán la consideración legal de casinos los locales o establecimientos que hayan sido autorizados para la práctica de todos o algunos de los juegos resultantes:

– Ruleta francesa.

– Ruleta americana.

– Bola o «boule».

– Veintiuno o «Black Jack».

– Treinta y cuarenta.

– Punto y blanca.

– Ferrocarril, «Baccara» o «Chemin de Fer».

– «Baccara» a dos paños.

– Dados.

Podrán también practicarse en los casinos, previa autorización específica, los juegos autorizados para salas de bingo y salones de juego, así como la instalación de máquinas de tipo C.

2. Asimismo, tendrán la consideración legal de casinos, los buques que hayan sido autorizados por la Comunidad Autónoma del país Vasco para organizar y explotar juegos de los previstos en el número anterior.

3. Los casinos de juego se proyectarán para un aforo mínimo de trescientos jugadores y un máximo de seiscientos, incluyendo todos los juegos que sean objeto de autorización.

4. El Consejo de Gobierno determinará el número máximo de casinos en la Comunidad Autónoma Vasca, así como su distribución geográfica. Las autorizaciones deberán adjudicarse mediante

concurso público, en el que se valorarán, entre otros aspectos, la solvencia de los promotores y el programa de inversiones.

5. Los casinos deberán disponer, como mínimo, de los siguientes servicios:

a) Servicio de bar.

b) Servicio de restaurante.

c) Sala de estar.

6. Las autorizaciones para la explotación de casinos de juego se concederán por un período de diez años renovables.

⇒ Decreto 39/2012, de 20 de marzo, por el que se aprueba el Reglamento de casinos de juego.

Artículo 12. Bingos.

1. Las salas de bingo son locales específicamente autorizados para la práctica del juego del bingo, mediante cartones oficialmente homologados, cuya venta se efectuará exclusivamente dentro de la sala donde se desarrolla el juego.

2. El aforo de la totalidad de las salas de bingo en la Comunidad Autónoma del País Vasco no podrá ser superior a diez mil plazas.

3. En las salas de bingo podrán instalarse máquinas recreativas con premio tipo B, dependiendo del aforo de la sala.

4. Las autorizaciones para la explotación de salas de bingo se mantendrán vigentes siempre que se cumplan todas las condiciones que determinaron su otorgamiento.

✐ Ap. 4 modificado por art. 7 de Ley núm. 7/2012, de 23 abril.

⇒ Artículo 5 Decreto 31/2004, de 10 de febrero, que aprueba el Reglamento del juego del bingo de la Comunidad Autónoma de Euskadi.

Artículo 13. Máquinas y sistemas de juego y permisos de explotación.

✐ Modificado por art. 8 de Ley núm. 7/2012, de 23 abril.

1. A los efectos de esta ley, se consideran máquinas y sistemas de juego los tipos siguientes:

a) Máquinas de juego: aquellos aparatos, manuales o automáticos, que, a cambio de dinero u otros medios de pago equivalentes, permiten a la persona usuaria un tiempo de uso y, eventualmente, la posibilidad de obtener premios en metálico, en especie, servicios o en cualquier otro producto canjeable por estos. Las máquinas de juego se clasifican en los siguientes tipos:

– Tipo AR. Máquinas recreativas de redención: son aquellas máquinas que, dependiendo de la habilidad de la persona usuaria, ofrecen la posibilidad de obtener, además de un tiempo de uso o de juego, tiqués, fichas o elementos similares que podrán ser acumulables y canjeables por bienes de un valor preestablecido y conocido por la persona usuaria, cuyo coste dinerario no supere el precio de las partidas mínimas necesarias para su obtención.

– Tipo B. Máquinas recreativas con premio: son aquellas máquinas que, a cambio del precio de la jugada, conceden a la persona usuaria un tiempo de uso y, eventualmente, un premio en metálico.

⇒ Orden de 27 de junio 2002, regula la tramitación telemática de procedimientos de máquinas de juego de tipo B.

– Tipo C. Máquinas de azar: son aquellas máquinas que, a cambio de un precio, conceden a la persona usuaria un tiempo de uso o de juego y, eventualmente, un premio en metálico que dependerá siempre del azar.

Aquellas máquinas, manuales o automáticas, que permitan la obtención de premios combinando modalidades, elementos o mecánicas de diferentes juegos regulados en esta ley y que no estén contempladas en los tipos anteriores podrán clasificarse como tipo diferenciado, y la reglamentación específica determinará su régimen y ámbito de aplicación.

b) Máquinas auxiliares: aquellos aparatos, manuales o automáticos, que, a cambio de dinero u otros medios de pago equivalentes, y que como complemento del juego, permitan a la persona usuaria participar en otras modalidades incluidas en el vigente Catálogo de Juegos.

c) Sistemas de juego: aquellos otros elementos o soportes informáticos o telemáticos que, a cambio de dinero u otros medios de pago equivalentes, permiten a la persona usuaria participar en cualquier modalidad de juego de las incluidas en el Catálogo de Juegos, pudiendo estar interconectados, mediante servidor de área local, a una red local debidamente autorizada, o con conexión a redes informáticas, telemáticas, vía satélite o cualquier medio de comunicación o conexión a distancia.

2. Reglamentariamente se fijarán los elementos de control en cada máquina de juego con premio que permitan conocer el número de partidas realizadas y el dinero recaudado o ingresado.

3. Para la explotación de las máquinas tipo AR o recreativas de redención será necesaria la comunicación previa a la dirección competente en la materia, acompañando una declaración responsable en la que se acredite el cumplimiento de todas las condiciones técnicas exigidas reglamentariamente para su explotación.

4. Para la explotación de las máquinas tipo B y C será necesaria la obtención de una autorización individualizada denominada "permiso de explotación".

La transferencia del permiso de explotación deberá ser autorizada por el Departamento de Interior.

Reglamentariamente se limitará el número máximo de permisos de explotación de máquinas con premio por titular, quien, ni a título individual ni mediante persona interpuesta, podrá superar el límite establecido.

⇒ Decreto 600/2009, de 17 de noviembre, aprueba el Reglamento de máquinas de juego, auxiliares e instalaciones del País Vasco.

Artículo 14. Salones de juego.

1. Son salones de juego aquellos establecimientos dedicados exclusivamente a la explotación de máquinas con premio, con excepción de las máquinas de tipo C.

2. El número máximo de máquinas a instalar en la totalidad de los salones de juego de la Comunidad Autónoma del País Vasco no podrá ser superior a 1.000.

3. Las autorizaciones para la explotación de salones de juego se mantendrán vigentes siempre que se cumplan todas las condiciones que determinaron su otorgamiento.

✐ Ap. 3 modificado por art. 9 de Ley núm. 7/2012, de 23 abril.

⇒ Artículo 2 Reglamento de Salones de Juego y Salones Recreativos, aprobado por el Decreto 380/1994, de 4 de octubre.

Artículo 15. Salones recreativos.

✐ Modificado por art. 10 de Ley núm. 7/2012, de 23 abril.

1. Son salones recreativos aquellos establecimientos destinados a la explotación exclusiva de máquinas de tipo AR o recreativas de redención.

2. La explotación de salones recreativos deberá ser comunicada a la dirección competente en materia de juego antes del inicio de la actividad, acompañada de una declaración responsable en la que se acredite el cumplimiento de todos los requisitos establecidos por la normativa vigente.

⇒ Artículo 2 Reglamento de Salones de Juego y Salones Recreativos, aprobado por el Decreto 380/1994, de 4 de octubre.

Artículo 16. Establecimientos de hostelería.

✐ Modificado por art. 11 de Ley núm. 7/2012, de 23 abril.

1. En los locales e instalaciones de hostelería, en salas de fiestas, de baile y discotecas se podrá instalar un máximo de tres máquinas de juego, con las siguientes especificaciones:

– Una máquina de tipo B.

– Dos máquinas de tipo AR o recreativas de redención.

– Indistintamente, una máquina auxiliar de apuestas, boletos o de combinaciones aleatorias.

2. La instalación en dichos establecimientos de cualquier tipo de máquina o equipo destinado a la comercialización, práctica o explotación de juegos solo procederá previa autorización de la dirección competente en materia de juego, siempre que cumpla los requisitos previstos en el apartado anterior y la planificación prevista en el artículo 4 de esta ley.

3. En dichos establecimientos deberá constar públicamente la prohibición de utilización de las máquinas tipo B y de las máquinas auxiliares de apuestas, boletos o combinaciones aleatorias a las personas menores de edad.

Artículo 17. Locales de apuestas.

Además de los supuestos contemplados en la letra e) del núm. 1 del art. 10, tendrán la consideración de locales de apuestas las oficinas o despachos autorizados y situados fuera de los recintos donde se realice la actividad sobre la que se apuesta. Asimismo, se podrá realizar el cruce de apuestas permitidas en otros locales expresamente autorizados al efecto.

⇒ Capítulo II del Decreto 68/2005, de 5 de abril, que lleva a cabo la regulación de las Apuestas Hípicas en la Comunidad Autónoma de Euskadi.
Artículo 26 Decreto 95/2005, de 19 de abril, que aprueba el Reglamento de Apuestas de la Comunidad Autónoma de Euskadi.

Artículo 18. Boletos.

1. Podrá autorizarse la práctica del juego mediante boletos con las características y modalidades que se determinen reglamentariamente.

2. El juego de boletos es una modalidad de juego que mediante la adquisición de boletos autorizados, en establecimientos autorizados al efecto y a cambio de un precio establecido, permite obtener, en su caso, el premio previamente determinado en el boleto.

3. En todo caso la autorización será adjudicada por concurso público y por un período de cinco años renovables.

⇒ Artículo 3 Ley 13/2011, de 27 de mayo.
Decreto 314/1994, de 19 de julio, que regula el Juego mediante boletos.

CAPÍTULO III

De las personas intervinientes en el juego

Artículo 19. Autorizaciones de empresas de juego.

1. La organización y explotación de juegos únicamente podrán ser realizadas por personas físicas o jurídicas expresamente autorizadas e inscritas en los registros que, en su caso, se determinen.

2. Las empresas dedicadas a actividades de juego estarán obligadas a facilitar al Departamento de Interior del Gobierno de la Comunidad Autónoma del País Vasco toda la información que éste recabe a fin de cumplir con las funciones de control, coordinación y estadística.

3. Lo establecido en el número anterior será asimismo de aplicación a quienes de manera no permanente sean autorizados para la organización y explotación de alguna modalidad de juego regulada en esta Ley.

4. En ningún caso podrán ser titulares de las autorizaciones necesarias para la práctica y organización de los juegos regulados por esta Ley las personas físicas o las sociedades en cuyo capital participen personas que se encuentren en alguna de las siguientes circunstancias:

a) Haber sido condenado mediante sentencia firme por delitos de falsedad, contra la propiedad o contra la Hacienda Pública, dentro de los cinco años anteriores a la fecha de autorización.

b) Los quebrados no rehabilitados y quienes habiéndose declarado en suspensión legal de pagos o concurso de acreedores, hayan sido declarados insolventes o no hayan cumplido totalmente las obligaciones adquiridas.

c) Haber sido sancionados mediante resolución firme por dos o más infracciones graves de las normas tributarias sobre juego, dentro de los últimos cinco años.

d) Haber sido sancionados mediante resolución firme por dos o más infracciones muy graves o graves en los últimos cinco años por incumplimiento de las normas reguladoras del juego, tanto emanadas de la Comunidad Autónoma del País Vasco, como de las vigentes en el resto del Estado.

5. Asimismo, no podrán ser titulares de las autorizaciones necesarias para la organización y explotación de juegos las personas adscritas o vinculadas por razón de servicio a la Dirección de Juego y Espectáculos del Gobierno Vasco u otros organismos similares de otras Administraciones de cualquier ámbito, así como sus cónyuges y ascendientes y descendientes en primer grado.

6. Si las personas físicas, titulares o partícipes de una sociedad, incurriesen en alguna de las circunstancias a que se refieren las letras a), b), c) y d) del apartado 4 de este artículo, con posterioridad a la obtención de la autorización administrativa, ésta quedará automáticamente revocada.

7. La transmisión de acciones o participaciones de sociedades autorizadas para el ejercicio de actividades reguladas por la presente Ley exigirá la autorización previa del Departamento de Interior.

8. Reglamentariamente se establecerán límites a la participación de personas físicas o jurídicas en diferentes empresas o entidades dedicadas a la explotación de juegos autorizados en esta Ley.

⇒ Artículo 13 Ley 13/2011, de 27 de mayo. Vid. parágrafo 3.
Capítulo VII del Decreto 600/2009, de 17 de noviembre, que aprueba el Reglamento de máquinas de juego, auxiliares e instalaciones del País Vasco.
Capítulo II del Decreto 31/2004, de 10 de febrero, que aprueba el Reglamento del juego del bingo de la Comunidad Autónoma de Euskadi.
Artículo 10 Decreto 314/1994, de 19 de julio, que regula el Juego mediante boletos.
Capítulo III del Decreto 68/2005, de 5 de abril, que lleva a cabo la regulación de las Apuestas Hípicas en la Comunidad Autónoma de Euskadi.
Artículo 5 y ss. del Decreto 95/2005, de 19 de abril, por el que se aprueba el Reglamento de Apuestas de la Comunidad Autónoma de Euskadi.

Capítulo II del Decreto 380/1994, de 4 de octubre, por el que se aprueba el reglamento de Salones de Juego y Salones Recreativos.

Artículo 20. Empresas titulares de casinos y bingos.

Podrán ser titulares de la autorización para la explotación de casinos y bingos las personas físicas y las formas societarias admitidas en Derecho, siempre que tengan como objeto exclusivo la explotación de dichas autorizaciones, sin perjuicio de lo establecido en el art. 11.1 de esta Ley. En el supuesto de que el titular fuera persona jurídica, su capital deberá estar totalmente desembolsado en la cuantía y forma que se fije reglamentariamente y dividido en acciones o participaciones nominativas.

⇒ Capítulo V del Decreto 31/2004, de 10 de febrero, que aprueba el Reglamento del juego del bingo de la Comunidad Autónoma de Euskadi.

Artículo 21. Empresas operadoras de máquinas de juego.

1. La explotación de máquinas de juego en locales autorizados sólo podrá llevarse a cabo por empresas operadoras.

2. Tendrán tal consideración las personas físicas o jurídicas que, previamente autorizadas, sean inscritas en el correspondiente registro.

3. En el caso de entidades jurídicas constituidas bajo formas societarias, su capital deberá estar dividido en participaciones o títulos nominativos.

4. Las autorizaciones de empresa operadora se mantendrán vigentes siempre que se cumplan todas las condiciones que determinaron su otorgamiento.

✐ Ap. 4 modificado por art. 12 de Ley núm. 7/2012, de 23 abril.

5. La relación entre el operador y el titular del establecimiento en que se encuentre instalada la máquina se concretará en documento normalizado que será autorizado por la Dirección de Juego y Espectáculos.

⇒ Capítulo VI Sección 1 del Decreto 600/2009, de 17 de noviembre, que aprueba el Reglamento de máquinas de juego, auxiliares e instalaciones del País Vasco.

Artículo 22. Personal empleado.

1. Se determinarán reglamentariamente las personas que deban estar en posesión del documento profesional para el ejercicio de sus funciones en las empresas dedicadas a la explotación de los juegos regulados en la presente Ley. Dicho documento será expedido por el Departamento de Interior, y mantendrá su vigencia siempre que se cumplan todas las condiciones que determinaron su otorgamiento.

✐ Ap. 1 modificado por art. 13 de Ley núm. 7/2012, de 23 abril.

2. Quienes precisen de documento profesional para prestar sus servicios en empresas dedicadas a la explotación de juegos regulados en esta Ley deberán cumplir los siguientes requisitos:

a) Carecer de antecedentes penales por alguna de las circunstancias previstas en el art. 19.4 a) de la presente Ley.

b) No haber sido sancionado administrativamente mediante resolución firme en los últimos dos años inmediatamente anteriores por alguna de las faltas tipificadas como graves o muy graves en la normativa reguladora del Juego, tanto emanada de la Comunidad Autónoma del País Vasco como vigente en el resto del Estado.

3. Las empresas de juego deberán comunicar al Departamento de Interior los datos que reglamentariamente se establezcan sobre las personas que presten sus servicios en ellas.

⇒ Artículo 27 Decreto 95/2005, de 19 de abril, que aprueba el Reglamento de Apuestas de la Comunidad Autónoma de Euskadi.

Artículo 23. Prohibiciones de juego.

1. Los menores de edad, los incapacitados legalmente, los incluidos en la relación de prohibidos, así como los que perturben el orden, la tranquilidad y el desarrollo de los juegos, no podrán practicar los mismos, usar máquinas de juego con premio, ni participar en ningún género de apuestas. Las reglamentaciones específicas de cada tipo de juego podrán determinar condiciones más rigurosas de acceso y práctica.

2. Queda expresamente prohibido el acceso de los menores de edad a los establecimientos señalados en el art. 10, núm. 1, letras a), b) y c) de esta Ley.

3. En ningún caso podrán participar en los juegos autorizados, los accionistas, partícipes, o titulares de la propia empresa, su personal, directivos y empleados, así como los cónyuges, ascendientes y descendientes en primer grado.

4. Se prohibirá por el Departamento de Interior la entrada a los locales de juego:

a) A las personas sancionadas por infracciones graves o muy graves en las disposiciones de esta Ley o de los reglamentos que se dicten en su desarrollo.

b) A quienes lo soliciten voluntariamente.

c) A las personas que, previa tramitación de expediente instruido al efecto, sean incluidas en la relación de prohibidos mediante resolución administrativa y por el tiempo que la misma determine, con un plazo máximo de 1 año.

5. Serán incluidos en la relación de prohibidos del Departamento de Interior quienes lo sean en virtud de resolución judicial.

6. En los establecimientos autorizados podrán aplicarse sistemas de control de admisión en las condiciones que reglamentariamente se determinen, debiendo existir un Libro de Reclamaciones a disposición de los usuarios y de la Administración.

⇒ Artículo 6 Ley 13/2011, de 27 de mayo. Vid. parágrafo 3.

CAPÍTULO IV

Del régimen sancionador

⇒ Título VI de la Ley 13/2011, de 27 de mayo. Vid. parágrafo 3.
Capítulos IX y X del Decreto 600/2009, de 17 de noviembre, que aprueba el Reglamento de máquinas de juego, auxiliares e instalaciones del País Vasco.
Capítulo XV del Decreto 31/2004, de 10 de febrero, que aprueba el Reglamento del juego del bingo de la Comunidad Autónoma de Euskadi.
Capítulos V y VII del Decreto 95/2005, de 19 de abril, que aprueba el Reglamento de Apuestas de la Comunidad Autónoma de Euskadi.
Artículo 7 Orden de 2 de septiembre 1991, que regula los sorteos mediante combinaciones aleatorias.
Capítulo VII del Decreto 68/2005, de 5 de abril, que lleva a cabo la regulación de las Apuestas Hípicas en la Comunidad Autónoma de Euskadi.
Ley 30/1992, de 26 de noviembre, de Régimen Jurídico de las Administraciones Públicas y del Procedimiento Administrativo Común. Vid. parágrafo 29.2.
Real Decreto 1398/1993, de 4 de agosto, que aprueba el Reglamento del Procedimiento para el ejercicio de la potestad sancionadora. Vid. parágrafo 29.3.
LO 12/1995, modificada por la Ley 6/2011, de 30 de junio.

Artículo 24. Infracciones administrativas.

1. Son infracciones administrativas en materia de juego las acciones u omisiones tipificadas en la presente Ley y en las disposiciones que se dicten para su desarrollo y ejecución.

2. Si de las actuaciones practicadas se apreciara que los hechos pudieran constituir delito o falta tipificados en las leyes penales, la Administración pasará el tanto de culpa al orden jurisdiccional competente, absteniéndose de seguir el procedimiento sancionador mientras la resolución judicial no sea firme.

3. Las infracciones administrativas en materia de juego y apuestas se clasifican en muy graves, graves y leves.

Artículo 25. Infracciones muy graves.

Son infracciones muy graves:

1. La organización, práctica, celebración o explotación de juegos sin poseer la correspondiente autorización administrativa, así como la celebración o práctica de los mismos fuera de los locales o recintos permitidos, o mediante personas no autorizadas.

Jurisprudencia.

–Artículo 25.1 aplicado por: TSJ País Vasco (Sala de lo contencioso-administrativo, Sección 3ª) sentencia núm.1097/2003 de 19 diciembre y sentencia núm. 778/2002 de 4 de octubre de 2002.

2. Reducir el capital de las sociedades de las empresas de juego por debajo de los límites reglamentariamente establecidos.

3. Proceder a cualquier transmisión de acciones o participaciones sin obtener la autorización de la Administración.

4. Transmitir permisos de explotación sin la previa autorización administrativa.

5. La distribución o comercialización de máquinas u otros elementos de juego o apuestas distintos de los autorizados, así como la utilizacón de componentes o elementos de juego no homologados y la sustitución o manipulación fraudulenta del mismo material.

6. La participación en el juego, bien directamente o por medio de terceras personas, del personal

empleado o directivo, de los accionistas, partícipes o titulares de empresas dedicadas a la gestión, organización y explotación del juego, así como de sus cónyuges, ascendientes o descendientes de primer grado, en los juegos que gestionen o exploten dichas empresas.

7. La manipulación de los juegos o de las competiciones sobre las que se basen las apuestas, tendentes a alterar la distribución de premios y los porcentajes establecidos para el juego.

8. La concesión de préstamos en los lugares de juego por parte de personas al servicio de las empresas de juego a que se refiere el art. 23, núm. 3 de esta Ley.

9. La obtención de las correspondientes autorizaciones mediante la aportación de datos falsos o documentos manipulados y la vulneración de las normas en virtud de las cuales se concedieron dichas autorizaciones.

10. El incumplimiento de las condiciones que se hayan exigido en las autorizaciones.

11. El impago total o parcial a los apostantes o jugadores de las cantidades ganadas, si la falta no constituye infracción grave.

12. Permitir o consentir la práctica de juego en locales no autorizados o por personas no autorizadas, así como la instalación y explotación de elementos de juego carentes de la correspondiente autorización.

13. La instalación de máquinas con premio en número que exceda del autorizado.

14. Autorizar o permitir la práctica de juegos a los menores de edad, en los casos en que estén expresamente prohibidos para ellos.

15. Infringir las normas sobre publicidad de los juegos.

16. La comisión de dos infracciones graves en el plazo de un año.

Artículo 26. Infracciones graves.

Son infracciones graves:

1. Permitir el acceso a los locales de juego a personas que lo tengan prohibido en virtud de esta Ley, así como la llevanza inexacta o incompleta de los registros de visitantes o de control de entrada.

2. Negar a los órganos competentes la información necesaria para el adecuado control de las actividades de juego y no conservar en el local los documentos que se establezcan en las reglamentaciones que desarrollen la presente Ley.

3. La negativa u obstrucción a la acción inspectora de control y vigilancia realizada por los agentes de la autoridad, así como por los funcionarios encargados específicamente para el ejercicio de tales funciones.

4. No exhibir en el establecimiento de juego, así como en las máquinas autorizadas, los documentos acreditativos de las autorizaciones establecidas en la presente Ley, así como aquéllos que en el desarrollo de esta norma se dicten.

5. La inexistencia o mal funcionamiento de las medidas de seguridad en los locales.

6. El impago total o parcial a los apostantes o jugadores de las cantidades ganadas en cuantía inferior o equivalente a 500.000 pesetas.

7. Admitir en el local más personas que las permitidas según el aforo máximo autorizado para el mismo.

8. La conducta desconsiderada sobre jugadores o apostantes, tanto en el desarrollo del juego como en el caso de protestas o reclamaciones de éstos.

9. La explotación de máquinas de tipo AR o recreativas de redención en número que exceda al autorizado.

✐ Ap. 9 modificado por art. 14 de Ley núm. 7/2012, de 23 abril.

9 bis. La explotación de salones recreativos, así como de máquinas AR o recreativas de redención, sin la comunicación previa a la dirección competente en materia de juego.

✐ Ap. 9 bis añadido por art. 15 de Ley núm. 7/2012, de 23 abril.

10. Organizar, celebrar o desarrollar combinaciones aleatorias con fines publicitarios o promocionales sin presentar, antes de su inicio, la declaración responsable prevista en el artículo 5.5.

✐ Ap. 10 modificado por art. 14 de Ley núm. 7/2012, de 23 abril.

11. Sobrepasar los límites horarios establecidos para los establecimientos de juego.

12. En los establecimientos de hostelería, mantener en funcionamiento las máquinas de juego fuera de los horarios establecidos para el local.

13. La comisión de tres infracciones leves en el plazo de un año.

14. Cualquiera de las infracciones previstas en el artículo anterior cuando por su naturaleza, ocasión o circunstancia no deba ser calificada como muy grave.

Artículo 27. Infracciones leves.

Son infracciones leves:

El incumplimiento de cualquier tipo de requisitos o prohibiciones establecidos en la presente Ley y no señalados como muy graves o graves, así como las que se establezcan en los Reglamentos reguladores de los distintos juegos y cualquiera de las infracciones previstas en el artículo anterior cuando por su naturaleza, ocasión o circunstancia no deba ser calificada como grave.

Artículo 28. Prescripción y caducidad.

1. Las infracciones leves prescribirán a los dos meses de su comisión, y las graves y muy graves a los dos años.

2. Caducará el procedimiento sancionador cuando éste quede paralizado por más de 6 meses por causa no imputable al administrado.

Artículo 29. Cancelación de las infracciones.

Las anotaciones de infracción serán canceladas de oficio en los siguientes supuestos:

1. No haber infringido disposiciones de esta Ley o de la reglamentación dictada en su desarrollo durante los plazos señalados en el apartado 3 de este artículo.

2. Haber satisfecho las sanciones y responsabilidades pecuniarias respecto de sanciones firmes establecidas con anterioridad.

3. Que haya transcurrido el plazo de seis meses para las infracciones leves y dos años para las graves y muy graves desde la firmeza de la resolución sancionadora.

Artículo 30. Responsabilidad.

1. Son responsables de las infracciones tipificadas en la presente Ley y en la reglamentación de desarrollo, las personas físicas o jurídicas que las cometan.

2. De las infracciones cometidas en establecimientos de juego o en locales donde haya máquinas, por directivos, administradores y empleados en general responderán solidariamente, asimismo, las personas o entidades para quienes aquéllos presten sus servicios.

Artículo 31. Sanciones y medidas cautelares y complementarias.

1. Las infracciones tipificadas en los artículos anteriores serán sancionadas con multas en las siguientes cuantías:

a) Las muy graves desde diez millones una pesetas hasta cien millones de pesetas. En caso de acreditarse un beneficio ilícito superior a cien millones de pesetas, la multa ascenderá al triple de dicho beneficio.

b) Las graves, desde un millón una pesetas hasta diez millones de pesetas.

c) Las leves, desde diez mil pesetas hasta un millón de pesetas.

2. El Consejo de Gobierno podrá revisar anualmente la cuantía de las multas para adaptarlas a la coyuntura económica.

3. En los casos de infracciones graves y muy graves podrán imponerse asimismo las siguientes sanciones:

a) La suspensión por un período máximo de dos años o revocación definitiva de la autorización para la explotación de actividades de juego.

b) La suspensión por un período máximo de un año o revocación definitiva de los permisos de explotación para máquinas de juego, así como la suspensión de la explotación de máquinas de juego en los establecimientos de hostelería por un período máximo de un año.

c) La clausura temporal por un período máximo de dos años o definitiva del establecimiento donde tenga lugar la celebración del juego.

d) La inhabilitación temporal por un período máximo de dos años o definitiva para ser titular de autorización respecto del juego y, en su caso, para ejercer la actividad en empresas o lugares dedicados al juego.

e) El comiso, y, cuando la sanción sea firme, la destrucción o inutilización de los componentes, las máquinas o elementos de juego objeto de la infracción.

4. Para la imposición de la sanción se ponderarán las circunstancias que concurran, teniendo en cuenta su incidencia en el ámbito territorial o social, aplicando en todo caso criterios de proporcionalidad, no pudiendo ser inferior la sanción al triple del beneficio ilícitamente obtenido.

Artículo 32. Órgano sancionador.

1. Corresponderá al Director de Juego y Espectáculos del Departamento de Interior la imposición de las sanciones para infracciones graves y leves, así como determinar las suspensiones a que se refiere el art. 31, núm. 3, letra b).

2. Corresponderá al Viceconsejero de Interior la imposición de las sanciones para las infracciones muy graves, así como la suspensión de la autorización de explotación, la clausura temporal de los locales de juego, la revocación definitiva de los permisos de explotación y la inhabilitación temporal, a propuesta del Director de Juego y Espectáculos.

3. Las sanciones cuya cuantía sea superior a 50 millones de pesetas corresponderán al Consejero del Departamento de Interior.

4. Las sanciones que comporten clausura, inhabilitación o revocación definitiva corresponderán al Consejo de Gobierno a propuesta del Consejero de Interior.

Artículo 33. Procedimiento sancionador.

1. Para la instrucción de expedientes por infracciones graves o muy graves se seguirá el procedimiento establecido en la normativa vigente relativa a potestad sancionadora de la Administración en materia de juego y, con carácter subsidiario, lo previsto en la Ley de Procedimiento Administrativo.

Será órgano competente para incoar el procedimiento sancionador, además del que lo sea para imponer la sanción, el Director de Juego y Espectáculos.

2. Las sanciones por infracciones leves se ajustarán al procedimiento establecido con carácter general, con las siguientes particularidades:

a) El plazo para la práctica de la prueba propuesta, en su caso, será de 15 días.

b) La resolución que ultime el expediente deberá dictarse en el plazo máximo de 2 meses desde la fecha de incoación del expediente.

3. Las resoluciones dictadas en los expedientes sancionadores, una vez notificadas al interesado, serán ejecutivas cuando causen estado en vía administrativa.

4. Contra las resoluciones dictadas en los expedientes sancionadores podrán interponerse los recursos administrativos ordinarios.

5. a) Cuando existan indicios de falta grave o muy grave podrá acordarse como medida cautelar el cierre de los establecimientos en que se practique el juego, así como el precinto, depósito o incautación de los elementos o materiales utilizados para su práctica.

b) Los agentes de la autoridad que intervengan podrán por sí mismos adoptar como medida cautelar urgente la incautación o precinto de elementos de juego o de otros materiales utilizados para la práctica de juegos y no autorizados o del dinero ilícitamente obtenido.

Dicha medida deberá ser ratificada o dejada sin efecto por el Director de Juego y Espectáculos en el plazo máximo de 72 horas.

CAPÍTULO V

De la inspección

⇒ Artículo 24 Ley 13/2011, de 27 de mayo. Vid. parágrafo 3.
Artículos 57, 93-102, 107.3 y 130.2 Ley 30/1992, de 26 de noviembre. Vid. parágrafo 29.2.
Disposición Final Octava Ley 13/2011, de 27 de mayo, por la que se modifica el artículo 8.1 de la Ley 2/2011, de 4 de marzo de Economía Sostenible, para que la nueva entidad aparezca en la relación de «reguladores» junto con la Comisión Nacional de Energía, la Comisión del Mercado de Telecomunicaciones y la Comisión Nacional del Sector Postal. Vid. parágrafo 3.
Artículo 24 Ley 50/1997, de 27 de noviembre del Gobierno.
Ley 15/2007, de 3 de julio, de Defensa de la Competencia.
Disposición Final 1ª Real Decreto 1613/2011, de 14 de noviembre. Vid. parágrafo 4.

Artículo 34. Inspección y control.

1. Al objeto de garantizar el cumplimiento de lo dispuesto en la presente Ley y disposiciones que la complementen, corresponderá al Departamento de Interior, a través de la Dirección de Juego y Espectáculos, la inspección y control de los aspectos administrativos y técnicos del juego y de las empresas y locales relacionados con esta actividad.

2. Con la finalidad de cumplir lo dispuesto en el número anterior, la Unidad de Juego y Espectá-

culos, como un servicio especializado de la Ertzaintza con competencia en todo el ámbito territorial de la Comunidad Autónoma del País Vasco, dependerá funcionalmente de la Dirección de Juego y Espectáculos y orgánicamente de la Viceconsejería de Seguridad del Departamento de Interior.

⇒ Capítulo IX sección 3ª del Decreto 600/2009, de 17 de noviembre, por el que se aprueba el Reglamento de máquinas y sistemas de juego.
Capítulo XII del Decreto 31/2004, de 10 de febrero, por el que se aprueba el Reglamento del juego del bingo de la Comunidad Autónoma de Euskadi.
Capítulo V del Decreto 95/2005, de 19 de abril, por el que se aprueba el Reglamento de Apuestas de la Comunidad Autónoma de Euskadi.

Artículo 35. Unidad de Juego y Espectáculos.

Las funciones de la Unidad de Juego y Espectáculos de la Ertzaintza son las siguientes:

1. Vigilar, inspeccionar y hacer cumplir lo dispuesto en la normativa vigente en materia de juego.

2. Elevar a la Dirección de Juego y Espectáculos las actas realizadas en el cumplimiento de estas funciones.

3. Instruir, en caso de delitos o faltas, las diligencias oportunas para su remisión a la autoridad judicial competente en unión con los detenidos, efectos o instrumentos que procedan.

4. Proceder al precinto y comiso de los elementos o clausura de los locales de juego de acuerdo con las instrucciones emanadas de la Dirección de Juego y Espectáculos y con lo dispuesto en esta Ley.

5. Cuantas otras se le puedan atribuir por la normativa vigente.

CAPÍTULO VI

Del Consejo Vasco de Juego

⇒ Decreto 142/1990, de 29 de mayo, que crea el Consejo Vasco y el Registro del Juego de la Comunidad Autónoma vasca. Vid. parágrafo 45.2.

Artículo 36. Composición.

1. El Consejo Vasco de Juego es órgano de estudio, coordinación y consulta de cuantas actividades se relacionan con el juego en el ámbito de la Comunidad Autónoma del País Vasco.

2. El Consejo Vasco de Juego tendrá la siguiente composición:

– Presidente: El Viceconsejero de Interior.

– Vocales:

* El Director de Juego y Espectáculos, que asumirá la presidencia en ausencia del titular.

* Un representante del Departamento de Interior.

* Cuatro representantes, con rango al menos de Director, designados por el Consejo de Gobierno a propuesta de cada uno de los Departamentos con competencia en materia de Hacienda, Sanidad, Cultura e Industria.

* Un representante de cada una de las Diputaciones Forales de los Territorios Históricos.

* Un representante de la Asociación de Municipios Vascos.

Asimismo podrán participar en este Consejo, con voz y sin voto y a requerimiento del Presidente del Consejo, representantes de los sectores profesionales relacionados con el juego.

El Consejo podrá recabar la colaboración y asesoramiento de cuantos expertos considere necesarios para la adopción de sus decisiones.

Será su secretario un funcionario adscrito a la Dirección de Juego y Espectáculos que actuará con voz y sin voto.

3. El Consejo Vasco de Juego se reunirá al menos una vez por semestre natural.

Artículo 37. Presidente.

Corresponderán al presidente del Consejo Vasco de Juego las siguientes funciones:

1. Convocar las sesiones del Consejo.

2. Fijar el orden del día de las sesiones.

3. Dirigir las sesiones y deliberaciones del Consejo.

Artículo 38. Funciones.

1. El Consejo Vasco de Juego tendrá las siguientes funciones:

a) Informar preceptivamente sobre aquellas disposiciones de carácter general cuya aprobación corresponda al Consejo de Gobierno, según lo establecido en la presente Ley.

b) Emitir dictámenes e informes, resolver consultas y ejercitar cuantas otras actividades de asesoramiento que en materia de juego le sean solicitados por el Departamento de Interior o los distintos órganos de la Administración Pública Vasca.

c) Aprobar la memoria anual que elabore la Dirección de Juego y Espectáculos sobre el desarrollo del juego en el ámbito de la Comunidad Autónoma del País Vasco.

d) Promover la coordinación de cuantas actuaciones relacionadas con el juego sean desarrolladas por las diferentes Administraciones representadas en el Consejo.

e) Elaborar estudios y propuestas que se entiendan adecuados para la realización de los fines establecidos en esta Ley.

f) Establecer los mecanismos necesarios para la intercomunicación entre el Registro Central de Juego de la Comunidad Autónoma del País Vasco y otros de naturaleza similar creados en las Administraciones representadas en este Consejo y, en su caso, del Estado.

2. Asimismo, el Consejo Vasco de Juego será informado de las autorizaciones concedidas para la organización y explotación de juegos, la revocación de los carnets profesionales, las inscripciones en el Registro Central de Juego de empresas autorizadas, así como sus modificaciones y las homologaciones de material de juego realizadas por el Servicio correspondiente.

⇒ Capítulo III, artículos 34 y 35, Ley 13/2011, de 27 de mayo. Vid. parágrafo 3.

CAPÍTULO VII

De la tasa de servicio por juego

⇒ Real Decreto-Ley 16/1977, de 25 de febrero. Vid. parágrafo 2.
Título VII, artículo 49, Disposición transitoria sexta y Disposición Final Séptima de la Ley 13/2011, de 27 de mayo. Vid. parágrafo 3.
Artículo 6.2 Ley Orgánica 8/1980, de 22 de septiembre, de Financiación de las Comunidades Autónomas.
Artículo 35 de la Ley 58/2003, de 17 de diciembre, General Tributaria.
Ley 13/1998, de 29 de mayo, de tasas y precios públicos de la Administración de la Comunidad Autónoma del País Vasco.

Artículo 39. Tasa por juego.

La tasa de servicios prestados por la Dirección de Juego y Espectáculos del Departamento de Interior, será la que determine la vigente Ley de Tasas y Precios Públicos de la Comunidad Autónoma del País Vasco.

DISPOSICIONES TRANSITORIAS

Primera.

Los Reglamentos a los que hace referencia esta Ley serán aprobados por el Gobierno de la Comunidad Autónoma del País Vasco en el plazo de dos años a partir de la entrada en vigor de la misma.

Segunda.

En tanto que el Gobierno Vasco no haga uso de las facultades reglamentarias que le otorga la presente Ley se aplicarán las disposiciones generales dictadas por la Administración de la Comunidad Autónoma del País Vasco en todo lo que no se opongan a esta Ley y, en su defecto, las disposiciones generales de la Administración del Estado.

Tercera.

Las autorizaciones temporales concedidas con anterioridad a la entrada en vigor de esta Ley seguirán siendo válidas durante el plazo de vigencia que en ellas se hubiere indicado. Su renovación posterior deberá realizarse con arreglo a las disposiciones de esta Ley y, en su caso, las reglamentarias que la complementen.

Cuarta.

Las autorizaciones que no tuvieren señalado plazo de vigencia deberán renovarse antes de un año a partir de la entrada en vigor de esta Ley.

Quinta.

Los establecimientos y empresas operadoras que tengan un número de máquinas de juego superior al dispuesto en esta Ley, tendrán el plazo de dos años a partir de su entrada en vigor para adecuarse a lo establecido en la misma.

Sexta.

Los salones recreativos de tipo mixto existentes a la entrada en vigor de esta Ley, deberán reconvertirse según lo dispuesto en la misma, antes de dos años a partir de su entrada en vigor.

DISPOSICIONES FINALES

Primera.

Se faculta al Gobierno de la Comunidad Autónoma del País Vasco para dictar las disposiciones de desarrollo y ejecución de lo establecido en la presente Ley, y para distribuir entre sus Organos las facultades que en la misma se le atribuyen.

Segunda.

El Consejo de Gobierno en uso de la competencia de planificación del juego que le atribuye la presente Ley y atendiendo a las circunstancias económicas y sociales, podrá revisar con periodicidad trianual los límites cuantitativos establecidos relativos al número máximo de autorizaciones de elementos de juego, de locales autorizados y de aforos máximos en la Comunidad Autónoma del País Vasco.

Tercera.

Quedan derogadas todas las normas que se opongan a lo dispuesto en esta Ley.

Cuarta.

La presente Ley entrará en vigor al día siguiente de su publicación en el «Boletín Oficial del País Vasco».

P) Comunidad Valenciana

§ 24 LEY 4/1988, DE 3 JUNIO. NORMAS REGULADORAS DE LOS JUEGOS Y APUESTAS

(DOGV núm. 842, de 9 junio [LCV 1988, 159])

⇒ En la Comunidad Valenciana, véase:
Decreto 26/2012, de 3 de febrero.
Decreto 56/2011, de 20 de mayo.
Decreto 55/2011, de 20 de mayo.
Decreto 142/2009, de 18 de septiembre.
Decreto 42/2011, de 15 de abril.
Decreto 44/2007, de 20 de abril.
Decreto 180/2011, de 25 de noviembre.
Decreto 210/2010, de 17 de diciembre.
Decreto 202/2008, de 19 de diciembre.
Decreto 115/2006, de 28 de julio.
Decreto 43/2006, de 31 de marzo.
Decreto 166/1994, de 19 de agosto.
Decreto 129/1989, de 16 de agosto.
Decreto 141/1988, de 23 de septiembre.

La presente Ley parte de no querer ignorar el hecho social del juego legalizado, entendiendo por tal no tanto la actividad recreativa o lúdica por definición, sino, antes bien, la modificación patrimonial en cuanto designio del azar. La realidad del juego está socialmente admitida: es un dato de partida con independencia de valoraciones extrajurídicas. Pero se hace ineludible que las Cortes Valencianas juzguen de la materia pues tampoco puede desconocerse, en los términos desiguales que delimitan la riqueza o la pobreza, que la realidad resultante es finalmente compleja y obediente a diferentes intereses sociales. Junto a la deficiente asignación de recursos que la importante cantidad de dinero apostado en juego deja presuponer, parece cada vez más incuestionable que su recolocación final no alimenta per se una más justa distribución de la renta. Por lo que el problema de los límites a la hora de regular nuevas ofertas ligadas al azar, como los problemas de regulación inherentes a las ofertas (públicas o privadas) ya implantadas, sigue siendo una cuestión abierta sobre la que cada vez menos conviene improvisar.

La Comunidad Valenciana asume, en virtud de su Estatuto de Autonomía de 1 de julio de 1982, competencia exclusiva sobre casinos, juegos y apuestas, con la única exclusión de las apuestas mutuas deportivo-benéficas. El Real Decreto 1038/ 1985, de 25 de mayo, hizo efectiva tal competencia sobre las materias reseñadas.

Frente a la pretensión liberalizadora sin reservas que supuso el levantamiento de la absurda prohibición del juego, cercana en el tiempo, y como marco específico que las competencias estatuarias demandan al respecto de coherencia capaz de conjugar eficiencia y equidad, la presente Ley introduce en el ámbito del territorio Valenciano la necesaria racionalidad en un sector, cada vez más consolidado desde el punto de vista empresarial y de empleo directo, donde no parece justificable que la Administración deje en manos de los particulares las normas de explotación del juego.

La racionalidad que persigue introducir la presente Ley pretende conseguir, en resumen, los siguientes objetivos:

1. Garantizar el pacífico desarrollo de las actividades en que se manifiesta el juego.

2. Lograr la seguridad jurídica en el flujo de relaciones establecido entre el ciudadano que arriesga su dinero a la espera de obtener un incremento o utilidad y los organizadores normalmente configurados como empresa.

3. Crear los cauces jurídicos mínimos para adecuar el juego a la situación social y económica y que a la vez sirva de elemento regulador entre la oferta empresarial y la demanda social.

Para cumplir los principios indicados es necesaria, incluso urgente, la aprobación de esta Ley

del Juego y Apuestas para la Comunidad Valenciana, que recoja las, peculiaridades y realidad social de su ámbito territorial.

El rango de Ley viene justificado por dos motivos fundamentales: en primer lugar, por afectar a un derecho fundamental como es la libertad de empresa, reconocido en el artículo 38 de la Constitución, juntamente con los artículos 128 y 131 de la norma de cabecera estatal, que lo contempla como materia reservada a Ley según el artículo 53.1 del citado texto legal; en segundo lugar, por establecer parcialmente un nuevo procedimiento sancionador, con una tipificación de infracciones y previsión de sanciones en materia de juego, cuestiones todas ellas afectadas por el mismo principio de reserva de ley.

Se agrupa el articulado de la Ley en cuatro Títulos dedicados respectivamente a establecer los principios básicos del sistema, configurar las distintas modalidades del juego con sus condiciones o elementos peculiares, señalar los distintos sujetos partícipes en la actividad y, finalmente, establecer las normas necesarias para garantizar su cumplimiento o, lo que es lo mismo, articular la condición de su eficacia a través del régimen sancionador.

Debe destacarse el encuadramiento de la acción administrativa referente a las autorizaciones en el ámbito de lo discrecional, que no es sinónimo de arbitrariedad sino ventaja para adecuar la acción administrativa a las necesidades concretas del momento, sin que ello suponga desprecio al señalamiento de condiciones objetivas previamente establecidas.

Se exige al ejecutivo Valenciano el análisis permanente de la estructura, las circunstancias y los efectos en torno al juego como punto de partida para diseñar una planificación adecuada del sector que actúe a modo de verdadero canalizador de la citada actividad administrativa.

Se ha partido de definir las modalidades básicas sin desconocer que tal empeño, ante fenómenos como el que nos ocupa, supone la elección y el rechazo simultáneos de piezas de un mismo mosaico, pero ello se ha hecho con plena conciencia de la necesidad de tal tarea y de las ventajas del sistema.

Al regular los elementos personales del sector se ha pretendido coordinar el necesario control administrativo, y la exigencia de una línea de conducta –que en este caso no ha de verse como obstáculo de la acción sino robustecedora de la necesaria honestidad profesional y empresarial – con la libertad de acción empresarial configurada por nuestro sistema político.

Por su parte, el régimen sancionador se ensambla con el Derecho punitivo general del que toma sus principios básicos. Se ha eludido deliberadamente la equivalencia entre infracción y mero incumplimiento, que además de hacer necesaria la posterior tipificación, resulta una anacrónica manifestación del principio medieval de «responsabilidad objetiva».

Se trata, pues, en resumen de una Ley no excesivamente extensa por reservar su ulterior concreción a normas reglamentarias, que posibilita por otra parte el ejercicio de las competencias estatutarias en la materia y busca la claridad y solidez de sus principios para permitir desarrollar una actividad consentida por la sociedad y al mismo tiempo, desde el punto de vista administrativo, armonizar los plurales intereses puestos en juego.

TÍTULO I

DISPOSICIONES GENERALES

Artículo 1. Objeto de la Ley.

1. La presente Ley tiene por objeto la regulación, en el ámbito territorial de la Comunidad Valenciana, del juego y de las apuestas en sus distintas modalidades, y en general de cualquier actividad por la que se arriesguen cantidades de dinero u objetos susceptibles de evaluación económica, en función del resultado de un acontecimiento futuro o incierto, independientemente de la incidencia que en él tenga la habilidad de los participantes o el mero azar.

2. Quedan excluídos del ámbito de esta Ley los juegos o competiciones de puro pasatiempo o recreo constitutivos de usos sociales de carácter tradicional, familiar o amistoso, siempre que no sean objeto de explotación lucrativa por los jugadores u otras personas.

⇒ Artículo 2.2 Ley 13/2011, de 27 de mayo. Vid. parágrafo 3.
Artículo 49.1.31 del Estatuto de Autonomía de la Comunidad Valenciana, desarrollado por la Ley Orgánica 5/1982, de 1 de julio.

Artículo 2. Juegos autorizables.

1. Para que un juego pueda ser autorizado es requisito indispensable su inclusión previa en el Catálogo de Juegos y Apuestas de la Generalitat Valenciana.

2. En el Catálogo de Juegos y Apuestas serán incluídos, como mínimo, los siguientes:

a Las loterías.

b) Los exclusivos de los Casinos de Juego, que serán los siguientes:

– Ruleta Francesa.

– Ruleta Americana.

– Veintiuno o Black Jack.

– Bola o Boule.

– Treinta y Cuarenta.

– Punto y Banca.

– Ferrocarril, Bacarrá o Chemin de Fer.

– Bacarrá a dos paños.

– Dados o Craps.

– Ruleta de la Fortuna.

c) El juego del Bingo, en sus distintas modalidades.

⇒ Decreto 43/2006, de 31 de marzo, que aprueba el Reglamento del Juego del Bingo de Comunidad Valenciana y Orden 3/2011, de 18 de febrero, que modifica el anexo de dicho Reglamento.

d) Los que se desarrollen mediante el empleo de máquinas recreativas y de azar.

⇒ Decreto 115/2006, de 28 de julio, del Consell, por el que se aprueba el Reglamento de Máquinas Recreativas y de Azar.

e) El juego de boletos.

f) Las rifas, tómbolas y combinaciones aleatorias.

⇒ Decreto 129/1989, de 16 de agosto, de regulación de rifas, tómbolas y combinaciones aleatorias.

g) Las apuestas sobre acontecimientos deportivos o de otro carácter previamente determinados.

⇒ Decreto 42/2011, de 15 de abril, del Consell, por el que se aprueba el Reglamento de Apuestas de la Comunitat Valenciana.

Se exceptúan las Apuestas Mutuas Deportivo-Benéficas, según lo previsto en el artículo 31.31 de la LO 5/1982, de 1 de julio.

3. Por Decreto del Consell, a propuesta de la Conselleria de Economía y Hacienda, previo informe de la Comisión de Juego de la Comunidad Valenciana, se podrá incluir en el Catálogo juegos y apuestas no contemplados en el apartado anterior, si se considera oportuno regularlos en base a su incidencia económica o social. El Consell dará cuenta de dicho Decreto a la correspondiente Comisión de las Cortes Valencianas.

4. Los juegos no incluidos en el Catálogo tendrán la consideración legal de prohibidos a todos los efectos y el material utilizado en ellos será objeto de comiso.

5. En todo caso la práctica de los juegos y Apuestas habrá de realizarse con material previamente homologado por el órgano competente, que tendrá la consideración de material de comercio restringido.

⇒ Disposición Adicional Cuarta y artículo 16 de la Ley 13/2011, de 27 de mayo. Vid. parágrafo 3.
Ley 4/1988, de 3 de junio. Normas reguladoras de los juegos y apuestas. Vid. parágrafo 46.1.
Título I Capítulo II del Decreto 42/2011, de 15 de abril que desarrolla el Reglamento de Apuestas de la Comunidad Valenciana.
Decreto 142/2009, de 18 de septiembre, del Consell, por el que se aprueba el Reglamento de Casinos de Juego de la Comunitat Valenciana.
Título II del Decreto 115/2006, de 28 de julio, del Consell, por el que se aprueba el Reglamento de Máquinas Recreativas y de Azar.

Artículo 3. Autorizaciones.

1. La organización, explotación y práctica de cualquiera de los juegos y/o Apuestas permitidos a que se refiere el artículo segundo de esta Ley, requerirá la previa autorización administrativa, tendrá una duración determinada y se concederá de acuerdo con la planificación del sector a que hace referencia el artículo cuarto de esta Ley y con sujeción a los requisitos y procedimientos que reglamentariamente se establezcan.

2. Las autorizaciones podrán concederse bien para actividades a realizar en uno o varios actos, bien para un período de tiempo, renovable en su caso por la Administración.

Las autorizaciones sólo son transferibles en los casos que reglamentariamente se determinen y siempre con conocimiento expreso de la Administración.

3. No podrán ser titulares de autorización para la realización de todas las actividades necesarias para la práctica y organización de los juegos y/o Apuestas a que se refiere esta Ley, quienes se encuentren en alguna de las siguientes circunstancias:

a) Haber sido condenado mediante sentencia firme por delito de falsedad, contra las personas, contra la propiedad o contra la Hacienda Pública, dentro de los cinco años anteriores a la fecha de la autorización.

b) Los quebrados no rehabilitados y quienes habiéndose declarado en estado legal de suspensión de pagos o concurso de acreedores hayan sido declarados insolventes o no hayan cumplido totalmente las obligaciones adquiridas.

c) Haber sido sancionado por dos o más infracciones tributarias graves, en los últimos cinco años por tributos sobre el juego y apuestas.

La incursión en alguna causa de incapacidad con posterioridad al otorgamiento de la autorización llevará aparejada la pérdida de ésta, que no podrá volver a solicitarse durante un período de cinco años.

⇒ Título III y Disposición transitoria séptima de la Ley 13/2011, de 27 de mayo. Vid. parágrafo 3.
Artículos 3, 8, 9, 12 y 19 Real Decreto 1614/2011, de 14 de noviembre. Vid. parágrafo 5.
Título II del Decreto 43/2006, de 31 de marzo, que aprueba el Reglamento del Juego del Bingo de Comunidad Valenciana.
Capítulo III Título III del Decreto 115/2006, de 28 de julio, que aprueba el Reglamento de Máquinas Recreativas y de Azar.
Artículo 2 Decreto 129/1989, de 16 de agosto, de regulación de rifas, tómbolas y combinaciones aleatorias
Título I Capítulo I del Decreto 42/2011, de 15 de abril, del Consell, por el que se aprueba el Reglamento de Apuestas de la Comunitat Valenciana.
Artículo 42 Ley 30/1992 de 26 de noviembre, de Régimen Jurídico de las Administraciones Públicas y del Procedimiento Administrativo Común. Vid. parágrafo 29.2.
Artículos 6, 8, 14, 15, 17 Real Decreto 1614/2011, de 14 de noviembre. Vid. parágrafo 5.
Artículo 3 letras c), d), e) y f) Ley 13/2011, de 27 de mayo. Vid. parágrafo 3.
Ley 10/2010 de 28 de abril, de prevención del blanqueo de capitales. Vid. parágrafo 28.4.

Artículo 4. Competencias.

1. Corresponde al Consell:

– La aprobación del Catálogo de Juegos y Apuestas, así como la inclusión o exclusión de cualquier modalidad de juego no contemplada en el artículo segundo de esta Ley.

– Aprobar la planificación general del sector, sin perjuicio de la coordinación general que pudiera corresponder a la Administración Central.

– La aprobación de los reglamentos específicos de cada juego y/o apuestas incluído en el Catálogo de Juegos y Apuestas.

2. Corresponde a la Conselleria de Economía y Hacienda:

– La elaboración de las normas necesarias para el control y dirección de los juegos y apuestas.

– La concesión de las autorizaciones necesarias para realizar las actividades relacionadas con los juegos y Apuestas.

– La elevación al Consell de las propuestas de su competencia.

– La vigilancia y control de las actividades relacionadas con los juegos y apuestas.

3. Corresponde a la Comisión del Juego de la Comunidad Valenciana:

– Informar sobre los acuerdos que debe tomar el Consell en función de las competencias a que se refiere el punto 1 de este artículo.

– Llevar a la consideración de la Conselleria de Economía y Hacienda cuantas iniciativas y estudios considere oportunos en materia de juegos y apuestas y las restantes competencias que reglamentariamente se le atribuyan.

⇒ Artículos 34 y 35 Ley 13/2011, de 27 de mayo. Vid. parágrafo 3.
Artículo 5 de la Ley 30/1992, de 26 de noviembre. Vid. parágrafo 29.2.
Acuerdo del Consejo de Ministros de 3 de junio de 2011.

TÍTULO II

DE LAS DISTINTAS MODALIDADES DE JUEGOS Y LOCALES DONDE SE PRACTICAN

Artículo 5. Requisitos de los juegos.

1. Los juegos y apuestas permitidos sólo podrán practicarse con los requisitos, condiciones y en los establecimientos, lugares y espacios señalados en esta ley y sus disposiciones reglamentarias.

2. La práctica de los juegos y apuestas regulados en esta ley podrá realizarse de forma presencial o a través de los medios electrónicos, telemáticos o de comunicación a distancia en las condiciones y con los requisitos que reglamentariamente se determinen.

✐ Modificado por art. 45 de Ley núm. 16/2010, de 27 diciembre.

Artículo 6. Casinos de Juego.

1. Tendrán la consideración legal de Casinos de Juego los locales o establecimientos que, reuniendo los requisitos exigidos, hayan sido autorizados para la práctica de los juegos a que hace referencia el apartado 2.b) del artículo segundo de esta Ley. Así mismo podrán practicarse en los Casinos de Juego, previa autorización, otros juegos de los incluídos en el Catálogo.

2. El otorgamiento de la autorización requerirá, en su caso, previa convocatoria de concurso público en el que se valorará el interés turístico del proyecto, la solvencia de los promotores y el programa de inversiones, requiriéndose en todo caso informe del Ayuntamiento del término municipal donde se hubiese de instalar.

3. El aforo, superficie y funcionamiento de los Casinos de Juego, así como los servicios mínimos que deberán prestar al público, se ajustarán a lo fijado reglamentariamente.

4. La autorización se concederá por un período de diez años.

5. Podrá autorizarse a cada uno de los Casinos de juego la instalación y funcionamiento de una o varias salas que, formando parte del casino de juego, se encuentren situadas fuera del recinto o complejo donde esté ubicado el mismo, en el número, distancia, período y condiciones que reglamentariamente se determinen.

Dichas salas funcionarán como apéndice del Casino del que formen parte, y en ellas podrán practicarse, previa autorización, juegos exclusivos de Casinos, así como otros juegos de los incluidos en el Catálogo, en los términos que se establezcan reglamentariamente.

✐ Ap. 5 añadido por art. 57 de Ley núm. 14/2005, de 23 diciembre.

⇒ Decreto 142/2009, de 18 de septiembre, del Consell, por el que se aprueba el Reglamento de Casinos de Juego de la Comunitat Valenciana.

Artículo 7. Juegos en buques.

Los buques no inferiores a 15.000 toneladas dedicados al transporte de viajeros, cuando la compañía que los explote tenga el domicilio en la Comunidad Valenciana y el trayecto se inicie y termine en puertos de dicho territorio, podrán ser autorizados para la organización, explotación y práctica de determinados juegos de los específicamente previstos para los Casinos con las condiciones que reglamentariamente se determinen.

Artículo 8. Salas de Bingo..

1. El juego del bingo sólo podrá practicarse en las Salas expresamente autorizadas al efecto, con los cartones homologados oficialmente, cuya venta habrá de efectuarse dentro de la sala donde el juego se desarrolle, o a través de los medios señalados en el artículo 5,2 de la presente ley por la entidad o sociedad titular de la sala autorizada.

✐ Ap. 1 modificado por art. 46 de Ley núm. 16/2010, de 27 diciembre.

2. No se podrá autorizar el traslado ni la instalación de nuevas salas de bingo cuando existan otras salas autorizadas dentro de un radio de 1.200 metros desde la ubicación pretendida. Distancia que se medirá desde la puerta de acceso a la sala.

✐ Ap. 2 añadido por art. 101 de Ley núm. 12/2004, de 27 diciembre.

3. En las salas de bingo podrán instalarse máquinas de juego y practicarse los juegos de apuestas y boletos, en las condiciones que reglamentariamente se determinen.

✐ Ap. 3 renumerado por art. 101 de Ley núm. 12/2004, de 27 diciembre. Su anterior numeración era Ap. 2.

4. La autorización se concederá por un período máximo de diez años.

✐ Ap. 4 modificado por art. 41 de Ley núm. 16/2008, de 22 diciembre.

⇒ Título III del Decreto 43/2006, de 31 de marzo, que aprueba el Reglamento del Juego del Bingo de Comunidad Valenciana.

Artículo 9. Máquinas de Juego.

1. Son máquinas de juego los aparatos manuales o automáticos que a cambio de un precio permiten su utilización como mero instrumento de recreo o pasatiempo del jugador o la obtención por éste de un premio.

2. A efectos de su régimen jurídico, las máquinas se clasifican en los siguientes grupos:

– Tipo A o puramente recreativas, que no ofrecen al jugador o usuario premio en metálico alguno directa ni indirectamente, pudiendo dividirse en manuales y electrónicas.

✐ Ap. 2 guión 1º modificado por art. 42 de Ley núm. 16/2008, de 22 diciembre.

– Tipo B o recreativas con premio, que a cambio del precio de la partida o jugada conceden al usuario un tiempo de uso o de juego y, eventualmente un premio cuyo valor no podrá exceder de 20 veces el fijado como precio de la partida.

– Tipo C o de azar, que a cambio del precio de la partida o jugada pueden ofrecer un premio de hasta 400 veces el valor de la partida. No obstante, podrán autorizarse máquinas progresivas en las que el premio máximo no podrá exceder de 10.000 veces el valor de la apuesta.

En todo caso, la cuantía y el porcentaje de premios podrá ser modificado por el Consell a propuesta de la Conselleria de Economía y Hacienda.

3. Reglamentariamente podrán determinarse las condiciones de instalación de máquinas tipo B y C progresivas interconexionadas cuyo conjunto pueda conceder un premio proporcional a las máquinas que lo integran.

4. Quedan excluidas de la presente Ley las máquinas expendedoras que se limiten a efectuar mecánicamente la venta de los productos o mercancías, siempre que el valor del dinero depositado en las máquinas corresponda al valor de mercado de los productos que entreguen así como las máquinas tocadiscos o vídeo-discos y las de naturaleza estrictamente manual o mecánica, sin componentes eléctricos, de competición pura o deporte que no den premio directo o indirecto alguno y expresamente se determinen reglamentariamente.

5. Las máquinas tipo C podrán, asimismo, interconectarse con la finalidad de otorgar premios especiales que el jugador podrá recibir por el simple hecho de estar jugando en una de las máquinas interconectadas, independientemente de si obtiene alguna combinación ganadora y de la apuesta realizada. Reglamentariamente podrán determinarse las condiciones de la interconexión.

✐ Ap. 5 añadido por art. 32 de Ley núm. 9/2001, de 27 diciembre.

⇒ Decreto 115/2006, de 28 de julio, que aprueba el Reglamento de Máquinas Recreativas y de Azar.

Artículo 10. Requisitos de las máquinas de juego.

1. Las máquinas de juego clasificadas en el artículo anterior deberán cumplir como mínimo los siguientes requisitos:

a) Estar inscritas en el correspondiente Registro de Modelos Homologados.

b) Llevar incorporada una placa de identidad de la máquina.

c) Contar con la autorización de explotación.

⇒ Decreto 210/2010, de 17 de diciembre, que prorroga por doce meses la suspensión de la autorización de explotación de determinadas máquinas recreativas y de azar establecida en el artículo 26.8 del Reglamento de Máquinas Recreativas y de Azar.

d) Contar con la autorización de instalación o Boletín de Situación, según se determine reglamentariamente.

✐ Ap. 1 d) modificado por art. 26 de Ley núm. 10/1998, de 28 diciembre.

2. Las condiciones para la instalación se establecerán reglamentariamente.

⇒ Capítulo II Título I del Decreto 115/2006, de 28 de julio, que aprueba el Reglamento de Máquinas Recreativas y de Azar.

Artículo 11. Locales habilitados para la instalación de máquinas de juego.

1. Las máquinas de juego sólo pueden instalarse en los establecimientos o locales indicados en esta Ley.

2. Se entiende por Salones Recreativos aquellos establecimientos dedicados exclusivamente a la explotación de máquinas de tipo A o puramente recreativas. Se denominarán Salones Cyber cuando en los mismos se explote únicamente máquinas recreativas de tipo "A" mediante soporte informático.

✐ Ap. 2 modificado por art. 33 de Ley núm. 9/2001, de 27 diciembre.

3. Se entiende por salones de juego aquellos establecimientos dedicados específicamente a la explotación de máquinas de tipo B o recreativas con premio, si bien podrán igualmente explotarse en ellos máquinas de tipo A y practicarse los juegos de apuestas y boletos, en las condiciones que reglamentariamente se determinen.

✐ Ap. 3 modificado por art. 47 de Ley núm. 16/2003, de 17 diciembre.

4. El número de máquinas a instalar en bares, cafeterías, restaurantes, clubes, campings y demás establecimientos análogos, será el que se fije reglamentariamente, sin que en ningún caso se pueda superar la instalación conjunta de más de dos máquinas tipo B.

✐ Ap. 4 modificado por art. 27 de Ley núm. 10/1998, de 28 diciembre.

5. En los locales autorizados para la instalación de máquinas recreativas y de azar, sólo podrán explotarse juegos autorizados por la Conselleria competente en materia de juego.

✐ Ap. 5 añadido por art. 58 de Ley núm. 14/2005, de 23 diciembre.

6. El Consell, a propuesta de la Conselleria de Economía y Hacienda, elaborará un Reglamento específico para los salones recreativos y salones de juego, mencionados en este artículo, adaptando a sus propias características las normas generales para locales de pública concurrencia.

✐ Ap. 6 renumerado por art. 58 de Ley núm. 14/2005, de 23 diciembre. Su anterior numeración era Ap. 5.

7. No se podrá autorizar la instalación de nuevos salones de juego, ni el cambio de clasificación de salón recreativo a salón de juego cuando existan otros salones de juego autorizados dentro de un radio de 200 metros desde la ubicación pretendida. Distancia que se medirá desde la puerta de acceso al salón de juego.

✐ Ap. 7 añadido por art. 43 de Ley núm. 16/2008, de 22 diciembre.

⇒ Decreto 44/2007, de 20 de abril, por el que se aprueba el Reglamento de Salones recreativos y salones de juegos de la Comunidad Valenciana.
Capítulo II del Título III Decreto 115/2006, de 28 de julio, que aprueba el Reglamento de Máquinas Recreativas y de Azar.

Artículo 12. Apuestas.

1. Podrá autorizarse el cruce de apuestas dentro de los recintos en que se realicen determinadas competiciones, como hipódromos, canódromos, frontones o similares, y en otros espacios o condiciones que expresamente se determinen en vía reglamentaria.

2. Se entiende por apuesta aquella actividad por la que se arriesga una cantidad de dinero sobre los resultados de un acontecimiento previamente determinado, de desenlace incierto y ajeno a las partes intervinientes.

⇒ Artículo 3.c) Ley 13/2011, de 27 de mayo. Vid. parágrafo 3.
Decreto 42/2011, de 15 de abril, que desarrolla el Reglamento de Apuestas de la Comunidad Valenciana.
Título IV del Decreto 115/2006, de 28 de julio, que aprueba el Reglamento de Máquinas Recreativas y de Azar.

Artículo 13. Juegos de Boletos.

1. El juego de boletos es aquél que tiene lugar mediante la adquisición por un precio de determinados billetes o boletos que expresamente indicarán en metálico el premio el cual necesariamente deberá permanecer desconocido para todos hasta su raspadura manual o apertura. Esta modalidad de juego podrá practicarse bien de forma individualizada o bien combinada con otra, determinada previamente en el billete o boleto y siempre por indicación del precio y de los premios que pudieran corresponder.

2. La organización del juego de boletos corresponderá a la Generalitat Valenciana. Su explotación sólo podrá realizarse a través de una empresa pública o una sociedad mixta de capital público mayoritario.

⇒ Artículos 3.b) y 4 de la Ley 13/2011, de 27 de mayo. Vid. parágrafo 3.

Artículo 14. Rifas, tómbolas y combinaciones aleatorias.

1. Podrá autorizarse la celebración de rifas, tómbolas y combinaciones aleatorias en las condiciones y requisitos que reglamentariamente se establezcan.

Igualmente podrá autorizarse reglamentariamente la celebración de rifas y tómbolas cuyo beneficio se destinará íntegramente a la financiación de fiestas populares.

2. Los premios de rifas y tómbolas necesariamente tendrán que ser en especie y no canjeables

por dinero, salvo autorización expresa del órgano competente. Las combinaciones aleatorias tendrán que tener una finalidad publicitaria.

✐ Ap. 2 modificado por art. 34 de Ley núm. 9/2001, de 27 diciembre.

⇒ Artículo 3. d), g) e i) Ley 13/2011, de 27 de mayo. Vid. parágrafo 3.
Decreto 129/1989, de 16 de agosto de regulación de rifas, tómbolas y combinaciones aleatorias.

TÍTULO III

DE LAS EMPRESAS TITULARES DE AUTORIZACIÓN PARA LA REALIZACIÓN DE JUEGOS Y APUESTAS Y DEL PERSONAL EMPLEADO

Artículo 15. Empresas de juego.

1. La organización y explotación de juegos y/o apuestas únicamente podrá ser realizada por personas físicas o jurídicas expresamente autorizadas e inscritas en los Registros que en su caso se determine.

2. La Generalitat Valenciana, bien directamente, bien a través de empresas públicas o sociedades mixtas de capital público mayoritario, podrá asumir la realización de juegos y apuestas.

3. Los titulares de empresas de juego, deberán prestar las garantías y ajustarse a los requisitos y condiciones que reglamentariamente se determinen para cada juego y/o apuesta. Las fianzas que se establezcan tendrán como límite máximo el 10% del volumen de operaciones realmente realizados en el ejercicio inmediatamente anterior y del estimado como previsible, en atención a los medios humanos y materiales a utilizar, cuando se trate de empresa de nueva creación.

La fianza prestada quedará afecta a las responsabilidades y al cumplimiento de las obligaciones que se deriven del régimen sancionador previsto en la presente ley y sus normas de desarrollo, así como al pago de los premios a los jugadores y al cumplimiento de las obligaciones derivadas de los tributos específicos en materia de juego.

Los empresarios del juego estarán, asimismo, obligados a remitir a la Conselleria de Economía, Hacienda y Administración Pública la información que ésta solicite, al objeto de cumplir sus funciones de control, coordinación y estadística.

✐ Ap. 3 modificado por art. 24 de Ley núm. 14/1997, de 26 diciembre.

4. Lo establecido en el apartado anterior será de aplicación a quienes esporádica o eventualmente sean autorizados para la organización y explotación de alguna modalidad de juego.

5. La transmisión de acciones o participaciones de Entidades dedicadas a la organización y explotación de juegos y apuestas requerirá, en todo caso, autorización previa de la Administración.

⇒ Artículo 13 Ley 13/2011, de 27 de mayo. Vid. parágrafo 3.
Apartado 1 c) artículo 22 Ley 13/2011, de 27 de mayo.
Título III (capítulos I, II, IV) del Real Decreto 1614/2011, de 14 de noviembre. Vid. parágrafo 5.
Registros:
Apartado 1 con artículo 22 Ley 13/2011, de 27 de mayo.
Título III (capítulos I, II, IV) del Real Decreto 1614/2011, de 14 de noviembre.
Garantías:
Artículo 14 Ley 13/2011, de 27 de mayo.
Capítulo III y Anexos I y II del Real Decreto 1614/2011, de 14 de noviembre.

Artículo 16. Entidades titulares de Casinos.

Las empresas titulares de Casinos deberán reunir los siguientes requisitos mínimos:

a) Constituirse bajo la forma de sociedades anónimas y tener por objeto la explotación de un Casino y eventualmente el desarrollo de actividades de promoción turística.

b) Ostentar la nacionalidad española.

c) Tener el capital social totalmente desembolsado, dividido en acciones nominativas, y al menos en la cuantía que se fije reglamentariamente.

d) La administración de la sociedad será colegiada.

e) Ninguna persona física o jurídica podrá ostentar participación en el capital, ni cargos directivos en más de una sociedad explotadora de Casinos de Juego en el ámbito territorial de la Comunidad Valenciana.

⇒ Decreto 142/2009, de 18 de septiembre, del Consell, por el que se aprueba el Reglamento de Casinos de Juego de la Comunitat Valenciana.

Artículo 17. Entidades titulares de Salas de Bingo.

1. Podrán ser titulares de Salas de Bingo:

a) Las Entidades benéfico-deportivas culturales y turísticas que tengan más de tres años de ininterrumpida existencia legal y funcionamiento.

b) Las Entidades mercantiles constituídas al efecto bajo la forma de Sociedades Anónimas, Sociedades Anónimas Laborales y Cooperativas de Trabajo CV, que ostenten la nacionalidad española y tengan un capital totalmente desembolsado, en la cuantía y forma que se fije reglamentariamente y dividido en acciones nominativas cuyo objeto social sea la explotación de salas de bingo.

2. Las Entidades enumeradas en la letra a) del apartado anterior tendrán preferencia en la obtención de la autorización para la explotación de Salas de Bingo. Las citadas Entidades podrán realizar la explotación del juego bien directamente o bien a través de empresas de servicios constituídas como Sociedades Anónimas, Sociedades Anónimas Laborales y Cooperativas de Trabajo CV, sin que este último caso suponga minoración de las responsabilidades que aquellas adquieran frente a la administración.

⇒ Capítulo I Título II del Decreto 43/2006, de 31 de marzo, que aprueba el Reglamento del Juego del Bingo de Comunidad Valenciana.

Artículo 18. Empresas operadoras de máquinas de juego.

1. La explotación de máquinas de juego en locales autorizados de titularidad propia o ajena sólo podrá efectuarse por las denominadas empresas operadoras.

2. Ostentarán tal consideración las personas naturales o jurídicas que, previamente autorizadas, sean inscritas en el Registro que a tal efecto llevará la Conselleria de Economía y Hacienda. Los casinos de juego tendrán, en todo caso, la condición de empresas operadoras.

⇒ Capítulo II Título III del Decreto 115/2006, de 28 de julio, que aprueba el Reglamento de Máquinas Recreativas y de Azar.

Artículo 19. Del personal que realiza su actividad en empresas de juego.

1. Las personas que realicen su actividad profesional en empresas dedicadas a la gestión y a la explotación de juego y/o apuestas, y que reglamentariamente se determinen, deberán estar en posesión del correspondiente documento profesional, para cuyo otorgamiento será necesaria la ausencia de antecedentes penales por alguna de las circunstancias previstas en el artículo tercero apartado tres, así como el no haber sido sancionado administrativamente en los últimos cinco años inmediatamente anteriores por falta tipificada en esta Ley como grave o muy grave.

✐ Ap. 1 modificado por art. 44 de Ley núm. 16/2008, de 22 diciembre.

2. Los documentos profesionales a que se refiere el número anterior serán expedidos y renovados por plazos máximos de cinco años, pudiendo ser revocados por acuerdo motivado de la Autoridad administrativa competente.

3. Los empleados que participen directamente en el desarrollo de los juegos de Casinos o Salas de Bingo, así como sus cónyuges, ascendientes hasta el segundo grado de consanguinidad o afinidad y los colaterales, no podrán tener participación alguna en la sociedad titular de la empresa de juego, salvo que fueran gestionados por Sociedades Anónimas Laborales y Cooperativas del Trabajo CV.

4. La contratación por parte de las empresas de juego de personal extranjero se regirá por la legislación vigente en la materia.

⇒ Capítulo II Título III del Decreto 43/2006, de 31 de marzo, que aprueba el Reglamento del Juego del Bingo de la Comunidad Valenciana.
Capítulo III Título II del Decreto 142/2009, de 18 de septiembre, del Consell, por el que se aprueba el Reglamento de Casinos de Juego de la Comunitat Valenciana.

Artículo 20. De los Directores, partícipes y accionistas de empresas de juego.

Las personas que ostenten los cargos de Administradores, Gerentes y Apoderados o sean accionistas o partícipes de empresas de juego y/o apuestas no deberán hallarse incursos en ninguna de las circunstancias previstas en los apartados a) y b) del artículo 3, ni haber sido sancionados administrativamente en los últimos cinco años por alguna de las faltas muy graves tipificadas en esta Ley.

✐ Modificado por art. 45 de Ley núm. 16/2008, de 22 diciembre.

Artículo 21. Usuarios.

1. Los menores de edad, así como cualquier persona que presente síntomas de embriaguez, intoxicación por drogas o enajenación mental, no podrán practicar juegos, usar máquinas recreativas con premio o de azar ni participar en apuestas. No se les permitirá la entrada en los locales o salas

que específicamente se dediquen al juego, así como tampoco a los que por decisión judicial hayan sido declarados incapaces, pródigos o culpables de quiebra fraudulenta, en tanto no sean rehabilitados, y los que pretendan entrar portando armas u objetos que puedan utilizarse como tales.

Los menores podrán tener acceso a los Salones Recreativos y a las zonas A de los Salones de Juego.

2. Los reglamentos, que desarrollen esta Ley podrán imponer condiciones especiales de acceso a los locales de juego por razones de orden público y seguridad ciudadana.

3. Los titulares de los establecimientos de juego habrán de solicitar autorización, en la forma que reglamentariamente se establezca, para imponer otras condiciones o prohibiciones de admisión a las Salas de Juego diferentes de las mencionadas en el presente artículo.

4. En los establecimientos autorizados para la práctica de los juegos existirá un Libro de Reclamaciones a disposición de los jugadores, así como de los Agentes de las Fuerzas y Cuerpos de la Seguridad del Estado y de los funcionarios públicos que a este fin se habiliten.

⇒ Capítulo III Título III del Decreto 43/2006, de 31 de marzo, que aprueba el Reglamento del Juego del Bingo de la Comunidad Valenciana.
Artículos 6 y 8.1.c) Ley 13/2011, de 27 de mayo. Vid. parágrafo 3.
Ley Orgánica 15/1999, de 13 de diciembre, de Protección de Datos de Carácter Personal. Vid. parágrafo 27.2.
Real Decreto 1720/2007, de 21 de diciembre, por el que se aprueba el Reglamento de desarrollo de la Ley Orgánica 15/1999, de 13 de diciembre. Vid. parágrafo 27.3.
Capítulo VII del Real Decreto 1613/2011, de 14 de noviembre. Vid. parágrafo 4.

TÍTULO IV

RÉGIMEN SANCIONADOR

⇒ Título VI de la Ley 13/2011, de 27 de mayo. Vid. parágrafo 3.
Título IV del Decreto 43/2006, de 31 de marzo, que aprueba el Reglamento del Juego del Bingo de la Comunidad Valenciana.
Título V del Decreto 115/2006, de 28 de julio, que aprueba el Reglamento de Máquinas Recreativas y de Azar
Artículo 9 Decreto 129/1989, de 16 de agosto, de regulación de rifas, tómbolas y combinaciones aleatorias.
Título VI del Decreto 42/2011, de 15 de abril, del Consell, por el que se aprueba el Reglamento de Apuestas de la Comunitat Valenciana.
Ley 30/1992 de 26 de noviembre, de Régimen Jurídico de las Administraciones Públicas y del Procedimiento Administrativo Común. Vid. parágrafo 29.2.
Real Decreto 1398/1993, de 4 de agosto, aprueba el Reglamento del Procedimiento para el ejercicio de la potestad sancionadora. Vid. parágrafo 29.3.
LO 12/1995, modificada por la Ley 6/2011, de 30 de junio.
Capítulo V del Decreto 44/2007, de 20 de abril, por el que se aprueba el Reglamento de Salones Recreativos y de Juegos de la Comunidad Valenciana.

Artículo 22. Infracciones administrativas.

1. Son infracciones administrativas en materia de juego las acciones u omisiones tipificadas en la presente Ley, pudiendo el reglamento o reglamentos que la desarrollen introducir especificaciones o graduaciones a dichas infracciones.

La concurrencia de causas internas o externas que impidan o anulen el ejercicio de la libre voluntad podrá probarse por cualquiera de los medios admitidos en derecho.

✐ Ap. 1 modificado por art. 46 de Ley núm. 16/2008, de 22 diciembre.

2. Las infracciones en materia de juego se clasifican en faltas muy graves, graves y leves.

Artículo 23. Faltas muy graves. Son faltas muy graves:.

a) La organización o explotación de juegos o apuestas sin poseer la correspondiente autorización administrativa, así como la celebración o práctica de los mismos fuera de los locales o recintos permitidos o en condiciones distintas a las autorizadas.

✐ Letra a) modificada por art. 47 de Ley núm. 16/2008, de 22 diciembre.

Jurisprudencia.

– Apartado a) aplicado por TSJ C. Valenciana (Sala de lo contencioso-administrativo, Sección 3ª) sentencia núm. 998/2002, de 22 de julio de 2002.

b) La fabricación, comercialización o explotación de elementos de juego incumpliendo las normas dictadas al efecto bien por el Estado bien por la Generalitat, según su competencia.

c) La cesión de las autorizaciones concedidas, salvo con las condiciones o requisitos establecidos en esta Ley y demás normas que la desarrollen o complementen.

d) La participación como jugadores directamente o por medio de terceras personas, del personal empleado y directivo, de los accionistas y partícipes de empresas dedicadas a la gestión, organiza-

ción y explotación del juego, así como la de los cónyuges, ascendientes y descendientes de aquellos en línea directa de primer grado, en los juegos y apuestas que gestionen o exploten dichas empresas.

e) La manipulación de los juegos en perjuicio de los participantes.

f) La concesión de préstamos a los jugadores o apostantes en los lugares en los que se celebren juegos y apuestas.

g) El impago total o parcial a los jugadores o apostantes de las cantidades con que hubiesen sido premiados.

h) Obtener las correspondientes autorizaciones mediante la aportación de datos o documentos no conformes con la realidad.

i) La negativa u obstrucción a la actuación inspectora de control y vigilancia realizada por agentes de la autoridad, así como por los funcionarios y órganos encargados o habilitados específicamente para el ejercicio de tales funciones.

j) La vulneración de las normas y condiciones esenciales en virtud de las cuales se concedieron las preceptivas autorizaciones.

k) La venta de cartones, boletos o billetes de juego, apuestas, rifas o tómbolas por personas distintas de las autorizadas.

l) Permitir o consentir la práctica de juegos o apuestas en locales no autorizados o en condiciones distintas a las autorizadas, o por personas no autorizadas, así como la instalación y explotación de máquinas recreativas y de azar carentes de la preceptiva autorización.

✐ Letra l) modificada por art. 48 de Ley núm. 16/2008, de 22 diciembre.

ll) Efectuar publicidad de los juegos y apuestas o de los locales o establecimientos en que estas se practiquen, sin la debida autorización o al margen de los límites fijados en las mismas.

⚖ *Jurisprudencia.*

– Apartado ll) aplicado por TSJ C. Valenciana (Sala de lo contencioso-administrativo, Sección 3ª) sentencia núm. 408/2003, de 18 de marzo de 2003.

m) Instalar máquinas en número que exceda del autorizado.

n) La participación como jugadores directamente o por medio de terceras personas, de quienes intervengan en el acontecimiento objeto del juego o de la apuesta, que puedan influir en el resultado de dicho acontecimiento, y que lo tengan prohibido en virtud de la presente ley o de los reglamentos que la desarrollen, así como la de sus cónyuges, ascendientes y descendientes en línea directa de primer grado.

✐ Letra n) añadida por art. 47 de Ley núm. 16/2010, de 27 diciembre.

Artículo 24. Faltas graves.

Son faltas graves:

a) Permitir la práctica de juegos o apuestas, así como el acceso a los locales o salas de juego autorizadas a personas que lo tengan prohibido en virtud de la presente Ley y de los reglamentos que la desarrollan.

b) Reducir el capital de las Sociedades o las fianzas de las Empresas de Juego y/o apuestas por debajo de los límites legales establecidos, o proceder a cualquier transferencia no autorizada de las acciones o participaciones, así como incumplir las prescripciones de esta Ley relativas a las ampliaciones y transmisión de capital fiscal.

c) La inexistencia de las medidas de seguridad de los locales exigidas en la autorización de apertura o el mal funcionamiento de los mismos.

d) Las promociones de venta mediante actividades análogas a las de los juegos incluídos en el Catálogo.

e) No facilitar a los órganos competentes la información necesaria para un adecuado control de las actividades de juego y apuestas.

f) No exibir en el establecimiento de juego, así como en las máquinas autorizadas, el documento acreditativo de la autorización establecido por la presente Ley, así como aquellos que en el desarrollo de la presente norma y disposiciones complementarias se establezcan.

⚖ *Jurisprudencia.*

– Apartado f) aplicado por: TS (Sala de lo contencioso-administrativo, Sección 6ª) sentencia de 14 de octubre de 1997.

g) La admisión de más jugadores de los que permita el aforo del local.

h) No conservar en el local los documentos que se establezcan en los reglamentos que desarrollen la presente Ley, así como la pérdida sin causa justificada de los mismos.

i) Realizar la transmisión de una máquina sin la autorización correspondiente.

j) La práctica de juegos de azar en establecimientos públicos, en círculos tradicionales o clubs públicos o privados.

k) Carecer o llevar incorrectamente los libros o registros contables exigidos en la correspondiente reglamentación de juego.

Artículo 25. Faltas leves.

Son faltas leves:

a) Practicar juegos de azar y apuestas de los denominados tradicionales no incluídos en el Catálogo de Juegos, en establecimientos públicos, círculos tradicionales o clubs públicos o privados, cuando la suma total de las apuestas tenga un valor económico superior en cinco veces al salario mínimo interprofesional diario.

b) La llevanza inexacta del fichero de visitantes.

c) Colocar la documentación que ha de llevar incorporada la máquina de manera que se dificulte su visibilidad desde el exterior, o la falta de protección eficaz para impedir su deterioro o manipulación.

d) La falta de libro de reclamaciones en los locales autorizados para el juego, en la forma que reglamentariamente se determine.

e) En general, el incumplimiento de los requisitos o prohibiciones establecidos en la Ley, reglamentos y demás disposiciones que la desarrollen y completen, no señalados como faltas graves o muy graves.

Jurisprudencia.

– Apartado e) aplicado por TSJ C. Valenciana (Sala de lo contencioso-administrativo, Sección 3ª) sentencia núm. 1495/1998, de 2 de diciembre de 1998.

Artículo 26. Responsables de las infracciones.

Son responsables de las infracciones reguladas en esta Ley sus autores, sean personas físicas o jurídicas.

En el caso de infracciones cometidas en los establecimientos de juegos o apuestas o en locales donde haya máquinas de juego, por directivos, administradores o personal empleado en general, serán asimismo responsables solidarios las personas o entidades para quienes aquellos presten sus servicios.

En todo caso, la comisión de tres faltas leves en un período de un año tendrá la consideración de una falta grave, y la comisión de tres faltas graves en un año o de cinco en tres años tendrá la consideración de muy grave.

Artículo 27. Sanciones pecuniarias.

1. Las infracciones administrativas calificadas como muy graves serán sancionadas por el Conseller de Economía y Hacienda con multa de hasta veinticinco millones de pesetas, y por el Consell de la Generalitat Valenciana con multa de hasta cien millones de pesetas.

2. Las infracciones administrativas calificadas como graves y leves serán sancionadas con multa de hasta cinco millones de pesetas o quinientas mil pesetas respectivamente, por el Director de los Servicios Territoriales de la Conselleria de Economía y Hacienda correspondiente.

3. Para la graduación de la sanción se atenderá a las circunstancias personales o materiales que concurran en el caso, así como a la trascendencia económica y social de la acción.

4. Además de las sanciones de multa, la comisión de una infracción llevará aparejada en su caso la entrega a la Administración o a los perjudicados, que hubiesen sido identificados, de los beneficios ilícitos obtenidos.

5. Anualmente en las Leyes de Presupuestos podrán ser revisadas las cuantías de las multas para adecuarlas a la realidad económica.

Artículo 28. Sanciones no pecuniarias.

1. En los casos de infracciones graves y muy graves, en atención a su naturaleza, repetición o trascendencia, podrán imponerse además de las sanciones pecuniarias, las siguientes sanciones:

– Suspensión, cancelación temporal o revocación definitiva de la autorización para la celebración, organización o explotación de juegos y/o apuestas.

– Clausura temporal o definitiva del establecimiento donde tenga lugar la explotación del juego y/o apuestas, o inhabilitación definitiva del mismo para actividades de juego.

– Inhabilitación temporal o definitiva para ser titular de autorización respecto del juego y apuestas.

2. Por causa de infracción muy grave o grave cometida por el personal de la empresa de juego, se podrá imponer, accesoriamente a la sanción de multa, la suspensión de capacidad para el ejercicio de su actividad en lugares dedicados a la explotación del juego.

3. En los supuestos de falta de autorización, revocación o suspensión de la misma, podrá acordarse el comiso, destrucción o inutilización de las máquinas o elementos de juego objeto de la infracción.

4. Cuando la actividad principal que se ejerza en un establecimiento no sea de juego y/o apuestas, no podrá ser clausurado el mismo, si bien podrá acordarse la prohibición de instalación y realización de actividades de juego.

Artículo 29. Prescripción.

1. Las faltas leves prescribirán a los seis meses, las graves a los dos años y las muy graves a los tres años.

✐ Ap. 1 modificado por art. 50 de Ley núm. 9/1999, de 30 diciembre.

2. El término de la prescripción comenzará a contar desde el día en que se hubiere cometido la infracción y se interrumpirá desde que el procedimiento se dirija al infractor, volviendo a correr de nuevo desde que se paralice el procedimiento o termino sin sanción.

Artículo 30. Procedimiento sancionador.

Uno. El procedimiento sancionador se ajustará a lo previsto en esta Ley y en las normas reglamentarias dictadas en su desarrollo, y subsidiariamente a lo establecido en la Ley de Procedimiento Administrativo.

Dos. En el caso de falta grave o muy grave se seguirán los siguientes trámites:

1. Se iniciará al tener conocimiento de las supuestas infracciones por el órgano competente que designará Instructor al efecto.

2. El Instructor formulará pliego de cargos que será notificado al interesado quien dispondrá de un plazo de ocho días para formular pliego de descargos y solicitar en su caso el recibimiento de las pruebas.

3. El Instructor podrá acordar, de oficio o a instancia de parte, la apertura de un período de prueba por plazo no superior a treinta días cuando estime que los hechos denunciados o alegados no estuvieran suficientemente acreditados.

4. Transcurrido el plazo para formular pliego de descargos o concluida en su caso la fase probatoria, el Instructor formulará propuesta de resolución que será notificada al interesado, quien podrá alegar lo que a su derecho convenga en el plazo de quince días.

5. A la vista de lo actuado el órgano competente dictará la resolución que corresponda.

Tres. En el caso de falta leve se observará lo establecido en el apartado anterior a excepción de lo indicado en el número 3. En tales supuestos bastará para iniciar el procedimiento la propia acta incoada por la Inspección del Juego y Apuestas, en cuyo caso el actuario tendrá la consideración de Instructor del expediente.

Cuatro. Cuando existan indicios de falta grave o muy grave se podrá acordar como medida cautelar el cierre de los establecimientos en que se practique el juego vulnerando las disposiciones legales así como el precinto, depósito o incautación de los materiales usados para dicha práctica.

Las máquinas recreativas y de azar que carezcan de los requisitos establecidos en esta Ley o que infrinjan los límites de apuestas o premios, así como los instalados en locales no autorizados, podrán ser precintados por los agentes de la autoridad, como medida cautelar, lo cual se hará constar en el acta incoada al efecto.

Cinco. Contra la resolución dictada en el expediente sancionador podrán interponerse los recursos prevenidos en el Título V de la Ley de Procedimiento Administrativo.

La interposición de recursos no llevará aparejada la suspensión del acto, lo cual sólo procederá cuando se previera la producción de daños o perjuicios de imposible o muy difícil reparación.

DISPOSICIONES ADICIONALES

Primera.

El Consell de la Generalitat Valenciana, a propuesta de la Conselleria de Economía y Hacienda, aprobará el Catálogo de Juegos y Apuestas autorizados.

Segunda.

La Conselleria de Economía y Hacienda habilitará a funcionarios de las distintas Administraciones Públicas para que realicen el control e inspección administrativa del juego, a quienes habrá de facilitarse por los titulares de autorizaciones sobre el juego y apuestas el acceso a los establecimientos o lugares así como a los libros, registros y documentos necesarios para el cumplimiento de su misión.

Dichos funcionarios, que deberán poseer la cualificación necesaria, tendrán la condición de agentes de la autoridad en el ejercicio de sus funciones.

⇒ Artículo 24 Ley 13/2011, de 27 de mayo. Vid. parágrafo 3.

Tercera.

1. Se crea la Comisión del Juego de la Comunidad Valenciana como órgano consultivo, de estudio y asesoramiento de las actividades relacionadas con el juego y apuestas.

2. Su estructura, funcionamiento y composición se determinarán reglamentariamente. Formarán parte de la misma, entre otros, representantes de la Administración, de los empresarios y de los sindicatos.

3. Su constitución se llevará a cabo en el plazo de seis meses a partir de la entrada en vigor de la presente Ley.

⇒ Capítulo III, artículos 34 y 35, Ley 13/2011, de 27 de mayo. Vid. parágrafo 3.
Decreto 141/1988, de 23 de septiembre, composición y funcionamiento de la Comisión del Juego de la Comunidad Valenciana. Vid. parágrafo 46.2.
Real Decreto 444/1977, de 11 de marzo, que regula la Comisión Nacional del Juego. Vid. parágrafo 25.1.
Disposición Adicional vigésima de la Ley 56/2007, de 28 de diciembre. Vid. parágrafo 27.4.
Artículo 9, Disposiciones Transitorias sexta y séptima de la Ley 13/2011, de 27 de mayo. Vid. parágrafo 3.
Artículos 5 y 8 de la Ley 30/1992, de 26 de noviembre. Vid. parágrafo 29.2.
Acuerdo del Consejo de Ministros de 3 de junio de 2011.

Cuarta.

1. La publicidad de las actividades de juego reguladas en la presente Ley únicamente podrá efectuarse con autorización previa, con las excepciones previstas en el punto 3 de esta disposición.

✐ Ap. 1 modificado por art. 49 de Ley núm. 16/2008, de 22 diciembre.

⇒ Ley 34/1988, de 11 de noviembre, General de Publicidad. Vid. parágrafo 27.1.
Ley 7/2010, de 31 de marzo, General de la Comunicación Audiovisual, Vid. parágrafo 27.7.
Real Decreto 1624/2011, de 14 de noviembre, que aprueba el Reglamento de desarrollo de la Ley 7/2010, de 31 de marzo, General de la Comunicación Audiovisual. Vid. parágrafo 27.8.

2. Los requisitos y condiciones para la autorización de la publicidad de las actividades de juego se determinarán reglamentariamente.

✐ Ap. 2 modificado por art. 50 de Ley núm. 16/2008, de 22 diciembre.

⇒ Decreto 55/2011, de 20 de mayo, que aprueba el Reglamento Regulador de la Publicidad del Juego en la Comunidad Valenciana. Vid. parágrafo 46.3.

3. Se entenderán autorizadas, sin necesidad de regulación en reglamento específico, las siguientes actividades publicitarias:

a) La instalación de uno o varios rótulos en la fachada del edificio o en el acceso al recinto urbanístico donde se enclave, así como otro indicador de la situación de la sala; todo ello con sujeción a las ordenanzas municipales y a la normativa de publicidad en carreteras y demás normas de aplicación.

b) La instalación de vallas publicitarias por los casinos de juego.

c) La elaboración de folletos publicitarios de casinos de juego y salas de bingo, y de sus servicios complementarios o su inclusión, si la sala formase parte de las instalaciones de un hotel o complejo turístico, en los folletos informativos de los mismos, que sólo podrán depositarse en hoteles, agencias de viajes y aeropuertos.

d) La utilización del nombre comercial del establecimiento de juego, en el caso de que patrocine actividades deportivas, recreativas y espectáculos.

e) La publicidad que se realice en revistas especializadas en materia de juego.

4. La publicidad de cualquier modalidad de juego regulado en esta Ley, deberá ajustarse a la normativa específica sobre la publicidad, y no contener en ningún caso gráficos, textos o imágenes que supongan una incitación a la práctica de los mismos, ni mensajes xenófobos, sexistas o racistas.

✐ Añadida por art. 51 de Ley núm. 9/1999, de 30 diciembre.

Quinta.

En los procedimientos relativos a las materias objeto de la presente Ley, los efectos del silencio administrativo se entenderán desestimatorios, salvo que en la reglamentación específica de cada juego o apuesta se prevea lo contrario.

✐ Añadida por art. 52 de Ley núm. 9/1999, de 30 diciembre.

DISPOSICIONES TRANSITORIAS

Primera.

En tanto los órganos de la Generalitat Valenciana no hagan uso de las facultades reglamentarias que les otorga la presente Ley, se aplicarán las disposiciones generales vigentes, en todo aquello que no se oponga a lo dispuesto en esta Ley.

No obstante lo anterior, lo previsto en el artículos once, apartado cuarto de esta Ley será de aplicación en la fecha de aprobación del correspondiente Reglamento.

Segunda.

Las autorizaciones de carácter temporal concedidas con anterioridad a la entrada en vigor de la presente Ley se considerarán válidas y tendrán el plazo de vigencia que en ellas se hubiere indicado.

La renovación de las autorizaciones actualmente vigentes una vez transcurrido su período de validez se realizará con arreglo a las disposiciones de esta Ley y de acuerdo con los criterios adoptados al planificar el sector del juego.

Las autorizaciones que no tuvieren señalado plazo de vigencia deberán renovarse al menos en el plazo de cinco años.

Tercera.

El régimen de infracciones y sanciones regulado en esta Ley se aplicará únicamente a los hechos cometidos a partir de su entrada en vigor, extendiéndose, no obstante, a los anteriores en el caso de que constituya ley más favorable.

Disposición derogatoria

Quedan derogadas cuantas disposiciones se opongan a lo establecido en la presente Ley.

DISPOSICIONES FINALES

Primera.

Se autoriza al Consell para dictar las disposiciones necesarias para el desarrollo de esta Ley.

⇒ Decreto 180/2011, de 25 de noviembre, que modifica el Decreto 141/1988, de 23 septiembre, del Consell, que reglamenta la estructura, funcionamiento y composición de la Comisión del Juego de la Comunidad Valenciana. Vid. parágrafo 46.2.

Segunda.

El Conseller de Economía y Hacienda dictará las disposiciones precisas para acomodar los servicios de juego a las normas aprobadas por esta Ley.

Tercera.

La presente Ley entrará en vigor el día siguiente de su publicación en el «Diari Oficial de la Generalitat Valenciana».

SEGUNDA PARTE

ADMINISTRACIÓN Y RÉGIMEN DE LA ACTIVIDAD DEL JUEGO

I. ADMINISTRACIÓN GENERAL DEL ESTADO

§ 25 COMISIÓN NACIONAL DEL JUEGO

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

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

🕮 *Bibliografía.*

– Juegos de azar. Por Pedro A. De Miguel Asensio en Estudios y Comentarios Legislativos (Civitas)..

[...]

Artículo 7. Comisión Nacional del Juego.

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

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

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

– El Director general de Seguridad.

– El Delegado nacional de Educación Física y Deportes.

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

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

Tres. Corresponde a la Comisión Nacional del Juego:

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

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

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

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

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

f) Elevar las mociones y propuestas que estime convenientes.

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

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

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

⇒ Título V Capítulo II y Disposición Final tercera *in fine*, de la Ley 13/2011, de 27 de mayo. Vid. parágrafo 3.
Real Decreto-Ley 2/1987, de 3 de julio, sobre potestad sancionadora de la Administración Publica en materias de juego, envite o azar.
Disposición Final Octava Ley 13/2011, de 27 de mayo, por la que se modifica el artículo 8.1 de la Ley 2/2011, de 4 de marzo, de Economía Sostenible, para que la nueva entidad aparezca en la relación de "reguladores" junto con la Comisión Nacional de Energía, la Comisión del Mercado de Telecomunicaciones y la Comisión Nacional del Sector Postal. Vid. parágrafo 3.

Estudio de la OCDE sobre los "Resultados de España en los indicadores de regulación de mercados de productos de la OCDE" de 2009.
Artículos 97 y 149.1.13ª Constitución Española.
Artículo 8 y ss. de la Ley 2/2011 de Economía Sostenible.
Artículos 57, 93-102, 107.3 y 130.2 Ley 30/1992, de 26 de noviembre. Vid. parágrafo 29.2.
Ley 24/1988, de 28 de julio, del Mercado de Valores.
Ley 32/2003, de 3 de noviembre, General de Telecomunicaciones.
Disposición Final primera, 2 de la Orden EHA/308/2011, de 8 de noviembre.
Artículo 24 Ley 50/1997, de 27 de noviembre, del Gobierno.
Ley 15/2007, de 3 de julio, de Defensa de la Competencia.
Disposición Final 1ª Real Decreto 1613/2011, de 14 de noviembre. Vid. parágrafo 4.

[...]

§ 26 CATÁLOGO DE JUEGOS

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

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

Artículo único.

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

⇒ Disposición Adicional Cuarta de la Ley 13/2011, de 27 de mayo. Vid. parágrafo 3.

Jurisprudencia.

– Catálogo ap.02.II, b) aplicado por TS (Sala de lo Social) sentencia de 31 de enero de 1991.
– TSJ Asturias (Sala de lo contencioso-administrativo), sentencia núm. 404/2007, de 30 marzo (JUR 2007, 282185).
– TSJ C. Valenciana (Sala de lo Contencioso-Administrativo, Sección 3ª), sentencia núm. 144/2001, de 30 enero (JUR 2001, 160265).
– TSJ Galicia (Sala de lo Contencioso-Administrativo, Sección 2ª), sentencia núm. 1368/2000, de 2 noviembre (RJCA 2000, 2731).
– TSJ Cataluña (Sala de lo Contencioso-Administrativo, Sección 5ª), sentencia núm. 755/2010, de 22 julio (JUR 2010, 393707).

CATÁLOGO DE JUEGOS

01. Ruleta.

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

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

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

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

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

III. Personal.

1. Clases.

El personal afecto a cada ruleta comprende:

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

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

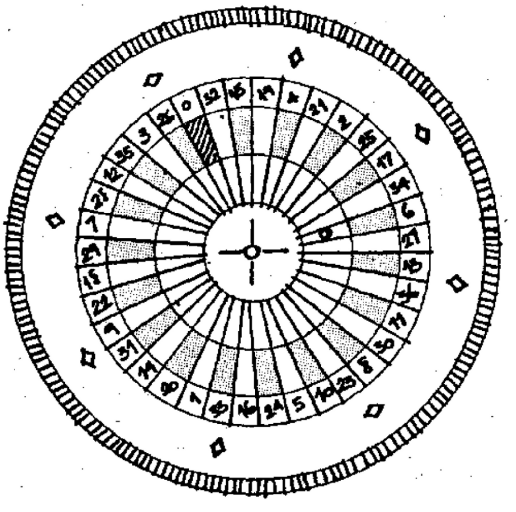
2. Competencias.

a) El Jefe y el subjefe tienen por misión dirigir la partida y controlar los cambios realizados en el curso de la misma, estándoles prohibido manipular, de cualquier modo que sea, el dinero, las placas o las fichas.

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

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

Ruleta



IV. Reglas de la ruleta.

1. Combinaciones posibles.

Los jugadores sólo pueden hacer uso de las combinaciones siguientes:

A) Posibilidades o suertes múltiples.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

B) Posibilidades o suertes sencillas.

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

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

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

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

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

2. Máximos y mínimos de las apuestas.

A) Normas generales sobre tales límites.

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

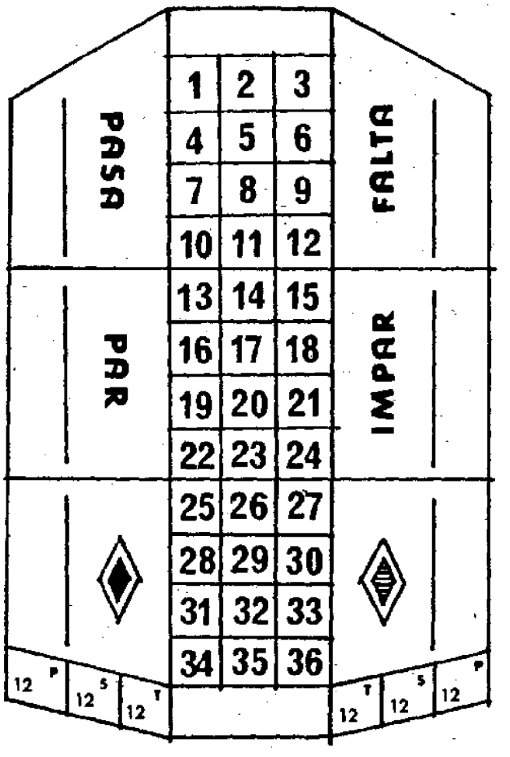
El máximo se fija teniendo en cuenta las combinaciones de juego existentes:

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

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

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

Paño de ruleta francesa



B) Normas especiales.

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

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

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

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

3. Funcionamiento del juego.

Las fases sucesivas del mismo son las siguientes:

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

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

c) Cuando la bola se detiene definitivamente en una de las treinta y siete casillas, el "croupier" anunciará en alta voz el número y las suertes sencillas ganadoras, tocando con su raqueta el citado número para designarlo ostensiblemente al público, procediéndose a continuación por los "croupiers"

a retirar las apuestas perdidas y al pago de aquellas que han resultado ganadoras, según el orden siguiente: Columnas, docenas, dobles columnas y dobles docenas; suertes simples (rojo, negro, pares, impares, pasa y falta); filas transversales y seisenas, cuadro y parejas, y, en último lugar, los plenos o números completos. En las mesas con un solo paño serán indistintamente los "croupiers" los que pagarán las apuestas ganadoras después de retirar las apuestas perdedoras.

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

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

⇒ Orden EHA/3085/2011, de 8 de noviembre, por la que se aprueba la reglamentación básica del juego de la ruleta (BOE núm. 277 de 17 de noviembre).

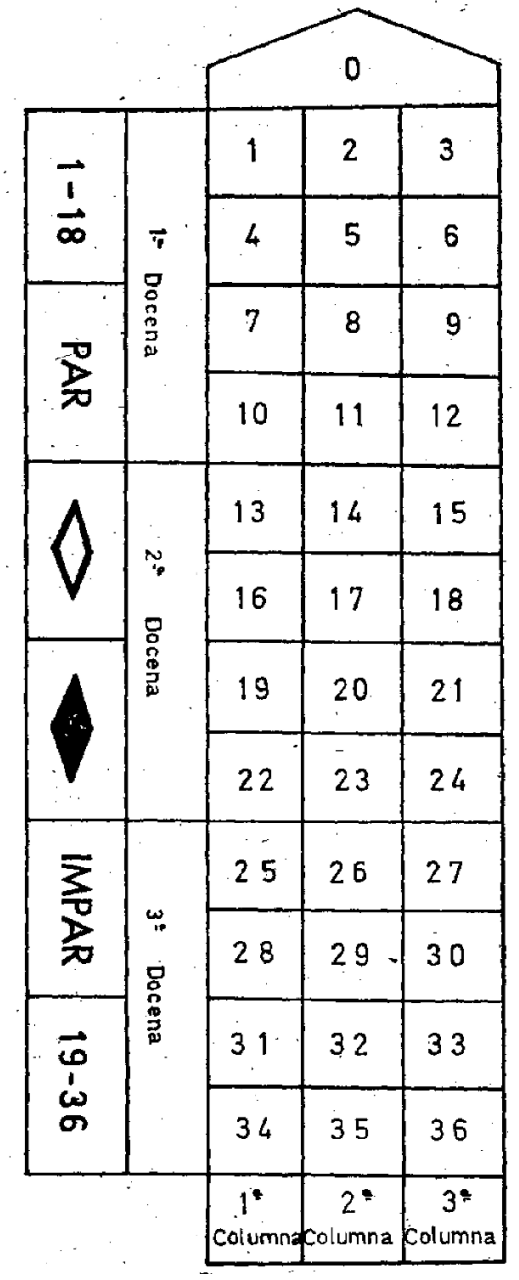
02. Ruleta americana con un solo cero.

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

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

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

Ruleta americana con un solo cero



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

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

II. Elementos personales.

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

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

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

III. Funcionamiento del juego.

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

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

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

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

El máximo viene fijado:

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

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

03. Black Jack o veintiuno.

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

II. Elementos del juego.

1. Cartas o naipes.

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

2. Distribuidor o "sabot".

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

Todos los distribuidores deben ser numerados en cada establecimiento y guardados en el armario de las cartas o en otro distinto que cumpla las mismas exigencias. Su distribución a las diferentes mesas la realiza el Director o empleado responsable al comienzo de cada sesión, procurando evitar que los mismos distribuidores se destinen sistemáticamente a las mismas mesas.

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

III. Personal del Black Jack.

El inspector o jefe de mesa.

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

El "croupier".

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

IV. Jugadores.

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

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

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

V. Reglas del juego.

1. Posibilidades de juego.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

b) El seguro.–Cuando el primer naipe del "croupier" sea un as, los jugadores podrán asegurarse contra el posible Black-Jack de la banca. El "croupier" propondrá este seguro al conjunto de jugadores y antes dar la tercera carta al primer jugador que la pida. A partir de este momento, nadie podrá asegurarse.

El jugador que se asegure depositará sobre la línea "seguro", situada enfrente de su puesto, una

cantidad como máximo igual a la mitad de su apuesta primitiva. Si el "croupier" sacara entonces un diez, es decir, si realizara un Black-Jack, recogerá las apuestas que pierden y pagará los seguros en razón de dos por uno. Si no realizara Black-Jack recogerá los seguros y cobrará o pagará las otras apuestas como en el juego simple.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

⇒ Orden EHA/3088/2011, de 8 de noviembre, por la que se aprueba la reglamentación básica del juego del Black Jack (BOE núm. 277, de 17 de noviembre).

04. Boule o bola.

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

II. Elementos del juego.–El juego de la bola se practica en una mesa, en cuyo centro se encuentra la plataforma circular y, a sus lados, dos paños destinados a recibir las apuestas. También puede incluir un solo paño.

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

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

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

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

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

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

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

V. Reglas del juego.

a) Combinaciones posibles.

Sólo se pueden usar dos combinaciones:

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

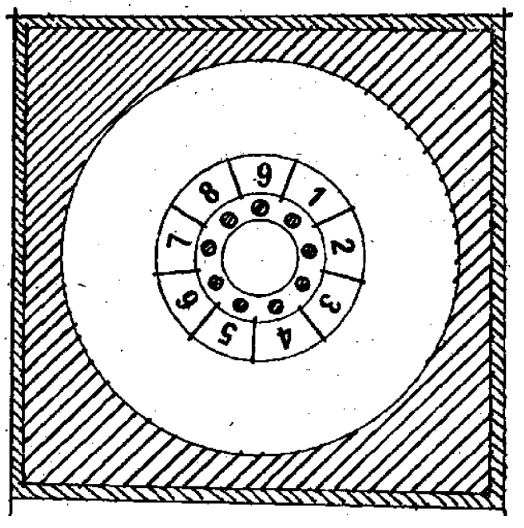
b) Máximo y mínimo de apuestas.

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

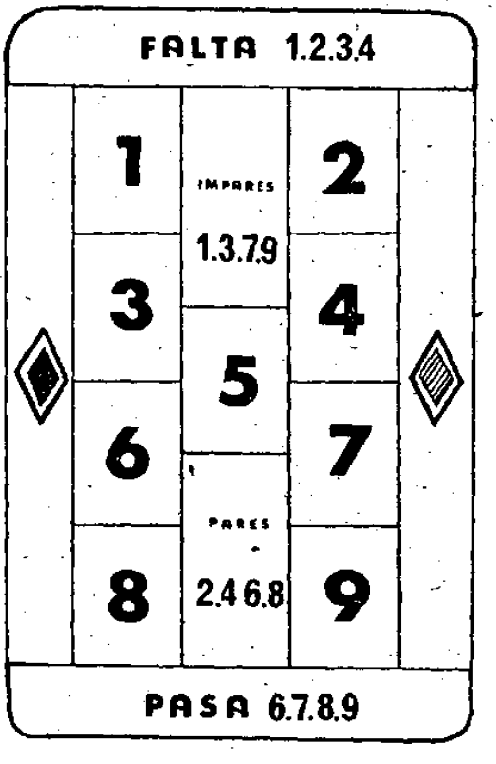
El máximo de apuestas vendrá fijado en la autorización. Para las apuestas sobre un número entero, no podrá ser inferior a cuarenta veces, ni superior a cien veces el mínimo autorizado; y para las suertes sencillas no podrá ser inferior a doscientas veces ni superior a quinientas veces dicho número.

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

Boule



Paño Boule



c) Funcionamiento del juego.

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

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

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

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

05. Treinta y cuarenta.

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

II. Elementos del juego.

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

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

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

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

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

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

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

V. Reglas del juego.

1. Combinaciones posibles.

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

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

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

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

En caso contrario hay inverso.

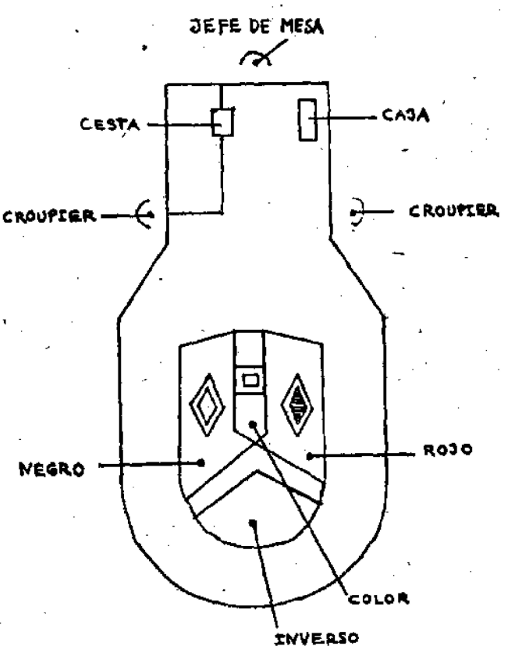
Cuando dos filas de cartas forman el mismo punto, el juego es nulo salvo que dicho punto sea 31. En este caso rigen las mismas disposiciones que regulan el sistema del cero en la ruleta. Las apuestas iguales o superiores, mediante el depósito de 1 por 100 del importe de la apuesta efectuado en el momento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

2. Máximo y mínimo de las apuestas.

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

El máximo será igual a mil veces el mínimo establecido.

Treinta y Cuarenta



3. Desarrollo del juego.

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

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

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

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

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

06. Dados o Craps.

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

II. Elementos del juego.

1. Dados.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

IV. Reglas del juego.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Any Craps. Que se paga siete veces la apuesta.

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

Craps 2. Que se paga treinta veces la apuesta.

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

Craps 3. Que se paga quince veces la apuesta.

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

Craps 12. Que se paga treinta veces la apuesta.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

En las suertes múltiples, la apuesta máxima será calculada de forma que la ganancia posible

sea, al menos, igual a la permitida por el máximo sobre las suertes sencillas, y a lo más, igual al triple de dicha ganancia.

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

En las suertes asociadas del Don't Win y del Don't Come el máximo de la apuesta se fijará en función del punto jugado, esto es, para 4 y 10, el 200 por 100 del importe de la apuesta hecha sobre la suerte sencilla correspondiente; para el 5 y 9, el 150 por 100 de dicho importe, y para 6 u 8, el 120 por 100 del mismo importe.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

07. Punto y banca.

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

II. Elementos de juego.

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

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

3. Mesa de juego.–Será de forma ovalada, con dos cortes o hendiduras situadas una enfrente a otra en los lados mayores de la mesa, destinados a acoger al jefe de mesa y a los dos "croupiers", respectivamente. La mesa tendrá una serie de departamentos separados y numerados a partir de la

derecha del jefe de mesa, que llevará el número uno. La numeración será correlativa, si bien podrá eliminarse el número 13. Cada departamento puede dar acogida a un jugador sentado. Existe asimismo igual número de casillas destinadas a recibir las apuestas hechas a favor de la banca. Su numeración se corresponderá con la de los departamentos de los jugadores.

La superficie central de la mesa ha de contener las siguientes aberturas: Una destinada a recibir las cartas usadas, llamada cesta; otra u otras dos para las propinas que se den a los empleados, y otra para introducir los billetes que se cambien por fichas o placas.

III. Personal.–Cada mesa de juego tendrá afectos un jefe de mesa y dos o tres "croupiers".

1. Jefe de mesa.–Le corresponde la dirección del juego en todas sus fases, sin perjuicio de las funciones que a lo largo del presente epígrafe del Catálogo se le atribuye.

También llevará una lista en que se determine el orden de prioridad para cubrir plazas que queden vacantes.

2. "Croupiers".–Son los responsables de las apuestas de sus respectivos lados de la mesa, así como de la recogida de apuestas perdedoras y del pago de las apuestas ganadoras. Les corresponde, también, la mezcla de las cartas, su introducción en el "sabot" y en la cesta, una vez usadas. Asimismo, recogerán la deducción que en beneficio del Establecimiento haya que hacer, recibirán las propinas y las introducirán en la ranura destinada al efecto.

Anunciarán el comienzo de cada jugada y de la mano ganadora, e informarán a los jugadores sobre las reglas a seguir en cada caso. Asimismo pasarán el "sabot", recogerán los naipes al final de cada jugada y comprobarán el estado de los mismos.

IV. Jugadores.

Podrán participar en el juego los jugadores sentados frente a los departamentos numerados, y a opción de la Dirección del Casino, aquellos jugadores que permanezcan de pie.

La distribución de las cartas por los jugadores es optativa. Se establece un turno rotatorio a partir del situado frente a su departamento número 1. Si algún jugador no quiere realizar la distribución, el "sabot" pasará al que esté situado a su derecha.

El jugador que distribuye las cartas juega la "mano" de la banca; la "mano" del jugador corresponderá a aquel que haya realizado la apuesta más elevada; de no haber apuestas a favor de la "mano" del jugador, tendrá las cartas el "croupier". Se perderá el derecho a distribuir las cartas cuando la banca pierda la jugada, pasando el "sabot" al jugador correspondiente, de acuerdo con el turno establecido.

V. Banca.

El Establecimiento se constituye en banca y le corresponderá el cobro y pago de las apuestas. En el supuesto de resultar ganadora la "mano" de la banca se efectuará una deducción del 5 por 100 de las apuestas ganadoras en beneficio del Establecimiento.

El mínimo de las posturas podrá ser distinto para cada mesa, no pudiendo en ningún caso ser inferior al mínimo autorizado por el Ministerio del Interior.

El máximo de las apuestas será fijado para cada mesa en 50 ó 100 veces el mínimo, pudiendo determinar la Dirección del Casino que las apuestas sean múltiplos del mínimo de la mesa.

VI. Reglas del juego.

1. Cada jugador recibe inicialmente dos cartas.

El valor del juego depende de los puntos adjudicados a cada carta, que son los que lleva inscritos, salvo el 10 y las figuras, que no tienen ningún valor numérico, y el as, que vale un punto. En la suma de los puntos se desprecian las decenas y sólo tiene valor, a efectos del juego, la cifra de unidades. Ganará aquél cuya puntuación sea de nueve o esté más próxima a dicha cifra. En caso de empate, la jugada será considerada nula y las apuestas podrán ser retiradas.

Recibidas las dos primeras cartas por la "mano" del jugador y la "mano" de la banca, si la puntuación de alguna de éstas es 8 ó 9, el juego se da por finalizado, no pudiendo la otra "mano" solicitar una tercera carta.

2. Reglas de la tercera carta:

a) Para la "mano" del jugador.

– Cuando su puntuación es de 0, 1, 2, 3, 4 ó 5 ha de pedir carta.

– Cuando su puntuación es de 6 ó 7, ha de plantarse.

b) Para la "mano" de la banca el juego se ajustará a lo dispuesto en el siguiente cuadro:

		Tercera carta de la mano del jugador										
		0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	P
Puntuación dos primeras cartas de la banca	0	T	T	I	T	T	I	T	I	T	I	I
	1	T	I	I	I	I	I	T	I	I	I	I
	2	T	I	I	I	I	I	T	I	I	I	I
	3	T	I	I	I	T	I	I	I	P	T	I
	4	P	P	I	I	T	I	T	T	P	P	I
	5	P	P	P	P	T	I	T	T	P	P	I
	6	P	P	P	P	P	P	I	I	P	P	P
	7	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P

VII. Desarrollo del juego.

Realizadas las operaciones de recuento, mezcla y corte del mazo, se colocará en su interior una carta bloqueo o carta de detención de un color que permita diferenciarla de las demás, cuidando de que por debajo de ella queden siete cartas. La aparición de la carta de detención determinará el final de la partida y no se podrá realizar ninguna jugada más, salvo la que se está llevando a cabo en ese momento.

A continuación el "croupier" extrae una primera carta y la descubre. El valor de aquélla determinará, el número de cartas que serán inutilizadas e introducidas en la cesta. Para este caso concreto, el valor de las figuras y los dieces será de diez puntos.

La orden del "croupier", "no va más" y a continuación "cartas", está dirigida al jugador que tiene el "sabot" para que éste reparta dos cartas, boca abajo, a cada "mano". La primera y tercera cartas que corresponden a la "mano" del jugador son trasladadas al "croupier", quedándose la segunda carta y cuarta carta que corresponden a la banca, bajo la esquina frontal derecha del "sabot". Acto seguido, son trasladadas las cartas de la "mano" del jugador, se entregan a aquel que realizó la mayor apuesta a favor de dicha "mano", quien las mostrará devolviéndolas a continuación al "croupier" que anunciará la puntuación total y las colocará a su derecha. Asimismo, el jugador que distribuye las cartas las descubre y las traslada al "croupier".

Este anuncia el punto total para las dos cartas y las coloca a su izquierda.

Cuando de acuerdo con las reglas establecidas, el jugador haya de plantarse, el "croupier" anunciará:

"El jugador se planta ... (punto total)"; en caso contrario, dirá en alta voz: "Carta para el jugador".

Iguales reglas son aplicadas a la "mano" de la banca.

Finalizada la jugada, el "croupier" anunciará la "mano" con la más alta puntuación, que será la ganadora, procediéndose a continuación al pago de las apuestas ganadoras y a la deducción, en su caso, del beneficio del Establecimiento.

⇒ Orden EHA/3086/2011, de 8 de noviembre, por la que se aprueba la reglamentación básica de punto y banca (BOE núm. 277, de 17 de noviembre)

08. Bacará, Chemin de fer o ferrocarril.

I. Denominación.–El baccará-ferrocarril, conocido también como "chemin de fer", es un juego de cartas de los denominados de círculo que enfrenta a varios jugadores entre sí, teniendo uno de ellos la banca y pudiendo apostar contra ésta todos los jugadores que se hallan sentados y los que se encuentren detrás de éstos de pie.

II. Elementos del juego.

1. Cartas.–Se utilizarán seis barajas, de 52 cartas, de las denominadas francesas, sin índices, la mitad de ellas de un color y la otra mitad de color distinto.

Los naipes pueden ser usados varias veces y no habrán de ser sustituidos por otros, siempre y cuando se encuentren en perfecto estado. En lo que se refiere a las características que han de reunir las cartas, la forma de ser barajadas y manejadas durante el juego, se estará a lo dispuesto en el Reglamento de Casinos de Juego.

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

3. Mesa de juego.–Será de forma ovalada, con un ligero corte o hendidura en uno de sus lados mayores, que indica la posición del "croupier". La mesa ha de tener una serie de departamentos separados y numerados a partir de la derecha del "croupier". Cada departamento puede dar acogida a un solo jugador.

La superficie central de la mesa ha de contener las siguientes aberturas o ranuras: Una en el centro, donde se introducirán las cartas usadas, también llamada cesta; otra a la derecha del "croupier", para las deducciones en beneficio de la casa, llamada pozo o "cagnotte", y una última, o dos en su caso, para propinas. La cantidad que constituye la banca estará situada frente al "croupier" a su izquierda, situándose a la derecha del mismo las ganancias del banquero que no constituyan la banca (que no hayan sido puestas en juego por éste).

III. Personal.–Cada mesa de juego tendrá permanentemente a su servicio un inspector, un "croupier" y un cambista (empleado de cambios).

1. Inspector.–Es el responsable del desarrollo correcto del juego. Actúa como delegado de la Dirección y le corresponde resolver cualquier conflicto planteado en la mesa del juego. Llevará una relación de jugadores que aspiren a ocupar plazas que puedan quedarse vacantes.

2. "Croupier".–Sin perjuicio de las funciones que a lo largo del presente epígrafe del Catálogo se le atribuyen, tendrá encomendadas las siguientes:

Recuento, mezcla e introducción de las cartas en el "sabot"; traslado de las cartas a los jugadores por medio de su pala; anuncio en voz alta de las distintas frases del juego y actuaciones de los jugadores; cálculo e ingreso de la cantidad que corresponda al pozo en la ranura correspondiente introducción de las cartas usadas y de las propinas en las ranuras destinadas al efecto.

Asimismo le corresponde la custodia y control de la suma que constituye la banca y el pago de las ganancias a los jugadores. También orientar a los jugadores que lo soliciten sobre las reglas aplicables en cada caso.

3. Cambista.–Situado de pie frente o detrás del "croupier", tiene por misión efectuar el cambio de dinero por fichas a los jugadores que lo soliciten, así como al "croupier".

Además existirán servidores auxiliares en número no superior a uno por cuatro mesas o fracción. No podrán intervenir en todo cuanto se relacione con el desarrollo del juego, las cartas o las fichas.

IV. Jugadores.–Frente a cada uno de los departamentos de la mesa, podrá sentarse un jugador. La superficie de los departamentos podrá ser utilizada para depositar las fichas y manejar, en su caso, las cartas. También podrán participar en el juego cuantos jugadores lo deseen, situándose de pie alrededor de la mesa y detrás de los que se hallen sentados.

A todos los efectos se establece el siguiente orden de prioridad entre los jugadores: Los jugadores sentados sobre los que están de pie; entre los primeros se seguirá la numeración correlativa de los departamentos a partir del que se halle situado a la derecha del banquero. Entre los que están de pie se seguirá el mismo orden de prioridades que entre los sentados. El jugador sentado que cambia de sitio durante una talla está obligado a dejar pasar la "mano" –"saludar"–; además, no puede ejercer su derecho de prioridad para adquirir la "mano" pasada, es decir, coger la banca, o para hacer banco hasta que no haya "saludado". Lo mismo ocurrirá cuando un jugador ocupe una plaza vacante durante la distribución de un "sabot".

Si el cambio de asiento o la llegada de un nuevo jugador se hace al finalizar la talla, el orden de prioridades permanecerá intacto.

En ningún caso puede un jugador ocupar plaza de asiento en varias mesas de juego simultáneamente.

La ocupación de plazas vacantes se hará de la forma siguiente: Tendrán prioridad, durante la talla, los inscritos en la lista de espera en poder del inspector, una vez concluida ésta los jugadores sentados que hayan solicitado cambio de plaza.

El jugador que durante dos veces consecutivas rehúse tomar la mano deberá abandonar su plaza en la mesa de juego.

Está prohibido a los jugadores de pie desplazarse de sitio para seguir la "mano". El que lo haga será cobrado el primero o pagado el último, en su caso.

El jugador que esté ausente de la mesa cuando le corresponda coger la "mano" perderá su plaza en beneficio del primer inscrito en la lista de espera.

En ningún caso podrá ocuparse una plaza de asiento momentáneamente vacía.

V. Banca.–La banca se adjudicará inicialmente al jugador situado a la derecha del "croupier" (sentado frente al departamento núm. 1) y será rotatoria siguiendo el orden de numeración de los departamentos.

Cualquier jugador, esté sentado o de pie, podrá en cualquier pase de la banca, asociarse al banquero, si éste lo acepta, poniendo a su disposición una cantidad determinada. El asociado no podrá intervenir en ningún momento en el juego y ganará o perderá en las mismas condiciones que el banquero.

La banca podrá ser retenida por el jugador mientras gane, debiendo, en caso de pérdida, ser cedida al jugador situado a su derecha. Lo mismo ocurrirá cuando la banca sea abandonada voluntariamente.

Si alguno de los jugadores no quiere coger la banca, ésta seguirá rotando por el orden establecido. En todo caso, el jugador que coge la banca habrá de hacerlo, por lo menos, con la misma cantidad que el que el que la abandonó voluntariamente.

Si ningún jugador sentado desea adquirir la banca, se ofrece a los que están de pie, y si nadie la adquiere, el jugador que cedió la banca o pasó la "mano" puede volver a cogerla por la misma cantidad. La "mano" pasada adquirida por un solo jugador tiene preferencia sobre la adquirida en asociación. El banquero que pasó la "mano" puede asociarse con el jugador que la ha adquirido posteriormente.

Cuando la banca no ha sido adquirida en el turno rotario, se subastará y adjudicará al mayor postor de entre los jugadores sentados y de pie, a excepción del banquero. Los jugadores sentados sólo tendrán prioridad sobre los que se hallan de pie en caso de pujas iguales.

Cuando algún jugador que está de pie adquiere la banca (toma la "mano") y la vuelve a pasar, aquélla se ofrece primero al jugador sentado a la derecha del último jugador sentado que tuviese la banca.

Cuando el jugador que adquiere la banca está sentado al pasarla, ésta se ofrecerá primero al jugador sentado a su derecha.

Una vez adjudicada la banca, el total que la forma puede ser aumentado por el jugador en relación a la cantidad ofrecida, pero nunca disminuido.

Si la banca adjudicada es superior a la banca anterior, el jugador que había hecho banca antes de pasarle la "mano" tiene derecho a coger las cartas, aunque su apuesta sea inferior a la de otros jugadores, pero sólo por una jugada.

El banquero que pasa la "mano" así como su asociado, no podrán participar en la subasta de la "mano" qué acaban de pesar, pero sí podrán hacerlo cuando el nuevo banquero pase la "mano" y así sucesivamente.

Si ningún jugador adquirió la banca, ésta vuelve al jugador situado a la derecha del banquero que pasó la "mano", quien deberá aceptarla por el mínimo establecido en la mesa. Caso de no hacerlo, cederá su plaza.

Cuando el jugador que adquirió una "mano" pasada pierde, el "sabot" vuelve al jugador sentado a la derecha del banquero que pasó la "mano".

El jugador que adquiere la banca está obligado a dar cartas por lo menos una vez. Si se niega, la banca se subastará pero no podrán pujar por ella ni este jugador ni el anterior banquero si hubiera pasado la "mano". Si en esta primera jugada hay igualdad de puntos la banca puede ser cedida de acuerdo con las reglas generales.

El mínimo de punto o mínimo de las posturas, es decir, la cantidad mínima para poder jugar como punto contra la banca, no será necesariamente idéntico para las distintas mesas, ni podrá ser inferior en ningún caso al mínimo autorizado por el Ministerio del Interior, que deberá aparecer ostensiblemente indicado en la mesa.

El máximo del punto o cantidad máxima que puede exponer un jugador es aquella cantidad equivalente a la existente en la banca en cada jugada. Cuando un jugador llega a dicha cantidad máxima se dice que "hace banco".

El máximo de la banca deberá ser equivalente a cien veces el mínimo autorizado para el punto y el mínimo de aquélla no podrá ser inferior al de éste.

Previa solicitud de los Casinos podrá autorizarse el que la banca juegue sin máximo limitado.

La deducción en beneficio del establecimiento queda fijado en un 5% sobre las cantidades ganadas por el banquero en cada jugada.

"Garage" es la cantidad o conjunto de cantidades que el banquero excluye del juego, cuando se dan los casos o circunstancias siguientes:

a) "Garage" voluntario. Las ganancias obtenidas por el banquero normalmente pasan a formar parte de la banca, pero aquél podrá decidir voluntariamente excluirlas del juego, siempre que la suma de las mismas supere una cantidad equivalente a cincuenta veces el mínimo del punto, pasando entonces a constituir o formar parte del "garage".

b) "Garage" obligatorio. Es la cantidad que el banquero ha de excluir del juego en la medida en que el importe de la banca excede de la suma de valores de los puntos.

c) "Garage" impropio. Es aquella parte de la banca que el banquero no puede poner en juego, porque excede de la cantidad máxima permitida para aquélla, es decir, de cien veces el mínimo del punto.

d) Exclusión del "garage". En el caso de que la banca juegue sin máximo limitado, el banquero podrá renunciar al "garage" anunciando "todo va".

VI. Reglas del juego.–El valor del juego depende de los puntos adjudicados a cada carta, que son los que llevan inscritos, salvo el 10 y las figuras, que no tienen ningún valor numérico y el as, que vale un punto. Se suma la puntuación de las cartas y se desprecian las decenas, teniendo valor exclusivamente la cifra de las unidades. Ganará aquel juego cuya puntuación sea de nueve o esté más próxima a dicha cifra. En caso de empate, la jugada es considerada nula.

El banquero reparte inicialmente y de forma alternativa dos cartas tapadas al jugador que se enfrenta con él, y se da a sí mismo dos cartas tapadas. Si recibidas las dos primeras cartas, la puntuación es de ocho o nueve, éstas serán descubiertas y se abate el juego, debiendo el contrario mostrar asimismo su juego.

En los demás casos el jugador que se enfrenta a la banca podrá solicitar una tercera carta o considerarse servido, lo que anunciará utilizando los términos "carta" y "no" respectivamente. La actuación del jugador se atendrá a las reglas siguientes:

Cuando tiene 0, 1, 2, 3 ó 4, ha de pedir carta.

Cuando tiene 5, puede optar.

Cuando tiene 6 ó 7, ha de plantarse.

En el supuesto de que el jugador haga banco, no se le aplicarán estas reglas y tendrá libertad para pedir carta o quedarse servido, siempre que lo autorice el Director de Juegos antes de comenzar la partida. A continuación, el banquero podrá optar entre pedir carta o no hacerlo, excepto cuando tiene cero ("baccará"), en que es obligatorio solicitar una tercera carta. A diferencia de las anteriores, la tercera carta se da siempre descubierta. El juego finaliza con el anuncio de la puntuación de cada jugador, el descubrimiento de las cartas y el pago o retirada de las apuestas, en su caso.

Todo jugador puede solicitar al "croupier" aclaraciones sobre las reglas del juego, quien está obligado a dárselas. Si el jugador tiene puntuación de 5 y solicita consejo al "croupier" éste le hará plantarse.

El banquero podrá, si lo desea, solicitar del "croupier" el cuadro de jugadas de la banca, en cuyo caso deberá ajustarse a lo en él establecido.

		Tercera carta de la mano del jugador										
		0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	P
Puntuación total de las dos primeras cartas de la banca	0	T	T	T	T	T	I	T	T	T	T	I
	1	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T
	2	T	T	T	T	I	T	T	T	T	T	I
	3	T	T	T	T	T	T	T	T	P	O	I
	4	P	P	T	T	T	I	T	T	P	P	I
	5	P	P	P	P	O	I	T	T	P	P	I
	6	P	P	P	P	P	P	T	T	P	P	P
	7	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P

T: Significa pedir la tercera carta.

P: Significa plantarse.

O: Significa que se puede optar.

VII. Desarrollo del juego.–Es condición imprescindible para que el juego pueda dar comienzo que haya en la mesa un mínimo de cuatro jugadores, cifra que deberá mantenerse a lo largo de toda la partida.

Al principio de cada partida, el "croupier", después de mezclar las cartas, las ofrece a los jugadores, diciendo: "señores, las cartas pasan". Cualquier jugador puede mezclar las cartas, que a su vez, habrán de mezclarse por última vez por el "croupier" cuando le sean devueltas. Hecho esto, ofrece las cartas al jugador situado a su izquierda, y así sucesivamente, hasta que alguno de ellos corte el mazo.

A continuación se colocará en el interior, antes de las siete cartas finales del mazo, una carta –bloqueo, o carta de detención, de un color que permita diferenciarla de las demás, La aparición de aquella carta determinará el final de la partida y no se podrá realizar ninguna jugada más, salvo la que se está llevando a cabo en el momento.

Adjudicada la banca, el banquero anunciará la cantidad puesta en juego, que será entregada en fichas al "croupier", quien las colocará sobre la mesa, a su izquierda. Acto seguido, éste anunciará la suma, indicando a los jugadores que es la cifra máxima que pueden jugar; para ello utilizará la expresión "hay ... pesetas en la banca".

Si hay varios jugadores que quieren hacer banco, se seguirá el orden de las prioridades establecido en el apartado IV.

El banco hecho por un solo jugador, incluso si está de pie, tiene preferencia sobre el banco en asociación.

Si ninguno de los jugadores, sentados o de pie, está dispuesto a hacer banco, puede anunciarse banco parcial, con la expresión "banco con la mesa", para lo cual la cantidad de la postura habrá de ser la mitad de la banca. A continuación, el "croupier" invitará al resto de los jugadores a completar con sus apuestas la suma en banca, hasta que con la voz "no va más apuestas" dé por finalizado el tiempo de apostar.

El jugador que ha anunciado "banco con la mesa" tiene derecho a coger las cartas, incluso si está de pie, excepto cuando alguien dice la frase "con la mesa y último completo", siendo el hecho de completar la otra mitad el que da prioridad. El "banco con la mesa" es considerado un acto aislado y no da prioridad para la jugada siguiente, salvo que haya sido hecho solo.

Cuando nadie hace banco, ni banco con la mesa, las cartas se dan al jugador sentado cuya apuesta sea más alta. En caso de igualdad de apuestas, se estará a la orden general de prioridades entre los jugadores. Está prohibido que un jugador sentado una su apuesta a la de otros jugadores, estén de pie o sentados.

La petición de banco no tiene preferencia cuando las cartas han sido ya distribuidas, excepto cuando el jugador repite el banco, "banco seguido", en cuyo caso puede hacerlo incluso después de la distribución de las cartas, siempre que otro jugador no las tenga ya en la mano. Tiene derecho a pedir banco seguido el jugador que hizo banco y perdió.

Si en el caso de banco seguido el "croupier" da por error las cartas a otro jugador, éstas podrán ser reclamadas si aún no han sido vistas (la carta es considerada vista cuando ha sido levantada del tapiz).

Si la petición de banco seguido se produce después de la distribución y entrega de las cartas a otro jugador, este último tiene preferencia si ha tomado cartas y las ha visto.

Cuando habiéndose anunciado correctamente banco seguido un jugador toma las cartas antes de que el "croupier" las dé al jugador que anunció banco seguido, aquéllas le serán retiradas, aunque hayan sido vistas, y se entregarán al jugador al que corresponda.

Todo banco seguido abandonado puede ser recuperado en caso de igualdad de puntuación entre el banquero y otro jugador o jugadores.

Cuando nadie hace banco y sólo un jugador apuesta contra la banca, éste tendrá derecho al banco seguido.

Una vez realizadas las apuestas, y tras la voz del "croupier" "no van más apuestas", el banquero extraerá las cartas del "sabot" y las distribuirá de una en una alternativamente empezando por el jugador contrario. Las cartas serán trasladadas hasta él por el "croupier" mediante la pala. Queda formalmente prohibido al banquero distribuir las cartas antes de que el "croupier" haya anunciado "no van más apuestas"; sin embargo, podrá instar al "croupier" a que retire las posturas efectuadas después de mencionada dicha frase.

Examinadas las cartas y solicitada, en su caso, una tercera, se procederá a descubrir los respectivos juegos, pagando el "croupier" al ganador. Si el triunfo ha correspondido al banquero, se efectuará por el "croupier" la deducción correspondiente al pozo o "cagnotte", y se introducirá su importe en la ranura destinada al efecto. Las ganancias del banquero pasarán a formar parte de la banca, salvo si éste decide excluirlas del juego, de acuerdo con lo previsto en el apartado V, en cuyo caso el "croupier" las colocará sobre la mesa, a su derecha.

Cuando se hayan terminado las cartas de un "sabot", el "croupier" procederá a realizar las operaciones correspondientes de mezcla, corte e introducción del mazo en el "sabot". El banquero que gana la última jugada de una talla tiene derecho a seguir siéndolo en la próxima, si ofrece una cantidad igual a la que constituía entonces la banca.

Ante la petición de algún jugador, las cartas serán controladas al final de la talla.

VIII. Errores e infracciones en el juego.

1. Está prohibido extraer cartas del distribuidor antes de haber finalizado el tiempo de las apuestas.

Las cartas sacadas no podrán en ningún caso ser reintegradas al "sabot", y el jugador que las sacó irregularmente está obligado a seguir la jugada. Si en un caso excepcional el inspector estima que no debe aplicar esta regla en todo su rigor, la carta o cartas sacadas habrán de ser obligatoriamente desechadas y no podrán ser utilizadas por el jugador que tome la "mano" pasada.

Toda carta que aparezca descubierta al ser extraída del "sabot" se considerará inservible y será retirada, sin que por ello puedan los jugadores disminuir o retirar sus apuestas.

Si en el transcurso de la distribución aparezcan dos o más cartas pegadas entre sí, la jugada será anulada.

Cuando alguna carta caiga al suelo sólo podrá ser recogida por el "croupier" o cualquier otro empleado del establecimiento y conservará su valor, reanudándose a continuación la jugada.

2. Errores del "croupier".–Si el "croupier" descubre accidentalmente alguna carta durante la distribución, los jugadores habrán de ajustarse a las reglas del juego de banquero y punto. En el caso de que las dos cartas del punto sean descubiertas, el banquero habrá de atenerse a lo dispuesto en el cuadro de jugadas de la banca, debiendo pedir carta en los casos opcionales. Cualquier otra falta cometida por el "croupier" durante el reparto de las cartas anulará la jugada, siempre que no pueda ser aquélla rectificada sin perjuicio para el banquero y el jugador.

En caso de que "croupier" anuncie por error "carta" cuando el punto ha dicho "no", la jugada se restablece conforme al cuadro. Si el banquero tiene 0, 1, 2, 3, 4 ó 5 y ya ha sacado una carta, ésta le es adjudicada; si ha sacado dos cartas, la primera de ellas se le adjudica y la segunda se desecha; si tiene 6 ó 7, cualquier carta extraída es desechada.

3. Errores del banquero.–La extracción por parte del banquero de una quinta carta después de haber dado dos al punto y haberse dada él mismo dos, le obligará a aceptarla para sí en el supuesto de que el punto no solicite una tercera carta.

Si el banquero, en la distribución inicial, se da más de dos cartas, se considera que tiene una puntuación de cero ("baccará"), aunque conserve su derecho a pedir otra carta.

Cuando al dar la tercera carta el banquero da por error dos cartas al jugador contrario, se le adjudicará aquella de las dos con la que forme una puntuación más alta. Lo contrario ocurrirá cuando el banquero se dé a sí mismo dos cartas en vez de una.

Si durante la distribución de las dos primeras cartas del punto el banquero deja caer alguna en la cesta, se considera que el punto abate con 9.

Cuando esto ocurre con la tercera carta del punto, se considerará que su puntuación es de 9. El banquero tendrá en este caso derecho a una tercera carta, salvo si tiene 7.

Si durante el reparto el banquero descubre la primera o la tercera carta, al ir ambas dirigidas al punto, aquél deberá descubrir su carta respectiva.

Cuando el banquero descubre por error las dos cartas dirigidas al contrario, además de descubrir sus dos cartas, habrá de ajustar obligatoriamente su juego al cuadro de jugadas de la banca.

El banquero ha de hablar siempre después del punto. Si abatiera antes de que éste se hubiera pronunciado, los jugadores podrán retirar sus apuestas. Cuando el banquero, teniendo 8 ó 9, da u ofrece cartas, pierde su derecho a abatir.

La introducción por el banquero de alguna carta en la cesta antes de que haya sido vista de forma inequívoca por el resto de los jugadores, llevará aparejada la pérdida de la jugada para el banquero.

No podrá efectuarse ninguna reclamación contra el banquero cuando la jugada haya finalizado y las apuestas hayan sido cobradas o pagadas.

4. Errores de los jugadores.–Está formalmente prohibido ver las cartas recibidas de forma lenta y tenerlas en la mano demasiado tiempo. Cualquier jugador que emplee demasiado tiempo en anunciar su juego no podrá continuar teniendo las cartas.

Excepto el "croupier", nadie podrá dar consejos a los jugadores. Cuando se infrinja esta regla, se estará a lo dispuesto en el cuadro de jugadas.

Si por error el punto dice "carta" en vez de "no", o viceversa, el banquero tiene derecho a darle o negarle la carta, a menos que aquél tenga "baccará". En todo caso, el banquero habrá de pronunciarse antes de sacar la carta.

En el caso de que el punto se olvide de abatir en su momento, pierde este derecho; si ha pedido carta, la decisión la tomará el banquero. El punto que teniendo 9 olvida abatir pierde la jugada si el banquero abate con 8.

Cualquier otro error en el anuncio del juego por parte del punto será rectificado, desechándose, si procede, las cartas puestas en juego como consecuencia de dicho error. Se exceptuará de esta regla al jugador que hace banco, en cuyo caso habrá de sufrir las consecuencias de su error, salvo si tiene cero, "baccará", con sus dos primeras cartas, pudiendo entonces solicitar siempre una tercera carta.

Si el jugador arroja las cartas en la cesta antes de que hayan sido vistas, la jugada se le dará por perdida.

Las apuestas de los puntos deben estar situadas a descubierto encima de la mesa y deben ser vigiladas por ellos mismos. Ninguna reclamación podrá ser aceptada si esta regla ha sido incumplida.

Cuando haya posturas colocadas sobre la raya, juegan la mitad; cualquier otro anuncio por parte del jugador obliga al "croupier" a proceder al cambio inmediato, sin que el jugador pueda oponerse.

Los casos no previstos en el presente epígrafe del Católogo de Juegos serán sometidos a la apreciación del Inspector de la mesa, quien resolverá.

09. "Bacará" A dos paños.

I. Denominación.–El "baccará" a dos paños es un juego de cartas de los denominados de círculo, que enfrenta a un jugador que es la banca con otros jugadores, pudiendo apostar contra aquél tanto los jugadores que se hallan sentados alrededor de la mesa de juego como los que están situados de pie detrás de aquéllos.

Recibe también el nombre de banca o banca francesa y puede revestir dos modalidades: Banca limitada y banca libre o abierta. En el primer caso, el banquero sólo responderá por la cantidad, que situada sobre la mesa constituye la banca en cada momento. En la banca libre o banca abierta, su titular ha de responder frente a todas las posturas sin límite.

En la banca limitada existirá un límite o cifra máxima para constituir la banca, independientemente de que durante el transcurso del juego el banquero supere con sus ganancias tal cantidad máxima de adjudicación.

II. Elementos de juego.

1. Cartas.–Se utilizarán barajas de 52 cartas, de las denominadas francesas, sin índices, siendo obligatorio que sean siempre barajas a estrenar.

Serán necesarias seis barajas, tres de un color y tres de otro, tanto en la banca libre, como en la limitada.

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

3. Mesa de juego.–Será ovalada, con un ligero corte o hendidura en uno de sus lados mayores, que indicará la posición del "croupier". Frente a él se colocará el banquero, que tendrá a su derecha el primer paño, formado por una serie de departamentos y numerados a partir del más cercano al banquero, que llevará el número 1; a su izquierda estará el segundo paño, con el mismo número de departamento y numeración correlativa, iniciada con el número siguiente al último de primer paño, en el departamento situado más próximo al banquero.

Además, cada paño tendrá una superficie delimitada destinada a recoger las posturas que se quieren realizar sobre el otro paño. Las apuestas, colocadas sobre la raya que separa aquella superficie del resto del paño, jugarán por partes iguales a los dos paños.

En la parte libre de la mesa habrá una primera ranura para las cartas usadas, llamada cesta; una

segunda ranura, a la derecha del "croupier" para las deducciones en beneficio de la casa sobre las ganancias del banquero, que recibe el nombre de pozo o "cagnotte", y una tercera ranura, que pueden ser dos, para recoger las propinas.

III. Personal.–El personal mínimo necesario será: Un inspector, un "croupier", un cambista y un auxiliar. Será aplicable al inspector "croupier" y cambista, respectivamente, lo dispuesto en los números 1, 2 y 3 del apartado III del epígrafe 08 del presente Catálogo.

IV. Jugadores.–También llamados puntos, cada uno podrá ocupar uno de los departamentos numerados en la mesa. Asimismo, podrán sentarse más jugadores, que se situarán detrás de aquéllos entre los distintos departamentos.

Igualmente podrán realizar apuestas en los distintos paños cuantos jugadores estén situados de pie, detrás de aquellos que estén sentados.

El orden de prioridad, a efectos de apuestas, entre los jugadores, será el siguiente: Dentro de un mismo paño, los jugadores sentados en los departamentos numerados más cercanos al banquero; a continuación, el resto de los jugadores, por el mismo orden que los sentados.

En el supuesto de que se anuncie banco en ambos paños, se procederá por sorteo para determinar la prioridad de los paños.

Las cartas sólo podrán ser manejadas por los jugadores que estén sentados en departamentos numerados, estableciéndose un turno rotatorio conforme al orden de numeración de cada paño.

Las cartas habrán de ser cedidas por el jugador, siguiendo el turno establecido en caso de triunfo de la banca. Queda exceptuado de esta regla el jugador que haga banco, que esté de pie o sentado para manejar las cartas.

Los jugadores que quieran ocupar una plaza sentada, deberán hacerse inscribir en la lista de espera que lleva el inspector en cada mesa.

V. Banca.

1. El inspector, a la hora de apertura, anunciará el nombre del banquero y la cantidad del montante de la banca. Si no hubiera banquero, el inspector subastará la banca y la adjudicará al mejor postor, pudiendo pujar por ella todos los jugadores.

En caso de igualdad de pujas, la adjudicación se hará por sorteo.

La adjudicación podrá hacerse a una o varias tallas, y a juicio del Director de Juegos, para uno o varios días. El importe de la banca deberá ser depositado, antes del comienzo de la partida, en la caja del Casino, en efectivo o mediante cheques librados por banco.

El banquero podrá abandonar la banca una vez realizada la primera jugada, anunciando la cantidad que retira. Si el banquero gana y se retira, durante el mismo "sabot", no podrá volver a ser banquero. Se entenderá que la banca ha saltado cuando no queden fondos de la misma. En este caso, el banquero tiene derecho a continuar, efectuando un nuevo depósito igual o superior al inicial, o a abandonar la banca. Caso de que continúe con la banca, puede cambiar de "sabot".

En cualquiera de los casos, abandonada la banca por el banquero, el inspector volverá a ofrecerla a otro, por la misma cantidad inicial. Si no fuese aceptada por ninguno se subastará, o, en su caso, se sorteará nuevamente, iniciándose luego un nuevo "sabot". Si no se presenta ningún postor, se dará por finalizada la partida.

El mínimo y el máximo de las posturas vendrá establecido en la autorización. Los mínimos podrán variar para las distintas mesas de juego.

La cantidad que forme la banca será necesariamente limitada en la modalidad de banca limitada.

En la autorización se fijará el máximo y mínimo de la banca.

2. En la banca libre no existirá tope máximo para la banca, y el establecimiento no podrá fijar un máximo a las posturas de los jugadores. Cualquier jugador podrá ser banquero, en la modalidad de banca libre, si justifica la existencia de un depósito, considerado suficiente, en la propia caja del establecimiento o en la de una entidad de crédito previamente admitida por la Dirección del establecimiento, de tal forma que pueda pagar todas las apuestas sin que la responsabilidad del establecimiento pueda verse en ningún momento comprometida.

El "baccará" con banca libre sólo podrá practicarse en una mesa por cada establecimiento y por un máximo de dos sesiones separadas entre sí por la hora de la cena. En cada sesión se jugarán dos tallas.

3. La deducción en beneficio del establecimiento queda fijada en un dos por ciento sobre las

cantidades ganadas en cada jugada por el banquero para la banca limitada, y en 1,25 por 100 para la banca libre.

VI. Reglas del juego.–Las reglas contenidas en el apartado VI del epígrafe 08 del presente Catálogo son aplicables con carácter general. Sin perjuicio de ello se establecen las adaptaciones que se detallan a continuación.

Se enfrentan dos jugadores, uno por cada paño, contra el banquero, siguiendo el turno establecido en el apartado IV, párrafo 5.

Si la puntuación de las dos primeras cartas es de 0, 1, 2, 3 y 4, los jugadores han de pedir una tercera carta; si dicha puntuación es de 5 tienen libertad para pedir carta o quedarse servidos, y, por fin, si es de 8 ó 9 han de descubrir sus cartas. Queda exceptuado de esta regla el jugador que al principio de la partida haga banco.

El banquero puede pedir carta o plantarse, salvo si solicita del "croupier" el cuadro de jugadas de la banca, en cuyo caso habrá de seguirlo siempre que se indique lo mismo para los dos paños. El cuadro de jugadas de la banca es el recogido en el epígrafe 08 del presente Catálogo.

Un 8 con las dos primeras cartas gana siempre a un 8 ó 9 utilizando una tercera carta.

Se puede pedir banco por cualquier jugador, esté sentado o de pie, por una sola vez y al principio de cada partida. El banco comprenderá los dos paños, pero el juego se desarrollará exactamente igual que si hubiera dos jugadores, de tal forma que no se podrán ver las cartas del segundo paño por el jugador hasta haber jugado en el primer paño. En caso de que haya juego nulo, podrá repetirse la jugada hasta dos veces más. Se entenderá que ha habido juego nulo cuando no ha habido pérdida o ganancia por parte de ninguno de los dos jugadores.

Está prohibido a los puntos el juego en asociación.

VII. Desarrollo del juego.–Es condición imprescindible para que el juego pueda dar comienzo que haya un mínimo de dos jugadores por paño, cifra que deberá mantenerse a lo largo de toda la partida.

Una vez realizadas las operaciones de recuento, mezcla y corte del mazo se colocará en su interior una carta-bloqueo o carta de detención de un color que permita diferenciarla de las demás, cuidando de que por debajo de ella queden 10 cartas. La aparición de aquella carta determinará el final de la partida y no se podrá realizar ninguna jugada más, salvo la que se está llevando a cabo en ese momento.

Adjudicada la banca, de acuerdo con lo establecido en el apartado V, el banquero entregará la cantidad puesta en juego, en fichas, al "croupier" para su custodia. A continuación, se realizarán las posturas en ambos paños, de acuerdo con el orden de prioridad que establece el apartado IV, párrafo 3, hasta que el "croupier" anuncie con la voz "ya no va más" la terminación del tiempo de apostar. Las apuestas no podrán ser colocadas inmediatamente a la derecha o a la izquierda del banquero y del "croupier".

Las apuestas colocadas sobre la raya que separa la zona del jugador de la zona de apuestas juegan la mitad, de la misma forma que las posturas colocadas sobre la raya que separa la zona de apuestas de un paño de la zona de otro paño juegan a los dos paños. En este caso, cuando la mitad de una apuesta a caballo representa un número impar de unidades de apuestas, se considera que la fracción más fuerte juega al primer paño.

El banquero, entonces, extraerá las cartas del "sabot" y las repartirá de una en una por el siguiente orden: Primer paño, segundo paño y banca. Las cartas serán trasladadas hasta los jugadores por el "croupier" mediante una pala. Serán los contrarios de la banca y tendrán las cartas los jugadores a los que les corresponda, de acuerdo con el turno establecido en el apartado IV, párrafo 5. El jugador que tiene la mano, después de haber visto su puntuación, abata o no, debe dejar las cartas sobre la mesa. Examinadas las cartas, los jugadores que son mano en cada paño habrán de pronunciarse por su orden respectivo y antes del banquero. Finalizada la jugada, el "croupier" separa las cartas y anuncia el punto. El banquero habrá de enseñar su punto en los dos paños.

A continuación se procederá por el "croupier" al pago de las posturas ganadoras y a la retirada de las perdedoras; en el caso de que el banquero gane en los dos paños, o su ganancia en uno sea superior a la pérdida en el otro, el "croupier" ingresará la cantidad que corresponda al pozo o "cagnote", en la ranura destinada al efecto. Las ganancias del banquero pasarán a formar parte de la banca. Ante la petición de algún jugador, las cartas serán controladas al final de la talla.

VIII. Errores e infracciones en el juego.

1. Está prohibido extraer cartas del distribuidor antes de haber finalizado el tiempo de las apuestas.

Las cartas sacadas no podrán en ningún caso ser reintegradas al "sabot" y el jugador que las sacó irregularmente está obligado a seguir la jugada. Si en un caso excepcional el Director responsable del Establecimiento estima que no debe aplicar esta regla, la carta o cartas sacadas habrán de ser obligatoriamente desechadas y no podrán ser utilizadas por el jugador que tome la mano.

Toda carta que aparezca descubierta al ser extraída del "sabot" se considerará inservible y será retirada, sin que por ello los jugadores puedan disminuir o retirar sus apuestas.

Si en el transcurso de la distribución aparecen dos o más cartas pegadas entre sí, la jugada será nula.

Cuando alguna carta caiga al suelo sólo podrá ser recogida por el "croupier" o cualquier otro empleado del Establecimiento y conservará su valor, reanudándose a continuación la jugada.

Si las cartas son dadas o tomadas por error por un jugador distinto del que tiene la mano, si aquél ya se pronunció, la jugada será mantenida, pasándose las cartas en la jugada siguiente al jugador al que le correspondía.

2. Errores del banquero.

En todos los casos de distribución irregular la jugada será rectificada, si ello puede hacerse de forma evidente; en caso contrario, aquélla será anulada.

Si el banquero da carta a un paño que ha dicho "no" o no da carta a un paño que solicitó, la jugada será restablecida de acuerdo con las normas de los errores de los jugadores.

Si las dos cartas de un paño son descubiertas durante la distribución, la jugada se llevará a cabo de acuerdo con lo dispuesto en el párrafo 3.º del número 3 del presente apartado y ninguna apuesta podrá ser aumentada, disminuida o retirada.

Si durante la distribución algunas cartas caen en la cesta sin haber sido vistas, la jugada será anulada para el paño que perdió las cartas o para los dos paños, si correspondían al banquero. En el caso de que se trate de alguna de las terceras apuestas, si ha sido vista, será recuperada por el "croupier" y la jugada continuará.

3. Actuaciones del banquero en las jugadas restablecidas.

Cuando un paño abate al banquero está obligado a seguir el cuadro de jugadas de la banca respecto al otro paño, pidiendo tercera carta en los dos supuestos opcionales.

Cuando el cuadro de jugadas de la banca indica lo mismo para los dos paños, el banquero deberá seguirlo.

Cuando el cuadro indica pedir carta en un paño y plantarse en el otro, el banquero es libre de plantarse o pedir, si el error ha sido de un jugador o del "croupier"; si el error ha sido del banquero, éste habrá de pedir carta obligatoriamente, si tiene cinco o menos, plantándose en caso contrario. Dar una carta a un paño que no la ha solicitado o dar a un paño la carta destinada a otro, no constituye una falta del banquero, que no pierde su derecho a solicitar una tercera carta.

4. Errores de los jugadores.

Si el primer paño dice "no" teniendo menos de cinco y el segundo paño ha recibido carta, ésta volverá al primer paño; el segundo paño recibirá entonces la carta siguiente, haya sido recogida o no por el banquero, y éste actuará de acuerdo con lo dispuesto en el número 3 del presente apartado.

Si el primer paño pide carta, teniendo seis o más, la carta recibida irá al segundo paño, si pidió carta, o al banquero, de acuerdo con las reglas contenidas en este apartado, número 3.

Si el primer paño dice "carta" y después "no" o viceversa, el "croupier" deberá hacer especificar al jugador lo que desea y verificar su puntuación. Si ésta es de cinco, la primera palabra se considerará correcta; si tiene otro punto, la jugada será restablecida de acuerdo con las reglas de los párrafos anteriores.

El jugador que dice "no" teniendo ocho o nueve pierde su derecho a abatir; si pide carta, la jugada será restablecida de acuerdo con los párrafos anteriores.

Las mismas reglas se aplicarán entre el segundo paño y el banquero, en caso de error de aquel paño.

5. Está formalmente prohibido ver las cartas recibidas de forma lenta y tenerlas en la mano demasiado tiempo. Cualquier jugador que emplee mucho tiempo en anunciar su juego no podrá continuar teniendo las cartas.

Excepto el "croupier" nadie podrá dar consejo a los jugadores. Cuando se infrinja esta regla, se estará a lo dispuesto en el cuadro de jugadas.

Si las cartas del banquero o de alguno de los paños son arrojadas, a la cesta, sin haber sido mostradas, se considerará que su puntuación era de cero ("baccará"). Si esta falta es cometida por el "croupier", las cartas serán recogidas y la puntuación reconstituida de acuerdo con el testimonio del jugador cuyas cartas fueron arrojadas a la cesta y de los otros jugadores que las hayan visto.

El banquero que anuncia un punto que no es el suyo podrá solicitar una tercera carta, siempre que los otros jugadores no hayan mostrado sus puntos.

En caso contrario, se estará a lo dispuesto en el párrafo 3.º del número 3 del presente apartado.

Ninguna reclamación podrá ser formulada una vez finalizada la jugada correspondiente y pagadas o cobradas las apuestas.

Los casos no previstos en el presente Catálogo de Juegos serán resueltos por el inspector de mesa.

10. Bingo.

I. Descripción.–El juego del bingo es una lotería jugada sobre 90 números, del 1 al 90 inclusive, teniendo los jugadores como unidad de juego cartones o tarjetas integradas por 15 números distintos entre sí, y distribuidos en tres líneas horizontales de cinco números cada una y en nueve columnas verticales, en cualquiera de las cuales puede haber, tres, dos o un número, pero sin que nunca haya una columna sin número.

El juego del bingo puede igualmente realizarse en cartones dobles de dos partes iguales, considerándose, a todos los efectos, unidades de juego independientes de igual valor facial cada una de ambas partes. Cada una de las partes tendrá los mismos números y en la misma colocación.

✐ Ap. I párr. 2º añadido por art. 1 de Orden de 23 enero 1984.

Se premiarán las siguientes combinaciones:

Línea.–Se entenderá formada la línea cuando hayan sido extraídos todos los números que la integran, siempre y cuando no haya sido cantada correctamente por otro jugador durante la extracción de las bolas anteriores. Podrá ser cualquiera de las tres que forman un cartón: superior, central e inferior.

Bingo.–Se entenderá formado el bingo cuando se hayan extraído los 15 números que integran el cartón.

Tanto en un caso como en otro, la aparición de más de una combinación ganadora determinará la distribución proporcional de los premios.

II. Elementos.–En el juego del bingo serán necesarios los siguientes elementos.

Cartones.–Habrán de reunir las condiciones establecidas en el punto I de este epígrafe y estarán necesariamente fabricados en un material que permita sean marcados por los jugadores. Los cartones sólo serán válidos para una partida y todos deberán estar seriados y numerados, indicando también, en lugar visible, el valor facial y el número de cartones de una serie.

En caso de utilizarse cartón doble éste deberá contener los datos a que se refiere el párrafo anterior. El cartón doble será válido para dos partidas consecutivas, pudiendo utilizarse indistintamente, en cada partida, una u otra de las dos partes integrantes del cartón doble.

✐ Ap. II párr. 2º añadido por art. 1 de Orden de 23 enero 1984.

Aparato de extracción de bolas y mecanismos accesorios.–El aparato de extracción de bolas podrá ser de bombo o neumático. Será precisa la homologación previa por parte de esta Comisión Nacional del Juego de los distintos modelos a utilizar.

Será obligatoria la existencia de un circuito cerrado de televisión que garantice el conocimiento por los jugadores de las bolas que vayan saliendo durante el juego; para ello, la cámara enfocará permanentemente el lugar de salida de aquéllas y la imagen será recogida por los distintos monitores (aparatos receptores) distribuidos en la sala en número suficiente para asegurar la perfecta visibilidad por todos los jugadores.

Como complemento de todo ello, existirá asimismo una pantalla o panel donde se irán recogiendo los números a medida que vayan siendo extraídos y cantados (o anunciados en voz alta).

Existirán igualmente una instalación de sonido que garantice la perfecta audición en toda la sala por parte de los jugadores.

El juego de bolas estará compuesto por 90 unidades, teniendo cada una de ellas inscrito en su superficie, de forma indeleble, el correspondiente número, que habrá de ser perfectamente visible a través de los aparatos receptores de televisión. Sólo podrán utilizarse bolas previamente homologadas por la Comisión Nacional del Juego, y en el caso de aparatos de bingo neumáticos, cada juego

de bolas deberá ser cambiado cada mil partidas como máximo, o bien se procederá al cambio antes de ese límite cuando se descubra que alguna de las bolas no está en perfectas condiciones. El cambio de un juego de bolas por otro deberá hacerse constar en el libro de actas.

III. Personal.–El personal al servicio de las salas de bingo se encuadra en las categorías de Jefe de Sala, Jefe de Mesa, Cajero, Vendedor-locutor, Auxiliar de Sala y Admisión y Control; a cada una de ellas le corresponden las funciones previstas en el vigente Reglamento del Juego del Bingo.

IV. Reglas del juego.–Antes de iniciarse cada sesión, se deberá comprobar el correcto funcionamiento de todo el material e instalaciones de juego que hayan de utilizarse; acto seguido se procederá a la introducción de las bolas en el aparato extractor, pudiendo los jugadores que así lo deseen inspeccionar ambas operaciones. Antes de proceder a la venta de cartones, se anunciará la serie o series a vender, el número de cartones de la misma y el valor facial de cada uno; a continuación, se iniciará la venta a través de los Vendedores-locutores.

Tras las operaciones de venta, el Cajero procederá a la recogida de los cartones sobrantes y el Jefe de Mesa, una vez realizados los cálculos pertinentes, anunciará:

Cuando se vendan cartones dobles se utilizará la siguiente fórmula: "cartones dobles vendidos ....., de la serie ..... (letra) ..... (número de identificación) del número ..... al ..... y de la serie (en su caso) ..... del número ..... al .....".

Se indicará el importe de los premios de línea y bingo correspondientes a cada una de las partes integrantes del cartón doble.

Se anunciará el comienzo de la partida.

✐ Ap. IV párr. 3º añadido por art. 1 de Orden de 23 enero 1984.

– El total de cartones vendidos de la serie o series correspondientes, utilizando la siguiente fórmula:

"Cartones vendidos ....., de la serie ..... (letra) ..... (número de identificación) del número ..... al ..... y de la serie (en su caso) ..... del número ..... al .....

– El importe de los premios de línea y bingo.

– El comienzo de la partida.

A partir de ese momento, se irán extrayendo sucesivamente las bolas, cuyo número se anunciará a través de los altavoces, mostrándose a continuación en la pantalla. Sólo después de haber sido anunciado cada número podrá, en su caso, ser marcado en el cartón por el jugador.

Iniciado así el juego, el Vendedor-locutor lo interrumpirá cuando algún jugador cante la jugada de línea o bingo en voz alta. Acto seguido, entregará el cartón al Jefe de Mesa, procediendo éste a su comprobación, mientras se coloca el cartón-matriz frente a la cámara de televisión para conocimiento de todo el público. Esta operación se repetirá con todos aquellos cartones cantados.

Si de la comprobación efectuada resultasen fallos o inexactitudes en alguno de los números del cartón, el juego se reanudará hasta que se produzca un ganador; cuando la línea cantada sea correcta, el juego continuará hasta que sea cantado el bingo y, en caso de ser la verificación de éste positiva, se dará por finalizada la partida, procediéndose al abono del importe de los premios.

Una vez comprobada la existencia de algún cartón premiado se preguntará por el Jefe de Mesa si existe alguna otra combinación ganadora con las voces "Alguna línea más? ¿Algún bingo más?", dejando un plazo de tiempo prudencial hasta dar la orden de reanudar la partida o darla por finalizada, según el caso. Una vez dada la correspondiente orden por el Jefe de Mesa, se perderá todo derecho a reclamación sobre dicha jugada.

Si se utilizan cartones dobles, una vez comprobada la existencia de uno o más cartones premiados con el primer bingo, se reanudará la partida para el segundo cartón, anunciándolo así el Jefe de Mesa. Los premios de la primera partida podrán abonarse al finalizar la misma y antes del inicio de la segunda, o al finalizar las dos partidas consecutivas. En este último caso, se entregará al jugador o jugadores premiados, en el momento de cantar la jugada de línea o bingo y tras comprobar la misma, un banderín, ficha o cualquier otro elemento identificable que diferencie si el premio a abonar corresponde a la primera o segunda partida.

✐ Ap. IV párr. 7º añadido por Orden de 23 enero 1984.

V. Juegos nulos.–Cualquier error por parte del Vendedor-locutor que se produzca en el anuncio de un determinado número durante el desarrollo del juego y que afecte de forma sustancial al mismo determinará la anulación de la partida, con la devolución del importe íntegro de sus cartones y la

restitución de éstos a la mesa. Del mismo modo se procederá en los casos previstos en el artículo 36 del vigente Reglamento del Bingo.

⇒ Orden EHA/3087/2011, de 8 de noviembre, por la que se aprueba la reglamentación básica del juego del bingo (BOE núm. 277, de 17 de noviembre).
No es aplicable en el ámbito de Cataluña por disp. adic. 3 del Decreto núm. 147/2000, de 11 de abril.

Jurisprudencia.

– Sentencia del Tribunal de Justicia, Sala Primera, de 19 de julio de 2012.

§ 27 PUBLICIDAD Y PROTECCIÓN DE DATOS

§ 27.1 LEY 34/1988, DE 11 NOVIEMBRE. LEY GENERAL DE PUBLICIDAD

(BOE núm. 274, de 15 noviembre [RCL 1988, 2279])

La adhesión de España a las Comunidades Europeas implica, entre otros, el compromiso de actualizar la legislación española en aquellas materias en las que ha de ser armonizada con la comunitaria.

El Consejo de las Comunidades Europeas aprobó con fecha 10 de septiembre de 1984 una directiva relativa a la armonización de las disposiciones legislativas, reglamentarias y administrativas de los países miembros en lo que afecta a la publicidad engañosa.

La legislación general sobre la materia está constituida en España por la Ley 61/1964, de 11 de junio, por la que se aprueba el Estatuto de la Publicidad, norma cuyo articulado ha caído en gran parte en desuso, por carecer de la flexibilidad necesaria para adaptarse a un campo como el de la publicidad, especialmente dinámico, y por responder a presupuestos políticos y administrativos alejados de los de la Constitución.

Las circunstancias precedentes aconsejan la aprobación de una nueva Ley general sobre la materia, que sustituya en su totalidad al anterior Estatuto y establezca el cauce adecuado para la formación de jurisprudencia en su aplicación por los Jueces y Tribunales.

En tal sentido, el Estado tiene competencia para regular dicha materia de acuerdo con lo establecido por el artículo 149.1.1º, 6º y 8º de la Constitución.

La publicidad, por su propia índole, es una actividad que atraviesa las fronteras. La Ley no sólo ha seguido las directrices comunitarias en la materia, sino que ha procurado también inspirarse en las diversas soluciones vigentes en el espacio jurídico intereuropeo.

El contenido de la Ley se distribuye en cuatro Títulos. En los Títulos I y II se establecen las disposiciones generales y las definiciones o tipos de publicidad ilícita. Se articulan asimismo las diferentes modalidades de intervención administrativa en los casos de productos, bienes, actividades o servicios susceptibles de generar riesgos para la vida o la seguridad de las personas.

En el Título III, constituido por normas de derecho privado, se establecen aquellas especialidades de los contratos publicitarios que ha parecido interesante destacar sobre el fondo común de la legislación civil y mercantil. Estas normas se caracterizan por su sobriedad. Se han recogido, no obstante, las principales figuras de contratos y de sujetos de la actividad publicitaria que la práctica del sector ha venido consagrando.

En el Título IV se establecen las normas de carácter procesal que han de regir en materia de sanción y represión de la publicidad ilícita, sin perjuicio del control voluntario de la publicidad que al efecto pueda existir realizado por organismos de autodisciplina.

En este sentido se atribuye a la jurisdicción ordinaria la competencia para dirimir las controversias derivadas de dicha publicidad ilícita en los términos de los artículos 3 al 8. Esta es una de las innovaciones que introduce esta Ley, decantándose por una opción distinta a la contemplada en el Estatuto de la Publicidad de 1964. Este último contempla la figura de un órgano administrativo, «El Jurado Central de Publicidad», competente para entender de las cuestiones derivadas de la actividad publicitaria. Por razones obvias, entre otras, las propias constitucionales derivadas de lo dispuesto en el artículo 24.2 en donde se fija un principio de derecho al juez ordinario, así como las que se desprenden de la estructura autonómica del Estado, se ha optado por atribuir esa competencia a los Tribunales Ordinarios.

De conformidad con lo establecido en los artículos 4 y siguientes de la Directiva 84/450 de la CEE sobre publicidad engañosa, se instituye en este Título un procedimiento sumario encaminado a obtener el cese de la publicidad ilícita.

El proceso de cesación se articula con la máxima celeridad posible, sin merma de las garantías necesarias para el ejercicio de una actividad de tanta trascendencia económica y social como es la publicitaria. La tramitación se realizará conforme a lo previsto en la Ley de Enjuiciamiento Civil de 3 de febrero de 1881 para los juicios de menor cuantía, con una serie de modificaciones, inspiradas en la Ley Orgánica 2/1984, de 26 de marzo, Reguladora del Derecho a la Rectificación, y

en las directrices comunitarias, y tendentes a adaptar la práctica judicial a las peculiaridades del fenómeno publicitario.

El Juez, atendidos todos los intereses implicados y, especialmente, el interés general, podrá acordar la cesación provisional o la prohibición de la publicidad ilícita, así como adoptar una serie de medidas encaminadas a corregir los efectos que la misma hubiera podido ocasionar.

Por último, en la disposición transitoria se establece que las normas que regulan la publicidad de los productos a que se refiere el artículo 8 conservarán su vigencia hasta tanto no se proceda a su modificación para adaptarlas a lo dispuesto en la presente Ley.

La disposición derogatoria prevé la derogación íntegra del Estatuto de la Publicidad de 1964 y de cuantas normas se opongan a lo establecido en la nueva Ley.

TÍTULO I

DISPOSICIONES GENERALES

Artículo 1. Objeto.

La publicidad se regirá por esta Ley, por la Ley de Competencia Desleal y por las normas especiales que regulen determinadas actividades publicitarias.

Modificado por art. 2.1 de Ley núm. 29/2009, de 30 diciembre.

⇒ Título VII Sección I del Tratado de Funcionamiento de la Unión Europea. Vid. parágrafo 1.
Ley 3/1991, de 10 de enero, de Competencia Desleal. Vid. parágrafo 27.6.
Artículo 7 Ley 13/2011, de 27 de mayo. Vid. parágrafo 3.
Ley 7/2010, de 31 de marzo, General de la Comunicación Audiovisual. Vid. parágrafo 27.7.
Real Decreto 1624/2011, de 14 de noviembre, que aprueba el Reglamento de desarrollo de la Ley 7/2010, de 31 de marzo, General de la Comunicación Audiovisual. Vid. parágrafo 27.8.
Ley 29/2009, de 30 de diciembre, que modifica el régimen legal de la competencia desleal y de la publicidad para la mejora de la protección de los consumidores. Vid. parágrafo 27.5.

Jurisprudencia.

– AP Alicante (Sección 9ª) sentencia de 19 de octubre de 2010.
– AP Las Palmas (Sección 3ª) sentencia de 5 de junio de 2008.
– AP Málaga (Sección 5ª) sentencia de 30 de octubre de 2006.

Bibliografía.

– Comentario al artículo 8 de la LCD. Prácticas agresivas. Alicia Arroyo Aparicio.

Artículo 2.

A los efectos de esta Ley, se entenderá por:

– Publicidad: Toda forma de comunicación realizada por una persona física o jurídica, pública o privada, en el ejercicio de una actividad comercial, industrial, artesanal o profesional, con el fin de promover de forma directa o indirecta la contratación de bienes muebles o inmuebles, servicios, derechos y obligaciones.

– Destinatarios: Las personas a las que se dirija el mensaje publicitario o a las que éste alcance.

Jurisprudencia.

– AP Islas Baleares (Sección 5ª) sentencia de 19 de octubre de 2011.
– TS (Sala de lo Civil, Sección 1ª) sentencia núm. 381/2011, de 30 de mayo de 2011.
– AP Madrid (Sección 12ª) sentencia de 10 de noviembre de 2010.
– AP Madrid (Sección 8ª) Auto de 8 de noviembre de 2010.
– AP Madrid (Sección 28ª) sentencia de 8 de junio de 2010.
– AP Pontevedra (Sección 1ª) sentencia de 5 de noviembre de 2009.
– AP Madrid (Sección 28ª) sentencia de 27 de junio de 2008.
– AP Valencia (Sección 7ª) sentencia de 12 de enero de 2007.
– AP Madrid (Sección 10ª) sentencia de 26 de octubre y 6 de septiembre de 2004.
– AP Santa Cruz de Tenerife (Sección 1ª) sentencia de 30 de abril de 2001.
– JPI Madrid, número 34, sentencia de 26 de septiembre de 2000.

Bibliografía.

– Sentencia del Tribunal Supremo de 15 de marzo de 2010, Mª del Carmen González Carrasco.
– Comentario a la sentencia de 15 de enero de 2010, por Pedro Grimlat Servera.
– Las apuestas deportivas en el cada día más cercano escenario de una nueva regulación para el juego y el deporte profesional. Las apuestas deportivas en Internet una realidad económica cada vez más pujante que sigue esperando una regulación a nivel nacional. Novedades. Rafael Andrés Álvez.
– Publicidad comercial y contrato con consumidores. Juan Ignacio Font Galán.
– Delitos relativos al mercado y a los consumidores. Carlos Suárez-Mira Rodríguez, Ángel Judel Prieto y José Ramón Piñol Rodríguez.
– Comentario al artículo 18 LCD. Publicidad ilícita. Ignacio Quintana Carlo.
– Comentario al artículo 34 LM. Eduardo Galán Corona.

TÍTULO II

DE LA PUBLICIDAD ILÍCITA Y DE LAS ACCIONES PARA HACERLA CESAR

Rúbrica modificada por art. 2.1 de Ley núm. 29/2009, de 30 diciembre.

Artículo 3. Publicidad ilícita.

Es ilícita:

a) La publicidad que atente contra la dignidad de la persona o vulnere los valores y derechos reconocidos en la Constitución, especialmente a los que se refieren sus artículos 14, 18 y 20, apartado 4.

Se entenderán incluidos en la previsión anterior los anuncios que presenten a las mujeres de forma vejatoria o discriminatoria, bien utilizando particular y directamente su cuerpo o partes del mismo como mero objeto desvinculado del producto que se pretende promocionar, bien su imagen asociada a comportamientos estereotipados que vulneren los fundamentos de nuestro ordenamiento coadyuvando a generar la violencia a que se refiere la Ley Orgánica 1/2004, de 28 de diciembre, de Medidas de Protección Integral contra la Violencia de Género.

⇒ Ley Orgánica 1/2004, de 28 de diciembre, de Medidas de Protección Integral contra la Violencia de Género.

Jurisprudencia.

– Apartado a) aplicado por TS (Sala de lo Civil, Sección 1ª) sentencia núm. 860/2009, de 15 de enero de 2010.

b) La publicidad dirigida a menores que les incite a la compra de un bien o de un servicio, explotando su inexperiencia o credulidad, o en la que aparezcan persuadiendo de la compra a padres o tutores. No se podrá, sin un motivo justificado, presentar a los niños en situaciones peligrosas. No se deberá inducir a error sobre las características de los productos, ni sobre su seguridad, ni tampoco sobre la capacidad y aptitudes necesarias en el niño para utilizarlos sin producir daño para sí o a terceros.

c) La publicidad subliminal.

Jurisprudencia.

– Apartado b) aplicado por TS (Sala de lo Civil, Sección 1ª) sentencia núm. 626/2009, de 13 de octubre de 2009.
– Apartado b) aplicado por AP Madrid (Sección 28ª) sentencias de 6 de mayo y 29 de abril de 2011.

d) La que infrinja lo dispuesto en la normativa que regule la publicidad de determinados productos, bienes, actividades o servicios.

e) La publicidad engañosa, la publicidad desleal y la publicidad agresiva, que tendrán el carácter de actos de competencia desleal en los términos contemplados en la Ley de Competencia Desleal.

Modificado por art. 2.1 de Ley núm. 29/2009, de 30 diciembre.

Jurisprudencia.

– Apartado e) aplicado por AP Madrid (Sección 28ª) sentencia de 24 de enero de 2008.
– JMerc Madrid, núm. 10 Auto de 15 de diciembre de 2011.
– AP Islas Baleares (Sección 5ª) sentencia de 19 de octubre de 2011.
– AP Barcelona (Sección 15ª) sentencia de 4 de julio de 2011.
– TSJ Madrid (Sala de lo contencioso-administrativo, Sección 2ª) sentencias núms. 2157/2010 y 2158/2010 de 18 de noviembre de 2010.
– AP Málaga (Sección 6ª) sentencia de 16 de septiembre de 2010.
– AP Las Palmas (Sección 3ª) sentencia de 5 de junio de 2008.
– AP Madrid (Sección 11ª) sentencia de 29 de abril de 2008.

Bibliografía.

– Comentario a la sentencia de 15 de enero de 2010 por Pedro Grimalt Servera.
– La publicidad ilícita y el estudio de la Directiva 2005/29/CE sobre prácticas comerciales desleales. Elena Leiñena Mendizábal y Nerea Irákulis Arregi.
– Delitos relativos al mercado y a los consumidores. Carlos Suárez-Mira Rodríguez, Ángel Judel Prieto y José Ramón Piñol Rodríguez.
– Comentario al artículo 18 LCD. Publicidad ilícita. Ignacio Quintana Carlo.
– Comentario al artículo 8 LCD. Prácticas agresivas. Alicia Arroyo Aparicio.
– Publicidad ilícita. Juan Manuel Fernández López.
– Comentario al artículo 55 LM. José Antonio García-Cruces González.

Artículo 4. Publicidad subliminal.

A los efectos de esta Ley, será publicidad subliminal la que mediante técnicas de producción de estímulos de intensidades fronterizas con los umbrales de los sentidos o análogas, pueda actuar sobre el público destinatario sin ser conscientemente percibida.

Modificado por art. 2.1 de Ley núm. 29/2009, de 30 diciembre.

Jurisprudencia.

– AP Islas Baleares (Sección 5ª) sentencia de 19 de octubre de 2011.

– TS (Sala de lo Civil, Sección 1ª) sentencia núm. 381/2011, de 30 de mayo de 2011.
– AP Madrid (Sección 28ª) sentencias de 6 de mayo y 29 de abril de 2011.
– AP Burgos (Sección 2ª) sentencia de 7 de octubre de 2010.
– AP Ourense (Sección 1ª) sentencia de 26 de mayo de 2009.
– AP Valencia (Sección 8ª) sentencia de 23 de marzo de 2009.
– JMerc Madrid, núm 9, sentencia de 17 de febrero de 2009.
– AP Sevilla (Sección 5ª) sentencia de 7 de noviembre de 2008.
– AP Zaragoza (Sección 5ª) sentencia de 9 de julio de 2008.
– AP Madrid (Sección 11ª) sentencia de 29 de abril de 2008.
– AP Las Palmas (Sección 3ª) sentencia de 5 de junio de 2008.

🕮 *Bibliografía.*

– Notas sobre la publicidad engañosa y su tratamiento jurisprudencial. Mercedes Curto Polo.
– La publicidad ilícita y el estudio de la Directiva 2005/29/CE sobre prácticas comerciales desleales. Elena Leiñena Mendizábal y Nerea Irákulis Arregi.
– Delitos relativos al mercado y a los consumidores. Carlos Suárez-Mira Rodríguez, Ángel Judel Prieto y José Ramón Piñol Rodríguez.
– Comentario al artículo 18.4 TRLGDCU. Natalia Álvarez Lata.
– Publicidad ilícita. Juan Manuel Fernández López.
– Comentario al artículo 55 LM. José Antonio García-Cruces González.
– Publicidad: acciones y remedios. José Manuel Busto Lago, Natalia Álvarez Lata y Fernando Peña López.

Artículo 5. Publicidad sobre determinados bienes o servicios.

1. La publicidad de materiales o productos sanitarios y de aquellos otros sometidos a reglamentaciones técnico-sanitarias, así como la de los productos, bienes, actividades y servicios susceptibles de generar riesgos para la salud o seguridad de las personas o de su patrimonio, o se trate de publicidad sobre juegos de suerte, envite o azar, podrá ser regulada por sus normas especiales o sometida al régimen de autorización administrativa previa. Dicho régimen podrá asimismo establecerse cuando la protección de los valores y derechos constitucionalmente reconocidos así lo requieran.

2. Los reglamentos que desarrollen lo dispuesto en el número precedente y aquellos que al regular un producto o servicio contengan normas sobre su publicidad especificarán:

a) La naturaleza y características de los productos, bienes, actividades y servicios cuya publicidad sea objeto de regulación. Estos reglamentos establecerán la exigencia de que en la publicidad de estos productos se recojan los riesgos derivados, en su caso, de la utilización normal de los mismos.

b) La forma y condiciones de difusión de los mensajes publicitarios.

c) Los requisitos de autorización y, en su caso, registro de la publicidad, cuando haya sido sometida al régimen de autorización administrativa previa.

En el procedimiento de elaboración de estos reglamentos será preceptiva la audiencia de las organizaciones empresariales representativas del sector, de las asociaciones de agencias y de anunciantes y de las asociaciones de consumidores y usuarios, en su caso, a través de sus órganos de representación institucional.

3. El otorgamiento de autorizaciones habrá de respetar los principios de libre competencia, de modo que no pueda producirse perjuicio de otros competidores.

La denegación de solicitudes de autorización deberá ser motivada.

Una vez vencido el plazo de contestación que las normas especiales establezcan para los expedientes de autorización, se entenderá otorgado el mismo por silencio administrativo positivo.

4. Los productos estupefacientes, psicotrópicos y medicamentos, destinados al consumo de personas y animales, solamente podrán ser objeto de publicidad en los casos, formas y condiciones establecidos en las normas especiales que los regulen.

5. Se prohíbe la publicidad de bebidas con graduación alcohólica superior a 20 grados centesimales, por medio de la televisión.

Queda prohibida la publicidad de bebidas alcohólicas en aquellos lugares donde esté prohibida su venta o consumo.

La forma, contenido y condiciones de la publicidad de bebidas alcohólicas serán limitados reglamentariamente en orden a la protección de la salud y seguridad de las personas, teniendo en cuenta los sujetos destinatarios, la no inducción directa o indirecta a su consumo indiscriminado y en atención a los ámbitos educativos, sanitarios y deportivos.

Con los mismos fines que el párrafo anterior el Gobierno podrá, reglamentariamente, extender la prohibición prevista en este apartado a bebidas con graduación alcohólica inferior a 20 grados centesimales.

6. El incumplimiento de las normas especiales que regulen la publicidad de los productos, bienes, actividades y servicios a que se refieren los apartados anteriores, tendrá consideración de infracción a los efectos previstos en la Ley General para la Defensa de los Consumidores y Usuarios y en la Ley General de Sanidad.

✐ Modificado por art. 2.1 de Ley núm. 29/2009, de 30 diciembre.

Artículo 6. Acciones frente a la publicidad ilícita.

1. Las acciones frente a la publicidad ilícita serán las establecidas con carácter general para las acciones derivadas de la competencia desleal por el capítulo IV de la Ley 3/1991, de 10 de enero, de Competencia Desleal.

2. Adicionalmente, frente a la publicidad ilícita por utilizar de forma discriminatoria o vejatoria la imagen de la mujer, están legitimados para el ejercicio de las acciones previstas en el artículo 32.1, 1ª a 4ª de la Ley de Competencia Desleal:

a) La Delegación del Gobierno para la Violencia de Género.

b) El Instituto de la Mujer o su equivalente en el ámbito autonómico.

c) Las asociaciones legalmente constituidas que tengan como objetivo único la defensa de los intereses de la mujer y no incluyan como asociados a personas jurídicas con ánimo de lucro.

d) El Ministerio Fiscal.

✐ Modificado por art. 2.1 de Ley núm. 29/2009, de 30 diciembre.

⇒ Capítulo IV y artículo 32 Ley 3/1991, de 10 de enero, de Competencia Desleal. Vid. parágrafo 27.6.
Ley 39/2002, de 28 de octubre, de transposición al ordenamiento jurídico español de diversas directivas comunitarias en materia de protección de los intereses de los consumidores y usuarios.

TÍTULO III

DE LA CONTRATACIÓN PUBLICITARIA

⇒ Ley 29/2009, de 30 de diciembre, por la que se modifica el régimen legal de la competencia desleal y de la publicidad para la mejora de la protección de los consumidores y usuarios. Vid. parágrafo 27.5.

CAPÍTULO I

Disposiciones generales

Artículo 7.

Los contratos publicitarios se regirán por las normas contenidas en el presente Título, y en su defecto, por las reglas generales del Derecho Común. Lo dispuesto en el mismo será de aplicación a todos los contratos publicitarios, aun cuando versen sobre actividades publicitarias no comprendidas en el artículo 2.

✐ Renumerado por art. 2.2 de Ley núm. 29/2009, de 30 diciembre. Su anterior numeración era A.9.

Artículo 8.

A los efectos de esta Ley:

– Es anunciante la persona natural o jurídica en cuyo interés se realiza la publicidad.

– Son agencias de publicidad las personas naturales o jurídicas que se dediquen profesionalmente y de manera organizada a crear, preparar, programar o ejecutar publicidad por cuenta de un anunciante.

Tendrán la consideración de medios de publicidad las personas naturales o jurídicas, públicas o privadas, que, de manera habitual y organizada, se dediquen a la difusión de publicidad a través de los soportes o medios de comunicación social cuya titularidad ostenten.

✐ Renumerado por art. 2.2 de Ley núm. 29/2009, de 30 diciembre. Su anterior numeración era A.10.

Artículo 9.

Los medios de difusión deslindarán perceptiblemente las afirmaciones efectuadas dentro de su función informativa de las que hagan como simples vehículos de publicidad. Los anunciantes deberán asimismo desvelar inequívocamente el carácter publicitario de sus anuncios.

✐ Renumerado por art. 2.2 de Ley núm. 29/2009, de 30 diciembre. Su anterior numeración era A.11.

Artículo 10.

El anunciante tiene derecho a controlar la ejecución de la campaña de publicidad.

Para garantizar este derecho, las organizaciones sin fines lucrativos constituidas legalmente en forma tripartita por anunciantes, agencias de publicidad y medios de difusión podrán comprobar la difusión de los medios publicitarios y, en especial, las cifras de tirada y venta de publicaciones periódicas.

Esta comprobación se hará en régimen voluntario.

✐ Renumerado por art. 2.2 de Ley núm. 29/2009, de 30 diciembre. Su anterior numeración era A.12.

Artículo 11.

En los contratos publicitarios no podrán incluirse cláusulas de exoneración, imputación o limitación de la responsabilidad frente a terceros en que puedan incurrir las partes como consecuencia de la publicidad.

✐ Renumerado por art. 2.2 de Ley núm. 29/2009, de 30 diciembre. Su anterior numeración era A.13.

Artículo 12.

Se tendrá por no puesta cualquier cláusula por la que, directa o indirectamente, se garantice el rendimiento económico o los resultados comerciales de la publicidad, o se prevea la exigencia de responsabilidad por esta causa.

✐ Renumerado por art. 2.2 de Ley núm. 29/2009, de 30 diciembre. Su anterior numeración era A.14.

CAPÍTULO II

De los contratos publicitarios

Sección 1ª Contrato de publicidad

Artículo 13.

Contrato de publicidad es aquel por el que un anunciante encarga a una agencia de publicidad, mediante una contraprestación, la ejecución de publicidad y la creación, preparación o programación de la misma.

Cuando la agencia realice creaciones publicitarias, se aplicarán también las normas del contrato de creación publicitaria.

✐ Renumerado por art. 2.2 de Ley núm. 29/2009, de 30 diciembre. Su anterior numeración era A.15.

Artículo 14.

El anunciante deberá abstenerse de utilizar para fines distintos de los pactados cualquier idea, información o material publicitario suministrado por la agencia. La misma obligación tendrá la agencia respecto de la información o material publicitario que el anunciante le haya facilitado a efectos del contrato.

✐ Renumerado por art. 2.2 de Ley núm. 29/2009, de 30 diciembre. Su anterior numeración era A.16.

Artículo 15.

Si la publicidad no se ajustase en sus elementos esenciales a los términos del contrato o a las instrucciones expresas del anunciante, éste podrá exigir una rebaja de la contraprestación o la repetición total o parcial de la publicidad en los términos pactados, y la indemnización, en uno y otro caso, de los perjuicios que se le hubieren irrogado.

✐ Renumerado por art. 2.2 de Ley núm. 29/2009, de 30 diciembre. Su anterior numeración era A.17.

Artículo 16.

Si la agencia injustificadamente no realiza la prestación comprometida o lo hace fuera del término establecido, el anunciante podrá resolver el contrato y exigir la devolución de lo pagado, así como la indemnización de daños y perjuicios.

Asimismo, si el anunciante resolviere o incumpliere injustificada y unilateralmente el contrato con la agencia sin que concurran causas de fuerza mayor o lo cumpliere sólo de forma parcial o defectuosa, la agencia podrá exigir la indemnización por daños y perjuicios a que hubiere lugar.

La extinción del contrato no afectará a los derechos de la agencia por la publicidad realizada antes del incumplimiento.

✐ Renumerado por art. 2.2 de Ley núm. 29/2009, de 30 diciembre. Su anterior numeración era A.18.

Sección 2ª Contrato de difusión publicitaria

Artículo 17.

Contrato de difusión publicitaria es aquel por el que, a cambio de una contraprestación fijada en tarifas preestablecidas, un medio se obliga en favor de un anunciante o agencia a permitir la utilización publicitaria de unidades de espacio o de tiempo disponibles y a desarrollar la actividad técnica necesaria para lograr el resultado publicitario.

✐ Renumerado por art. 2.2 de Ley núm. 29/2009, de 30 diciembre. Su anterior numeración era A.19.

Artículo 18.

Si el medio, por causas imputables al mismo, cumpliere una orden con alteración, defecto o menoscabo de algunos de sus elementos esenciales, vendrá obligado a ejecutar de nuevo la publicidad en los términos pactados. Si la repetición no fuere posible, el anunciante o la agencia podrán exigir la reducción del precio y la indemnización de los perjuicios causados.

✐ Renumerado por art. 2.2 de Ley núm. 29/2009, de 30 diciembre. Su anterior numeración era A.20.

Artículo 19.

Salvo caso de fuerza mayor, cuando el medio no difunda la publicidad, el anunciante o la agencia podrán optar entre exigir una difusión posterior en las mismas condiciones pactadas o denunciar el contrato con devolución de lo pagado por la publicidad no difundida. En ambos casos, el medio deberá indemnizar los daños y perjuicios ocasionados.

Si la falta de difusión fuera imputable al anunciante o a la agencia, el responsable vendrá obligado a indemnizar al medio y a satisfacerle íntegramente el precio, salvo que el medio haya ocupado total o parcialmente con otra publicidad las unidades de tiempo o espacio contratadas.

✐ Renumerado por art. 2.2 de Ley núm. 29/2009, de 30 diciembre. Su anterior numeración era A.21.

Sección 3ª Contrato de creación publicitaria

Artículo 20.

Contrato de creación publicitaria es aquel por el que, a cambio de una contraprestación, una persona física o jurídica se obliga en favor de un anunciante o agencia a idear y elaborar un proyecto de campaña publicitaria, una parte de la misma o cualquier otro elemento publicitario.

✐ Renumerado por art. 2.2 de Ley núm. 29/2009, de 30 diciembre. Su anterior numeración era A.22.

Artículo 21.

Las creaciones publicitarias podrán gozar de los derechos de propiedad industrial o intelectual cuando reúnan los requisitos exigidos por las disposiciones vigentes.

No obstante lo dispuesto en el párrafo anterior, los derechos de explotación de las creaciones publicitarias se presumirán, salvo pacto en contrario, cedidos en exclusiva al anunciante o agencia, en virtud del contrato de creación publicitaria y para los fines previstos en el mismo.

✐ Renumerado por art. 2.2 de Ley núm. 29/2009, de 30 diciembre. Su anterior numeración era A.23.

Sección 4ª Contrato de patrocinio

Artículo 22.

El contrato de patrocinio publicitario es aquel por el que el patrocinado, a cambio de una ayuda económica para la realización de su actividad deportiva, benéfica, cultural, científica o de otra índole, se compromete a colaborar en la publicidad del patrocinador.

El contrato de patrocinio publicitario se regirá por las normas del contrato de difusión publicitaria en cuanto le sean aplicables.

✐ Renumerado por art. 2.2 de Ley núm. 29/2009, de 30 diciembre. Su anterior numeración era A.24.

🕮 *Bibliografía.*

– Santaella López, 2003, pág. 243.

TÍTULO IV

DE LA ACCIÓN DE CESACIÓN Y RECTIFICACIÓN Y DE LOS PROCEDIMIENTOS

...

✐ Derogado por disp. derog. única.a) de Ley núm. 29/2009, de 30 diciembre.

⇒ Ley 29/2009, de 30 de diciembre, por la que se modifica el régimen legal de la competencia desleal y de la publicidad para la mejora de la protección de los consumidores y usuarios. Vid. parágrafo 27.5.

Artículos 25 a 33.

...

Derogados por disp. derog. única.a) de Ley núm. 29/2009, de 30 diciembre.

⇒ Ley 39/2002, de 28 de octubre, de transposición al ordenamiento jurídico español de diversas directivas comunitarias en materia de protección de los intereses de los consumidores y usuarios.

DISPOSICIÓN ADICIONAL

...

Derogada por disp. derog. única.a) de Ley núm. 29/2009, de 30 diciembre.

⇒ Ley Orgánica 1/2004, de 28 de diciembre, de Medidas de Protección Integral contra la Violencia de Género.

DISPOSICIÓN TRANSITORIA

Las normas que regulan la publicidad de los productos a que se refiere el artículo 8 conservarán su vigencia hasta tanto no se proceda a su modificación para adaptarlas a lo dispuesto en la presente Ley.

DISPOSICIÓN DEROGATORIA

Queda derogada la Ley 61/1964, de 11 de junio, por la que se aprueba el Estatuto de la Publicidad, y cuantas disposiciones se opongan a lo establecido en la presente Ley.

§ 27.2 LEY ORGÁNICA 15/1999, DE 13 DICIEMBRE. REGULA LA PROTECCIÓN DE DATOS DE CARÁCTER PERSONAL

(BOE núm. 298, de 14 diciembre [RCL 1999, 3058])

⇒ Modificada, en cuanto que las referencias a la Agencia de Protección de Datos se entenderán hechas a la Agencia Española de Protección de Datos, por art. 79 de la Ley 62/2003, de 30 de diciembre.
Real Decreto 1720/2007, de 21 de diciembre.
Instrucción 1/2006, de 8 de noviembre.
Acuerdo de 27 de noviembre de 2002.
Resolución de 30 de octubre de 2002.
Instrucción 6/2000, de 4 de diciembre.
Instrucción 1/2000, de 1 de diciembre.
Acuerdo de 26 de julio de 2000.
Resolución de 30 de mayo de 2000.
Resolución de 1 de septiembre de 2006.
Comunidad Valenciana:
Decreto 66/2012, de 27 de abril.
Castilla y León:
Orden SAN/553/2008, de 3 de abril.
Illes Balears:
Decreto 90/2006, de 20 de octubre.
Canarias:
Orden de 27 de julio de 2006.

⚖ *Jurisprudencia.*

STC 292/2000 (RTC 2000, 292).

🕮 *Bibliografía.*

– Se facilita el camino al tratamiento y a la cesión de datos sin el consentimiento del interesado: comentarios a la Sentencia de la Sala de lo Contencioso-Administrativo del Tribunal Supremo de 8-2-2012.
Marta Segura Belío
Revista Aranzadi Doctrinal núm. 1/2012.
– La nueva normativa en materia de transparencia de servicios bancarios. La regulación del préstamo.
María del Pilar Álvarez Olalla
Aranzadi Civil-Mercantil núm. 10/2012.
– La nueva ordenación jurídica del Registro Civil.
Alfonso Ortega Giménez, José Martín Herrero Botella
Revista Aranzadi Doctrinal núm. 10/2012.
– Ficheros de solvencia patrimonial y de crédito: cuestiones civiles y su apreciación por los tribunales del orden Contencioso-Administrativo.
Carmen Pérez de Ontiveros Baquero
Revista de Derecho Patrimonial núm. 28/2012.
– Transferencia Internacional de Datos Personales Cara.
María José Blanco Antón
Actualidad Jurídica Aranzadi núm. 836/2012.
– Novedades en la Ley de Contratos de Crédito al Consumo.
María del Pilar Álvarez Olalla
Aranzadi Civil-Mercantil núm. 7/2011.
– Responsabilidad civil por la indebida inclusión en un registro de morosos.
Rafael Sarazá Jimena
Revista Aranzadi Doctrinal núm. 7/2011.
– La protección de datos en los despachos de abogados.
Ricard Martínez Martínez
Actualidad Jurídica Aranzadi núm. 829/2011.
– Quiebras de publicidad frente a transparencia.
Ricard Martínez Martínez
Actualidad Jurídica Aranzadi núm. 827/2011.
– Los datos personales de los autónomos ¿están incluidos en el ámbito de protección de la LOPD?
María Pérez Piñeiro
Revista Aranzadi Doctrinal núm. 5/2011.
– Derecho de información del delegado sindical a las retribuciones de los trabajadores y derechos a la libertad sindical y a la protección de datos de carácter personal.
Margarita Apilluelo Martín
Aranzadi Social núm. 4/2011 paraf. 28/2011.

– «Hacking» legal al servicio de la investigación criminal: nuevos instrumentos para la investigación y prueba de la delincuencia informática.
Juan Carlos Ortiz Pradillo
Derecho y Proceso Penal núm. 26/2011.
– El difícil equilibrio entre prerrogativas de la Administración y garantías de los particulares: el tratamiento de datos personales de los extranjeros no comunitarios.
Francisco Hernández González
Civitas Revista española de Derecho Administrativo núm. 151/2011.
– Repercusiones en las víctimas de la publicidad del Proceso Penal.
María del Pilar Martín Ríos
Derecho y Proceso Penal núm. 26/2011.
– El sector financiero y la protección de datos: el precio de nuestra intimidad.
Alfonso Ortega Giménez, José Antonio González Martínez
Actualidad Jurídica Aranzadi núm. 822/2011.
– Coto a las cámaras de seguridad.
Mercedes García Quintas
Actualidad Jurídica Aranzadi núm. 822/2011..
– Las asociaciones profesionales de trabajadores autónomos y la exigencia registral de comunicar los datos personales de los afiliados.
María Dolores Rubio de Medina
Aranzadi Social núm. 5/2011.
– Registros de morosos: Derecho civil y nulidad (parcial) del reglamento de desarrollo de la Ley Orgánica de protección de datos.
María Ángeles Parra Lucán
Aranzadi Civil-Mercantil núm. 3/2011.
– Cámaras de seguridad a lo «Gran Hermano». SAN de 10 febrero 2011 (JUR 2011, 68388).
Iker Roldán Aguirre
Revista Aranzadi Doctrinal núm. 2/2011.
– ¿Cómo modernizar el proceso electoral? Retos tecnológicos asociados a las TICs.
Javier Guillem Carrau
Revista Aranzadi de Derecho y Nuevas Tecnologías núm. 26/2011.
– Data breach notification, procedimiento sancionador y derecho a no confesarse culpable.
Santiago Farré Tous
Revista Aranzadi de Derecho y Nuevas Tecnologías núm. 26/2011.
– El alcance del deber de confidencialidad en el proceso de mediación familiar.
Felisa-María Corvo López
Aranzadi Civil-Mercantil núm. 1/2011.
– Último paso hacia la completa liberalización del sector postal español. Diez preguntas claves sobre la nueva Ley Postal.
Ana I. Mendoza Losana
Aranzadi Civil-Mercantil núm. 11/2011.
– Entidades financieras, privacidad y protección de datos.
Alfonso Ortega Giménez, José Antonio González Martínez
Revista Aranzadi de Derecho y Nuevas Tecnologías núm. 25/2011.
– Análisis de la doctrina administrativa de la Agencia Española de Protección de Datos en relación con el tratamiento de imágenes a través de sistemas de videovigilancia.
Reyes Bermejo Bosch
Revista Aranzadi de Derecho y Nuevas Tecnologías núm. 25/2011.
– La capacidad de obrar del menor en el ámbito sanitario.
Rafaél Álvaro Millán Calenti
Actualidad Jurídica Aranzadi núm. 811/2010.
– Empresario vigila que tus empleados respeten la normativa de protección de datos de carácter personal. Te interesa...y mucho!
Marta Segura Belío
Revista Aranzadi Doctrinal núm. 6/2010.
– El bluetooth como herramienta de publicidad móvil: a propósito de la conveniencia de incentivar la autorregulación.
David López Jiménez
Revista Aranzadi de Derecho y Nuevas Tecnologías núm. 24/2010.
– La protección de los destinatarios del spam a través de la telefonía móvil: Una visión práctica.
Raquel Guillén Catalán
Revista Aranzadi de Derecho y Nuevas Tecnologías núm. 23/2010.
– Cloud computing. Sus implicaciones legales.
Pablo García Mexía
Revista Aranzadi de Derecho y Nuevas Tecnologías núm. 23/2010.
– El sistema de publicidad de las resoluciones concursales.
María del Pilar Galeote
Anuario de Derecho Concursal núm. 20/2010.
– El control de accesos por medio de huella digital y sus repercusiones prácticas sobre el derecho a la intimidad de los trabajadores.
Alejandra Selma Penalva
Aranzadi Social núm. 3/2010 paraf. 9/2010.

– Registros de morosos.
Juan Manuel Fernández Martínez
Revista Aranzadi Doctrinal núm. 1/2010.
– En torno a los principios de coordinación y colaboración y el carácter reservado de los datos tributarios.
José Antonio Fernández Amor
Quincena Fiscal Aranzadi núm. 4/2010.
– La recaudación de los derechos económicos de la Seguridad Social en el ámbito deportivo.
Andrés Ramón Trillo García
Revista Jurídica del Deporte núm. 30/2010.
– Sistemas de geolocalización como medio de control del trabajador: un análisis jurisprudencial.
Antonio Fernández García
Aranzadi Social núm. 17/2010.
– Comentario a la Sentencia de la Audiencia Nacional de 17 de diciembre de 2009, relativa a la sanción impuesta a un club de futbol por vulneración de lo dispuesto en la Ley Orgánica 15/1999, de 13 de diciembre, que regula la protección de datos de carácter personal.
Ana Álvarez Moreno
Revista Jurídica del Deporte núm. 29/2010.
– El acceso a datos de carácter personal titularidad de las sociedades mercantiles por terceros.
María José Vañó Vañó
Revista Aranzadi de Derecho y Nuevas Tecnologías núm. 19/2009.
– Denegación de crédito al consumidor y protección de datos personales.
Mª de Lourdes Ferrando Villalba
Revista Aranzadi de Derecho y Nuevas Tecnologías núm. 21/2009.
– Una situación ambivalente del derecho del deporte: la lucha contra el dopaje y la defensa del derecho de intimidad.
Jesús Punzón Moraleda
Francisco Sánchez Rodríguez
Revista Jurídica del Deporte núm. 26/2009 2.
– La autodisciplina como herramienta de protección de la privacidad en materia de comercio electrónico.
David López Jiménez
Revista Aranzadi de Derecho y Nuevas Tecnologías núm. 20/2009 2.
– Protección de datos: intimidad y salud.
Mª Ángeles Egusquiza Balmaseda
Cuadernos de Aranzadi Civil núm. 35/2009.
– La libertad individual y la intimidad como límites necesarios a la actuación pública y privada en la actividad deportiva.
Alberto Palomar Olmeda, Carmen Pérez González
Revista Jurídica del Deporte núm. 26/2009 2.
– ¿Como llegar al consumidor? entre la protección de datos y la Legislación sobre la Sociedad de la Información.
Mònica Vilasau Solana
Revista Aranzadi de Derecho y Nuevas Tecnologías núm. 18/2008 3.
– Apuntes y consideraciones jurídicas sobre los retos tecnológicos de los Parlamentos.
Javier Guillem Carrau
Revista Aranzadi de Derecho y Nuevas Tecnologías núm. 18/2008 3.
– Naturaleza jurídica de los libros bautismales en relación con la aplicación del acervo normativo interno y comunitario en materia de protección y tratamiento de datos personales obrantes en aquellos.
Raúl C. Cancio Fernández
Repertorio de Jurisprudencia núm. 26/2008.
– Hacia un difícil equilibro entre privacidad y seguridad: la conservación de datos en las comunidades electrónicas y la transferencia de datos de pasajeros por las compañías aéreas.
Luis Ángel Ballesteros Moffa
Civitas Revista española de Derecho Administrativo núm. 137/2008.
– La publicidad de los Registros jurídicos y la protección de datos personales.
Carlos Ballugera Gómez
Revista Aranzadi de Derecho y Nuevas Tecnologías núm. 17/2008 2.
– Los derechos individuales frente a la videovigilancia pública. Una necesaria mirada retrospectiva a la Sentencia Peck del Tribunal Europeo de Derechos Humanos (JUR 2003, 50030).
Tomás Navalpotro Ballesteros
Civitas Revista española de Derecho Administrativo núm. 135/2007.
– Administración de Justicia y tecnologías de la información y la comunicación: aspectos jurídicos.
Ana María Delgado García, Rafael Oliver Cuello
Revista Aranzadi de Derecho y Nuevas Tecnologías núm. 13/2007 1.
– La protección de los datos de carácter personal en las telecomunicaciones.
José Carlos Erdozáin López
Aranzadi Civil-Mercantil núm. 1/2007, núm. 2/2007.
– Videovigilancia y protección de datos personales. La Instrucción 1/2006, de 12 de diciembre, de la Agencia Española de Protección de Datos.
Ricard Martínez Martínez
Revista Aranzadi de Derecho y Nuevas Tecnologías núm. 13/2007 1.
– El Real Decreto 597/2007, sobre publicación de las sanciones por infracciones muy graves en materia de Prevención de Riesgos Laborales ¿Una norma inconstitucional?
Daniel Toscani Giménez, Manuel Alegre Nueno

Aranzadi Social núm. 6/2007.
– El Derecho de los trabajadores a la intimidad.
Ángel Arias Domínguez, Francisco Rubio Sánchez
Cuadernos de Aranzadi Social núm. 26/2006.
– La Responsabilidad Civil de los responsables de ficheros de datos personales y de los encargados de su tratamiento.
José Manuel Busto Lago
Aranzadi Civil-Mercantil núm. 5/2006.
– Autonomía del paciente y Registro Nacional de Instrucciones previas.
Enrique Rubio Torrano
Aranzadi Civil-Mercantil núm. 22/2006.
– Una aproximación a la comunicación o cesión de datos.
Fernando Isasi Ortiz de Barrón, Marta Segura Belío
Actualidad Jurídica Aranzadi núm. 690/2005.
– El derecho a la imagen y la protección de datos.
Javier Aparicio Salom
Revista Aranzadi de Derecho y Nuevas Tecnologías núm. 7/2005 1.
– El nuevo Reglamento de Medidas de Seguridad de la ley de Protección de Datos.
Miguel Ángel Davara Rodríguez
Actualidad Jurídica Aranzadi núm. 690/2005.
– El tratamiento por la empresa de los datos personales de los trabajadores ¿un problema resuelto o caído en el olvido?
Rodrigo Tascón López
Aranzadi Social núm. 16/2005.
– Interpretación de la Ley Orgánica de protección de datos personales conforme a la Constitución.
Ernesto Quílez Agreda
Actualidad Jurídica Aranzadi núm. 618.
– Incorporación al proceso penal de datos relativos a la salud de las personas.
Alberto Manuel López López
Actualidad Jurídica Aranzadi núm. 625.
– Videovigilancia en seguridad privada: Problemática y exámen del vacío legal existente en la normativa española.
Elena Izuel Carcavilla
Sentencias de TSJ y AP y otros Tribunales núm. 3/2004.
– Algunas consideraciones sobre la libertad informática y el derecho a la protección de datos de carácter personal en la jurisprudencia constitucional.
Ana Belén Campuzano Laguillo
Revista Aranzadi de Derecho y Nuevas Tecnologías núm. 1/2003.
– La protección de datos en el ámbito de las comunicaciones electrónicas.
Agustín Puente Escobar
Actualidad Jurídica Aranzadi núm. 588.
– Un nuevo supuesto de responsabilidad patrimonial del Estado: la lesión por derecho a la propia imagen.
Manuel Pulido Quecedo
Repertorio Aranzadi del Tribunal Constitucional núm. 1/2003.
– Protección de datos de carácter personal y contrato de trabajo.
José Luján Alcaraz
Aranzadi Social núm. 7/2003-8/2003.
– Publicidad de los datos personales incluidos en los registros de accionistas.
Andrés Recalde Castells
Revista de Sociedades núm. 18/2002 1.
– Internet: aspectos de su régimen jurídico-público.
José Carlos Laguna de Paz
Civitas Revista española de Derecho Administrativo núm. 113/2002.
– Intervenciones corporales en los delitos contra la libertad sexual. Prueba pericial médica sin consentimiento del imputado.
Clara Juan Rafael Hueso
Derecho y Proceso Penal núm. 8/2002 2.
– La Ley 41/2002, básica sobre autonomía del paciente, información y documentación clínica.
Javier Plaza Penadés
Actualidad Jurídica Aranzadi núm. 562.
– Estudio de la Sentencia del Tribunal Constitucional 292/2000 (RTC 2000, 292), por la que se declaran inconstitucionales determinados artículos de la Ley Orgánica 15/1999, de Protección de Datos Personales.
Pilar Jiménez Rius
Revista Al Día núm. 22/2001.
– Sentencia de 2 de abril de 2001 (RJ 2001, 3991).
Santiago Cavanillas Múgica
Cuadernos Civitas de Jurisprudencia Civil núm. 57/2001.
– La aplicación de la firma electrónica y la protección de datos relativos a la salud.
José María Álvarez-Cienfuegos Suárez
Actualidad Informática Aranzadi núm. 39/2001.
– Inconstitucionalidad de la Ley Orgánica de protección de datos y referencia al Reglamento Comunitario 45/2001.

Raúl Mayoral Benito
Boletín Aranzadi Laboral..
– Confidencialidad de datos clínicos y aseguramiento sanitario privado.
Julián Ruiz Ferrán, Cristina Zamanillo Sarmiento
Actualidad Informática Aranzadi núm. 39/2001.
– Sistemas de grabación y reproducción del sonido y la imagen en la Administración de Justicia: nueva forma de documentación de las actuaciones en la nueva Ley de Enjuiciamiento Civil.
María Concepción Rayón Ballesteros
Actualidad Jurídica Aranzadi núm. 473.
– Uso y control en la empresa de los medios informáticos de comunicación.
José Luján Alcaraz
Aranzadi Social núm. 3/2001.
– Los ficheros de "saldo cero" y el principio de la veracidad actual de los datos.
Alberto Palomar Olmeda
Sentencias de TSJ y AP y otros Tribunales núm. 17/2001.
– La Ley Orgánica de Protección de Datos de carácter personal y la Hacienda Pública.
Juan López Martínez, José Ortiz Liñán
Revista de Información Fiscal núm. 39/2000.
– Comentarios a la nueva Ley de Protección de Datos de Carácter Personal, de 13 de diciembre de 1999.
Rosa María García Ontoso
Actualidad Informática Aranzadi núm. 34/2000.
– El convenio núm. 181 de la OIT, sobre las agencias de empleo privadas (1997) y su incidencia en el sistema español de colocación.
Faustino Cavas Martínez
Aranzadi Social núm. 7/2000.
– La nueva Ley de Protección de Datos de Carácter Personal de 13 de diciembre de 1999. Su porqué y sus principales novedades.
Juan Manuel Fernández López
Actualidad Informática Aranzadi núm. 34/2000.
– Los principios de la protección de datos y los derechos de las personas en la nueva Ley Orgánica de Protección de Datos de Carácter Personal.
Miguel Ángel Davara Rodríguez
Actualidad Informática Aranzadi núm. 34/2000.
– La regulación sobre protección de datos personales y su incidencia en el ámbito laboral.
Francisca García-Núñez Serrano
Aranzadi Social núm. 21/2000.
– ¿Numerus clausus o numerus apertus en materia de derechos fundamentales?: el derecho fundamental a la protección de datos.
Manuel Pulido Quecedo
Repertorio Aranzadi del Tribunal Constitucional núm. 20/2000.
– Libertad sindical y libertad ideológica.
Paz Menéndez Sebastián
Repertorio Aranzadi del Tribunal Constitucional vol. III.
– Comentario al art. 7 del Reglamento de desarrollo de la LO 15/1999, de Protección de Datos de Carácter Personal.
José Miguel Fatás,F. Javier García Sanz
Estudios y Comentarios Legislativos (Civitas).
– La protección de datos: su marco constitucional y el contexto del nuevo Reglamento.
Alberto Palomar Olmeda, Carmen Pérez González
Estudios y Comentarios Legislativos (Civitas).
– Calidad y eficacia del sistema para la autonomía y atención a la dependencia (II).
Ana Isabel Pérez Campos
Grandes Tratados.
– La investigación del delito a través de las nuevas tecnologías. Nuevos medios de investigación en el proceso penal.
Miren Josune Pérez Estrada
Monografías (Civitas).
– El objeto de la ley orgánica de protección de datos de carácter personal (1ª parte).
Pablo Lucas Murillo de la Cueva
Estudios y Comentarios Legislativos (Civitas).
– Ámbito de aplicación: ficheros mantenidos por personas físicas en el ejercicio de actividades exclusivamente personales o domésticas: intimidad, vida privada y protección de datos.
José Justo Megías
Estudios y Comentarios Legislativos (Civitas).
– Definiciones: datos personales y libertades informativas. Medios de comunicación social como fuentes accesibles al público (1ª parte).
Lorenzo Cotino Hueso
Estudios y Comentarios Legislativos (Civitas).
– Principios de la protección de datos: el principio de calidad de los datos (1ª parte).
Antonio Troncoso Reigada
Estudios y Comentarios Legislativos (Civitas).
– Principios de la protección de datos: consentimiento del afectado. Principio de consentimiento (1ª parte).

Juan Manuel Fernández López
Estudios y Comentarios Legislativos (Civitas).
– Principios de la protección de datos: consentimiento del afectado. Derecho de oposición.
Ignacio Villaverde Menéndez
Estudios y Comentarios Legislativos (Civitas).
– Principios de la protección de datos: consentimiento del afectado. Los ficheros empresariales sobre trabajadores y los derechos de los mismos en el marco de la relación contractual con el empleador (3ª parte).
Rodrigo Tascón López
Estudios y Comentarios Legislativos (Civitas).
– Principios de la protección de datos: datos especialmente protegidos. La ley orgánica de protección de datos y los libros de bautismo (1ª parte).
Beatriz González Moreno
Estudios y Comentarios Legislativos (Civitas).
– Principios de la protección de datos: seguridad de los datos. Las medidas de seguridad en el reglamento de desarrollo de la ley orgánica 15/1999 de protección de datos de carácter personal (1ª parte).
Arturo Ribagorda Garnacho
Estudios y Comentarios Legislativos (Civitas).
– Principios de la protección de datos: seguridad de los datos. Seguridad de la información y protección de datos personales (2ª parte).
Ramón Miralles López
Estudios y Comentarios Legislativos (Civitas).
– Principios de la protección de datos: seguridad de los datos. Gestión y organización de las medidas de seguridad (2ª parte).
Eduard Chaveli Donet
Estudios y Comentarios Legislativos (Civitas).
– Principios de la protección de datos: seguridad de los datos. Auditoría de los ficheros y tratamientos (3ª parte).
Emilio del Peso Navarro, Mar del Peso Ruiz
Estudios y Comentarios Legislativos (Civitas).
– Principios de la protección de datos: seguridad de los datos. Medidas de seguridad aplicables a los ficheros y tratamientos no automatizados (2ª parte).
Cristina Quesada García
Estudios y Comentarios Legislativos (Civitas).
– Principios de la protección de datos: la comunicación de datos personales (1ª parte).
Antonio Troncoso Reigada
Estudios y Comentarios Legislativos (Civitas).
– Principios de la protección de datos: consideraciones sobre la regulación de los actos de cesión o comunicación de datos personales (1ª parte).
Jesús Alberto Messía de la Cerda Ballesteros
Estudios y Comentarios Legislativos (Civitas).
– Principios de la protección de datos: acceso a los datos por cuenta de terceros. El encargado del tratamiento (1ª parte).
Rafael García del Poyo Vizcaya
Estudios y Comentarios Legislativos (Civitas).
– Principios de la protección de datos: acceso a los datos por cuenta de terceros. El encargado del tratamiento en el ámbito de las administraciones públicas (3ª parte).
Santiago Farré Tous
Estudios y Comentarios Legislativos (Civitas).
– Derechos de las personas: el derecho de consulta al registro general de protección de datos.
Jordi Ferreres y Jovaní
Estudios y Comentarios Legislativos (Civitas).
– Derechos de las personas: el derecho de acceso a la historia clínica y la seguridad del paciente (2ª parte).
Ricardo de Lorenzo y Montero, Marta Escudero González
Estudios y Comentarios Legislativos (Civitas).
– Derechos de las personas: tutela de los derechos (2ª parte).
Carles San José Amat
Estudios y Comentarios Legislativos (Civitas).
– Ficheros de titularidad pública: comunicación de datos entre administraciones públicas (1ª parte).
Agustí Cerrillo i Martínez
Estudios y Comentarios Legislativos (Civitas).
– Ficheros de titularidad privada: tratamientos privados de datos del artículo 25 de la LOPD: el ejemplo de las redes sociales (1ª parte).
Cayetana Vela Sánchez-Merlo
Estudios y Comentarios Legislativos (Civitas).
– Ficheros de titularidad privada: prestación de servicios de información sobre solvencia patrimonial y crédito (3ª parte).
Miguel Geijo Castany
Estudios y Comentarios Legislativos (Civitas).
– Ficheros de titularidad privada: tratamientos con fines de publicidad y de prospección comercial (2ª parte).
Miguel Ángel Pendón Meléndez
Estudios y Comentarios Legislativos (Civitas).
– Infracciones y sanciones: responsables y encargados del tratamiento (2ª parte).
Emilio Suñé Llinás, Francisco José Santamaría Ramos
Estudios y Comentarios Legislativos (Civitas).

– Infracciones y sanciones: prescripción (2ª parte).
Carles San José Amat
Estudios y Comentarios Legislativos (Civitas).
– El principio de calidad del dato en la Administración electrónica.
Antonio Troncoso Reigada
Estudios y Comentarios Legislativos (Civitas).
– Las comunicaciones de datos personales en la administración electrónica (II).
Antonio Troncoso Reigada
Estudios y Comentarios Legislativos (Civitas).
– Redes sociales.
Pedro A. de Miguel Asensio
Estudios y Comentarios Legislativos (Civitas).
– Estudio sobre la Ley Orgánica de Protección de Datos de Carácter personal.
Javier Aparicio Salom
Monografías.
– La regulación sustantiva de los distintos instrumentos tecnológicos que pueden utilizarse en la actuación administrativa.
Alberto Palomar Olmeda
Grandes Tratados.
– La regulación sustantiva de los distintos instrumentos tecnológicos que pueden utilizarse en la actuación administrativa (III).
Alberto Palomar Olmeda
Grandes Tratados.
– Comentario al art. 5 del Reglamento de desarrollo de la LO 15/1999, de Protección de Datos de Carácter Personal.
José Miguel Fatás, F. Javier García Sanz
Estudios y Comentarios Legislativos (Civitas).
– Comentario al artículo 22 de la Ley de Prevención de Riesgos Laborales. Vigilancia de la salud (IV).
María Teresa Igartua Miró
Grandes Tratados.
– Ámbito de aplicación: ámbito de aplicación territorial (2ª parte).
Diana Sancho Villa
Estudios y Comentarios Legislativos (Civitas).
– Aplicación supletoria de la LOPD (1ª parte).
Fernando E. Fonseca Ferrandis
Estudios y Comentarios Legislativos (Civitas).
– Definiciones: concepto de dato de carácter personal (2ª parte).
José Luis Piñar Mañas
Estudios y Comentarios Legislativos (Civitas).
– Definiciones: persona identificada o identificable, el afectado o interesado y el procedimiento de disociación en la protección de datos de carácter personal (2ª parte).
Carlos María Romeo Casabona
Estudios y Comentarios Legislativos (Civitas).
– Definiciones: fuentes accesibles al público (2ª parte).
María Nieves de la Serna Bilbao
Estudios y Comentarios Legislativos (Civitas).
– Principios de la protección de datos: la calidad de los datos.
Javier Aparicio Salom
Estudios y Comentarios Legislativos (Civitas).
– Principios de la protección de datos: derecho de la información en la recogida de datos. Una perspectiva constitucional.
F. Javier Díaz Revorio
Estudios y Comentarios Legislativos (Civitas).
– Principios de la protección de datos: consentimiento del afectado. El consentimiento de los menores (2ª parte).
Antonio Enrique Pérez Luño
Estudios y Comentarios Legislativos (Civitas).
– Principios de la protección de datos: consentimiento del afectado. Los ficheros empresariales sobre trabajadores y los derechos de los mismos en el marco de la relación contractual con el empleador (2ª parte).
Rodrigo Tascón López
Estudios y Comentarios Legislativos (Civitas).
Principios de la protección de datos: datos especialmente protegidos. La autonomía de las confesiones y entidades religiosas en materia de protección de datos.
Francisca Pérez-Madrid
Estudios y Comentarios Legislativos (Civitas).
– Principios de la protección de datos: datos especialmente protegidos. Datos genéticos y la investigación biomédica (1ª parte).
Fernando Abellán-García Sánchez
Estudios y Comentarios Legislativos (Civitas).
– Principios de la protección de datos: seguridad de los datos. Seguridad de la información y protección de datos personales (1ª parte).
Ramón Miralles López
Estudios y Comentarios Legislativos (Civitas).

– Principios de la protección de datos: seguridad de los datos. Gestión y organización de las medidas de seguridad (1ª parte).
Eduard Chaveli Donet
Estudios y Comentarios Legislativos (Civitas).
– Principios de la protección de datos: seguridad de los datos. Gestión de soportes y documentos (1ª parte).
Miguel Ángel Ramos González
Estudios y Comentarios Legislativos (Civitas).
– Principios de la protección de datos: seguridad de los datos. Medidas de seguridad aplicables a los ficheros y tratamientos no automatizados (1ª parte).
Cristina Quesada García
Estudios y Comentarios Legislativos (Civitas)..
– Principios de la protección de datos: el deber de secreto (2ª parte).
Antonio Marín Pérez
Estudios y Comentarios Legislativos (Civitas).
– Principios de la protección de datos: la comunicación de datos personales (4ª parte).
Antonio Troncoso Reigada
Estudios y Comentarios Legislativos (Civitas).
– Principios de la protección de datos: el uso y acceso a la historia clínica electrónica (HCE) y la protección de datos (2ª parte).
Javier Sánchez-Caro
Estudios y Comentarios Legislativos (Civitas).
– Principios de la protección de datos: acceso a los datos por cuenta de terceros. El encargado del tratamiento en el ámbito de las administraciones públicas (2ª parte).
Santiago Farré Tous
Estudios y Comentarios Legislativos (Civitas).
– Derechos de las personas: el derecho de acceso a la historia clínica y la seguridad del paciente (1ª parte).
Ricardo de Lorenzo y Montero, Marta Escudero González
Estudios y Comentarios Legislativos (Civitas).
– Derechos de las personas: tutela de los derechos (1ª parte).
Carles San José Amat
Estudios y Comentarios Legislativos (Civitas).
– Derechos de las personas: derecho a indemnización (2ª parte).
Javier Puyol Montero
Estudios y Comentarios Legislativos (Civitas).
– Ficheros de titularidad pública: ficheros policiales de perfiles de ADN (2ª parte).
Pilar Nicolás Jiménez
Estudios y Comentarios Legislativos (Civitas).
– Ficheros de titularidad privada: prestación de servicios de información sobre solvencia patrimonial y crédito (2ª parte).
Miguel Geijo Castany
Estudios y Comentarios Legislativos (Civitas).
– Ficheros de titularidad privada: tratamientos con fines de publicidad y de prospección comercial (1ª parte).
Miguel Ángel Pendón Meléndez
Estudios y Comentarios Legislativos (Civitas).
– Ficheros de titularidad privada: tratamientos con fines de publicidad y de prospección comercial (5ª parte).
Gonzalo F. Gállego Higueras
Estudios y Comentarios Legislativos (Civitas).
– Movimiento internacional de datos: las transferencias internacionales de datos personales (2ª parte).
Cecilia Álvarez Rigaudias
Estudios y Comentarios Legislativos (Civitas).
– Infracciones y sanciones: responsables y encargados del tratamiento (1ª parte).
Emilio Suñé Llinás, Francisco José Santamaría Ramos
Estudios y Comentarios Legislativos (Civitas).
– Infracciones y sanciones: prescripción (1ª parte).
Carles San José Amat
Estudios y Comentarios Legislativos (Civitas).
– Límites específicos en la realización de la obligación preventiva de vigilancia de la salud laboral: tratamiento de la información médica obtenida a través de los reconocimientos.
Francisco A. González Díaz
Monografías.
– La protección de datos personales en la cooperación administrativa en el ámbito de los servicios.
José Vida Fernández
Grandes Tratados.
– El ejercicio de los derechos de protección de datos en la administración electrónica y las competencias de las autoridades de control.
Antonio Troncoso Reigada
Estudios y Comentarios Legislativos (Civitas).
– Principios de protección de datos.
Pedro A. de Miguel Asensio
Estudios y Comentarios Legislativos (Civitas).
– La cesión de datos del padrón municipal.
Margarita Mata Rodríguez

Grandes Tratados.
– El Tribunal Constitucional.
Pedro José González-Trevijano Sánchez
Divulgación Jurídica.
– Comentario al art. 122 del Reglamento de desarrollo de la LO 15/1999, de Protección de Datos de Carácter Personal.
Mariano Magide Herrero
Estudios y Comentarios Legislativos (Civitas).
– Comentario al disp. Adic. 31ª de la Ley 30/2007, de 30 octubre, de Contratos del Sector Públicos.
Cristina Eugenia Soto Márquez
Nuevos Clásicos (Civitas).
– Ámbito de aplicación: ámbito de aplicación territorial (1ª parte).
Diana Sancho Villa
Estudios y Comentarios Legislativos (Civitas).
– Ámbito de aplicación: ficheros sometidos a la normativa sobre protección de materias clasificadas.
Isabel C. del Castillo Vázquez
Estudios y Comentarios Legislativos (Civitas).
– Definiciones: persona identificada o identificable, el afectado o interesado y el procedimiento de disociación en la protección de datos de carácter personal (1ª parte).
Carlos María Romeo Casabona
Estudios y Comentarios Legislativos (Civitas).
– Definiciones: fuentes accesibles al público (1ª parte).
María Nieves de la Serna Bilbao
Estudios y Comentarios Legislativos (Civitas).
– Principios de la protección de datos: el principio de calidad de los datos (3ª parte).
Antonio Troncoso Reigada
Estudios y Comentarios Legislativos (Civitas).
– Principios de la protección de datos: derecho de información en la recogida de datos. (3ª parte).
Álvaro Canales Gil
Estudios y Comentarios Legislativos (Civitas).
– Principios de la protección de datos: consentimiento del afectado. El consentimiento de los menores (1ª parte).
Antonio Enrique Pérez Luño
Estudios y Comentarios Legislativos (Civitas).
– Principios de la protección de datos: consentimiento del afectado. Las administraciones públicas y la excepción al principio de prestación del consentimiento por parte del interesado a la recogida y tratamiento de sus datos personales (2ª parte).
Luis Miguel Arroyo Yanes
Estudios y Comentarios Legislativos (Civitas).
– Principios de la protección de datos: datos especialmente protegidos. Origen y fundamento de la protección de datos (2ª parte).
Lucrecio Rebollo Delgado
Estudios y Comentarios Legislativos (Civitas).
– Principios de la protección de datos: datos especialmente protegidos. Tratamiento de los ficheros de afiliados de los partidos políticos en los procesos electorales internos (1ª parte).
Ernesto Quílez Agreda
Estudios y Comentarios Legislativos (Civitas).
– Principios de la protección de datos: datos especialmente protegidos. El consentimiento del afectado en el tratamiento de datos relativos a la salud.
Juan Manuel López Ulla
Estudios y Comentarios Legislativos (Civitas).
– Principios de la protección de datos: datos especialmente protegidos. Datos de carácter personal relativos a la salud: una obligada remisión a la normativa del sector sanitario (2ª parte).
Noelia de Miguel Sánchez
Estudios y Comentarios Legislativos (Civitas).
– Principios de la protección de datos: seguridad de los datos. Aplicación de los niveles de seguridad (2ª parte).
María Martín Pardo de Vera
Estudios y Comentarios Legislativos (Civitas).
– Principios de la protección de datos: seguridad de los datos. Registro de accesos y logs.
José Luis Rivas López, Víctor Salgado Seguin
Estudios y Comentarios Legislativos (Civitas).
– Principios de la protección de datos: seguridad de los datos. Las medidas de seguridad en entornos móviles y de telecomunicaciones.
Eugenio Fernández Vicente
Estudios y Comentarios Legislativos (Civitas).
– Principios de la protección de datos: el deber de secreto (1ª parte).
Antonio Marín Pérez
Estudios y Comentarios Legislativos (Civitas).
– Principios de la protección de datos: la comunicación de datos personales (3ª parte).
Antonio Troncoso Reigada
Estudios y Comentarios Legislativos (Civitas).
– Principios de la protección de datos: comunicación de datos por las administraciones públicas a sujetos privados (1ª parte).
Emilio Guichot

Estudios y Comentarios Legislativos (Civitas).
– Principios de la protección de datos: acceso a los datos por cuenta de terceros. El encargado del tratamiento en el ámbito de las administraciones públicas (1ª parte).
Santiago Farré Tous
Estudios y Comentarios Legislativos (Civitas).
– Derechos de las personas: impugnación de valoraciones (2ª parte).
José Luis López del Moral Echeverría
Estudios y Comentarios Legislativos (Civitas).
– Derechos de las personas: el derecho de acceso (2ª parte).
Mónica Arenas Ramiro
Estudios y Comentarios Legislativos (Civitas).
– Derechos de las personas: los derechos de rectificación y cancelación (2ª parte).
María Mercedes Serrano Pérez
Estudios y Comentarios Legislativos (Civitas).
– Ficheros de titularidad pública: ficheros policiales de perfiles de ADN (1ª parte).
Pilar Nicolás Jiménez
Estudios y Comentarios Legislativos (Civitas).
– Ficheros de titularidad privada: prestación de servicios de información sobre solvencia patrimonial y crédito (1ª parte).
Miguel Geijo Castany
Estudios y Comentarios Legislativos (Civitas).
– Ficheros de titularidad privada: prestación de servicios de información sobre solvencia patrimonial y crédito (4ª parte).
Miguel Geijo Castany
Estudios y Comentarios Legislativos (Civitas).
– Ficheros de titularidad privada: tratamientos con fines de publicidad y de prospección comercial (4ª parte).
Gonzalo F. Gállego Higueras
Estudios y Comentarios Legislativos (Civitas).
– Movimiento internacional de datos: las transferencias internacionales de datos personales (1ª parte).
Cecilia Álvarez Rigaudias
Estudios y Comentarios Legislativos (Civitas).
– Agencia de protección de datos: naturaleza y régimen jurídico de la agencia de protección de datos (1ª parte).
Miguel Vizcaíno Calderón
Estudios y Comentarios Legislativos (Civitas).
– Infracciones y sanciones: tipo de infracciones y procedimiento sancionador (2ª parte).
Agustín E. de Asís Roig, F. J. González Espadas
Estudios y Comentarios Legislativos (Civitas).
– Descubrimiento y revelación de secretos.
Carlos Suárez-Mira Rodríguez, Ángel Judel Prieto, José Ramón Piñol Rodríguez
Tratados y Manuales (Civitas).
– Derechos de los usuarios en el sector de las telecomunicaciones.
José Carlos Laguna de Paz
Grandes Tratados.
– Las comunicaciones de datos personales en la administración electrónica (I).
Antonio Troncoso Reigada
Estudios y Comentarios Legislativos (Civitas).
– La Ley de acceso de los ciudadanos y las distintas fases del procedimiento administrativo.
Ramón Aguilar Ros, Alberto Palomar Olmeda
Estudios y Comentarios Legislativos (Civitas).
– El derecho a no aportar datos y documentos que obren en poder de las administraciones públicas desde el prisma de la administración electrónica.
Juan Antonio Hernández Corchete
Estudios y Comentarios Legislativos (Civitas).
– Transferencias internacionales de datos.
Pedro A. de Miguel Asensio
Estudios y Comentarios Legislativos (Civitas).
– El padrón municipal.
Margarita Mata Rodríguez
Grandes Tratados.
– Régimen jurídico de la firma electrónica y su proyección en el ámbito universitario.
Rubén Martínez Gutiérrez, Julián Valero Torrijos
Monografías (Civitas).
– Comentario al artículo 70 de la Ley 7/1985, Reguladora de las Bases de Régimen Local: acceso a los archivos y registros.
Amparo Koninckx Frasquet
Estudios y Comentarios Legislativos (Civitas).
– Comentario al art. 32 del Reglamento de desarrollo de la LO 15/1999, de Protección de Datos de Carácter Personal.
Agustín Puente Escobar
Estudios y Comentarios Legislativos (Civitas).
– Comentario al art. 199 del CP.
Ramón García Albero

Grandes Tratados.
– Definiciones: el concepto de fichero en la normativa sobre protección de datos.
Miguel Ángel Dávara Rodríguez
Estudios y Comentarios Legislativos (Civitas).
– Definiciones: persona identificada o identificable, el afectado o interesado y el procedimiento de disociación en la protección de datos de carácter personal (3ª parte).
Carlos María Romeo Casabona
Estudios y Comentarios Legislativos (Civitas).
– Definiciones: datos personales y libertades informativas. Medios de comunicación social como fuentes accesibles al público (2ª parte).
Lorenzo Cotino Hueso
Estudios y Comentarios Legislativos (Civitas).
– Principios de la protección de datos: el principio de calidad de los datos (2ª parte).
Antonio Troncoso Reigada
Estudios y Comentarios Legislativos (Civitas).
– Principios de la protección de datos: derecho de información en la recogida de datos. (2ª parte).
Álvaro Canales Gil
Estudios y Comentarios Legislativos (Civitas).
– Principios de la protección de datos: consentimiento del afectado. Principio de consentimiento (2ª parte).
Juan Manuel Fernández López
Estudios y Comentarios Legislativos (Civitas).
– Principios de la protección de datos: consentimiento del afectado. Los ficheros empresariales sobre trabajadores y los derechos de los mismos en el marco de la relación contractual con el empleador (1ª parte).
Rodrigo Tascón López
Estudios y Comentarios Legislativos (Civitas).
– Principios de la protección de datos: consentimiento del afectado. Las administraciones públicas y la excepción al principio de prestación del consentimiento por parte del interesado a la recogida y tratamiento de sus datos personales (1ª parte).
Luis Miguel Arroyo Yanes
Estudios y Comentarios Legislativos (Civitas).
– Principios de la protección de datos: datos especialmente protegidos. La ley orgánica de protección de datos y los libros de bautismo (2ª parte).
Beatriz González Moreno
Estudios y Comentarios Legislativos (Civitas).
– Principios de la protección de datos: datos especialmente protegidos. Datos de salud (2ª parte).
Yolanda Gómez Sánchez
Estudios y Comentarios Legislativos (Civitas).
– Principios de la protección de datos: datos especialmente protegidos. Datos de carácter personal relativos a la salud: una obligada remisión a la normativa del sector sanitario (1ª parte).
Noelia de Miguel Sánchez
Estudios y Comentarios Legislativos (Civitas).
– Principios de la protección de datos: seguridad de los datos. Aplicación de los niveles de seguridad (1ª parte).
María Martín Pardo de Vera
Estudios y Comentarios Legislativos (Civitas).
– Principios de la protección de datos: seguridad de los datos. Auditoría de los ficheros y tratamientos (1ª parte).
Emilio del Peso Navarro, Mar del Peso Ruiz
Estudios y Comentarios Legislativos (Civitas).
– Principios de la protección de datos: seguridad de los datos. Gestión de identidades y control de accesos como medida de seguridad.
Rosa María García Ontoso
Estudios y Comentarios Legislativos (Civitas).
– Principios de la protección de datos: la comunicación de datos personales (2ª parte).
Antonio Troncoso Reigada
Estudios y Comentarios Legislativos (Civitas).
– Principios de la protección de datos: consideraciones sobre la regulación de los actos de cesión o comunicación de datos personales (2ª parte).
Jesús Alberto Messía de la Cerda Ballesteros
Estudios y Comentarios Legislativos (Civitas).
– Principios de la protección de datos: comunicación de datos por las administraciones públicas a sujetos privados (3ª parte).
Emilio Guichot
Estudios y Comentarios Legislativos (Civitas).
– Principios de la protección de datos: acceso a los datos por cuenta de terceros. El encargado del tratamiento (2ª parte).
Rafael García del Poyo Vizcaya
Estudios y Comentarios Legislativos (Civitas).
– Derechos de las personas: impugnación de valoraciones (1ª parte).
José Luis López del Moral Echeverría
Estudios y Comentarios Legislativos (Civitas).
– Derechos de las personas: el derecho de acceso (1ª parte).
Mónica Arenas Ramiro
Estudios y Comentarios Legislativos (Civitas).
– Derechos de las personas: los derechos de rectificación y cancelación (1ª parte).

Mercedes Serrano Pérez
Estudios y Comentarios Legislativos (Civitas).
– Derechos de las personas: derecho a indemnización (1ª parte).
Javier Puyol Montero
Estudios y Comentarios Legislativos (Civitas).
– Ficheros de titularidad pública: comunicación de datos entre administraciones públicas (2ª parte).
Agustí Cerrillo i Martínez
Estudios y Comentarios Legislativos (Civitas).
– Ficheros de titularidad privada: tratamientos privados de datos del artículo 25 de la LOPD: el ejemplo de las redes sociales (2ª parte).
Cayetana Vela Sánchez-Merlo
Estudios y Comentarios Legislativos (Civitas).
– Ficheros de titularidad privada: tratamientos con fines de publicidad y de prospección comercial (3ª parte).
Miguel Ángel Pendón Meléndez
Estudios y Comentarios Legislativos (Civitas).
– Ficheros de titularidad privada: objeto y naturaleza de los códigos tipo (1ª parte).
José Helguero Sainz
Estudios y Comentarios Legislativos (Civitas).
– Agencia de protección de datos: naturaleza y régimen jurídico de la agencia de protección de datos (1ª parte).
Miguel Vizcaíno Calderón
Estudios y Comentarios Legislativos (Civitas).
– Infracciones y sanciones: tipo de infracciones y procedimiento sancionador (1ª parte).
Agustín E. de Asís Roig, F. J. González Espadas
Estudios y Comentarios Legislativos (Civitas).
– La recogida de vestigios biológicos «supuestamente» indubitados no abandonados sin el consentimiento del sujeto fuente.
Carlos María Romeo Casabona, Sergio Romeo Malanda
Monografía de Revista de Derecho y Proceso Penal.
– Comentario al art. 29 de la LCD. Prácticas agresivas por acoso.
Mercedes Zubiri de Salinas
Grandes Tratados.
– La información y el consentimiento para el tratamiento de datos personales en la administración electrónica.
Antonio Troncoso Reigada
Estudios y Comentarios Legislativos (Civitas).
– Aportaciones del RD 1671/2009, de 6 de noviembre, a la transmisión de datos entre AAPP.
Jesús Punzón Moraleda, Francisco Sánchez Rodríguez
Estudios y Comentarios Legislativos (Civitas).
– Prestadores de servicios y proveedores de contenidos.
Pedro A. de Miguel Asensio
Estudios y Comentarios Legislativos (Civitas).
– Datos personales.
Pedro A. de Miguel Asensio
Estudios y Comentarios Legislativos (Civitas).
– El Régimen de funcionamiento del pleno en la administración local.
Venancio Gutiérrez Colomina
– Grandes Tratados.

TÍTULO I

DISPOSICIONES GENERALES

📖 *Bibliografía.*
– Desarrollado por Tít. I de Real Decreto 1720/2007, de 21 de diciembre.

Artículo 1. Objeto.

La presente Ley Orgánica tiene por objeto garantizar y proteger, en lo que concierne al tratamiento de los datos personales, las libertades públicas y los derechos fundamentales de las personas físicas, y especialmente de su honor e intimidad personal y familiar.

⇒ Artículo 16 Tratado de Funcionamiento de la Unión Europea. Vid. parágrafo 1.
Artículos 15.1 g), 15.4 y 24.3 de la Ley 13/2011, de 27 de mayo. Vid. parágrafo 3.

⚖ *Jurisprudencia.*
– TS (Sala de lo civil, Sección 1ª) sentencia núm. 226/2012 de 9 de abril de 2012.
– AP Zaragoza (Sección 4ª) sentencia de 15 de febrero de 2012.
– AP Santa Cruz de Tenerife (Sección 1ª) sentencia de 20 de enero de 2012.
– AP Islas Baleares (Sección 3ª) sentencia de 15 de septiembre de 2011.
– AP Barcelona (Sección 16ª) sentencia de 19 de enero de 2011.
– AP Zaragoza (Sección 5ª) sentencia de 12 de junio de 2006.

– AP Badajoz (Sección 1ª) sentencia de 10 de noviembre de 2003.
– AP Madrid (Sección 5ª) Auto de 11 de enero de 2002.

Bibliografía.

– Registro de morosos. Juan Manuel Fernández Martínez.
– El objeto de la Ley de datos de carácter personal (1ª Parte). Pablo Lucas Murillo de la Cueva.

Artículo 2. Ámbito de aplicación.

1. La presente Ley Orgánica será de aplicación a los datos de carácter personal registrados en soporte físico, que los haga susceptibles de tratamiento, y a toda modalidad de uso posterior de estos datos por los sectores público y privado.

Se regirá por la presente Ley Orgánica todo tratamiento de datos de carácter personal:

a) Cuando el tratamiento sea efectuado en territorio español en el marco de las actividades de un establecimiento del responsable del tratamiento.

b) Cuando al responsable del tratamiento no establecido en territorio español, le sea de aplicación la legislación española en aplicación de normas de Derecho internacional público.

c) Cuando el responsable del tratamiento no esté establecido en territorio de la Unión Europea y utilice en el tratamiento de datos medios situados en territorio español, salvo que tales medios se utilicen únicamente con fines de tránsito.

2. El régimen de protección de los datos de carácter personal que se establece en la presente Ley Orgánica no será de aplicación:

a) A los ficheros mantenidos por personas físicas en el ejercicio de actividades exclusivamente personales o domésticas.

b) A los ficheros sometidos a la normativa sobre protección de materias clasificadas.

c) A los ficheros establecidos para la investigación del terrorismo y de formas graves de delincuencia organizada. No obstante, en estos supuestos el responsable del fichero comunicará previamente la existencia del mismo, sus características generales y su finalidad a la Agencia de Protección de Datos.

3. Se regirán por sus disposiciones específicas, y por lo especialmente previsto, en su caso, por esta Ley Orgánica los siguientes tratamientos de datos personales:

a) Los ficheros regulados por la legislación de régimen electoral.

b) Los que sirvan a fines exclusivamente estadísticos, y estén amparados por la legislación estatal o autonómica sobre la función estadística pública.

c) Los que tengan por objeto el almacenamiento de los datos contenidos en los informes personales de calificación a que se refiere la legislación del régimen del personal de las Fuerzas Armadas.

d) Los derivados del Registro Civil y del Registro Central de penados y rebeldes.

e) Los procedentes de imágenes y sonidos obtenidos mediante la utilización de videocámaras por las Fuerzas y Cuerpos de Seguridad, de conformidad con la legislación sobre la materia.

⇒ Artículo 2.1, apartados a), b) y c) se corresponden con lo previsto en el artículo 4.1 a), b) y c) de la Directiva 95/46/CE en la que se inspiran.
Artículo 2.2 se corresponde con lo previsto en la Directiva 95/46/CE y, en concreto, con su artículo 3.2.
Artículo 4 del Reglamento aprobado por el Real Decreto 1720/2007, de 21 de diciembre. Vid. parágrafo 27.3.

Jurisprudencia.

– AP Barcelona (Sección 16ª) sentencia de 19 de enero de 2011.
– AP Badajoz (Sección 1ª) sentencia de 10 de noviembre de 2003.
– AP Madrid (Sección 5ª) Auto de 11 de enero de 2002.

Bibliografía.

– Análisis de la doctrina administrativa de la Agencia Española de Protección de Datos en relación con el tratamiento de imágines a través de sistemas de video vigilancia. Reyes Bermejo Bosh.
– ¿Cómo llegar al consumidor? Entre la protección de datos y la legislación sobre la sociedad de la información. Mónica Vilasau Solana.
– El derecho a la imagen y la protección de datos. Javier Aparicio Salom.
– Datos personales. Pedro A. De Miguel Asensio.
– Definiciones: concepto de datos personales (2ª Parte). José Luis Piñar Mañas.
– Ámbito de aplicación: ficheros sometidos a la normativa sobre protección de materias clasificadas. Isabel C. del Castillo Velásquez.
– Ámbito de aplicación: ámbito de aplicación territorial (1ª y 2ª parte). Diana Sancho Villa.

Artículo 3. Definiciones.

A los efectos de la presente Ley Orgánica se entenderá por:

a) Datos de carácter personal: cualquier información concerniente a personas físicas identificadas o identificables.

⇒ Artículo 1 del Convenio 108 del Consejo de Europa de 28 de enero de 1981.
Artículo 1 de la Directiva 95/46 de 24 de octubre de 1995.
Artículo 8º de la Carta Europea de Derechos Fundamentales.
Opinión 136 del Grupo Europeo de Autoridades de Protección de Datos, en su Opinión 4/2007, de 20 de junio, sobre «el concepto de datos personales».
Artículo 3.1 de la Directiva 95/46/CE.

b) Fichero: todo conjunto organizado de datos de carácter personal, cualquiera que fuere la forma o modalidad de su creación, almacenamiento, organización y acceso.

⇒ Diccionario Enciclopédico de Tecnología, Edición del CL Aniversario de la Ingenieria Industrial, Editorial Síntesis, Madrid, 2000, pág. 862.

Jurisprudencia.

– Apartado b) aplicado por TS (Sala de lo contencioso-administrativo, Sección 6ª) sentencias de 6 de noviembre, 9 de octubre, 25 de septiembre, 12 de junio, 4 de junio, 28 de mayo, 21 de mayo, 14 de mayo, 7 de mayo de 2009, 12 de febrero y 5 de febrero de 2010.

c) Tratamiento de datos: operaciones y procedimientos técnicos de carácter automatizado o no, que permitan la recogida, grabación, conservación, elaboración, modificación, bloqueo y cancelación, así como las cesiones de datos que resulten de comunicaciones, consultas, interconexiones y transferencias.

d) Responsable del fichero o tratamiento: persona física o jurídica, de naturaleza pública o privada, u órgano administrativo, que decida sobre la finalidad, contenido y uso del tratamiento.

e) Afectado o interesado: persona física titular de los datos que sean objeto del tratamiento a que se refiere el apartado c) del presente artículo.

⇒ Artículo 5 letra a) del RD 1720/2007. Vid. parágrafo 27.3.

f) Procedimiento de disociación: todo tratamiento de datos personales de modo que la información que se obtenga no pueda asociarse a persona identificada o identificable.

Jurisprudencia.

– Apartado f) aplicado por TSJ Galicia (Sala de lo contencioso-administrativo, Sección 1ª) sentencia núm. 68/2012, de 25 de enero de 2012.

g) Encargado del tratamiento: la persona física o jurídica, autoridad pública, servicio o cualquier otro organismo que, solo o conjuntamente con otros, trate datos personales por cuenta del responsable del tratamiento.

h) Consentimiento del interesado: toda manifestación de voluntad, libre, inequívoca, específica e informada, mediante la que el interesado consienta el tratamiento de datos personales que le conciernen.

i) Cesión o comunicación de datos: toda revelación de datos realizada a una persona distinta del interesado.

j) Fuentes accesibles al público: aquellos ficheros cuya consulta puede ser realizada, por cualquier persona, no impedida por una norma limitativa o sin más exigencias que, en su caso, el abono de una contraprestación. Tienen consideración de fuentes de acceso público, exclusivamente, el censo promocional, los repertorios telefónicos en los términos previstos por su normativa específica y las listas de personas pertenecientes a grupos de profesionales que contengan únicamente los datos de nombre, título, profesión, actividad, grado académico, dirección e indicación de su pertenencia al grupo. Asimismo, tienen el carácter de fuentes de acceso público los diarios y boletines oficiales y los medios de comunicación.

Jurisprudencia.

– AN (Sala de lo contencioso-administrativo, Sección 1ª) sentencia de 27 de enero de 2012.
– AN (Sala de lo contencioso-administrativo, Sección 1ª) sentencias de 20 de octubre y 6 de junio de 2011.
– AP Madrid (Sección 6ª) sentencia de 11 de junio de 2010.

Bibliografía.

– Análisis de la doctrina administrativa de la Agencia Española de Protección de Datos en relación con el tratamiento de imágenes a través de sistemas de video vigilancia. Reyes Bermejo Bosh.
– Entidades financieras, privacidad y protección de datos. Alfonso Ortega Jiménez.
– El bluetooh como elemento de publicidad móvil: a propósito de la conveniencia de incentivar la autorregulación. David López Jiménez.
– ¿Cómo llegar al consumidor? Entre la protección de datos y la legislación sobre la sociedad de la información. Mónica Vilasau Solana.

– La protección de datos de carácter personal en las telecomunicaciones. José Carlos Erdozain López.
– La responsabilidad civil de los responsables de ficheros de datos personales y de los encargados de su tratamiento. José Manuel Busto Lago.
– El derecho a la imagen y la protección de datos. Javier Aparicio Salom.
– Transferencias internacionales de datos. Pedro A. de Miguel Asensio.
– Principios de protección de datos. Pedro A. de Miguel Asensio.
– Límites específicos en la realización de la obligación preventiva de vigilancia de la salud laboral: tratamiento de la información médica obtenida a través de reconocimientos. Francisco, A. González Díaz.
– Principios de protección de datos: el principio de la calidad de los datos (2ª Parte). Antonio Troncoso Reigada.
– Definiciones: fuentes accesibles al público (1ª Parte). María Nieves De la Serna Bilbao.
– Definiciones: persona identificada o identificable, el afectado o interesado y el procedimiento de disociación en la protección de datos de carácter personal (Parte 1ª). Carlos María Romeo Casabona.

TÍTULO II

PRINCIPIOS DE LA PROTECCIÓN DE DATOS

⇒ Desarrollado por Tít. II del Real Decreto 1720/2007, de 21 de diciembre.

Artículo 4. Calidad de los datos.

1. Los datos de carácter personal sólo se podrán recoger para su tratamiento, así como someterlos a dicho tratamiento, cuando sean adecuados, pertinentes y no excesivos en relación con el ámbito y las finalidades determinadas, explícitas y legítimas para las que se hayan obtenido.

⇒ Artículo 8.4 Real Decreto 1720/2007, de 21 de diciembre. Vid. parágrafo 27.3.

2. Los datos de carácter personal objeto de tratamiento no podrán usarse para finalidades incompatibles con aquellas para las que los datos hubieran sido recogidos. No se considerará incompatible el tratamiento posterior de éstos con fines históricos, estadísticos o científicos.

⇒ Apartados 2 y 3 del artículo 8 Real Decreto 1720/2007, de 21 de diciembre. Vid. parágrafo 27.3.

3. Los datos de carácter personal serán exactos y puestos al día de forma que respondan como veracidad a la situación actual del afectado.

⇒ Artículo 8.5 Real Decreto 1720/2007 de 21 de diciembre. Vid. parágrafo 27.3.
Artículo 1256 Código Civil.

Jurisprudencia.

– Apartado 3 aplicado por AN (Sala de lo Contencioso-Administrativo, Sección 1ª) sentencia de 27 de enero 2012.

4. Si los datos de carácter personal registrados resultaran ser inexactos, en todo o en parte, o incompletos, serán cancelados y sustituidos de oficio por los correspondientes datos rectificados o completados, sin perjuicio de las facultades que a los afectados reconoce el artículo 16.

5. Los datos de carácter personal serán cancelados cuando hayan dejado de ser necesarios o pertinentes para la finalidad para la cual hubieran sido recabados o registrados.

No serán conservados en forma que permita la identificación del interesado durante un período superior al necesario para los fines en base a los cuales hubieran sido recabados o registrados.

Reglamentariamente se determinará el procedimiento por el que, por excepción, atendidos los valores históricos, estadísticos o científicos de acuerdo con la legislación específica, se decida el mantenimiento íntegro de determinados datos.

⇒ Artículo 8.6. Real Decreto 1720/2007, de 21 de diciembre. Vid. parágrafo 27.3.

6. Los datos de carácter personal serán almacenados de forma que permitan el ejercicio del derecho de acceso, salvo que sean legalmente cancelados.

⇒ Artículo 8.7 Real Decreto 1720/2007, de 21 de diciembre. Vid. parágrafo 27.3.

7. Se prohíbe la recogida de datos por medios fraudulentos, desleales o ilícitos.

⇒ Artículos 1104 y 7 del Código Civil.
Artículo 8.1 Real Decreto 1720/2007, de 21 de diciembre. Vid. parágrafo 27.3.

Jurisprudencia.

– TS (Sala de lo civil, Sección 1ª) Sentencia núm. 226/2012, de 9 abril 2012.
– Apartado 7 aplicado por JMerc Madrid, núm. 10, Auto de 15 diciembre 2011.

Bibliografía.

– Análisis de la doctrina administrativa de la Agencia Española de Protección de Datos en relación con el tratamiento de imágenes a través de sistemas de video vigilancia. Reyes Bermejo Bosh.
– El bluetooh como elemento de publicidad móvil: a propósito de la conveniencia de incentivar la autorregulación. David López Jiménez.
– La publicidad de los registros jurídicos y la protección de datos personales. Carlos Ballugera Gómez.
– Régimen jurídico de la firma electrónica y su proyección en el ámbito universitario. Rubén Martínez Gutiérrez y Julián Valero Torrijos.

– Redes Sociales. Pedro A. De Miguel Asensio.
– Principios de protección de datos. Pedro A. De Miguel Asensio.
– Límites específicos en la realización de la obligación preventiva de vigilancia de la salud laboral: tratamiento de la información médica obtenida a través de reconocimientos. Francisco, A. González Díaz.
– Principios de la protección de datos: derecho de la información en la recogida de datos (3ª Parte) Álvaro Canales Gil y (2ª Parte) Antonio Troncoso Reigada.
– Definiciones: fuentes accesibles al público (1ª Parte). María Nieves De la Serna Bilbao.

Artículo 5. Derecho a información en la recogida de datos.

1. Los interesados a los que se soliciten datos personales deberán ser previamente informados de modo expreso, preciso e inequívoco:

a) De la existencia de un fichero o tratamiento de datos de carácter personal, de la finalidad de la recogida de éstos y de los destinatarios de la información.

b) Del carácter obligatorio o facultativo de su respuesta a las preguntas que les sean planteadas.

c) De las consecuencias de la obtención de los datos o de la negativa a suministrarlos.

d) De la posibilidad de ejercitar los derechos de acceso, rectificación, cancelación y oposición.

e) De la identidad y dirección del responsable del tratamiento o, en su caso, de su representante.

Cuando el responsable del tratamiento no esté establecido en el territorio de la Unión Europea y utilice en el tratamiento de datos medios situados en territorio español, deberá designar, salvo que tales medios se utilicen con fines de trámite, un representante en España, sin perjuicio de las acciones que pudieran emprenderse contra el propio responsable del tratamiento.

2. Cuando se utilicen cuestionarios u otros impresos para la recogida, figurarán en los mismos, en forma claramente legible, las advertencias a que se refiere el apartado anterior.

3. No será necesaria la información a que se refieren las letras b), c) y d) del apartado 1 si el contenido de ella se deduce claramente de la naturaleza de los datos personales que se solicitan o de las circunstancias en que se recaban.

4. Cuando los datos de carácter personal no hayan sido recabados del interesado, éste deberá ser informado de forma expresa, precisa e inequívoca, por el responsable del fichero o su representante, dentro de los tres meses siguientes al momento del registro de los datos, salvo que ya hubiera sido informado con anterioridad, del contenido del tratamiento, de la procedencia de los datos, así como de lo previsto en las letras a), d) y e) del apartado 1 del presente artículo.

5. No será de aplicación lo dispuesto en el apartado anterior, cuando expresamente una ley lo prevea, cuando el tratamiento tenga fines históricos, estadísticos o científicos, o cuando la información al interesado resulte imposible o exija esfuerzos desproporcionados, a criterio de la Agencia de Protección de Datos o de organismo autonómico equivalente, en consideración al número de interesados, a la antigüedad de los datos y a las posibles medidas compensatorias.

Asimismo, tampoco regirá lo dispuesto en el apartado anterior cuando los datos procedan de fuentes accesibles al público y se destinen a la actividad de publicidad o prospección comercial, en cuyo caso, en cada comunicación que se dirija al interesado se le informará del origen de los datos y de la identidad del responsable del tratamiento así como de los derechos que le asisten.

⇒ Convenio 108 del Consejo de Europa de 28 de enero de 1981.
Artículo 10 de la Directiva 95/46/CE, de 24 de octubre.

Jurisprudencia.

– AN (Sala de lo Contencioso-Administrativo, Sección 1ª) Sentencia de 1 septiembre 2011.
– TS (Sala de lo Civil, Sección 1ª) Sentencia núm. 189/2011, de 30 marzo 2011.
– AP A Coruña (Sección 5ª) Sentencia de 25 marzo 2009.
– AN (Sala de lo Contencioso-Administrativo, Sección 1ª) Sentencia de 5 noviembre 2008.
– TSJ Galicia (Sala de lo Contencioso-Administrativo, Sección 1ª) Sentencia núm. 5/2008 de 16 enero 2008.
– AN (Sala de lo Contencioso-Administrativo, Sección 1ª) Sentencia de 28 septiembre 2006.
– TSJ Cantabria (Sala de lo Contencioso-Administrativo) Sentencia de 16 mayo 2003.
– TSJ Cantabria (Sala de lo Contencioso-Administrativo, Sección única) Sentencia de 21 febrero 2003.
– TC (Sala Pleno) Sentencia núm. 292/2000 de 30 noviembre 2000

Bibliografía.

– Data breach notification, procedimiento sancionador y derecho a no confesarse culpable. Santiago Farré Tous
– Entidades financieras, privacidad y protección de datos. Alfonso Ortega Giménez.
José Antonio González Martínez.
– ¿Como llegar al consumidor? entre la protección de datos y la Legislación sobre la Sociedad de la Información. Mònica Vilasau Solana.
– La protección de los datos de carácter personal en las telecomunicaciones. José Carlos Erdozáin López.
– Transferencias internacionales de datos. Pedro A. De Miguel Asensio.
– Principios de protección de datos. Pedro A. De Miguel Asensio.

– Prestadores de servicios y proveedores de contenidos. Pedro A. De Miguel Asensio.
– Límites específicos en la realización de la obligación preventiva de vigilancia de la salud laboral: tratamiento de la información médica obtenida a través de los reconocimientos. Francisco A. González Díaz.
– Principios de la protección de datos: derecho de la información en la recogida de datos. Una perspectiva constitucional. F. Javier Díaz Revorio.
– Principios de la protección de datos: derecho de información en la recogida de datos. (2ª parte). Álvaro Canales Gil.
– Definiciones: datos personales y libertades informativas. Medios de comunicación social como fuentes accesibles al público (2ª parte). Lorenzo Cotino Hueso.
– Definiciones: fuentes accesibles al público (1ª parte). María Nieves De la Serna Bilbao,
– Ámbito de aplicación: ámbito de aplicación territorial (2ª parte). Diana Sancho Villa.

Artículo 6. Consentimiento del afectado.

1. El tratamiento de los datos de carácter personal requerirá el consentimiento inequívoco del afectado, salvo que la ley disponga otra cosa.

2. No será preciso el consentimiento cuando los datos de carácter personal se recojan para el ejercicio de las funciones propias de las Administraciones públicas en el ámbito de sus competencias; cuando se refieran a las partes de un contrato o precontrato de una relación negocial, laboral o administrativa y sean necesarios para su mantenimiento o cumplimiento; cuando el tratamiento de los datos tenga por finalidad proteger un interés vital del interesado en los términos del artículo 7, apartado 6, de la presente Ley, o cuando los datos figuren en fuentes accesibles al público y su tratamiento sea necesario para la satisfacción del interés legítimo perseguido por el responsable del fichero o por el del tercero a quien se comuniquen los datos, siempre que no se vulneren los derechos y libertades fundamentales del interesado.

3. El consentimiento a que se refiere el artículo podrá ser revocado cuando exista causa justificada para ello y no se le atribuyan efectos retroactivos.

4. En los casos en los que no sea necesario el consentimiento del afectado para el tratamiento de los datos de carácter personal, y siempre que una ley no disponga lo contrario, éste podrá oponerse a su tratamiento cuando existan motivos fundados y legítimos relativos a una concreta situación personal. En tal supuesto, el responsable del fichero excluirá del tratamiento los datos relativos al afectado.

Jurisprudencia.

– JMerc Madrid núm. 10 Auto de 15 diciembre 2011. AC\2012\241
– TS (Sala de lo Contencioso-Administrativo, Sección 6ª) Sentencia de 12 diciembre 2011 (RJ 2012, 2682).
– AN (Sala de lo Contencioso-Administrativo, Sección 1ª) Sentencia de 2 diciembre 2011 (JUR 2012, 655).
– AN (Sala de lo Contencioso-Administrativo, Sección 1ª) Sentencia de 17 noviembre 2011 (RJCA 2011, 901).
– AN (Sala de lo Contencioso-Administrativo, Sección 1ª) Sentencia de 4 noviembre 2011 (RJCA 2011, 889).
– AN (Sala de lo Contencioso-Administrativo, Sección 1ª) Sentencia de 1 septiembre 2011 (RJCA 2011, 682).
– AN (Sala de lo Contencioso-Administrativo, Sección 1ª) Sentencia de 29 abril 2011 (JUR 2011, 165379).
– AN (Sala de lo Contencioso-Administrativo, Sección 1ª) Sentencia de 1 abril 2011 (RJCA 2011, 247).
– TS (Sala de lo Civil, Sección 1ª) Sentencia núm. 189/2011 de 30 marzo 2011 (RJ 2011, 3134).
– AN (Sala de lo Contencioso-Administrativo, Sección 1ª) Sentencia de 18 febrero 2011 (RJCA 2011, 100).
– AN (Sala de lo Contencioso-Administrativo, Sección 1ª) Sentencia de 10 febrero 2011 (RJCA 2011, 97).
– AN (Sala de lo Contencioso-Administrativo, Sección 1ª) Sentencia de 11 febrero 2010 (JUR 2010, 101148).
– AP Cantabria (Sección 4ª) Sentencia de 13 enero 2010 (JUR 2010, 359336).
– AP Madrid (Sección 12ª) Sentencia de 18 junio 2009 (AC 2009, 1671).
– TC 3ª Auto núm. 155/2009 de 18 mayo 2009 (RTC 2009, 155 AUTO).
– AN (Sala de lo Contencioso-Administrativo, Sección 1ª) Sentencia de 5 noviembre 2008 (RJCA 2008, 666).
– TSJ Madrid (Sala de lo Social, Sección 6ª) Sentencia núm. 466/2008 de 30 junio 2008 (AS 2008, 2186).
– AN (Sala de lo Contencioso-Administrativo, Sección 1ª) Sentencia de 3 julio 2007 (JUR 2007, 236889).

Bibliografía.

– Repercusiones en las víctimas de la publicidad del Proceso Penal. María del Pilar Martín Ríos.
– El bluetooth como herramienta de publicidad móvil: a propósito de la conveniencia de incentivar la autorregulación. David López Jiménez.
– Cloud computing. Sus implicaciones legales. Pablo García Mexía.
– La protección de los destinatarios del spam a través de la telefonía móvil: Una visión práctica. Raquel Guillén Catalán.
– Denegación de crédito al consumidor y protección de datos personales. Mª de Lourdes Ferrando Villalba.
– ¿Como llegar al consumidor? entre la protección de datos y la Legislación sobre la Sociedad de la Información. Mònica Vilasau Solana.
– La publicidad de los Registros jurídicos y la protección de datos personales. Carlos Ballugera Gómez.
– La protección de los datos de carácter personal en las telecomunicaciones. José Carlos Erdozáin López.
– Interpretación de la Ley Orgánica de protección de datos personales conforme a la Constitución. Ernesto Quílez Agreda.
– Principios de protección de datos. Pedro A. De Miguel Asensio.
– Prestadores de servicios y proveedores de contenidos. Pedro A. De Miguel Asensio.
– Límites específicos en la realización de la obligación preventiva de vigilancia de la salud laboral: tratamiento de la información médica obtenida a través de los reconocimientos. Francisco A. González Díaz.

– Principios de la protección de datos: consentimiento del afectado. Las administraciones públicas y la excepción al principio de prestación del consentimiento por parte del interesado a la recogida y tratamiento de sus datos personales (2ª parte). Luis Miguel ARROYO YÁNES.
– Principios de la protección de datos: consentimiento del afectado. El consentimiento de los menores (2ª parte). Antonio Enrique PÉREZ LUÑO.
– Principios de la protección de datos: consentimiento del afectado. El consentimiento de los menores (1ª parte). Antonio Enrique PÉREZ LUÑO.
– Principios de la protección de datos: consentimiento del afectado. Principio de consentimiento (2ª parte). Juan Manuel FERNÁNDEZ LÓPEZ.
– Principios de la protección de datos: consentimiento del afectado. Principio de consentimiento (1ª parte). Juan Manuel FERNÁNDEZ LÓPEZ.
– Definiciones: datos personales y libertades informativas. Medios de comunicación social como fuentes accesibles al público (2ª parte). Lorenzo COTINO HUESO.
– Definiciones: datos personales y libertades informativas. Medios de comunicación social como fuentes accesibles al público (1ª parte). Lorenzo COTINO HUESO.
– Definiciones: fuentes accesibles al público (2ª parte). María Nieves DE LA SERNA BILBAO.
– Definiciones: fuentes accesibles al público (1ª parte). María Nieves DE LA SERNA BILBAO.
– Aplicación supletoria de la LOPD (1ª parte). Fernando E. FONSECA FERRANDIS.

Artículo 7. Datos especialmente protegidos.

1. De acuerdo con lo establecido en el apartado 2 del artículo 16 de la Constitución, nadie podrá ser obligado a declarar sobre su ideología, religión o creencias. Cuando en relación con estos datos se proceda a recabar el consentimiento a que se refiere el apartado siguiente, se advertirá al interesado acerca de su derecho a no prestarlo.

2. Sólo con el consentimiento expreso y por escrito del afectado podrán ser objeto de tratamiento los datos de carácter personal que revelen la ideología, afiliación sindical, religión y creencias. Se exceptúan los ficheros mantenidos por los partidos políticos, sindicatos, iglesias, confesiones o comunidades religiosas y asociaciones, fundaciones y otras entidades sin ánimo de lucro, cuya finalidad sea política, filosófica, religiosa o sindical, en cuanto a los datos relativos a sus asociados o miembros, sin perjuicio de que la cesión de dichos datos precisará siempre el previo consentimiento del afectado.

3. Los datos de carácter personal que hagan referencia al origen racial, a la salud y a la vida sexual sólo podrán ser recabados, tratados y cedidos cuando, por razones de interés general, así lo disponga una ley o el afectado consienta expresamente.

4. Quedan prohibidos los ficheros creados con la finalidad exclusiva de almacenar datos de carácter personal que revelen la ideología, afiliación sindical, religión, creencias, origen racial o étnico, o vida sexual.

5. Los datos de carácter personal relativos a la comisión de infracciones penales o administrativas sólo podrán ser incluidos en ficheros de las Administraciones públicas competentes en los supuestos previstos en las respectivas normas reguladoras.

6. No obstante lo dispuesto en los apartados anteriores, podrán ser objeto de tratamiento los datos de carácter personal a que se refieren los apartados 2 y 3 de este artículo, cuando dicho tratamiento resulte necesario para la prevención o para el diagnóstico médicos, la prestación de asistencia sanitaria o tratamientos médicos o la gestión de servicios sanitarios, siempre que dicho tratamiento de datos se realice por un profesional sanitario sujeto al secreto profesional o por otra persona sujeta asimismo a una obligación equivalente de secreto.

También podrán ser objeto de tratamiento los datos a que se refiere el párrafo anterior cuando el tratamiento sea necesario para salvaguadar el interés vital del afectado o de otra persona, en el supuesto de que el afectado esté física o jurídicamente incapacitado para dar su consentimiento.

Jurisprudencia.

– AN (Sala de lo Contencioso-Administrativo, Sección 1ª) Sentencia de 29 julio 2011 (RJCA 2011, 681).
– TS (Sala de lo Civil, Sección 1ª) Sentencia núm. 524/2011 de 13 julio 2011 (RJ 2011, 5975).
– AN (Sala de lo Contencioso-Administrativo, Sección 1ª) Sentencia de 16 junio 2011 (RJCA 2011, 512).
– TC (Sala Segunda 3ª) Auto núm. 57/2007 de 26 febrero 2007 (RTC 2007, 57).
– AP Barcelona (Sección 14ª) Sentencia de 26 mayo 2003.

Bibliografía.

– La protección de los datos de carácter personal en las telecomunicaciones. José Carlos ERDOZÁIN LÓPEZ.
– Principios de protección de datos. Pedro A. DE MIGUEL ASENSIO.
–Descubrimiento y revelación de secretos. Carlos SUÁREZ-MIRA RODRÍGUEZ.
Ángel JUDEL PRIETO.
José Ramón PIÑOL RODRÍGUEZ.
– Principios de la protección de datos: datos especialmente protegidos. Datos de carácter personal relativos a la salud: una obligada remisión a la normativa del sector sanitario (1ª parte). Noelia DE MIGUEL SÁNCHEZ.
– Principios de la protección de datos: datos especialmente protegidos. Datos genéticos y la investigación biomédica (1ª parte). Fernando ABELLÁN-GARCÍA SÁNCHEZ.

– Principios de la protección de datos: datos especialmente protegidos. El consentimiento del afectado en el tratamiento de datos relativos a la salud. Juan Manuel López Ulla.
– Principios de la protección de datos: datos especialmente protegidos. Datos de salud (2ª parte). Yolanda Gómez Sánchez.
– Principios de la protección de datos: datos especialmente protegidos. Tratamiento de los ficheros de afiliados de los partidos políticos en los procesos electorales internos (1ª parte). Ernesto Quílez Agreda.
– Principios de la protección de datos: datos especialmente protegidos. La autonomía de las confesiones y entidades religiosas en materia de protección de datos. Francisca Pérez-Madrid.
– Principios de la protección de datos: datos especialmente protegidos. Origen y fundamento de la protección de datos (2ª parte). Lucrecio Rebollo Delgado.
– Principios de la protección de datos: el principio de calidad de los datos (1ª parte). Antonio Troncoso Reigada.

Artículo 8. Datos relativos a la salud.

Sin perjuicio de lo que se dispone en el artículo 11 respecto de la cesión, las instituciones y los centros sanitarios públicos y privados y los profesionales correspondientes podrán proceder al tratamiento de los datos de carácter personal relativos a la salud de las personas que a ellos acudan o hayan de ser tratados en los mismos de acuerdo con lo dispuesto en la legislación estatal o autonómica sobre sanidad.

🕮 *Bibliografía.*

– Principios de la protección de datos: datos especialmente protegidos. Datos de carácter personal relativos a la salud: una obligada remisión a la normativa del sector sanitario (2ª parte). Noelia De Miguel Sánchez.
– Principios de la protección de datos: datos especialmente protegidos. Datos de carácter personal relativos a la salud: una obligada remisión a la normativa del sector sanitario (1ª parte). Noelia De Miguel Sánchez.
– Principios de la protección de datos: datos especialmente protegidos. Datos genéticos y la investigación biomédica (1ª parte). Fernando Abellán-García Sánchez.
– Principios de la protección de datos: datos especialmente protegidos. Datos de salud (2ª parte). Yolanda Gómez Sánchez.
– Principios de la protección de datos: datos especialmente protegidos. Origen y fundamento de la protección de datos (2ª parte). Lucrecio Rebollo Delgado.

Artículo 9. Seguridad de los datos.

1. El responsable del fichero, y, en su caso, el encargado del tratamiento deberán adoptar las medidas de índole técnica y organizativas necesarias que garantice la seguridad de los datos de carácter personal y evite su alteración, pérdida, tratamiento o acceso no autorizado, habida cuenta del estado de la tecnología, la naturaleza de los datos almacenados y los riesgos a que están expuestos, ya provengan de la acción humana del medio físico o natural.

⇒ Ap. 1 desarrollado por Decreto 66/2012, de 27 de abril.

2. No se registrarán datos de carácter personal en ficheros que no reúnan las condiciones que se determinen por vía reglamentaria con respecto a su integridad y seguridad y a las de los centros de tratamiento, locales, equipos, sistemas y programas.

3. Reglamentariamente se establecerán los requisitos y condiciones que deban reunir los ficheros y las personas que intervengan en el tratamiento de los datos a que se refiere el artículo 7 de esta Ley.

⇒ Título VIII del RD 1720/2007, de 21 de diciembre. Vid. parágrafo 27.3.
Artículo 42 de la Ley 11/2007, de 22 de junio, de acceso electrónico de los ciudadanos a los Servicios Públicos.

⚖ *Jurisprudencia.*

– AN (Sala de lo Contencioso-Administrativo, Sección 1ª) Sentencia de 12 noviembre 2008 (JUR 2008, 380816).
– AN (Sala de lo Contencioso-Administrativo, Sección 1ª) Sentencia de 29 octubre 2008 (RJCA 2009, 37).
– AN (Sala de lo Contencioso-Administrativo, Sección 1ª) Sentencia de 9 octubre 2006 (RJCA 2006, 758).
– AP Madrid (Sección 1ª) Auto de 19 octubre 2004.

🕮 *Bibliografía.*

– En torno a los principios de coordinación y colaboración y el carácter reservado de los datos tributarios. José Antonio Fernández Amor.
– Límites específicos en la realización de la obligación preventiva de vigilancia de la salud laboral: tratamiento de la información médica obtenida a través de los reconocimientos. Francisco A. González Díaz.
– Principios de la protección de datos: seguridad de los datos. Gestión de soportes y documentos (1ª parte). Miguel Ángel Ramos González.
– Principios de la protección de datos: seguridad de los datos. Auditoría de los ficheros y tratamientos (1ª parte). Emilio Del Peso Navarro.
Mar Del Peso Ruiz.
– Principios de la protección de datos: seguridad de los datos. Aplicación de los niveles de seguridad (1ª parte). María Martín Pardo de Vera.
– Principios de la protección de datos: seguridad de los datos. Seguridad de la información y protección de datos personales (2ª parte). Ramón Miralles López.
– Principios de la protección de datos: seguridad de los datos. Seguridad de la información y protección de datos personales (1ª parte). Ramón Miralles López.

Artículo 10. Deber de secreto.

El responsable del fichero y quienes intervengan en cualquier fase del tratamiento de los datos de carácter personal están obligados al secreto profesional respecto de los mismos y al deber de guardarlos, obligaciones que subsistirán aun después de finalizar sus relaciones con el titular del fichero o, en su caso, con el responsable del mismo.

⇒ Sección VIII de la Directiva 95/46/CE.

Jurisprudencia.

– AN (Sala de lo Contencioso-Administrativo, Sección 1ª) Sentencia de 20 octubre 2011 (RJCA 2011, 822).
– TS (Sala de lo Contencioso-Administrativo, Sección 6ª) Sentencia de 19 octubre 2011 (RJ 2012, 1296).
– AN (Sala de lo Contencioso-Administrativo, Sección 1ª) Sentencia de 29 julio 2011 (RJCA 2011, 681).
– TS (Sala de lo Contencioso-Administrativo, Sección 6ª) Sentencia de 10 junio 2011 (RJ 2011, 5195).
– Aplicado por AN (Sala de lo Contencioso-Administrativo, Sección 1ª) Sentencia de 25 marzo 2011 (RJCA 2011, 242).
– Aplicado por AN (Sala de lo Contencioso-Administrativo, Sección 1ª) Sentencia de 9 julio 2007 (JUR 2007, 241541).
– AP Madrid (Sección 1ª) Auto de 19 octubre 2004 (ARP 2005, 639).
– AP Barcelona (Sección 17ª) Sentencia de 17 marzo 2003.

Bibliografía.

– Límites específicos en la realización de la obligación preventiva de vigilancia de la salud laboral: tratamiento de la información médica obtenida a través de los reconocimientos. Francisco A. González Díaz.
– Comentario al art. 199 del CP. Ramón García Albero.

Artículo 11. Comunicación de datos.

1. Los datos de carácter personal objeto del tratamiento sólo podrán ser comunicados a un tercero para el cumplimiento de fines directamente relacionados con las funciones legítimas del cedente y del cesionario con el previo consentimiento del interesado.

2. El consentimiento exigido en el apartado anterior no será preciso:

a) Cuando la cesión está autorizada en una ley.

b) Cuando se trate de datos recogidos de fuentes accesibles al público.

c) Cuando el tratamiento responda a la libre y legítima aceptación de una relación jurídica cuyo desarrollo, cumplimiento y control implique necesariamente la conexión de dicho tratamiento con ficheros de terceros. En este caso la comunicación sólo será legítima en cuanto se limite a la finalidad que la justifique.

d) Cuando la comunicación que deba efectuarse tenga por destinatario al Defensor del Pueblo, el Ministerio Fiscal o los Jueces o Tribunales o el Tribunal de Cuentas, en el ejercicio de las funciones que tiene atribuidas. Tampoco será preciso el consentimiento cuando la comunicación tenga como destinatario a instituciones autonómicas con funciones análogas al Defensor del Pueblo o al Tribunal de Cuentas.

e) Cuando la cesión se produzca entre Administraciones públicas y tenga por objeto el tratamiento posterior de los datos con fines históricos, estadísticos y científicos.

f) Cuando la cesión de datos de carácter personal relativos a la salud sea necesaria para solucionar una urgencia que requiera acceder a un fichero o para realizar los estudios epidemiológicos en los términos establecidos en la legislación sobre sanidad estatal o autonómica.

3. Será nulo el consentimiento para la comunicación de los datos de carácter personal a un tercero, cuando la información que se facilita al interesado no le permita conocer la finalidad a que destinarán los datos cuya comunicación se autoriza o el tipo de actividad de aquel a quien se pretenden comunicar.

4. El consentimiento para la comunicación de los datos de carácter personal tiene también un carácter de revocable.

5. Aquel a quien se comuniquen los datos de carácter personal se obliga, por el solo hecho de la comunicación, a la observancia de las disposiciones de la presente Ley.

6. Si la comunicación se efectúa previo procedimiento de disociación, no será aplicable lo establecido en los apartados anteriores.

⇒ Artículo 5.1.C) RD 1720/2007 de 21 de diciembre. Vid. parágrafo 27.3.
Artículo 6-2b) Ley 11/2007 de 22 de junio, de acceso electrónico de los ciudadanos a los Servicios Públicos.
Artículo 60 Ley 30/1992 de 26 de noviembre. Vid. parágrafo 29.2.

Jurisprudencia.

– TC (Sala Primera) Sentencia núm. 96/2012 de 7 mayo 2012 (RTC 2012, 96).
– Aplicado por TS (Sala de lo Contencioso-Administrativo, Sección 6ª) Sentencia de 12 diciembre 2011 (RJ 2012, 2682).
– AN (Sala de lo Contencioso-Administrativo, Sección 1ª) Sentencia de 2 diciembre 2011 (JUR 2012, 655).

– TS (Sala de lo Civil, Sección 1ª) Sentencia núm. 846/2011 de 21 noviembre 2011 (RJ 2012, 3395).
– AN (Sala de lo Contencioso-Administrativo, Sección 1ª) Sentencia de 6 junio 2011 (RJCA 2011, 441).
– TS (Sala de lo Contencioso-Administrativo, Sección 6ª) Sentencia de 20 mayo 2011 (RJ 2011, 4569).
– AP Sevilla (Sección 6ª) Sentencia de 15 abril 2011 (JUR 2011, 376899).
– TS (Sala de lo Civil, Sección 1ª) Sentencia núm. 189/2011 de 30 marzo 2011 (RJ 2011, 3134).
– AN (Sala de lo Contencioso-Administrativo, Sección 1ª) Sentencia de 3 enero 2011 (JUR 2011, 33221).
– AN (Sala de lo Contencioso-Administrativo, Sección 1ª) Sentencia de 23 diciembre 2010 (JUR 2011, 21872).
– AP Cantabria (Sección 4ª) Sentencia de 13 enero 2010 (JUR 2010, 359336).
– AN (Sala de lo Contencioso-Administrativo, Sección 1ª) Sentencia de 11 enero 2010 (JUR 2010, 43067).
– TS (Sala de lo Contencioso-Administrativo, Sección 6ª) Sentencia de 20 octubre 2009 (RJ 2009, 7551).
– TSJ Madrid (Sala de lo Social, Sección 6ª) Sentencia núm. 466/2008 de 30 junio 2008 (AS 2008, 2186).
– AN (Sala de lo Contencioso-Administrativo, Sección 1ª) Sentencia de 12 julio 2006. (JUR 2006, 202388).
– AN (Sala de lo Contencioso-Administrativo, Sección 1ª) Sentencia de 13 abril 2005 (JUR 2006, 238672).
– TS (Sala de lo Contencioso-Administrativo, Sección 6ª) Sentencia de 26 noviembre 2004 (RJ 2005, 22).
– AP Madrid (Sección 1ª) Auto de 19 octubre 2004.

📖 *Bibliografía.*

– Derecho de información del delegado sindical a las retribuciones de los trabajadores y derechos a la libertad sindical y a la protección de datos de carácter personal. Margarita APILLUELO MARTÍN.
– Transferencias internacionales de datos. Pedro A. de MIGUEL ASENSIO.
– Principios de protección de datos. Pedro A. DE MIGUEL ASENSIO.
– La recogida de vestigios biológicos «supuestamente» indubitados no abandonados sin el consentimiento del sujeto fuente. Carlos María ROMEO CASABONA.
Sergio ROMEO MALANDA.
– Principios de la protección de datos: la comunicación de datos personales (4ª parte). Antonio TRONCOSO REIGADA.
– Principios de la protección de datos: la comunicación de datos personales (2ª parte). Antonio TRONCOSO REIGADA.
– Principios de la protección de datos: datos especialmente protegidos. Datos de carácter personal relativos a la salud: una obligada remisión a la normativa del sector sanitario (2ª parte). Noelia DE MIGUEL SÁNCHEZ.
– Principios de la protección de datos: datos especialmente protegidos. Datos de salud (2ª parte). Yolanda GÓMEZ SÁNCHEZ.
– Definiciones: fuentes accesibles al público (1ª parte). María Nieves DE LA SERNA BILBAO.

Artículo 12. Acceso a los datos por cuenta de terceros.

1. No se considerará comunicación de datos el acceso de un tercero a los datos cuando dicho acceso sea necesario para la prestación de un servicio al responsable del tratamiento.

2. La realización de tratamientos por cuenta de terceros deberá estar regulada en un contrato que deberá constar por escrito o en alguna otra forma que permita acreditar su celebración y contenido, estableciéndose expresamente que el encargado del tratamiento únicamente tratará los datos conforme a las instrucciones del responsable del tratamiento, que no los aplicará o utilizará con el fin distinto al que figure en dicho contrato, ni los comunicará, ni siquiera para su conservación, a otras personas.

En el contrato se estipularán, asimismo, las medidas de seguridad a que se refiere el artículo 9 de esta Ley que el encargado del tratamiento está obligado a implementar.

3. Una vez cumplida la prestación contractual, los datos de carácter personal deberán ser destruidos o devueltos al responsable del tratamiento, al igual que cualquier soporte o documentos en que conste algún dato de carácter personal objeto del tratamiento.

4. En el caso de que el encargado del tratamiento destine los datos a otra finalidad, los comunique o los utilice incumpliendo las estipulaciones del contrato, será considerado también responsable del tratamiento, respondiendo de las infracciones en que hubiera incurrido personalmente.

⇒ Artículo 17 de la Directiva 95/46, de 24 de octubre de 1995.
Artículo 5 RD 1720/2007 de 21 de diciembre. Vid. parágrafo 27.3.
Artículo 46 Ley Orgánica 15/1999, de 13 de diciembre.

⚖ *Jurisprudencia.*

– TS (Sala de lo Contencioso-Administrativo, Sección 6ª) Sentencia de 12 diciembre 2011 (RJ 2012, 2682).
– TS (Sala de lo Contencioso-Administrativo, Sección 6ª) Sentencia de 9 octubre 2009 (RJ 2010, 1048).
– AN (Sala de lo Contencioso-Administrativo, Sección 1ª) Sentencia de 5 noviembre 2008 (RJCA 2008, 666).
– TS (Sala de lo Contencioso-Administrativo, Sección 6ª) Sentencia de 27 marzo 2007 (RJ 2007, 2308).
– AN (Sala de lo Contencioso-Administrativo, Sección 1ª) Sentencia de 25 enero 2006 (JUR 2006, 238131).
– AN (Sala de lo Contencioso-Administrativo, Sección 1ª) Sentencia de 16 febrero 2005 (JUR 2006, 234198).
– TSJ Cantabria (Sala de lo Contencioso-Administrativo) Sentencia de 16 mayo 2003.

📖 *Bibliografía.*

– Cloud computing. Sus implicaciones legales. Pablo GARCÍA MEXÍA.
– La Responsabilidad Civil de los responsables de ficheros de datos personales y de los encargados de su tratamiento. José Manuel BUSTO LAGO.
– Transferencias internacionales de datos. Pedro A. DE MIGUEL ASENSIO.

TÍTULO III

DERECHOS DE LAS PERSONAS

Artículo 13. Impugnación de valoraciones.

1. Los ciudadanos tienen derecho a no verse sometidos a una decisión con efectos jurídicos, sobre ellos o que les afecte de manera significativa, que se base únicamente en un tratamiento de datos destinados a evaluar determinados aspectos de su personalidad.

2. El afectado podrá impugnar los actos administrativos o decisiones privadas que impliquen una valoración de su comportamiento, cuyo único fundamento sea un tratamiento de datos de carácter personal que ofrezca una definición de sus características o personalidad.

3. En este caso, el afectado tendrá derecho a obtener información del responsable del fichero sobre los criterios de valoración y el programa utilizados en el tratamiento que sirvió para adoptar la decisión en que consistió el acto.

4. La valoración sobre el comportamiento de los ciudadanos, basada en un tratamiento de datos, únicamente podrá tener valor probatorio a petición del afectado.

Jurisprudencia.

– AP Madrid (Sección 5ª) Auto de 21 marzo 2006 (JUR 2006, 148681).
– AP Ciudad Real (Sección 1ª) Auto de 7 marzo 2005.

Bibliografía.

– Derechos de las personas: impugnación de valoraciones (1ª parte). José Luis López del Moral Echeverría
– Definiciones: datos personales y libertades informativas. Medios de comunicación social como fuentes accesibles al público (2ª parte). Lorenzo Cotino Hueso

Artículo 14. Derecho de consulta al Registro General de Protección de Datos.

Cualquier persona podrá conocer, recabando a tal fin la información oportuna del Registro General de Protección de Datos, la existencia de tratamientos de datos de carácter personal, sus finalidades y la identidad del responsable del tratamiento. El Registro General será de consulta pública y gratuita.

⇒ Aplicado por Resolución de 1 de septiembre 2006.

Artículo 15. Derecho de acceso.

1. El interesado tendrá derecho a solicitar y obtener gratuitamente información de sus datos de carácter personal sometidos a tratamiento, el origen de dichos datos, así como las comunicaciones realizadas o que se prevén hacer de los mismos.

2. La información podrá obtenerse mediante la mera consulta de los datos por medio de su visualización, o la indicación de los datos que son objeto de tratamiento mediante escrito, copia, telecopia o fotocopia, certificada o no, en forma legible o inteligible, sin utilizar claves o códigos que requieran el uso de dispositivos mecánicos específicos.

3. El derecho de acceso a que se refiere este artículo sólo podrá ser ejercitado a intervalos no inferiores a doce meses, salvo que el interesado acredite un interés legítimo al efecto, en cuyo caso podrán ejercitarlo antes.

⇒ Desarrollado por Cap. II del Real Decreto 1720/2007, de 21 de diciembre.

Jurisprudencia.

– TS (Sala de lo Civil, Sección 1ª) Sentencia núm. 592/2011, de 12 septiembre 2011 (RJ 2011, 7380).
– TS (Sala de lo Civil, Sección 1ª) Sentencia núm. 605/2011, de 20 julio 2011 (RJ 2011, 6137)
– TS (Sala de lo Contencioso-Administrativo, Sección 6ª) Sentencia de 11 marzo 2011 (RJ 2011, 2065).
– TS (Sala de lo Contencioso-Administrativo, Sección 6ª) Sentencia de 19 mayo 2010 (RJ 2010, 3655).
– AP Madrid (Sección 10ª) Sentencia de 25 mayo 2009 (AC 2010, 877).
– AN (Sala de lo Contencioso-Administrativo, Sección 1ª) Sentencia de 6 julio 2006 (JUR 2006, 196878).
– AN (Sala de lo Contencioso-Administrativo, Sección 1ª) Sentencia de 1 junio 2005.

Artículo 16. Derecho de rectificación y cancelación.

1. El responsable del tratamiento tendrá la obligación de hacer efectivo el derecho de rectificación o cancelación del interesado en el plazo de diez días.

2. Serán rectificados o cancelados, en su caso, los datos de carácter personal cuyo tratamiento no se ajuste a lo dispuesto en la presente Ley y, en particular, cuando tales datos resulten inexactos o incompletos.

3. La cancelación dará lugar al bloqueo de los datos, conservándose únicamente a disposición de las Administraciones públicas, Jueces y Tribunales, para la atención de las posibles responsabili-

dades nacidas del tratamiento, durante el plazo de prescripción de éstas. Cumplido el citado plazo deberá procederse a la supresión.

4. Si los datos rectificados o cancelados hubieran sido comunicados previamente, el responsable del tratamiento deberá notificar la rectificación o cancelación efectuada a quien se hayan comunicado, en el caso de que se mantenga el tratamiento por este último, que deberá también proceder a la cancelación.

5. Los datos de carácter personal deberán ser conservados durante los plazos previstos en las disposiciones aplicables o, en su caso, en las relaciones contractuales entre la persona o entidad responsable del tratamiento y el interesado.

Jurisprudencia.

– TS (Sala de lo Civil, Sección 1ª) Sentencia núm. 592/2011, de 12 septiembre 2011 (RJ 2011, 7380).
– TS (Sala de lo Civil, Sección 1ª) Sentencia núm. 605/2011, de 20 julio 2011 (RJ 2011, 6137).
– AN (Sala de lo Contencioso-Administrativo, Sección 1ª) Sentencia de 29 abril 2011 (JUR 2011, 165379).
– AN (Sala de lo Contencioso-Administrativo, Sección 1ª) Sentencia de 9 octubre 2009 (RJCA 2009, 848).
– AP Islas Baleares (Sección 4ª) Sentencia de 23 abril 2007 (AC 2007, 1533).
– AN (Sala de lo Contencioso-Administrativo, Sección 1ª) Sentencia de 1 junio 2005 (JUR 2005, 240250).
– AP Badajoz (Sección 2ª) Sentencia de 29 abril 2004.

Bibliografía.

– Data breach notification, procedimiento sancionador y derecho a no confesarse culpable. Santiago Farré Tous.
– Límites específicos en la realización de la obligación preventiva de vigilancia de la salud laboral: tratamiento de la información médica obtenida a través de los reconocimientos. Francisco A. González Díaz.
– Comentario al art. 32 del Reglamento de desarrollo de la LO 15/1999, de Protección de Datos de Carácter Personal. Agustín Puente Escobar.

Artículo 17. Procedimiento de oposición, acceso, rectificación o cancelación.

1. Los procedimientos para ejercitar el derecho de oposición, acceso, así como los de rectificación y cancelación serán establecidos reglamentariamente.

2. No se exigirá contraprestación alguna por el ejercicio de los derechos de oposición, acceso, rectificación o cancelación.

Artículo 18. Tutela de los derechos.

1. Las actuaciones contrarias a lo dispuesto en la presente Ley pueden ser objeto de reclamación por los interesados ante la Agencia de Protección de Datos, en la forma que reglamentariamente se determine.

2. El interesado al que se deniegue, total o parcialmente, el ejercicio de los derechos de oposición, acceso, rectificación o cancelación, podrá ponerlo en conocimiento de la Agencia de Protección de Datos o, en su caso, del organismo competente de cada Comunidad Autónoma, que deberá asegurarse de la procedencia o improcedencia de la denegación.

3. El plazo máximo en que debe dictarse la resolución expresa de tutela de derechos será de seis meses.

4. Contra las resoluciones de la Agencia de Protección de Datos procederá recurso contencioso-administrativo.

Jurisprudencia.

– AN (Sala de lo Contencioso-Administrativo, Sección 1ª) Sentencia de 17 mayo 2012 (JUR 2012, 185840).
– TS (Sala de lo Civil, Sección 1ª) Sentencia núm. 189/2011 de 30 marzo 2011 (RJ 2011, 3134).
– AP Madrid (Sección 13ª) Sentencia de 6 febrero 2007 (AC 2007, 1017).
– AN (Sala de lo Contencioso-Administrativo, Sección 1ª) Sentencia de 20 septiembre 2006.

Bibliografía.

– Ficheros de solvencia patrimonial y de crédito: cuestiones civiles y su apreciación por los tribunales del orden Contencioso-Administrativo. Carmen Pérez de Ontiveros Baquero.
– En torno a los principios de coordinación y colaboración y el carácter reservado de los datos tributarios. José Antonio Fernández Amor.
– Definiciones: datos personales y libertades informativas. Medios de comunicación social como fuentes accesibles al público (2ª parte). Lorenzo Cotino Hueso.

Artículo 19. Derecho a indemnización.

1. Los interesados que, como consecuencia del incumplimiento de lo dispuesto en la presente Ley por el responsable o el encargado del tratamiento, sufran daño o lesión en sus bienes o derechos tendrán derecho a ser indemnizados.

2. Cuando se trata de ficheros de titularidad pública, la responsabilidad se exigirá de acuerdo con la legislación reguladora del régimen de responsabilidad de las Administraciones públicas.

3. En el caso de los ficheros de titularidad privada, la acción se ejercitará ante los órganos de la jurisdicción ordinaria.

Jurisprudencia.

– TS (Sala de lo Civil, Sección 1ª) Sentencia núm. 189/2011, de 30 marzo 2011 (RJ 2011, 3134).
– AP Zaragoza (Sección 4ª) Sentencia de 30 enero 2009 (JUR 2009, 276451).
– JPI Valencia núm. 14, Sentencia de 5 octubre 2005 (AC 2005, 1947).
– AP Badajoz (Sección 2ª) Sentencia de 29 abril 2004 (AC 2004, 508).
– AP Cádiz (Sección 7ª) Auto de 30 enero 2004 (AC 2004, 635).
– AP Badajoz (Sección 1ª) Sentencia de 10 noviembre 2003 (AC 2009, 2128).
– AP Segovia, Sentencia de 25 abril 2002.

Bibliografía.

– Data breach notification, procedimiento sancionador y derecho a no confesarse culpable. Santiago Farré Tous.
– La Responsabilidad Civil de los responsables de ficheros de datos personales y de los encargados de su tratamiento. José Manuel Busto Lago.
– Derechos de las personas: derecho a indemnización (1ª parte). Javier Puyol Montero.

TÍTULO IV

DISPOSICIONES SECTORIALES

CAPÍTULO I

Ficheros de titularidad pública

Artículo 20. Creación, modificación o supresión.

1. La creación, modificación o supresión de los ficheros de las Administraciones públicas sólo podrán hacerse por medio de disposición general publicada en el «Boletín Oficial del Estado» o Diario Oficial correspondiente.

2. Las disposiciones de creación o de modificación de ficheros deberán indicar:

a) La finalidad del fichero y los usos previstos para el mismo.

b) Las personas o colectivos sobre los que se pretenda obtener datos de carácter personal o que resulten obligados a suministrarlos.

c) El procedimiento de recogida de los datos de carácter personal.

d) La estructura básica del fichero y la descripción de los tipos de datos de carácter personal incluidos en el mismo.

e) Las cesiones de datos de carácter personal y, en su caso, las transferencias de datos que se prevean a países terceros.

f) Los órganos de las Administraciones responsables del fichero.

g) Los servicios o unidades ante los que pudiesen ejercitarse los derechos de acceso, rectificación, cancelación y oposición.

h) Las medidas de seguridad con indicación del nivel básico, medio o alto exigible.

3. En las disposiciones que se dicten para la supresión de los ficheros, se establecerá el destino de los mismos o, en su caso, las previsiones que se adopten para su destrucción.

⇒ Artículo 52.1. RD 1720/2007, de 21 de diciembre. Vid. parágrafo 27.3.
Aplicado por Acuerdo de 26 de julio 2000.
Aplicado por Decreto 90/2006, de 20 de octubre.

Bibliografía.

– La regulación sustantiva de los distintos instrumentos tecnológicos que pueden utilizarse en la actuación administrativa. Alberto Palomar Olmeda.

Artículo 21. Comunicación de datos entre Administraciones públicas.

1. Los datos de carácter personal recogidos o elaborados por las Administraciones públicas para el desempeño de sus atribuciones no serán comunicados a otras Administraciones públicas para el ejercicio de competencias diferentes o de competencias que versen sobre materias distintas, salvo *cuando la comunicación hubiere sido prevista por las disposiciones de creación del fichero o por disposición de superior rango que regule su uso, o* cuando la comunicación tenga por objeto el tratamiento posterior de los datos con fines históricos, estadísticos o científicos.

Ap. 1, inciso destacado, «cuando la comunicación hubiere sido prevista por las disposiciones de creación del fichero o por disposición de superior rango que regule su uso o» declarado inconstitucional y nulo por fallo de Sentencia Tribunal Constitucional de 30 noviembre núm. 292/2000. Recursos de Amparo núms. 1463/2000 (acum.).

2. Podrán, en todo caso, ser objeto de comunicación los datos de carácter personal que una Administración pública obtenga o elabore con destino a otra.

3. No obstante lo establecido en el artículo 11.2 b), la comunicación de datos recogidos de fuentes accesibles al público no podrá efectuarse a ficheros de titularidad privada, sino con el consentimiento del interesado o cuando una ley prevea otra cosa.

4. En los supuestos previstos en los apartados 1 y 2 del presente artículo no será necesario el consentimiento del afectado a que se refiere el artículo 11 de la presente Ley.

⇒ Artículo 2 Ley 30/1992 de 26 de noviembre. Vid. parágrafo 28.2.
Artículo 57.1. c) Ley 16/1985, de 25 de junio, del Patrimonio Histórico Español.
Artículo 15 Ley 12/1989, de 9 de mayo, de la Función Estadística Pública.

Jurisprudencia.

– TC (Sala Pleno) Sentencia núm. 292/2000, de 30 noviembre 2000.

Bibliografía.

– En torno a los principios de coordinación y colaboración y el carácter reservado de los datos tributarios. José Antonio Fernández Amor.
– Ficheros de titularidad pública: comunicación de datos entre administraciones públicas (1ª parte). Agustí Cerrillo i Martínez.
– Principios de la protección de datos: consentimiento del afectado. Las administraciones públicas y la excepción al principio de prestación del consentimiento por parte del interesado a la recogida y tratamiento de sus datos personales (2ª parte). Luis Miguel Arroyo Yanes.
– Definiciones: datos personales y libertades informativas. Medios de comunicación social como fuentes accesibles al público (1ª parte). Lorenzo Cotino Hueso.
– Definiciones: fuentes accesibles al público (2ª parte). María Nieves De la Serna Bilbao.
– La regulación sustantiva de los distintos instrumentos tecnológicos que pueden utilizarse en la actuación administrativa. Alberto Palomar Olmeda.

Artículo 22. Ficheros de las Fuerzas y Cuerpos de Seguridad.

1. Los ficheros creados por las Fuerzas y Cuerpos de Seguridad que contengan datos de carácter personal que, por haberse recogido para fines administrativos, deban ser objeto de registro permanente, estarán sujetos al régimen general de la presente Ley.

2. La recogida y tratamiento para fines policiales de datos de carácter personal por las Fuerzas y Cuerpos de Seguridad sin consentimiento de las personas afectadas están limitados a aquellos supuestos y categorías de datos que resulten necesarios para la prevención de un peligro real para la seguridad pública o para la represión de infracciones penales, debiendo ser almacenados en ficheros específicos establecidos al efecto, que deberán clasificarse por categorías en función de su grado de fiabilidad.

3. La recogida y tratamiento por las Fuerzas y Cuerpos de Seguridad de los datos, a que hacen referencia los apartados 2 y 3 del artículo 7, podrán realizarse exclusivamente en los supuestos en que sea absolutamente necesario para los fines de una investigación concreta, sin perjuicio del control de legalidad de la actuación administrativa o de la obligación de resolver las pretensiones formuladas en su caso por los interesados que corresponden a los órganos jurisdiccionales.

4. Los datos personales registrados con fines policiales se cancelarán cuando no sean necesarios para las averiguaciones que motivaron su almacenamiento.

A estos efectos, se considerará especialmente la edad del afectado y el carácter de los datos almacenados, la necesidad de mantener los datos hasta la conclusión de una investigación o procedimiento concreto, la resolución judicial firme, en especial la absolutoria, el indulto, la rehabilitación y la prescripción de responsabilidad.

Jurisprudencia.

– TS (Sala de lo Penal, Sección 1ª) Sentencia núm. 249/2008 de 20 mayo 2008, (RJ 2008, 4387).
– TC (Sala Segunda) Sentencia núm. 14/2003, de 28 enero 2003.

Bibliografía.

– «Hacking» legal al servicio de la investigación criminal: nuevos instrumentos para la investigación y prueba de la delincuencia informática. Juan Carlos Ortiz Pradillo.

Artículo 23. Excepciones a los derechos de acceso, rectificación y cancelación.

1. Los responsables de los ficheros que contengan los datos a que se refieren los apartados 2, 3 y 4 del artículo anterior podrán denegar el acceso, la rectificación o cancelación en función de los peligros que pudieran derivarse para la defensa del Estado o la seguridad pública, la protección de los derechos y libertades de terceros o las necesidades de las investigaciones que se estén realizando.

2. Los responsables de los ficheros de la Hacienda Pública podrán, igualmente, denegar el ejercicio de los derechos a que se refiere el apartado anterior cuando el mismo obstaculice las

actuaciones administrativas tendentes a asegurar el cumplimiento de las obligaciones tributarias y, en todo caso, cuando el afectado esté siendo objeto de actuaciones inspectoras.

3. El afectado al que se deniegue, total o parcialmente, el ejercicio de los derechos mencionados en los apartados anteriores podrá ponerlo en conocimiento del Director de la Agencia de Protección de Datos o del organismo competente de cada Comunidad Autónoma en el caso de ficheros mantenidos por Cuerpos de Policía propios de éstas, o por las Administraciones tributarias autonómicas, quienes deberán asegurarse de la procedencia o improcedencia de la denegación.

Jurisprudencia.

– AP Madrid (Sección 5ª) Auto de 11 enero 2002.

Bibliografía.

– Principios de la protección de datos: datos especialmente protegidos. La ley orgánica de protección de datos y los libros de bautismo (2ª parte). Beatriz González Moreno.

Artículo 24. Otras excepciones a los derechos de los afectados.

1. Lo dispuesto en los apartados 1 y 2 del artículo 5 no será aplicable a la recogida de datos cuando la información al afectado impida o dificulte gravemente el cumplimiento de las funciones de control y verificación de las Administraciones públicas o cuando afecte a la Defensa Nacional, a la seguridad pública o a la persecución de infracciones penales *o administrativas*.

Ap. 1, inciso destacado, «o administrativas» declarado inconstitucional y nulo por fallo de Sentencia Tribunal Constitucional de 30 noviembre núm. 292/2000. Recursos de Amparo núms. 1463/2000 (acum.).

2. Lo dispuesto en el artículo 15 y en el apartado 1 del artículo 16 no será de aplicación si, ponderados los intereses en presencia, resultase que los derechos que dichos preceptos conceden al afectado hubieran de ceder ante razones de interés público o ante intereses de terceros más dignos de protección. Si el órgano administrativo responsable del fichero invocase lo dispuesto en este apartado, dictará resolución motivada e instruirá al afectado del derecho que le asiste a poner la negativa en conocimiento del Director de la Agencia de Protección de Datos o, en su caso, del órgano equivalente de las Comunidades Autónomas.

Ap. 2 declarado inconstitucional y nulo por fallo de Sentencia Tribunal Constitucional de 30 noviembre núm. 292/2000. Recursos de Amparo núms. 1463/2000 (acum.).

Jurisprudencia.

– AP Madrid (Sección 5ª) Auto de 11 enero 2002 (JUR 2002, 95942).
– TC (Sala Pleno) Sentencia núm. 292/2000, de 30 noviembre 2000.

Bibliografía.

– Principios de la protección de datos: datos especialmente protegidos. La ley orgánica de protección de datos y los libros de bautismo (2ª parte). Beatriz González Moreno.

CAPÍTULO II

Ficheros de titularidad privada

⇒ Desarrollado por Tít. IV del Real Decreto 1720/2007, de 21 de diciembre.

Artículo 25. Creación.

Podrán crearse ficheros de titularidad privada que contengan datos de carácter personal cuando resulte necesario para el logro de la actividad u objeto legítimos de la persona, empresa o entidad titular y se respeten las garantías que esta Ley establece para la protección de las personas.

Bibliografía.

–Registros de morosos. Juan Manuel Fernández Martínez.
– Principios de la protección de datos: consentimiento del afectado. Los ficheros empresariales sobre trabajadores y los derechos de los mismos en el marco de la relación contractual con el empleador (3ª parte). Rodrigo Tascón López.

Artículo 26. Notificación e inscripción registral.

1. Toda persona o entidad que proceda a la creación de ficheros de datos de carácter personal lo notificará previamente a la Agencia de Protección de Datos.

2. Por vía reglamentaria se procederá a la regulación detallada de los distintos extremos que deba contener la notificación, entre los cuales figurarán necesariamente el responsable del fichero, la finalidad del mismo, su ubicación, el tipo de datos de carácter personal que contiene, las medidas de seguridad, con indicación del nivel básico, medio o alto exigible y las cesiones de datos de carácter personal que se prevean realizar y, en su caso, las transferencias de datos que se prevean a países terceros.

3. Deberán comunicarse a la Agencia de Protección de Datos los cambios que se produzcan en la finalidad del fichero automatizado, en su responsable y en la dirección de su ubicación.

4. El Registro General de Protección de Datos inscribirá el fichero si la notificación se ajusta a los requisitos exigibles.

En caso contrario podrá pedir que se completen los datos que falten o se proceda a su subsanación.

5. Transcurrido un mes desde la presentación de la solicitud de inscripción sin que la Agencia de Protección de Datos hubiera resuelto sobre la misma, se entenderá inscrito el fichero automatizado a todos los efectos.

⇒ Capítulo IV del Título IX del RD 1720/2007, de 21 de diciembre. Vid. parágrafo 27.3.
Artículos 60, 61 y 62 del RD 1720/2007, de 21 de diciembre. Vid. parágrafo 27.3.

Bibliografía.

– Principios de la protección de datos: consentimiento del afectado. Los ficheros empresariales sobre trabajadores y los derechos de los mismos en el marco de la relación contractual con el empleador (3ª parte). Rodrigo Tascón López.

Artículo 27. Comunicación de la cesión de datos.

1. El responsable del fichero, en el momento en que se efectúe la primera cesión de datos, deberá informar de ello a los afectados, indicando, asimismo, la finalidad del fichero, la naturaleza de los datos que han sido cedidos y el nombre y dirección del cesionario.

2. La obligación establecida en el apartado anterior no existirá en el supuesto previsto en los apartados 2, letras c), d), e) y 6 del artículo 11, ni cuando la cesión venga impuesta por ley.

⇒ Artículos 10 y 12 del RD 1720/2007, de 21 de diciembre. Vid. parágrafo 27.3.

Jurisprudencia.

– TS (Sala de lo Contencioso-Administrativo, Sección 6ª) Sentencia de 5 marzo 2009.

Bibliografía.

– Principios de protección de datos. Pedro A. De Miguel Asensio.

Artículo 28. Datos incluidos en las fuentes de acceso público.

1. Los datos personales que figuren en el censo promocional, o las listas de personas pertenecientes a grupos de profesionales a que se refiere el artículo 3 j) de esta Ley deberán limitarse a los que sean estrictamente necesarios para cumplir la finalidad a que se destina cada listado. La inclusión de datos adicionales por las entidades responsables del mantenimiento de dichas fuentes requerirá el consentimiento del interesado, que podrá ser revocado en cualquier momento.

2. Los interesados tendrán derecho a que la entidad responsable del mantenimiento de los listados de los Colegios profesionales indique gratuitamente que sus datos personales no pueden utilizarse para fines de publicidad o prospección comercial.

Los interesados tendrán derecho a exigir gratuitamente la exclusión de la totalidad de sus datos personales que consten en el censo promocional por las entidades encargadas del mantenimiento de dichas fuentes.

La atención a la solicitud de exclusión de la información innecesaria o de inclusión de la objeción al uso de los datos para fines de publicidad o venta a distancia deberá realizarse en el plazo de diez días respecto de las informaciones que se realicen mediante consulta o comunicación telemática y en la siguiente edición del listado cualquiera que sea el soporte en que se edite.

3. Las fuentes de acceso público que se editen en forma de libro o algún otro soporte físico, perderán el carácter de fuente accesible con la nueva edición que se publique.

En el caso de que se obtenga telemáticamente una copia de la lista en formato electrónico, ésta perderá el carácter de fuente de acceso público en el plazo de un año, contado desde el momento de su obtención.

4. Los datos que figuren en las guías de servicios de telecomunicaciones disponibles al público se regirán por su normativa específica.

⇒ Artículo 7 RD 1720/2007, de 21 de diciembre. Vid. parágrafo 27.3.

Jurisprudencia.

– AP Zaragoza (Sección 5ª) Sentencia de 22 febrero 2007 (AC 2007, 813).
– AN (Sala de lo Contencioso-Administrativo, Sección 1ª) Sentencia de 4 octubre 2006.

Artículo 29. Prestación de servicios de información sobre solvencia patrimonial y crédito.

1. Quienes se dediquen a la prestación de servicios de información sobre la solvencia patrimonial y el crédito sólo podrán tratar datos de carácter personal obtenidos de los registros y las fuentes accesibles al público establecidos al efecto o procedentes de informaciones facilitadas por el interesado o con su consentimiento.

2. Podrán tratarse también datos de carácter personal relativos al cumplimiento o incumplimiento de obligaciones dinerarias facilitados por el acreedor o por quien actúe por su cuenta o interés. En estos casos se notificará a los interesados respecto de los que hayan registrado datos de carácter personal en ficheros, en el plazo de treinta días desde dicho registro, una referencia de los que hubiesen sido incluidos y se les informará de su derecho a recabar información de la totalidad de ellos, en los términos establecidos por la presente Ley.

3. En los supuestos a que se refieren los dos apartados anteriores, cuando el interesado lo solicite, el responsable del tratamiento le comunicará los datos, así como las evaluaciones y apreciaciones que sobre el mismo hayan sido comunicadas durante los últimos seis meses y el nombre y dirección de la persona o entidad a quien se hayan revelado los datos.

4. Sólo se podrán registrar y ceder los datos de carácter personal que sean determinantes para enjuiciar la solvencia económica de los interesados y que no se refieran, cuando sean adversos, a más de seis años, siempre que respondan con veracidad a la situación actual de aquéllos.

⇒ Exposición de Motivos del RD 1720/2007, de 21 de diciembre. Vid. parágrafo 27.3.

Jurisprudencia.

– TS (Sala de lo Civil, Sección 1ª) Sentencia núm. 226/2012 de 9 abril 2012 (RJ 2012, 4638).
– AP Zaragoza (Sección 4ª) Sentencia de 15 febrero 2012 (JUR 2012, 94029).
– AN (Sala de lo Contencioso-Administrativo, Sección 1ª) Sentencia de 29 septiembre 2011 (JUR 2011, 354933).
– Islas Baleares (Sección 3ª) Sentencia de 15 septiembre 2011 (AC 2011, 2163).
– AP Madrid (Sección 19ª) Sentencia de 24 septiembre 2010 (AC 2010, 1871).
– AP Santa Cruz de Tenerife (Sección 4ª) Sentencia de 9 diciembre 2009 (AC 2010, 773).
– AP Madrid (Sección 12ª) Sentencia de 18 junio 2009 (AC 2009, 1671).
– AP Zaragoza (Sección 5ª) Sentencia de 19 septiembre 2008 (JUR 2008, 360878).
– AP Zaragoza (Sección 5ª) Sentencia de 22 febrero 2007 (AC 2007, 813).
– JPI Madrid, núm. 17 Sentencia de 15 diciembre 2006 (JUR 2007, 43930).
– AP Zaragoza (Sección 4ª) Sentencia de 9 febrero 2006 (AC 2006, 465).
– AP Madrid (Sección 25ª) Sentencia de 15 noviembre 2005 (AC 2005, 2028).
– AN (Sala de lo Contencioso-Administrativo, Sección 1ª) Sentencia de 6 abril 2005 (JUR 2006, 238705).
– AN (Sala de lo Contencioso-Administrativo, Sección 1ª) Sentencia de 12 mayo 2004 (JUR 2004, 246438).
– AP Badajoz (Sección 1ª) Sentencia de 10 noviembre 2003 (AC 2009, 2128).
– AP Madrid (Sección 10ª) Sentencia de 18 octubre 2003 (JUR 2004, 87527).
– AP Segovia, Sentencia de 25 abril 2002.

Bibliografía.

– Ficheros de solvencia patrimonial y de crédito: cuestiones civiles y su apreciación por los tribunales del orden Contencioso-Administrativo. Carmen Pérez de Ontiveros Baquero.
– Data breach notification, procedimiento sancionador y derecho a no confesarse culpable. Santiago Farré Tous.
– Entidades financieras, privacidad y protección de datos. Alfonso Ortega Giménez.
José Antonio González Martínez.
– Registros de morosos. Juan Manuel Fernández Martínez.
– Denegación de crédito al consumidor y protección de datos personales. Mª de Lourdes Ferrando Villalba.
– Ficheros de titularidad privada: prestación de servicios de información sobre solvencia patrimonial y crédito (3ª parte). Miguel Geijo Castany.
– Ficheros de titularidad privada: prestación de servicios de información sobre solvencia patrimonial y crédito (2ª parte). Miguel Geijo Castany.
– Ficheros de titularidad privada: prestación de servicios de información sobre solvencia patrimonial y crédito (1ª parte). Miguel Geijo Castany.
– Definiciones: fuentes accesibles al público (2ª parte). María Nieves De la Serna Bilbao.
– Definiciones: fuentes accesibles al público (1ª parte). María Nieves De la Serna Bilbao.

Artículo 30. Tratamientos con fines de publicidad y de prospección comercial.

1. Quienes se dediquen a la recopilación de direcciones, reparto de documentos, publicidad, venta a distancia, prospección comercial y otras actividades análogas, utilizarán nombres y direcciones u otros datos de carácter personal cuando los mismos figuren en fuentes accesibles al público o cuando hayan sido facilitados por los propios interesados u obtenidos con su consentimiento.

2. Cuando los datos procedan de fuentes accesibles al público, de conformidad con lo establecido en el párrafo segundo del artículo 5.5 de esta Ley, en cada comunicación que se dirija al interesado se informará del origen de los datos y de la identidad del responsable del tratamiento, así como de los derechos que le asisten.

3. En el ejercicio del derecho de acceso los interesados tendrán derecho a conocer el origen de sus datos de carácter personal, así como del resto de información a que se refiere el artículo 15.

4. Los interesados tendrán derecho a oponerse, previa petición y sin gastos, al tratamiento de

los datos que les conciernan, en cuyo caso serán dados de baja del tratamiento, cancelándose las informaciones que sobre ellos figuren en aquél, a su simple solicitud.

🕮 *Bibliografía.*

– Principios de protección de datos. Pedro A. De Miguel Asensio.
– Ficheros de titularidad privada: tratamientos con fines de publicidad y de prospección comercial (3ª parte). Miguel Ángel Pendón Meléndez.
– Ficheros de titularidad privada: tratamientos con fines de publicidad y de prospección comercial (2ª parte). Miguel Ángel Pendón Meléndez.
– Ficheros de titularidad privada: tratamientos con fines de publicidad y de prospección comercial (1ª parte). Miguel Ángel Pendón Meléndez.
– Definiciones: fuentes accesibles al público (1ª parte). María Nieves De la Serna Bilbao.

Artículo 31. Censo promocional.

1. Quienes pretendan realizar permanente o esporádicamente la actividad de recopilación de dirección, reparto de documentos, publicidad, venta a distancia, prospección comercial u otras actividades análogas, podrán solicitar del Instituto Nacional de Estadística o de los órganos equivalentes de las Comunidades Autónomas una copia del censo promocional, formado con los datos de nombre, apellidos y domicilio que constan en el censo electoral.

2. El uso de cada lista de censo promocional tendrá un plazo de vigencia de un año. Transcurrido el plazo citado, la lista perderá su carácter de fuente de acceso público.

3. Los procedimientos mediante los que los interesados podrán solicitar no aparecer en el censo promocional se regularán reglamentariamente. Entre estos procedimientos, que serán gratuitos para los interesados, se incluirá el documento de empadronamiento. Trimestralmente se editará una lista actualizada del censo promocional, excluyendo los nombres y domicilio de los que así lo hayan solicitado.

4. Se podrá exigir una contraprestación por la facilitación de la citada lista en soporte informático.

⇒ Artículos 45-51 del RD 1720/2007, de 21 de diciembre. Vid. parágrafo 27.3.

Artículo 32. Códigos tipo.

1. Mediante acuerdos sectoriales, convenios administrativos o decisiones de empresa, los responsables de tratamientos de titularidad pública y privada, así como las organizaciones en que se agrupan, podrán formular códigos tipo que establezcan las condiciones de organización, régimen de funcionamiento, procedimientos aplicables, normas de seguridad del entorno, programas o equipos, obligaciones de los implicados en el tratamiento y uso de la información personal, así como las garantías, en su ámbito, para el ejercicio de los derechos de las personas con pleno respeto a los principios y disposiciones de la presente Ley y sus normas de desarrollo.

2. Los citados códigos podrán contener o no reglas operacionales detalladas de cada sistema particular y estándares técnicos de aplicación.

En el supuesto de que tales reglas o estándares no se incorporen directamente al código, las instrucciones u órdenes que los establecieran deberán respetar los principios fijados en aquél.

3. Los códigos tipo tendrán el carácter de códigos deontológicos o de buena práctica profesional, debiendo ser depositados o inscritos en el Registro General de Protección de Datos y, cuando corresponda, en los creados a estos efectos por las Comunidades Autónomas, de acuerdo con el artículo 41. El Registro General de Protección de Datos podrá denegar la inscripción cuando considere que no se ajusta a las disposiciones legales y reglamentarias sobre la materia, debiendo, en este caso, el Director de la Agencia de Protección de Datos requerir a los solicitantes para que efectúen las correcciones oportunas.

⇒ Artículo 27 Directiva 95/46/CE.
Artículos 68 y 70 Ley 30/1992 de 26 de noviembre. Vid. parágrafo 29.2.

TÍTULO V

MOVIMIENTO INTERNACIONAL DE DATOS

⇒ El 23 de septiembre de 1980 se hicieron efectivas como recomendaciones del Consejo de la OCDE, las Directrices sobre Protección de la Privacidad y Flujos Transfronterizos de Datos Personales.
Convenio 108 adoptado por el Consejo de Europa el 28 de enero de 1981.
Artículo 23 de la Directiva 95/46/CE.
Artículo 5 apartado s) del RD 1720/2007, de 21 de diciembre. Vid. parágrafo 27.3.

Artículo 33. Norma general.

1. No podrán realizarse transferencias temporales ni definitivas de datos de carácter personal que hayan sido objeto de tratamiento o hayan sido recogidos para someterlos a dicho tratamiento con destino a países que no proporcionen un nivel de protección equiparable al que presta la presente Ley, salvo que, además de haberse observado lo dispuesto en ésta, se obtenga autorización previa del Director de la Agencia de Protección de Datos, que sólo podrá otorgarla si se obtienen garantías adecuadas.

2. El carácter adecuado del nivel de protección que ofrece el país de destino se evaluará por la Agencia de Protección de Datos atendiendo a todas las circunstancias que concurran en la transferencia o categoría de transferencia de datos. En particular, se tomará en consideración la naturaleza de los datos, la finalidad y la duración del tratamiento o de los tratamientos previstos, el país de origen y el país de destino final, las normas de derecho, generales o sectoriales, vigentes en el país tercero de que se trate, el contenido de los informes de la Comisión de la Unión Europea, así como las normas profesionales y las medidas de seguridad en vigor en dichos países.

🕮 *Bibliografía.*

– La protección de los datos de carácter personal en las telecomunicaciones. José Carlos Erdozáin López.
– Transferencias internacionales de datos. Pedro A. De Miguel Asensio.
– Movimiento internacional de datos: las transferencias internacionales de datos personales (2ª parte). Cecilia Álvarez Rigaudias.
– Movimiento internacional de datos: las transferencias internacionales de datos personales (1ª parte). Cecilia Álvarez Rigaudias.

Artículo 34. Excepciones.

Lo dispuesto en el artículo anterior no será de aplicación:

a) Cuando la transferencia internacional de datos de carácter personal resulte de la aplicación de tratados o convenios en los que sea parte España.

b) Cuando la transferencia se haga a efectos de prestar o solicitar auxilio judicial internacional.

c) Cuando la transferencia sea necesaria para la prevención o para el diagnóstico médico, la prestación de asistencia sanitaria o tratamiento médico o la gestión de servicios sanitarios.

d) Cuando se refiera a transferencias dinerarias conforme a su legislación específica.

e) Cuando el afectado haya dado su consentimiento inequívoco a la transferencia prevista.

f) Cuando la transferencia sea necesaria para la ejecución de un contrato entre el afectado y el responsable del fichero o para la adopción de medidas precontractuales adoptadas a petición del afectado.

g) Cuando la transferencia sea necesaria para la celebración o ejecución de un contrato celebrado o por celebrar, en interés del afectado, por el responsable del fichero y un tercero.

h) Cuando la transferencia sea necesaria o legalmente exigida para la salvaguarda de un interés público. Tendrá esta consideración la transferencia solicitada por una Administración fiscal o aduanera para el cumplimiento de sus competencias.

i) Cuando la transferencia sea precisa para el reconocimiento, ejercicio o defensa de un derecho en un proceso judicial.

j) Cuando la transferencia se efectúe, a petición de persona con interés legítimo, desde un Registro público y aquélla sea acorde con la finalidad del mismo.

k) Cuando la transferencia tenga como destino un Estado miembro de la Unión Europea, o un Estado respecto del cual la Comisión de las Comunidades Europeas, en el ejercicio de sus competencias, haya declarado que garantiza un nivel de protección adecuado.

🕮 *Bibliografía.*

– La protección de los datos de carácter personal en las telecomunicaciones. José Carlos Erdozáin López.
– Transferencias internacionales de datos. Pedro A. De Miguel Asensio.
– Movimiento internacional de datos: las transferencias internacionales de datos personales (2ª parte). Cecilia Álvarez Rigaudias.
– Movimiento internacional de datos: las transferencias internacionales de datos personales (1ª parte). Cecilia Álvarez Rigaudias.

TÍTULO VI

AGENCIA DE PROTECCIÓN DE DATOS

⇒ Desarrollado por Tít. IX del Real Decreto 1720/2007, de 21 de diciembre. Vid. parágrafo 27.3.
Artículo 28.1 Directiva 95/46/CE.

Artículo 35. Naturaleza y régimen jurídico.

1. La Agencia de Protección de Datos es un ente de derecho público, con personalidad jurídica propia y plena capacidad pública y privada, que actúa con plena independencia de las Administraciones públicas en el ejercicio de sus funciones. Se regirá por lo dispuesto en la presente Ley y en un Estatuto propio, que será aprobado por el Gobierno.

2. En el ejercicio de sus funciones públicas, y en defecto de lo que disponga la presente Ley y sus disposiciones de desarrollo, la Agencia de Protección de Datos actuará de conformidad con la Ley 30/1992, de 26 de noviembre, de Régimen Jurídico de las Administraciones Públicas y del Procedimiento Administrativo Común. En sus adquisiciones patrimoniales y contratación estará sujeta al derecho privado.

3. Los puestos de trabajo de los órganos y servicios que integren la Agencia de Protección de Datos serán desempeñados por funcionarios de las Administraciones públicas y por personal contratado al efecto, según la naturaleza de las funciones asignadas a cada puesto de trabajo. Este personal está obligado a guardar secreto de los datos de carácter personal de que conozca en el desarrollo de su función.

4. La Agencia de Protección de Datos contará, para el cumplimiento de sus fines, con los siguientes bienes y medios económicos:

a) Las asignaciones que se establezcan anualmente con cargo a los Presupuestos Generales del Estado.

b) Los bienes y valores que constituyan su patrimonio, así como los productos y rentas del mismo.

c) Cualesquiera otros que legalmente puedan serle atribuidos.

5. La Agencia de Protección de Datos elaborará y aprobará con carácter anual el correspondiente anteproyecto de presupuesto y lo remitirá al Gobierno para que sea integrado, con la debida independencia, en los Presupuestos Generales del Estado.

Jurisprudencia.

– TS (Sala de lo Civil, Sección 1ª) Sentencia núm. 189/2011 de 30 marzo 2011 (RJ 2011, 3134).
– TSJ Andalucía, Sevilla (Sala de lo Social, Sección 1ª) Sentencia núm. 2679/2010 de 5 octubre 2010 (AS 2010, 2655).

Artículo 36. El Director.

1. El Director de la Agencia de Protección de Datos dirige la Agencia y ostenta su representación. Será nombrado, de entre quienes componen el Consejo Consultivo, mediante Real Decreto, por un período de cuatro años.

2. Ejercerá sus funciones con plena independencia y objetividad y no estará sujeto a instrucción alguna en el desempeño de aquéllas.

En todo caso, el Director deberá oír al Consejo Consultivo en aquellas propuestas que éste le realice en el ejercicio de sus funciones.

3. El Director de la Agencia de Protección de Datos sólo cesará antes de la expiración del período a que se refiere el apartado 1, a petición propia o por separación acordada por el Gobierno, previa instrucción de expediente, en el que necesariamente serán oídos los restantes miembros del Consejo Consultivo, por incumplimiento grave de sus obligaciones, incapacidad sobrevenida para el ejercicio de su función, incompatibilidad o condena por delito doloso.

4. El Director de la Agencia de Protección de Datos tendrá la consideración de alto cargo y quedará en la situación de servicios especiales si con anterioridad estuviera desempeñando una función pública. En el supuesto de que sea nombrado para el cargo algún miembro de la carrera judicial o fiscal, pasará asimismo a la situación administrativa de servicios especiales.

Artículo 37. Funciones.

1. Son funciones de la Agencia de Protección de Datos:

a) Velar por el cumplimiento de la legislación sobre protección de datos y controlar su aplicación, en especial en lo relativo a los derechos de información, acceso, rectificación, oposición y cancelación de datos.

b) Emitir las autorizaciones previstas en la Ley o en sus disposiciones reglamentarias.

c) Dictar, en su caso, y sin perjuicio de las competencias de otros órganos, las instrucciones precisas para adecuar los tratamientos a los principios de la presente Ley.

⇒ Apartado c) desarrollado por Instrucción 1/2000, de 1 de diciembre.

d) Atender las peticiones y reclamaciones formuladas por las personas afectadas.

e) Proporcionar información a las personas acerca de sus derechos en materia de tratamiento de los datos de carácter personal.

f) Requerir a los responsables y los encargados de los tratamientos, previa audiencia de éstos, la adopción de las medidas necesarias para la adecuación del tratamiento de datos a las disposiciones de esta Ley y, en su caso, ordenar la cesación de los tratamientos y la cancelación de los ficheros, cuando no se ajuste a sus disposiciones.

g) Ejercer la potestad sancionadora en los términos previstos por el Título VII de la presente Ley.

h) Informar, con carácter preceptivo, los proyectos de disposiciones generales que desarrollen esta Ley.

i) Recabar de los responsables de los ficheros cuanta ayuda e información estime necesaria para el desempeño de sus funciones.

j) Velar por la publicidad de la existencia de los ficheros de datos con carácter personal, a cuyo efecto publicará periódicamente una relación de dichos ficheros con la información adicional que el Director de la Agencia determine.

k) Redactar una memoria anual y remitirla al Ministerio de Justicia.

l) Ejercer el control y adoptar las autorizaciones que procedan en relación con los movimientos internacionales de datos, así como desempeñar las funciones de cooperación internacional en materia de protección de datos personales.

m) Velar por el cumplimiento de las disposiciones que la Ley de la Función Estadística Pública establece respecto a la recogida de datos estadísticos y al secreto estadístico, así como dictar las instrucciones precisas, dictaminar sobre las condiciones de seguridad de los ficheros constituidos con fines exclusivamente estadísticos y ejercer la potestad a la que se refiere el artículo 46.

n) Cuantas otras le sean atribuidas por normas legales o reglamentarias.

Ap. 1 renumerado por art. 82.1 de Ley núm. 62/2003, de 30 diciembre. Su anterior numeración era Párr. único.

2. Las resoluciones de la Agencia Española de Protección de Datos se harán públicas, una vez hayan sido notificadas a los interesados. La publicación se realizará preferentemente a través de medios informáticos o telemáticos.

Reglamentariamente podrán establecerse los términos en que se lleve a cabo la publicidad de las citadas resoluciones.

Lo establecido en los párrafos anteriores no será aplicable a las resoluciones referentes a la inscripción de un fichero o tratamiento en el Registro General de Protección de Datos ni a aquéllas por las que se resuelva la inscripción en el mismo de los Códigos tipo, regulados por el artículo 32 de esta Ley Orgánica.

Ap. 2 añadido por art. 82.1 de Ley núm. 62/2003, de 30 diciembre.

Jurisprudencia.

– TS (Sala de lo Civil, Sección 1ª) Sentencia núm. 189/2011 de 30 marzo 2011 (RJ 2011, 3134).
– TSJ Andalucía, Sevilla (Sala de lo Social, Sección 1ª) Sentencia núm. 2679/2010 de 5 octubre 2010 (AS 2010, 2655).
– AP Madrid (Sección 10ª) Sentencia de 25 mayo 2009.

Bibliografía.

– Análisis de la doctrina administrativa de la Agencia Española de Protección de Datos en relación con el tratamiento de imágenes a través de sistemas de videovigilancia. Reyes Bermejo Bosch.
– Comentario al art. 199 del CP. Ramón García Albero.

Artículo 38. Consejo Consultivo.

El Director de la Agencia de Protección de Datos estará asesorado por un Consejo Consultivo compuesto por los siguientes miembros:

Un Diputado, propuesto por el Congreso de los Diputados.

Un Senador, propuesto por el Senado.

Un representante de la Administración Central, designado por el Gobierno.

Un representante de la Administración Local, propuesto por la Federación Española de Municipios y Provincias.

Un miembro de la Real Academia de la Historia, propuesto por la misma.

Un experto en la materia, propuesto por el Consejo Superior de Universidades.

Un representante de los usuarios y consumidores, seleccionado del modo que se prevea reglamentariamente.

Un representante de cada Comunidad Autónoma que haya creado una agencia de protección de datos en su ámbito territorial, propuesto de acuerdo con el procedimiento que establezca la respectiva Comunidad Autónoma.

Un representante del sector de ficheros privados, para cuya propuesta se seguirá el procedimiento que se regule reglamentariamente.

El funcionamiento del Consejo Consultivo se regirá por las normas reglamentarias que al efecto se establezcan.

Artículo 39. El Registro General de Protección de Datos.

1. El Registro General de Protección de Datos es un órgano integrado en la Agencia de Protección de Datos.

2. Serán objeto de inscripción en el Registro General de Protección de Datos:

a) Los ficheros de que sean titulares las Administraciones públicas.

b) Los ficheros de titularidad privada.

c) Las autorizaciones a que se refiere la presente Ley.

d) Los códigos tipo a que se refiere el artículo 32 de la presente Ley.

e) Los datos relativos a los ficheros que sean necesarios para el ejercicio de los derechos de información, acceso, rectificación, cancelación y oposición.

3. Por vía reglamentaria se regulará el procedimiento de inscripción de los ficheros, tanto de titularidad pública como de titularidad privada, en el Registro General de Protección de Datos, el contenido de la inscripción, su modificación, cancelación, reclamaciones y recursos contra las resoluciones correspondientes y demás extremos pertinentes.

Bibliografía.

– Data breach notification, procedimiento sancionador y derecho a no confesarse culpable. Santiago FARRÉ TOUS.

Artículo 40. Potestad de inspección.

1. Las autoridades de control podrán inspeccionar los ficheros a que hace referencia la presente Ley, recabando cuantas informaciones precisen para el cumplimiento de sus cometidos.

A tal efecto, podrán solicitar la exhibición o el envío de documentos y datos y examinarlos en el lugar en que se encuentren depositados, así como inspeccionar los equipos físicos y lógicos utilizados para el tratamiento de los datos, accediendo a los locales donde se hallen instalados.

2. Los funcionarios que ejerzan la inspección a que se refiere el apartado anterior tendrán la consideración de autoridad pública en el desempeño de sus cometidos.

Estarán obligados a guardar secreto sobre las informaciones que conozcan en el ejercicio de las mencionadas funciones, incluso después de haber cesado en las mismas.

Artículo 41. Órganos correspondientes de las Comunidades Autónomas.

1. Las funciones de la Agencia de Protección de Datos reguladas en el artículo 37, a excepción de las mencionadas en los apartados j), k) y l), y en los apartados f) y g) en lo que se refiere a las transferencias internacionales de datos, así como en los artículos 46 y 49, en relación con sus específicas competencias serán ejercidas, cuando afecten a ficheros de datos de carácter personal creados o gestionados por las Comunidades Autónomas y por la Administración Local de su ámbito territorial, por los órganos correspondientes de cada Comunidad, que tendrán la consideración de autoridades de control, a los que garantizarán plena independencia y objetividad en el ejercicio de su cometido.

2. Las Comunidades Autónomas podrán crear y mantener sus propios registros de ficheros para el ejercicio de las competencias que se les reconoce sobre los mismos.

3. El Director de la Agencia de Protección de Datos podrá convocar regularmente a los órganos correspondientes de las Comunidades Autónomas a efectos de cooperación institucional y coordinación de criterios o procedimientos de actuación. El Director de la Agencia de Protección de Datos y los órganos correspondientes de las Comunidades Autónomas podrán solicitarse mutuamente la información necesaria para el cumplimiento de sus funciones.

Artículo 42. Ficheros de las Comunidades Autónomas en materia de su exclusiva competencia.

1. Cuando el Director de la Agencia de Protección de Datos constate que el mantenimiento o uso de un determinado fichero de las Comunidades Autónomas contraviene algún precepto de esta Ley en materia de su exclusiva competencia podrá requerir a la Administración correspondiente que se adopten las medidas correctoras que determine en el plazo que expresamente se fije en el requerimiento.

2. Si la Administración pública correspondiente no cumpliera el requerimiento formulado, el Director de la Agencia de Protección de Datos podrá impugnar la resolución adoptada por aquella Administración.

TÍTULO VII

INFRACCIONES Y SANCIONES

⇒ Artículo 25.1 Constitución Española.
Título X (artículos 197-200) del Código Penal.
Artículos 127-133 de la Ley 30/1992, de 26 de noviembre. Vid. parágrafo 29.2.
Artículo 5.1 q) del RD 1720/2007, de 21 de diciembre. Vid. parágrafo 27.3.
Ley 34/2002, de 11 de julio.
Ley 32/2003, de 3 de noviembre, General de Telecomunicaciones.

Artículo 43. Responsables.

1. Los responsables de los ficheros y los encargados de los tratamientos estarán sujetos al régimen sancionador establecido en la presente Ley.

2. Cuando se trate de ficheros de titularidad pública se estará, en cuanto al procedimiento y a las sanciones, a lo dispuesto en los artículos 46 y 48 de la presente Ley.

✐ Ap. 2 modificado por disp. final 56.1 de Ley núm. 2/2011, de 4 marzo.

Jurisprudencia.

– AN (Sala de lo Contencioso-Administrativo, Sección 1ª) Sentencia de 27 enero 2012 (RJCA 2012, 261).
– TS (Sala de lo Contencioso-Administrativo, Sección 6ª) Sentencia de 26 abril 2005 (RJ 2005, 3928).
– AN (Sala de lo Contencioso-Administrativo, Sección 1ª) Sentencia de 20 abril 2005 (JUR 2006, 238659).
– AN (Sala de lo Contencioso-Administrativo, Sección 1ª) Sentencia de 26 mayo 2004.

Bibliografía.

– Infracciones y sanciones: responsables y encargados del tratamiento (2ª parte). Emilio Suñé Llinás. Francisco José Santamaría Ramos.
– Infracciones y sanciones: responsables y encargados del tratamiento (1ª parte). Emilio Suñé Llinás. Francisco José Santamaría Ramos.
– Definiciones: el concepto de fichero en la normativa sobre protección de datos. Miguel Ángel Dávara Rodríguez.

Artículo 44. Tipos de infracciones.

1. Las infracciones se calificarán como leves, graves o muy graves.

2. Son infracciones leves:

a) No remitir a la Agencia Española de Protección de Datos las notificaciones previstas en esta Ley o en sus disposiciones de desarrollo.

b) No solicitar la inscripción del fichero de datos de carácter personal en el Registro General de Protección de Datos.

c) El incumplimiento del deber de información al afectado acerca del tratamiento de sus datos de carácter personal cuando los datos sean recabados del propio interesado.

d) La transmisión de los datos a un encargado del tratamiento sin dar cumplimiento a los deberes formales establecidos en el artículo 12 de esta Ley.

✐ Ap. 2 modificado por disp. final 56.2 de Ley núm. 2/2011, de 4 marzo.

3. Son infracciones graves:

a) Proceder a la creación de ficheros de titularidad pública o iniciar la recogida de datos de carácter personal para los mismos, sin autorización de disposición general, publicada en el "Boletín Oficial del Estado" o diario oficial correspondiente.

b) Tratar datos de carácter personal sin recabar el consentimiento de las personas afectadas, cuando el mismo sea necesario conforme a lo dispuesto en esta Ley y sus disposiciones de desarrollo.

c) Tratar datos de carácter personal o usarlos posteriormente con conculcación de los principios

y garantías establecidos en el artículo 4 de la presente Ley y las disposiciones que lo desarrollan, salvo cuando sea constitutivo de infracción muy grave.

d) La vulneración del deber de guardar secreto acerca del tratamiento de los datos de carácter personal al que se refiere el artículo 10 de la presente Ley.

e) El impedimento o la obstaculización del ejercicio de los derechos de acceso, rectificación, cancelación y oposición.

f) El incumplimiento del deber de información al afectado acerca del tratamiento de sus datos de carácter personal cuando los datos no hayan sido recabados del propio interesado.

g) El incumplimiento de los restantes deberes de notificación o requerimiento al afectado impuestos por esta Ley y sus disposiciones de desarrollo.

h) Mantener los ficheros, locales, programas o equipos que contengan datos de carácter personal sin las debidas condiciones de seguridad que por vía reglamentaria se determinen.

i) No atender los requerimientos o apercibimientos de la Agencia Española de Protección de Datos o no proporcionar a aquélla cuantos documentos e informaciones sean solicitados por la misma.

j) La obstrucción al ejercicio de la función inspectora.

k) La comunicación o cesión de los datos de carácter personal sin contar con legitimación para ello en los términos previstos en esta Ley y sus disposiciones reglamentarias de desarrollo, salvo que la misma sea constitutiva de infracción muy grave.

✎ Ap. 3 modificado por disp. final 56.2 de Ley núm. 2/2011, de 4 marzo.

4. Son infracciones muy graves:

a) La recogida de datos en forma engañosa o fraudulenta.

b) Tratar o ceder los datos de carácter personal a los que se refieren los apartados 2, 3 y 5 del artículo 7 de esta Ley salvo en los supuestos en que la misma lo autoriza o violentar la prohibición contenida en el apartado 4 del artículo 7.

c) No cesar en el tratamiento ilícito de datos de carácter personal cuando existiese un previo requerimiento del Director de la Agencia Española de Protección de Datos para ello.

d) La transferencia internacional de datos de carácter personal con destino a países que no proporcionen un nivel de protección equiparable sin autorización del Director de la Agencia Española de Protección de Datos salvo en los supuestos en los que conforme a esta Ley y sus disposiciones de desarrollo dicha autorización no resulta necesaria.

✎ Ap. 4 modificado por disp. final 56.2 de Ley núm. 2/2011, de 4 marzo.

Jurisprudencia.

– AN (Sala de lo Contencioso-Administrativo, Sección 1ª) Sentencia de 16 diciembre 2011 (RJCA 2012, 22).
– TS (Sala de lo Contencioso-Administrativo, Sección 6ª) Sentencia de 12 diciembre 2011 (RJ 2012, 2682).
– AN (Sala de lo Contencioso-Administrativo, Sección 1ª) Sentencia de 2 diciembre 2011 (JUR 2012, 655).
– AN (Sala de lo Contencioso-Administrativo, Sección 1ª) Sentencia de 17 noviembre 2011 (RJCA 2011, 901).
– AN (Sala de lo Contencioso-Administrativo, Sección 1ª) Sentencia de 4 noviembre 2011 (JUR 2011, 408953).
– AN (Sala de lo Contencioso-Administrativo, Sección 1ª) Sentencia de 27 octubre 2011 (JUR 2011, 397901).
– AN (Sala de lo Contencioso-Administrativo, Sección 1ª) Sentencia de 22 septiembre 2011 (RJCA 2011, 730).
– TS (Sala de lo Contencioso-Administrativo, Sección 6ª) Sentencia de 27 mayo 2011 (RJ 2011, 4803).
– TS (Sala de lo Contencioso-Administrativo, Sección 6ª) Sentencia de 20 mayo 2011 (RJ 2011, 4569).
– AN (Sala de lo Contencioso-Administrativo, Sección 1ª) Sentencia de 14 abril 2011 (RJCA 2011, 427).
– TS (Sala de lo Contencioso-Administrativo, Sección 6ª) Sentencia de 23 febrero 2011 (RJ 2011, 1620).
– TS (Sala de lo Contencioso-Administrativo, Sección 6ª) Sentencia de 22 febrero 2011 (RJ 2011, 1276).
– AN (Sala de lo Contencioso-Administrativo, Sección 1ª) Sentencia de 18 febrero 2011 (RJCA 2011, 100).
– AN (Sala de lo Contencioso-Administrativo, Sección 1ª) Sentencia de 10 febrero 2011 (RJCA 2011, 97).
– AN (Sala de lo Contencioso-Administrativo, Sección 1ª) Sentencia de 3 enero 2011 (JUR 2011, 33221).
– AN (Sala de lo Contencioso-Administrativo, Sección 1ª) Sentencia de 23 diciembre 2010 (JUR 2011, 21872).
– TS (Sala de lo Contencioso-Administrativo, Sección 6ª) Sentencia de 2 junio 2010 (RJ 2010, 2516).
– TS (Sala de lo Contencioso-Administrativo, Sección 6ª) Sentencia de 19 mayo 2010.

Bibliografía.

– Data breach notification, procedimiento sancionador y derecho a no confesarse culpable. Santiago Farré Tous.
– ¿Cómo llegar al consumidor? entre la protección de datos y la Legislación sobre la Sociedad de la Información. Mònica Vilasau Solana.
– Principios de protección de datos. Pedro A. De Miguel Asensio.
– Infracciones y sanciones: tipo de infracciones y procedimiento sancionador (2ª parte). Agustín E. De Asís Roig. F. J. González Espadas.
– Infracciones y sanciones: tipo de infracciones y procedimiento sancionador (1ª parte). Agustín E. De Asís Roig. F. J. González Espadas.
– Definiciones: fuentes accesibles al público (2ª parte). María Nieves De la Serna Bilbao.

Artículo 45. Tipo de sanciones.

1. Las infracciones leves serán sancionadas con multa de 900 a 40.000 euros.

✐ Ap. 1 modificado por disp. final 56.3 de Ley núm. 2/2011, de 4 marzo.

2. Las infracciones graves serán sancionadas con multa de 40.001 a 300.000 euros.

✐ Ap. 2 modificado por disp. final 56.3 de Ley núm. 2/2011, de 4 marzo.

3. Las infracciones muy graves serán sancionadas con multa de 300.001 a 600.000 euros.

✐ Ap. 3 modificado por disp. final 56.3 de Ley núm. 2/2011, de 4 marzo.

4. La cuantía de las sanciones se graduará atendiendo a los siguientes criterios:

a) El carácter continuado de la infracción.

b) El volumen de los tratamientos efectuados.

c) La vinculación de la actividad del infractor con la realización de tratamientos de datos de carácter personal.

d) El volumen de negocio o actividad del infractor.

e) Los beneficios obtenidos como consecuencia de la comisión de la infracción.

f) El grado de intencionalidad.

g) La reincidencia por comisión de infracciones de la misma naturaleza.

h) La naturaleza de los perjuicios causados a las personas interesadas o a terceras personas.

i) La acreditación de que con anterioridad a los hechos constitutivos de infracción la entidad imputada tenía implantados procedimientos adecuados de actuación en la recogida y tratamiento de los datos de carácter personal, siendo la infracción consecuencia de una anomalía en el funcionamiento de dichos procedimientos no debida a una falta de diligencia exigible al infractor.

j) Cualquier otra circunstancia que sea relevante para determinar el grado de antijuridicidad y de culpabilidad presentes en la concreta actuación infractora.

✐ Ap. 4 modificado por disp. final 56.3 de Ley núm. 2/2011, de 4 marzo.

5. El órgano sancionador establecerá la cuantía de la sanción aplicando la escala relativa a la clase de infracciones que preceda inmediatamente en gravedad a aquella en que se integra la considerada en el caso de que se trate, en los siguientes supuestos:

a) Cuando se aprecie una cualificada disminución de la culpabilidad del imputado o de la antijuridicidad del hecho como consecuencia de la concurrencia significativa de varios de los criterios enunciados en el apartado 4 de este artículo.

b) Cuando la entidad infractora haya regularizado la situación irregular de forma diligente.

c) Cuando pueda apreciarse que la conducta del afectado ha podido inducir a la comisión de la infracción.

d) Cuando el infractor haya reconocido espontáneamente su culpabilidad.

e) Cuando se haya producido un proceso de fusión por absorción y la infracción fuese anterior a dicho proceso, no siendo imputable a la entidad absorbente.

✐ Ap. 5 modificado por disp. final 56.3 de Ley núm. 2/2011, de 4 marzo.

6. Excepcionalmente el órgano sancionador podrá, previa audiencia de los interesados y atendida la naturaleza de los hechos y la concurrencia significativa de los criterios establecidos en el apartado anterior, no acordar la apertura del procedimiento sancionador y, en su lugar, apercibir al sujeto responsable a fin de que, en el plazo que el órgano sancionador determine, acredite la adopción de las medidas correctoras que en cada caso resultasen pertinentes, siempre que concurran los siguientes presupuestos:

a) Que los hechos fuesen constitutivos de infracción leve o grave conforme a lo dispuesto en esta Ley.

b) Que el infractor no hubiese sido sancionado o apercibido con anterioridad.

Si el apercibimiento no fuera atendido en el plazo que el órgano sancionador hubiera determinado procederá la apertura del correspondiente procedimiento sancionador por dicho incumplimiento.

✐ Ap. 6 añadido por disp. final 56.4 de Ley núm. 2/2011, de 4 marzo.

7. En ningún caso podrá imponerse una sanción más grave que la fijada en la Ley para la clase de infracción en la que se integre la que se pretenda sancionar.

✐ Ap. 7 renumerado por disp. final 56.4 de Ley núm. 2/2011, de 4 marzo. Su anterior numeración era Ap. 6.

8. El Gobierno actualizará periódicamente la cuantía de las sanciones de acuerdo con las variaciones que experimenten los índices de precios.

✐ Ap. 8 renumerado por disp. final 56.4 de Ley núm. 2/2011, de 4 marzo. Su anterior numeración era Ap. 7. Modificado en tanto que las cantidades correspondientes se convierten a euros por Anexo de Resolución de 11 diciembre 2001.

Jurisprudencia.

– AN (Sala de lo Contencioso-Administrativo, Sección 1ª) Sentencia de 27 enero 2012 (RJCA 2012, 261).
– AN (Sala de lo Contencioso-Administrativo, Sección 1ª) Sentencia de 16 diciembre 2011 (RJCA 2012, 22).
– AN (Sala de lo Contencioso-Administrativo, Sección 1ª) Sentencia de 2 diciembre 2011 (JUR 2012, 655).
– AN (Sala de lo Contencioso-Administrativo, Sección 1ª) Sentencia de 24 noviembre 2011 (JUR 2011, 422801).
– AN (Sala de lo Contencioso-Administrativo, Sección 1ª) Sentencia de 17 noviembre 2011 (RJCA 2011, 901).
– AN (Sala de lo Contencioso-Administrativo, Sección 1ª) Sentencia de 4 noviembre 2011 (JUR 2011, 408953).
– AN (Sala de lo Contencioso-Administrativo, Sección 1ª) Sentencia de 27 octubre 2011 (JUR 2011, 397901).
– TS (Sala de lo Contencioso-Administrativo, Sección 6ª) Sentencia de 27 junio 2011 (RJ 2011, 5577).
– TS (Sala de lo Contencioso-Administrativo, Sección 6ª) Sentencia de 17 diciembre 2008 (RJ 2008, 8130).
– AN (Sala de lo Contencioso-Administrativo, Sección 1ª) Sentencia de 5 noviembre 2008 (RJCA 2008, 666).
– AN (Sala de lo Contencioso-Administrativo, Sección 1ª) Sentencia de 20 abril 2005 (JUR 2006, 238659).
– AN (Sala de lo Contencioso-Administrativo, Sección 1ª) Sentencia de 6 abril 2005.

Artículo 46. Infracciones de las Administraciones públicas.

1. Cuando las infracciones a que se refiere el artículo 44 fuesen cometidas en ficheros de titularidad pública o en relación con tratamientos cuyos responsables lo serían de ficheros de dicha naturaleza, el órgano sancionador dictará una resolución estableciendo las medidas que procede adoptar para que cesen o se corrijan los efectos de la infracción. Esta resolución se notificará al responsable del fichero, al órgano del que dependa jerárquicamente y a los afectados si los hubiera.

✐ Ap. 1 modificado por disp. final 56.5 de Ley núm. 2/2011, de 4 marzo.

2. El órgano sancionador podrá proponer también la iniciación de actuaciones disciplinarias, si procedieran. El procedimiento y las sanciones a aplicar serán las establecidas en la legislación sobre régimen disciplinario de las Administraciones Públicas.

✐ Ap. 2 modificado por disp. final 56.5 de Ley núm. 2/2011, de 4 marzo.

3. Se deberán comunicar al órgano sancionador las resoluciones que recaigan en relación con las medidas y actuaciones a que se refieren los apartados anteriores.

✐ Ap. 3 modificado por disp. final 56.5 de Ley núm. 2/2011, de 4 marzo.

4. El Director de la Agencia comunicará al Defensor del Pueblo las actuaciones que efectúe y las resoluciones que dicte al amparo de los apartados anteriores.

Jurisprudencia.

– AN (Sala de lo Contencioso-Administrativo, Sección 1ª) Sentencia de 1 abril 2011 (RJCA 2011, 329).
– TS (Sala de lo Contencioso-Administrativo, Sección 6ª) Sentencia de 1 marzo 2011.

Artículo 47. Prescripción.

1. Las infracciones muy graves prescribirán a los tres años, las graves a los dos años y las leves al año.

2. El plazo de prescripción comenzará a contarse desde el día en que la infracción se hubiera cometido.

3. Interrumpirá la prescripción la iniciación, con conocimiento del interesado, del procedimiento sancionador, reanudándose el plazo de prescripción si el expediente sancionador estuviere paralizado durante más de seis meses por causas no imputables al presunto infractor.

4. Las sanciones impuestas por faltas muy graves prescribirán a los tres años, las impuestas por faltas graves a los dos años y las impuestas por faltas leves al año.

5. El plazo de prescripción de las sanciones comenzará a contarse desde el día siguiente a aquel en que adquiera firmeza la resolución por la que se impone la sanción.

6. La prescripción se interrumpirá por la iniciación, con conocimiento del interesado, del procedimiento de ejecución, volviendo a transcurrir el plazo si el mismo está paralizado durante más de seis meses por causa no imputable al infractor.

Jurisprudencia.

– AN (Sala de lo Contencioso-Administrativo, Sección 1ª) Sentencia de 27 enero 2012 (RJCA 2012, 261).
– AN (Sala de lo Contencioso-Administrativo, Sección 1ª) Sentencia de 11 febrero 2010 (JUR 2010, 101148).
– AN (Sala de lo Contencioso-Administrativo, Sección 1ª) Sentencia de 5 noviembre 2008.

Artículo 48. Procedimiento sancionador.

1. Por vía reglamentaria se establecerá el procedimiento a seguir para la determinación de las infracciones y la imposición de las sanciones a que hace referencia el presente Título.

2. Las resoluciones de la Agencia de Protección de Datos u órgano correspondiente de la Comunidad Autónoma agotan la vía administrativa.

3. Los procedimientos sancionadores tramitados por la Agencia Española de Protección de Datos, en ejercicio de las potestades que a la misma atribuyan esta u otras Leyes, salvo los referidos a infracciones de la Ley 32/2003, de 3 de noviembre, General de Telecomunicaciones, tendrán una duración máxima de seis meses.

Ap. 3 añadido por art. 82.2 de Ley núm. 62/2003, de 30 diciembre.

Jurisprudencia.

– AN (Sala de lo Contencioso-Administrativo, Sección 1ª) Sentencia de 8 julio 2011 (RJCA 2011, 601).
– TS (Sala de lo Civil, Sección 1ª) Sentencia núm. 189/2011 de 30 marzo 2011.

Artículo 49. Potestad de inmovilización de ficheros.

En los supuestos constitutivos de infracción grave o muy grave en que la persistencia en el tratamiento de los datos de carácter personal o su comunicación o transferencia internacional posterior pudiera suponer un grave menoscabo de los derechos fundamentales de los afectados y en particular de su derecho a la protección de datos de carácter personal, el órgano sancionador podrá, además de ejercer la potestad sancionadora, requerir a los responsables de ficheros de datos de carácter personal, tanto de titularidad pública como privada, la cesación en la utilización o cesión ilícita de los datos. Si el requerimiento fuera desatendido, el órgano sancionador podrá, mediante resolución motivada, inmovilizar tales ficheros a los solos efectos de restaurar los derechos de las personas afectadas.

Modificado por disp. final 56.6 de Ley núm. 2/2011, de 4 marzo.

DISPOSICIONES ADICIONALES

Primera. Ficheros preexistentes.

Los ficheros y tratamientos automatizados inscritos o no en el Registro General de Protección de Datos deberán adecuarse a la presente Ley Orgánica dentro del plazo de tres años, a contar desde su entrada en vigor. En dicho plazo, los ficheros de titularidad privada deberán ser comunicados a la Agencia de Protección de Datos y las Administraciones públicas, responsables de ficheros de titularidad pública, deberán aprobar la pertinente disposición de regulación del fichero o adaptar la existente.

En el supuesto de ficheros y tratamiento no automatizados, su adecuación a la presente Ley Orgánica, y la obligación prevista en el párrafo anterior deberán cumplimentarse en el plazo de doce años a contar desde el 24 de octubre de 1995, sin perjuicio del ejercicio de los derechos de acceso, rectificación y cancelación por parte de los afectados.

Segunda. Ficheros y Registros de Población de las Administraciones públicas.

1. La Administración General del Estado y las Administraciones de las Comunidades Autónomas podrán solicitar al Instituto Nacional de Estadística, sin consentimiento del interesado, una copia actualizada del fichero formado con los datos del nombre, apellidos, domicilio, sexo y fecha de nacimiento que constan en los padrones municipales de habitantes y en el censo electoral correspondientes a los territorios donde ejerzan sus competencias, para la creación de ficheros o registros de población.

2. Los ficheros o registros de población tendrán como finalidad la comunicación de los distintos órganos de cada Administración pública con los interesados residentes en los respectivos territorios, respecto a las relaciones jurídico-administrativas derivadas de las competencias respectivas de las Administraciones públicas.

Tercera. Tratamiento de los expedientes de las derogadas Leyes de Vagos y Maleantes y de Peligrosidad y Rehabilitación Social.

Los expedientes específicamente instruidos al amparo de las derogadas Leyes de Vagos y Maleantes, y de Peligrosidad y Rehabilitación Social, que contengan datos de cualquier índole susceptibles de afectar a la seguridad, al honor, a la intimidad o a la imagen de las personas, no podrán ser consultados sin que medie consentimiento expreso de los afectados, o hayan transcurrido cincuenta años desde la fecha de aquéllos.

En este último supuesto, la Administración General del Estado, salvo que haya constancia ex-

presa del fallecimiento de los afectados, pondrá a disposición del solicitante la documentación, suprimiendo de la misma los datos aludidos en el párrafo anterior, mediante la utilización de los procedimientos técnicos pertinentes en cada caso.

Cuarta. Modificación del artículo 112.4 de la Ley General Tributaria.

El apartado cuarto del artículo 112 de la Ley General Tributaria pasa a tener la siguiente redacción:

«4. La cesión de aquellos datos de carácter personal, objeto de tratamiento, que se debe efectuar a la Administración tributaria conforme a lo dispuesto en el artículo 111, en los apartados anteriores de este artículo o en otra norma de rango legal, no requerirá el consentimiento del afectado. En este ámbito tampoco será de aplicación lo que respecto a las Administraciones públicas establece el apartado 1 del artículo 21 de la Ley Orgánica de Protección de Datos de Carácter Personal».

Quinta. Competencias del Defensor del Pueblo y órganos autonómicos semejantes.

Lo dispuesto en la presente Ley Orgánica se entiende sin perjuicio de las competencias del Defensor del Pueblo y de los órganos análogos de las Comunidades Autónomas.

Sexta. Modificación del artículo 24.3 de la Ley de Ordenación y Supervisión de los Seguros Privados.

Se modifica el artículo 24.3, párrafo 2º de la Ley 30/1995, de 8 de noviembre, de Ordenación y Supervisión de los Seguros Privados, con la siguiente redacción:

«Las entidades aseguradoras podrán establecer ficheros comunes que contengan datos de carácter personal para la liquidación de siniestros y la colaboración estadístico-actuarial con la finalidad de permitir la tarificación y selección de riesgos y la elaboración de estudios de técnica aseguradora. La cesión de datos a los citados ficheros no requerirá el consentimiento previo del afectado, pero sí la comunicación al mismo de la posible cesión de sus datos personales a ficheros comunes para los fines señalados con expresa indicación del responsable para que se puedan ejercitar los derechos de acceso, rectificación y cancelación previstos en la ley.

También podrán establecerse ficheros comunes cuya finalidad sea prevenir el fraude en el seguro sin que sea necesario el consentimiento del afectado. No obstante, será necesaria en estos casos la comunicación al afectado, en la primera introducción de sus datos, de quien sea el responsable del fichero y de las formas de ejercicio de los derechos de acceso, rectificación y cancelación.

En todo caso, los datos relativos a la salud sólo podrán ser objeto de tratamiento con el consentimiento expreso del afectado».

DISPOSICIONES TRANSITORIAS

Primera. Tratamientos creados por Convenios internacionales.

La Agencia de Protección de Datos será el organismo competente para la protección de las personas físicas en lo que respecta al tratamiento de datos de carácter personal respecto de los tratamientos establecidos en cualquier Convenio Internacional del que sea parte España que atribuya a una autoridad nacional de control esta competencia, mientras no se cree una autoridad diferente para este cometido en desarrollo del Convenio.

Segunda. Utilización del censo promocional.

Reglamentariamente se desarrollarán los procedimientos de formación del censo promocional, de oposición a aparecer en el mismo, de puesta a disposición de sus solicitantes, y de control de las listas difundidas. El Reglamento establecerá los plazos para la puesta en operación del censo promocional.

Tercera. Subsistencia de normas preexistentes.

Hasta tanto se lleven a efecto las previsiones de la disposición final primera de esta Ley, continuarán en vigor, con su propio rango, las normas reglamentarias existentes y, en especial, los Reales Decretos 428/1993, de 26 de marzo; 1332/1994, de 20 de junio, y 994/1999, de 11 de junio, en cuanto no se opongan a la presente Ley.

DISPOSICIÓN DEROGATORIA

Única. Derogación normativa.

Queda derogada la Ley Orgánica 5/1992, de 29 de octubre, de Regulación del Tratamiento Automatizado de los Datos de Carácter Personal.

Jurisprudencia.

– TC (Sala Pleno) Sentencia núm. 290/2000 de 30 noviembre 2000.

DISPOSICIONES FINALES

Primera. Habilitación para el desarrollo reglamentario.

El Gobierno aprobará, o modificará, las disposiciones reglamentarias necesarias para la aplicación y desarrollo de la presente Ley.

Segunda. Preceptos con carácter de Ley ordinaria.

Los Títulos IV, VI excepto el último inciso del párrafo 4 del artículo 36 y VII de la presente Ley, la disposición adicional cuarta, la disposición transitoria primera y la final primera tienen el carácter de Ley ordinaria.

Tercera. Entrada en vigor.

La presente Ley entrará en vigor en el plazo de un mes, contado desde su publicación en el «Boletín Oficial del Estado».

§ 27.3 REAL DECRETO 1720/2007, DE 21 DICIEMBRE. APRUEBA EL REGLAMENTO DE DESARROLLO DE LA LEY ORGÁNICA 15/1999, DE 13 DICIEMBRE, DE PROTECCIÓN DE DATOS DE CARÁCTER PERSONAL

(BOE núm. 17, de 19 enero 2008 [RCL 2008, 150])

⇒ Ley Orgánica 15/1999, de 13 de diciembre.

Jurisprudencia.

– TS (Sala de lo Contencioso-Administrativo, Sección 6ª) Sentencia de 28 mayo 2009.

Bibliografía.

– La intervención de las comunicaciones electrónicas.
Antonio David Berning Prieto
Revista Aranzadi Doctrinal núm. 3/2012.
– Se facilita el camino al tratamiento y a la cesión de datos sin el consentimiento del interesado: comentarios a la Sentencia de la Sala de lo Contencioso-Administrativo del Tribunal Supremo de 8-2-2012.
Marta Segura Belío
Revista Aranzadi Doctrinal núm. 1/2012.
– Ficheros de solvencia patrimonial y de crédito: cuestiones civiles y su apreciación por los tribunales del orden Contencioso-Administrativo.
Carmen Pérez de Ontiveros Baquero
Revista de Derecho Patrimonial núm. 28/2012 1.
– Transferencia Internacional de Datos Personales Cara.
María José Blanco Antón
Actualidad Jurídica Aranzadi núm. 836/2012.
– Responsabilidad civil por la indebida inclusión en un registro de morosos.
Rafael Sarazá Jimena
Revista Aranzadi Doctrinal núm. 7/2011.
– Quiebras de publicidad frente a transparencia.
Ricard Martínez Martínez
Actualidad Jurídica Aranzadi núm. 827/2011.
– El dificil equilibrio entre prerrogativas de la Administración y garantías de los particulares: el tratamiento de datos personales de los extranjeros no comunitarios.
Francisco Hernández González
Civitas Revista española de Derecho Administrativo núm. 151/2011.
– Registros de morosos: Derecho civil y nulidad (parcial) del reglamento de desarrollo de la Ley Orgánica de protección de datos.
María Ángeles Parra Lucán
Aranzadi Civil-Mercantil núm. 3/2011.
– Data breach notification, procedimiento sancionador y derecho a no confesarse culpable.
Santiago Farré Tous
Revista Aranzadi de Derecho y Nuevas Tecnologías núm. 26/2011.
– Entidades financieras, privacidad y protección de datos.
Alfonso Ortega Giménez
José Antonio González Martínez
Revista Aranzadi de Derecho y Nuevas Tecnologías núm. 25/2011.
– Análisis de la doctrina administrativa de la Agencia Española de Protección de Datos en relación con el tratamiento de imágenes a través de sistemas de videovigilancia.
Reyes Bermejo Bosch
Revista Aranzadi de Derecho y Nuevas Tecnologías núm. 25/2011.
– La encrucijada de la regulación de la protección de datos.
Alberto Palomar Olmeda
Actualidad Jurídica Aranzadi núm. 804/2010.
– El bluetooth como herramienta de publicidad móvil: a propósito de la conveniencia de incentivar la autorregulación.
David López Jiménez
Revista Aranzadi de Derecho y Nuevas Tecnologías núm. 24/2010.
– Anticoncepción, contraconcepción de emergencia y minoría de edad.
Juan Luis Beltrán Aguirre
Revista Aranzadi Doctrinal núm. 11/2010.
– En torno a los principios de coordinación y colaboración y el carácter reservado de los datos tributarios.
José Antonio Fernández Amor
Quincena Fiscal Aranzadi núm. 4/2010.
– El acceso a datos de carácter personal titularidad de las sociedades mercantiles por terceros.

María José Vañó Vañó
Revista Aranzadi de Derecho y Nuevas Tecnologías núm. 19/2009 1.
– Denegación de crédito al consumidor y protección de datos personales.
Mª de Lourdes Ferrando Villalba
Revista Aranzadi de Derecho y Nuevas Tecnologías núm. 21/2009 3.
– Protección de datos: intimidad y salud.
Mª Ángeles Egusquiza Balmaseda
Cuadernos de Aranzadi Civil núm. 35/2009.
– Nuevo Reglamento de desarrollo de la Ley Orgánica 15/1999, de 13 de diciembre, de protección de datos de carácter personal.
Jordi Bacaria Martrus
Economist & Jurist núm. 118/2008 Año XVI.
– ¿Como llegar al consumidor? entre la protección de datos y la Legislación sobre la Sociedad de la Información.
Mònica Vilasau Solana
Revista Aranzadi de Derecho y Nuevas Tecnologías núm. 18/2008 3.
– El juego y las apuestas en el marco internet en la perspectiva de la Ley de Medidas de Impulso de la Sociedad de la Información.
Rafael De Andrés
Revista Jurídica del Deporte núm. 22/2008 1.
– La publicidad de los Registros jurídicos y la protección de datos personales.
Carlos Ballugera Gómez
Revista Aranzadi de Derecho y Nuevas Tecnologías núm. 17/2008 2.
– Comentario al art. 7 del Reglamento de desarrollo de la LO 15/1999, de Protección de Datos de Carácter Personal.
José Miguel Fatás
F. Javier García Sanz
Estudios y Comentarios Legislativos (Civitas).
– La protección de datos: su marco constitucional y el contexto del nuevo Reglamento.
Alberto Palomar Olmeda
Carmen Pérez González
Estudios y Comentarios Legislativos (Civitas).
– El objeto de la ley orgánica de protección de datos de carácter personal (1ª parte).
Pablo Lucas Murillo de la Cueva
Estudios y Comentarios Legislativos (Civitas).
– Ámbito de aplicación: ficheros mantenidos por personas físicas en el ejercicio de actividades exclusivamente personales o domésticas: intimidad, vida privada y protección de datos.
José Justo Megías
Estudios y Comentarios Legislativos (Civitas).
– Definiciones: datos personales y libertades informativas. Medios de comunicación social como fuentes accesibles al público (1ª parte).
Lorenzo Cotino Hueso
Estudios y Comentarios Legislativos (Civitas).
– Principios de la protección de datos: derecho de información en la recogida de datos. (1ª parte).
Álvaro Canales Gil
Estudios y Comentarios Legislativos (Civitas).
– Principios de la protección de datos: consentimiento del afectado. Principio de consentimiento (1ª parte).
Juan Manuel Fernández López
Estudios y Comentarios Legislativos (Civitas).
– Principios de la protección de datos: consentimiento del afectado. Derecho de oposición.
Ignacio Villaverde Menéndez
Estudios y Comentarios Legislativos (Civitas).
– Principios de la protección de datos: consentimiento del afectado. Los ficheros empresariales sobre trabajadores y los derechos de los mismos en el marco de la relación contractual con el empleador (3ª parte).
Rodrigo Tascón López
Estudios y Comentarios Legislativos (Civitas).
– Principios de la protección de datos: datos especialmente protegidos. Datos de salud (1ª parte).
Yolanda Gómez Sánchez
Estudios y Comentarios Legislativos (Civitas).
– Principios de la protección de datos: seguridad de los datos. Gestión y organización de las medidas de seguridad (2ª parte).
Eduard Chaveli Donet
Estudios y Comentarios Legislativos (Civitas).
– Principios de la protección de datos: seguridad de los datos. Auditoría de los ficheros y tratamientos (3ª parte).
Emilio Del Peso Navarro
Mar Del Peso Ruiz
Estudios y Comentarios Legislativos (Civitas).
– Principios de la protección de datos: seguridad de los datos. Gestión de soportes y documentos (2ª parte).
Miguel Ángel Ramos González
Estudios y Comentarios Legislativos (Civitas).
– Principios de la protección de datos: seguridad de los datos. Medidas de seguridad aplicables a los ficheros y tratamientos no automatizados (2ª parte).
Cristina Quesada García

Estudios y Comentarios Legislativos (Civitas).
– Principios de la protección de datos: la comunicación de datos personales (1ª parte).
Antonio Troncoso Reigada
Estudios y Comentarios Legislativos (Civitas).
– Principios de la protección de datos: consideraciones sobre la regulación de los actos de cesión o comunicación de datos personales (1ª parte).
Jesús Alberto Messía de la Cerda Ballesteros
Estudios y Comentarios Legislativos (Civitas).
– Principios de la protección de datos: acceso a los datos por cuenta de terceros. El encargado del tratamiento (1ª parte).
Rafael García del Poyo Vizcaya
Estudios y Comentarios Legislativos (Civitas).
– Principios de la protección de datos: acceso a los datos por cuenta de terceros. El encargado del tratamiento en el ámbito de las administraciones públicas (3ª parte).
Santiago Farré Tous
Estudios y Comentarios Legislativos (Civitas).
– Derechos de las personas: el derecho de consulta al registro general de protección de datos.
Jordi Ferreres y Jovaní
Estudios y Comentarios Legislativos (Civitas).
– Derechos de las personas: tutela de los derechos (2ª parte).
Carles San José Amat
Estudios y Comentarios Legislativos (Civitas).
– Ficheros de titularidad privada: tratamientos privados de datos del artículo 25 de la LOPD: el ejemplo de las redes sociales (1ª parte).
Cayetana Vela Sánchez-Merlo
Estudios y Comentarios Legislativos (Civitas).
– Ficheros de titularidad privada: prestación de servicios de información sobre solvencia patrimonial y crédito (3ª parte).
Miguel Geijo Castany
Estudios y Comentarios Legislativos (Civitas).
– Ficheros de titularidad privada: tratamientos con fines de publicidad y de prospección comercial (2ª parte).
Miguel Ángel Pendón Meléndez
Estudios y Comentarios Legislativos (Civitas).
– Ficheros de titularidad privada: tratamientos con fines de publicidad y de prospección comercial (6ª parte).
Gonzalo F. Gállego Higueras
Estudios y Comentarios Legislativos (Civitas).
– Infracciones y sanciones: responsables y encargados del tratamiento (2ª parte).
Emilio Suñé Llinás
Francisco José Santamaría Ramos
Estudios y Comentarios Legislativos (Civitas).
– La transmisión de datos personales en el ámbito de la administración electrónica.
Jesús Punzón Moraleda
Francisco Sánchez Rodríguez
Estudios y Comentarios Legislativos (Civitas).
– Redes sociales.
Pedro A. De Miguel Asensio
Estudios y Comentarios Legislativos (Civitas).
– Comentario al art. 5 del Reglamento de desarrollo de la LO 15/1999, de Protección de Datos de Carácter Personal.
José Miguel Fatás
F. Javier García Sanz
Estudios y Comentarios Legislativos (Civitas).
– Comentario al art. 129 del Reglamento de desarrollo de la LO 15/1999, de Protección de Datos de Carácter Personal.
Mariano Magide Herrero
Estudios y Comentarios Legislativos (Civitas).
– Aplicación supletoria de la LOPD (1ª parte).
Fernando E. Fonseca Ferrandis
Estudios y Comentarios Legislativos (Civitas).
– Definiciones: concepto de dato de carácter personal (2ª parte).
José Luis Piñar Mañas
Estudios y Comentarios Legislativos (Civitas).
– Definiciones: persona identificada o identificable, el afectado o interesado y el procedimiento de disociación en la protección de datos de carácter personal (2ª parte).
Carlos María Romeo Casabona
Estudios y Comentarios Legislativos (Civitas).
– Definiciones: fuentes accesibles al público (2ª parte).
María Nieves De la Serna Bilbao
Estudios y Comentarios Legislativos (Civitas).
– Principios de la protección de datos: la calidad de los datos.
Javier Aparicio Salom
Estudios y Comentarios Legislativos (Civitas).

– Principios de la protección de datos: derecho de la información en la recogida de datos. Una perspectiva constitucional.
F. Javier Díaz Revorio
Estudios y Comentarios Legislativos (Civitas).
– Principios de la protección de datos: consentimiento del afectado. El consentimiento de los menores (2ª parte).
Antonio Enrique Pérez Luño
Estudios y Comentarios Legislativos (Civitas).
– Principios de la protección de datos: datos especialmente protegidos. La autonomía de las confesiones y entidades religiosas en materia de protección de datos.
Francisca Pérez-Madrid
Estudios y Comentarios Legislativos (Civitas).
– Principios de la protección de datos: datos especialmente protegidos. Datos genéticos y la investigación biomédica (1ª parte).
Fernando Abellán-García Sánchez
Estudios y Comentarios Legislativos (Civitas).
– Principios de la protección de datos: seguridad de los datos. Auditoría de los ficheros y tratamientos (2ª parte).
Emilio Del Peso Navarro
Mar Del Peso Ruiz
Estudios y Comentarios Legislativos (Civitas).
– Principios de la protección de datos: seguridad de los datos. Gestión de soportes y documentos (1ª parte).
Miguel Ángel Ramos González
Estudios y Comentarios Legislativos (Civitas).
– Principios de la protección de datos: seguridad de los datos. Medidas de seguridad aplicables a los ficheros y tratamientos no automatizados (1ª parte).
Cristina Quesada García
Estudios y Comentarios Legislativos (Civitas).
– Principios de la protección de datos: el uso y acceso a la historia clínica electrónica (HCE) y la protección de datos (2ª parte).
Javier Sánchez-Caro
Estudios y Comentarios Legislativos (Civitas).
– Principios de la protección de datos: acceso a los datos por cuenta de terceros. El encargado del tratamiento en el ámbito de las administraciones públicas (2ª parte).
Santiago Farré Tous
Estudios y Comentarios Legislativos (Civitas).
– Derechos de las personas: el derecho de acceso a la historia clínica y la seguridad del paciente (1ª parte).
Ricardo De Lorenzo y Montero
Marta Escudero González
Estudios y Comentarios Legislativos (Civitas).
– Ficheros de titularidad privada: prestación de servicios de información sobre solvencia patrimonial y crédito (2ª parte).
Miguel Geijo Castany
Estudios y Comentarios Legislativos (Civitas).
– Ficheros de titularidad privada: tratamientos con fines de publicidad y de prospección comercial (5ª parte).
Gonzalo F. Gállego Higueras
Estudios y Comentarios Legislativos (Civitas).
– Movimiento internacional de datos: las transferencias internacionales de datos personales (2ª parte).
Cecilia Álvarez Rigaudias
Estudios y Comentarios Legislativos (Civitas).
– Infracciones y sanciones: responsables y encargados del tratamiento (1ª parte).
Emilio Suñé Llinás
Francisco José Santamaría Ramos
Estudios y Comentarios Legislativos (Civitas).
– Infracciones y sanciones: prescripción (1ª parte).
Carles San José Amat
Estudios y Comentarios Legislativos (Civitas).
– Principios de protección de datos.
Pedro A. De Miguel Asensio
Estudios y Comentarios Legislativos (Civitas).
– La cesión de datos del padrón municipal.
Margarita Mata Rodríguez
Grandes Tratados.
– Comentario al art. 122 del Reglamento de desarrollo de la LO 15/1999, de Protección de Datos de Carácter Personal.
Mariano Magide Herrero
Estudios y Comentarios Legislativos (Civitas).
– Comentario a la disp. adic. 31ª de la Ley 30/2007, de 30 octubre, de Contratos del Sector Públicos.
Cristina Eugenia Soto Márquez
Nuevos Clásicos (Civitas).
– Ámbito de aplicación: ámbito de aplicación territorial (1ª parte).
Diana Sancho Villa
Estudios y Comentarios Legislativos (Civitas).
– Ámbito de aplicación: ficheros sometidos a la normativa sobre protección de materias clasificadas.

Isabel C. DEL CASTILLO VÁZQUEZ
Estudios y Comentarios Legislativos (Civitas).
– Definiciones: concepto de dato de carácter personal (1ª parte).
José Luis PIÑAR MAÑAS
Estudios y Comentarios Legislativos (Civitas).
– Definiciones: fuentes accesibles al público (1ª parte).
María Nieves DE LA SERNA BILBAO
Estudios y Comentarios Legislativos (Civitas).
– Principios de la protección de datos: el principio de calidad de los datos (3ª parte).
Antonio TRONCOSO REIGADA
Estudios y Comentarios Legislativos (Civitas).
– Principios de la protección de datos: derecho de información en la recogida de datos. (3ª parte).
Álvaro CANALES GIL
Estudios y Comentarios Legislativos (Civitas).
– Principios de la protección de datos: consentimiento del afectado. El consentimiento de los menores (1ª parte).
Antonio Enrique PÉREZ LUÑO
Estudios y Comentarios Legislativos (Civitas).
– Principios de la protección de datos: consentimiento del afectado. Las administraciones públicas y la excepción al principio de prestación del consentimiento por parte del interesado a la recogida y tratamiento de sus datos personales (2ª parte).
Luis Miguel ARROYO YANES
Estudios y Comentarios Legislativos (Civitas).
– Principios de la protección de datos: datos especialmente protegidos. Tratamiento de los ficheros de afiliados de los partidos políticos en los procesos electorales internos (1ª parte).
Ernesto QUÍLEZ AGREDA
Estudios y Comentarios Legislativos (Civitas).
– Principios de la protección de datos: datos especialmente protegidos. El consentimiento del afectado en el tratamiento de datos relativos a la salud.
Juan Manuel LÓPEZ ULLA
Estudios y Comentarios Legislativos (Civitas).
– Principios de la protección de datos: seguridad de los datos. Las medidas de seguridad en el reglamento de desarrollo de la Ley Orgánica 15/1999, de protección de datos de carácter personal (3ª parte).
Arturo RIBAGORDA GARNACHO
Estudios y Comentarios Legislativos (Civitas).
– Principios de la protección de datos: seguridad de los datos. Aplicación de los niveles de seguridad (2ª parte).
María MARTÍN PARDO DE VERA
Estudios y Comentarios Legislativos (Civitas).
– Principios de la protección de datos: seguridad de los datos. Registro de accesos y logs.
José Luis RIVAS LÓPEZ
Víctor SALGADO SEGUIN
Estudios y Comentarios Legislativos (Civitas).
– Principios de la protección de datos: seguridad de los datos. Las medidas de seguridad en entornos móviles y de telecomunicaciones.
Eugenio FERNÁNDEZ VICENTE
Estudios y Comentarios Legislativos (Civitas).
– Principios de la protección de datos: el uso y acceso a la historia clínica electrónica (HCE) y la protección de datos (1ª parte).
Javier SÁNCHEZ-CARO
Estudios y Comentarios Legislativos (Civitas).
– Derechos de las personas: impugnación de valoraciones (2ª parte).
José Luis LÓPEZ DEL MORAL ECHEVERRÍA
Estudios y Comentarios Legislativos (Civitas).
– Derechos de las personas: el derecho de acceso (2ª parte).
Mónica ARENAS RAMIRO
Estudios y Comentarios Legislativos (Civitas).
– Derechos de las personas: los derechos de rectificación y cancelación (2ª parte).
María Mercedes SERRANO PÉREZ
Estudios y Comentarios Legislativos (Civitas).
– Ficheros de titularidad pública: ficheros policiales de perfiles de ADN (1ª parte).
Pilar NICOLÁS JIMÉNEZ
Estudios y Comentarios Legislativos (Civitas).
– Ficheros de titularidad privada: prestación de servicios de información sobre solvencia patrimonial y crédito (1ª parte).
Miguel GEIJO CASTANY
Estudios y Comentarios Legislativos (Civitas).
– Ficheros de titularidad privada: prestación de servicios de información sobre solvencia patrimonial y crédito (4ª parte).
Miguel GEIJO CASTANY
Estudios y Comentarios Legislativos (Civitas).
– Ficheros de titularidad privada: tratamientos con fines de publicidad y de prospección comercial (4ª parte).
Gonzalo F. GÁLLEGO HIGUERAS
Estudios y Comentarios Legislativos (Civitas).

– Movimiento internacional de datos: las transferencias internacionales de datos personales (1ª parte).
Cecilia Álvarez Rigaudias
Estudios y Comentarios Legislativos (Civitas).
– Infracciones y sanciones: tipo de infracciones y procedimiento sancionador (2ª parte).
Agustín E. De Asís Roig
F. J. González Espadas
Estudios y Comentarios Legislativos (Civitas).
– Transferencias internacionales de datos.
Pedro A. de Miguel Asensio
Estudios y Comentarios Legislativos (Civitas).
– El padrón municipal.
Margarita Mata Rodríguez
Grandes Tratados.
– Comentario al art. 32 del Reglamento de desarrollo de la LO 15/1999, de Protección de Datos de Carácter Personal.
Agustín Puente Escobar
Estudios y Comentarios Legislativos (Civitas).
– Definiciones: el concepto de fichero en la normativa sobre protección de datos.
Miguel Ángel Dávara Rodríguez
Estudios y Comentarios Legislativos (Civitas).
– Definiciones: persona identificada o identificable, el afectado o interesado y el procedimiento de disociación en la protección de datos de carácter personal (3ª parte).
Carlos María Romeo Casabona
Estudios y Comentarios Legislativos (Civitas).
– Definiciones: datos personales y libertades informativas. Medios de comunicación social como fuentes accesibles al público (2ª parte).
Lorenzo Cotino Hueso
Estudios y Comentarios Legislativos (Civitas).
– Principios de la protección de datos: el principio de calidad de los datos (2ª parte).
Antonio Troncoso Reigada
Estudios y Comentarios Legislativos (Civitas).
– Principios de la protección de datos: derecho de información en la recogida de datos. (2ª parte).
Álvaro Canales Gil
Estudios y Comentarios Legislativos (Civitas).
– Principios de la protección de datos: consentimiento del afectado. Principio de consentimiento (2ª parte).
Juan Manuel Fernández López
Estudios y Comentarios Legislativos (Civitas).
– Principios de la protección de datos: consentimiento del afectado. Las administraciones públicas y la excepción al principio de prestación del consentimiento por parte del interesado a la recogida y tratamiento de sus datos personales (1ª parte).
Luis Miguel Arroyo Yanes
Estudios y Comentarios Legislativos (Civitas).
– Principios de la protección de datos: datos especialmente protegidos. La ley orgánica de protección de datos y los libros de bautismo (2ª parte).
Beatriz González Moreno
Estudios y Comentarios Legislativos (Civitas).
– Principios de la protección de datos: datos especialmente protegidos. Datos de salud (2ª parte).
Yolanda Gómez Sánchez
Estudios y Comentarios Legislativos (Civitas).
– Principios de la protección de datos: datos especialmente protegidos. Datos de carácter personal relativos a la salud: una obligada remisión a la normativa del sector sanitario (1ª parte).
Noelia de Miguel Sánchez
Estudios y Comentarios Legislativos (Civitas).
– Principios de la protección de datos: seguridad de los datos. Aplicación de los niveles de seguridad (1ª parte).
María Martín Pardo de Vera
Estudios y Comentarios Legislativos (Civitas).
– Principios de la protección de datos: seguridad de los datos. Auditoría de los ficheros y tratamientos (1ª parte).
Emilio del Peso Navarro
Mar del Peso Ruiz
Estudios y Comentarios Legislativos (Civitas).
– Principios de la protección de datos: seguridad de los datos. Gestión de identidades y control de accesos como medida de seguridad.
Rosa María García Ontoso
Estudios y Comentarios Legislativos (Civitas).
– Principios de la protección de datos: seguridad de los datos. Gestión de soportes y documentos (3ª parte).
Miguel Ángel Ramos González
Estudios y Comentarios Legislativos (Civitas).
– Principios de la protección de datos: la comunicación de datos personales (2ª parte).
Antonio Troncoso Reigada
Estudios y Comentarios Legislativos (Civitas).
– Principios de la protección de datos: consideraciones sobre la regulación de los actos de cesión o comunicación de datos personales (2ª parte).

Jesús Alberto Messía de la Cerda Ballesteros
Estudios y Comentarios Legislativos (Civitas).
– Principios de la protección de datos: comunicación de datos por las administraciones públicas a sujetos privados (3ª parte).
Emilio GUichot
Estudios y Comentarios Legislativos (Civitas).
– Principios de la protección de datos: acceso a los datos por cuenta de terceros. El encargado del tratamiento (2ª parte).
Rafael García del Poyo Vizcaya
Estudios y Comentarios Legislativos (Civitas).
– Derechos de las personas: impugnación de valoraciones (1ª parte).
José Luis López del Moral Echeverría
Estudios y Comentarios Legislativos (Civitas).
– Derechos de las personas: el derecho de acceso (1ª parte).
Mónica Arenas Ramiro
Estudios y Comentarios Legislativos (Civitas).
– Derechos de las personas: los derechos de rectificación y cancelación (1ª parte).
Mercedes Serrano Pérez
Estudios y Comentarios Legislativos (Civitas).
– Ficheros de titularidad privada: tratamientos privados de datos del artículo 25 de la LOPD: el ejemplo de las redes sociales (2ª parte).
Cayetana Vela Sánchez-Merlo
Estudios y Comentarios Legislativos (Civitas).
– Ficheros de titularidad privada: tratamientos con fines de publicidad y de prospección comercial (3ª parte).
Miguel Ángel Pendón Meléndez
Estudios y Comentarios Legislativos (Civitas).
– Ficheros de titularidad privada: objeto y naturaleza de los códigos tipo (1ª parte).
José Helguero Sainz
Estudios y Comentarios Legislativos (Civitas).
– Ficheros de titularidad privada: objeto y naturaleza de los códigos tipo (2ª parte).
José Helguero Sainz
Estudios y Comentarios Legislativos (Civitas).
– La información y el consentimiento para el tratamiento de datos personales en la administración electrónica.
Antonio Troncoso Reigada
Estudios y Comentarios Legislativos (Civitas).
– Datos personales.
Pedro A. De Miguel Asensio
Estudios y Comentarios Legislativos (Civitas).

I

La actual Ley Orgánica 15/1999, de 13 de diciembre de Protección de Datos de Carácter Personal adaptó nuestro ordenamiento a lo dispuesto por la Directiva 95/46/CE del Parlamento Europeo y del Consejo, de 24 de octubre de 1995, relativa a la protección de las personas físicas en lo que respecta al tratamiento de datos personales y a la libre circulación de estos datos, derogando a su vez la hasta entonces vigente Ley Orgánica 5/1992, de 29 de octubre, de Regulación del Tratamiento Automatizado de Datos de Carácter Personal.

La nueva Ley, que ha nacido con una amplia vocación de generalidad, prevé en su artículo 1 que «tiene por objeto garantizar y proteger, en lo que concierne al tratamiento de los datos personales, las libertades públicas y los derechos fundamentales de las personas físicas, y especialmente de su honor e intimidad personal». Comprende por tanto el tratamiento automatizado y el no automatizado de los datos de carácter personal.

A fin de garantizar la necesaria seguridad jurídica en un ámbito tan sensible para los derechos fundamentales como el de la protección de datos, el legislador declaró subsistentes las normas reglamentarias existentes y, en especial, los Reales Decretos 428/1993, de 26 de marzo, por el que se aprueba el Estatuto de la Agencia de Protección de Datos, 1332/1994, de 20 de junio, por el que se desarrollan determinados aspectos de la Ley Orgánica 5/1992, de 29 de octubre de Regulación del Tratamiento Automatizado de los Datos de Carácter Personal y 994/1999, de 11 de junio, por el que se aprueba el Reglamento de Medidas de Seguridad de los Ficheros Automatizados que contengan Datos de Carácter Personal, a la vez que habilitó al Gobierno para la aprobación o modificación de las disposiciones reglamentarias necesarias para la aplicación y desarrollo de la Ley Orgánica 15/1999.

Por otra parte, la Ley 34/2002, de 11 de julio, de Servicios de la Sociedad de la Información y de Comercio Electrónico y la Ley 32/2003, de 3 de noviembre, General de Telecomunicaciones atribuyen competencias en materia sancionadora a la Agencia Española de Protección de Datos. Éstas requieren de desarrollo reglamentario con la peculiaridad de que ambas Normas se ordenan a la tutela no sólo de los derechos de las personas físicas, sino también de las jurídicas.

II

Este Reglamento comparte con la Ley Orgánica la finalidad de hacer frente a los riesgos que para los derechos de la personalidad pueden suponer el acopio y tratamiento de datos personales. Por ello, ha de destacarse que esta Norma reglamentaria nace con la vocación de no reiterar los contenidos de la Norma superior y de desarrollar, no sólo los mandatos contenidos en la Ley Orgánica de acuerdo con los principios que emanan de la Directiva, sino también aquellos que en estos años de vigencia de la Ley se ha demostrado que precisan de un mayor desarrollo normativo.

Por tanto, se aprueba este Reglamento partiendo de la necesidad de dotar de coherencia a la regulación reglamentaria en todo lo relacionado con la transposición de la Directiva y de desarrollar los aspectos novedosos de la Ley Orgánica 15/1999, junto con aquellos en los que la experiencia ha aconsejado un cierto grado de precisión que dote de seguridad jurídica al sistema.

III

El Reglamento viene a abarcar el ámbito tutelado anteriormente por los Reales Decretos 1332/1994, de 20 de junio, y 994/1999, de 11 de junio, teniendo en cuenta la necesidad de fijar criterios aplicables a los ficheros y tratamientos de datos personales no automatizados. Por otra parte, la atribución de funciones a la Agencia Española de Protección de Datos por la Ley 34/2002, de 11 de julio, de Servicios de la Sociedad de la Información y de Comercio Electrónico y la Ley 32/2003, de 3 de noviembre, General de Telecomunicaciones obliga a desarrollar también los procedimientos para el ejercicio de la potestad sancionadora por la Agencia.

El Reglamento se estructura en nueve títulos cuyo contenido desarrolla los aspectos esenciales en esta materia.

El título I contempla el objeto y ámbito de aplicación del Reglamento. A lo largo de la vigencia de la Ley Orgánica 15/1999, se ha advertido la conveniencia de desarrollar el apartado 2 de su artículo 2 para aclarar qué se entiende por ficheros y tratamientos relacionados con actividades personales o domésticas, aspecto muy relevante dado que están excluidos de la normativa sobre protección de datos de carácter personal.

Por otra parte, el presente Reglamento no contiene previsiones para los tratamientos de datos personales a los que se refiere el apartado 3 del artículo 2 de la Ley Orgánica, dado que se rigen por sus disposiciones específicas y por lo especialmente previsto, en su caso, por la propia Ley Orgánica 15/1999. En consecuencia, se mantiene el régimen jurídico propio de estos tratamientos y ficheros.

Además, en este título se aporta un conjunto de definiciones que ayudan al correcto entendimiento de la Norma, lo que resulta particularmente necesario en un ámbito tan tecnificado como el de la protección de datos personales. Por otra parte, fija el criterio a seguir en materia de cómputo de plazos con el fin de homogeneizar esta cuestión evitando distinciones que suponen diferencias de trato de los ficheros públicos respecto de los privados.

El título II, se refiere a los principios de la protección de datos. Reviste particular importancia la regulación del modo de captación del consentimiento atendiendo a aspectos muy específicos como el caso de los servicios de comunicaciones electrónicas y, muy particularmente, la captación de datos de los menores. Asimismo, se ofrece lo que no puede definirse sino como un estatuto del encargado del tratamiento, que sin duda contribuirá a clarificar todo lo relacionado con esta figura. Las previsiones en este ámbito se completan con lo dispuesto en el título VIII en materia de seguridad dotando de un marco coherente a la actuación del encargado.

El título III se ocupa de una cuestión tan esencial como los derechos de las personas en este ámbito. Estos derechos de acceso, rectificación, cancelación y oposición al tratamiento, según ha afirmado el Tribunal Constitucional en su sentencia número 292/2000 (RTC 2000, 292), constituyen el haz de facultades que emanan del derecho fundamental a la protección de datos y «sirven a la capital función que desempeña este derecho fundamental: garantizar a la persona un poder de control sobre sus datos personales, lo que sólo es posible y efectivo imponiendo a terceros los mencionados deberes de hacer».

A continuación, los títulos IV a VII permiten clarificar aspectos importantes para el tráfico ordinario, como la aplicación de criterios específicos a determinado tipo de ficheros de titularidad privada que por su trascendencia lo requerían –los relativos a la solvencia patrimonial y crédito y los utilizados en actividades de publicidad y prospección comercial–, el conjunto de obligaciones materiales y formales que deben conducir a los responsables a la creación e inscripción de los ficheros, los criterios y procedimientos para la realización de las transferencias internacionales de datos, y, finalmente, la regulación de un instrumento, el código tipo, llamado a jugar cada vez un papel más relevante como elemento dinamizador del derecho fundamental a la protección de datos.

El título VIII regula un aspecto esencial para la tutela del derecho fundamental a la protección de datos, la seguridad, que repercute sobre múltiples aspectos organizativos, de gestión y aún de inversión, en todas las organizaciones que traten datos personales. La repercusión del deber de seguridad obligaba a un particular rigor ya que en esta materia han confluido distintos elementos muy relevantes. Por una parte, la experiencia dimanante de la aplicación del Real Decreto 994/1999 permitía conocer las dificultades que habían enfrentado los responsables e identificar los puntos débiles y fuertes de la regulación. Por otra, se reclamaba la adaptación de la regulación en distintos aspectos. En este sentido, el Reglamento trata de ser particularmente riguroso en la atribución de los niveles de seguridad, en la fijación de las medidas que corresponda adoptar en cada caso y en la revisión de las mismas cuando ello resulte necesario. Por otra parte, ordena con mayor precisión el contenido y las obligaciones vinculadas al mantenimiento del documento de seguridad. Además, se ha pretendido regular la materia de modo que contemple las múltiples formas de organización material y personal de la seguridad que se dan en la práctica. Por último, se regula un conjunto de medidas destinadas a los ficheros y tratamientos estructurados y no automatizados que ofrezca a los responsables un marco claro de actuación.

Finalmente en el título IX, dedicado a los procedimientos tramitados por la Agencia Española de Protección de Datos, se ha optado por normar exclusivamente aquellas especialidades que diferencian a los distintos procedimientos tramitados por la Agencia de las normas generales previstas para los procedimientos en la Ley 30/1992, de 26 de noviembre, de Régimen Jurídico de las Administraciones Públicas y del Procedimiento Administrativo Común, cuya aplicación se declara supletoria al presente Reglamento.

En su virtud, a propuesta del Ministro de Justicia, con la aprobación previa de la Ministra de Administraciones Públicas, de acuerdo con el Consejo de Estado y previa deliberación del Consejo de Ministros en su reunión del día 21 de diciembre de 2007, dispongo:

Artículo único. Aprobación del Reglamento.

Se aprueba el Reglamento de desarrollo de la Ley Orgánica 15/1999, de 13 de diciembre, de Protección de Datos de Carácter Personal, cuyo texto se incluye a continuación.

Bibliografía.

– Definiciones: datos personales y libertades informativas. Medios de comunicación social como fuentes accesibles al público (2ª parte). Lorenzo Cotino Hueso.
– Definiciones: datos personales y libertades informativas. Medios de comunicación social como fuentes accesibles al público (1ª parte). Lorenzo Cotino Hueso.
– Definiciones: fuentes accesibles al público (2ª parte). María Nieves De la Serna Bilbao.
– Definiciones: fuentes accesibles al público (1ª parte). María Nieves De la Serna Bilbao.
– Definiciones: persona identificada o identificable, el afectado o interesado y el procedimiento de disociación en la protección de datos de carácter personal (3ª parte). Carlos María Romeo Casabona.
– Definiciones: persona identificada o identificable, el afectado o interesado y el procedimiento de disociación en la protección de datos de carácter personal (2ª parte). Carlos María Romeo Casabona.
– Definiciones: concepto de dato de carácter personal (2ª parte). José Luis Piñar Mañas.
– Definiciones: concepto de dato de carácter personal (1ª parte). José Luis Piñar Mañas.

Disposición Transitoria primera. Adaptación de los códigos tipo inscritos en el Registro General de Protección de Datos.

En el plazo de un año desde la entrada en vigor del presente Real Decreto deberán notificarse a la Agencia Española de Protección de Datos las modificaciones que resulten necesarias en los códigos tipo inscritos en el Registro General de Protección de Datos para adaptar su contenido a lo dispuesto en el título VII del mismo.

Disposición Transitoria segunda. Plazos de implantación de las medidas de seguridad.

La implantación de las medidas de seguridad previstas en el presente Real Decreto deberá producirse con arreglo a las siguientes reglas:

1ª Respecto de los ficheros automatizados que existieran en la fecha de entrada en vigor del presente Real Decreto:

a) En el plazo de un año desde su entrada en vigor, deberán implantarse las medidas de seguridad de nivel medio exigibles a los siguientes ficheros:

1º Aquellos de los que sean responsables las Entidades Gestoras y Servicios Comunes de la Seguridad Social y se relacionen con el ejercicio de sus competencias.

2º Aquellos de los que sean responsables las mutuas de accidentes de trabajo y enfermedades profesionales de la Seguridad Social.

3º Aquellos que contengan un conjunto de datos de carácter personal que ofrezcan una definición de las características o de la personalidad de los ciudadanos y que permitan evaluar determina-

dos aspectos de la personalidad o del comportamiento de los mismos, respecto de las medidas de este nivel que no fueran exigibles conforme a lo previsto en el artículo 4.4 del Reglamento de Medidas de Seguridad de los Ficheros Automatizados de Datos de Carácter Personal, aprobado por Real Decreto 994/1999, de 11 de junio.

b) En el plazo de un año desde su entrada en vigor deberán implantarse las medidas de seguridad de nivel medio y en el de dieciocho meses desde aquella fecha, las de nivel alto exigibles a los siguientes ficheros:

1º Aquellos que contengan datos derivados de actos de violencia de género.

2º Aquellos de los que sean responsables los operadores que presten servicios de comunicaciones electrónicas disponibles al público o exploten redes públicas de comunicaciones electrónicas respecto a los datos de tráfico y a los datos de localización.

c) En los demás supuestos, cuando el presente Reglamento exija la implantación de una medida adicional, no prevista en el Reglamento de Medidas de Seguridad de los Ficheros Automatizados de Datos de Carácter Personal, aprobado por Real Decreto 994/1999, de 11 de junio, dicha medida deberá implantarse en el plazo de un año desde la entrada en vigor del presente Real Decreto.

2ª Respecto de los ficheros no automatizados que existieran en la fecha de entrada en vigor del presente Real Decreto:

a) Las medidas de seguridad de nivel básico deberán implantarse en el plazo de un año desde su entrada en vigor.

b) Las medidas de seguridad de nivel medio deberán implantarse en el plazo de dieciocho meses desde su entrada en vigor.

c) Las medidas de seguridad de nivel alto deberán implantarse en el plazo de dos años desde su entrada en vigor.

3ª Los ficheros, tanto automatizados como no automatizados, creados con posterioridad a la fecha de entrada en vigor del presente Real Decreto deberán tener implantadas, desde el momento de su creación la totalidad de las medidas de seguridad reguladas en el mismo.

Disposición Transitoria tercera. Régimen transitorio de las solicitudes para el ejercicio de los derechos de las personas.

A las solicitudes para el ejercicio de los derechos de acceso, oposición, rectificación y cancelación que hayan sido efectuadas antes de la entrada en vigor del presente Real Decreto, no les será de aplicación el mismo, rigiéndose por la normativa anterior.

Disposición Transitoria cuarta. Régimen transitorio de los procedimientos.

A los procedimientos ya iniciados antes de la entrada en vigor del presente Real Decreto, no les será de aplicación el mismo, rigiéndose por la normativa anterior.

Disposición Transitoria quinta. Régimen transitorio de las actuaciones previas.

A las actuaciones previas iniciadas con anterioridad a la entrada en vigor del presente Real Decreto, no les será de aplicación el mismo, rigiéndose por la normativa anterior.

El presente Real Decreto se aplicará a las actuaciones previas que se inicien después de su entrada en vigor.

Jurisprudencia.

– AN (Sala de lo Contencioso-Administrativo, Sección 1ª) Sentencia de 20 enero 2012.

Disposición Derogatoria única. Derogación normativa.

Quedan derogados el Real Decreto 1332/1994, de 20 de junio, por el que se desarrollan determinados aspectos de la Ley Orgánica 5/1992, de 29 de octubre, de Regulación del Tratamiento Automatizado de los Datos de Carácter Personal, el Real Decreto 994/1999, de 11 de junio, por el que se aprueba el Reglamento de Medidas de Seguridad de los Ficheros Automatizados que contengan Datos de Carácter Personal y todas las normas de igual o inferior rango que contradigan o se opongan a lo dispuesto en el presente Real Decreto.

Disposición Final primera. Título competencial.

El título I, con excepción del apartado c) del artículo 4, los títulos II, III, VII y VIII, así como los artículos 52, 53.3, 53.4, 54, 55.1, 55.3, 56, 57, 58 y 63.3 del Reglamento se dictan al amparo de lo dispuesto en el artículo 149.1.1ª de la Constitución, que atribuye al Estado la competencia exclusiva para la regulación de las condiciones básicas que garanticen la igualdad de todos los españoles en el ejercicio de los derechos y en el cumplimiento de los deberes constitucionales.

Disposición Final segunda. Entrada en vigor.

El presente Real Decreto entrará en vigor a los tres meses de su íntegra publicación en el «Boletín Oficial del Estado».

REGLAMENTO DE DESARROLLO DE LA LEY ORGÁNICA 15/1999, DE 13 DE DICIEMBRE, DE PROTECCIÓN DE DATOS DE CARÁCTER PERSONAL

TÍTULO I

DISPOSICIONES GENERALES

Artículo 1. Objeto.

1. El presente Reglamento tiene por objeto el desarrollo de la Ley Orgánica 15/1999, de 13 de diciembre, de Protección de Datos de Carácter Personal.

2. Asimismo, el capítulo III del título IX de este Reglamento desarrolla las disposiciones relativas al ejercicio por la Agencia Española de Protección de Datos de la potestad sancionadora, en aplicación de lo dispuesto en la Ley Orgánica 15/1999, de 13 de diciembre, en el título VII de la Ley 34/2002, de 11 de julio, de Servicios de la Sociedad de la Información y de Comercio Electrónico, y en el título VIII de la Ley 32/2003, de 3 de noviembre, General de Telecomunicaciones.

⇒ Ley 56/2007, de 28 de diciembre, de Medidas de Impulso de la Sociedad de la Información. Vid. parágrafo 27.4.

Artículo 2. Ámbito objetivo de aplicación.

1. El presente Reglamento será de aplicación a los datos de carácter personal registrados en soporte físico, que los haga susceptibles de tratamiento, y a toda modalidad de uso posterior de estos datos por los sectores público y privado.

2. Este Reglamento no será aplicable a los tratamientos de datos referidos a personas jurídicas, ni a los ficheros que se limiten a incorporar los datos de las personas físicas que presten sus servicios en aquéllas, consistentes únicamente en su nombre y apellidos, las funciones o puestos desempeñados, así como la dirección postal o electrónica, teléfono y número de fax profesionales.

3. Asimismo, los datos relativos a empresarios individuales, cuando hagan referencia a ellos en su calidad de comerciantes, industriales o navieros, también se entenderán excluidos del régimen de aplicación de la protección de datos de carácter personal.

4. Este Reglamento no será de aplicación a los datos referidos a personas fallecidas. No obstante, las personas vinculadas al fallecido, por razones familiares o análogas, podrán dirigirse a los responsables de los ficheros o tratamientos que contengan datos de éste con la finalidad de notificar el óbito, aportando acreditación suficiente del mismo, y solicitar, cuando hubiere lugar a ello, la cancelación de los datos.

📖 *Bibliografía.*

– En torno a los principios de coordinación y colaboración y el carácter reservado de los datos tributarios. José Antonio Fernández Amor.

– ¿Como llegar al consumidor? entre la protección de datos y la Legislación sobre la Sociedad de la Información. Mònica Vilasau Solana.

Artículo 3. Ámbito territorial de aplicación.

1. Se regirá por el presente Reglamento todo tratamiento de datos de carácter personal:

a) Cuando el tratamiento sea efectuado en el marco de las actividades de un establecimiento del responsable del tratamiento, siempre que dicho establecimiento se encuentre ubicado en territorio español.

Cuando no resulte de aplicación lo dispuesto en el párrafo anterior, pero exista un encargado del tratamiento ubicado en España, serán de aplicación al mismo las normas contenidas en el título VIII del presente Reglamento.

b) Cuando al responsable del tratamiento no establecido en territorio español, le sea de aplicación la legislación española, según las normas de Derecho internacional público.

c) Cuando el responsable del tratamiento no esté establecido en territorio de la Unión Europea y utilice en el tratamiento de datos medios situados en territorio español, salvo que tales medios se utilicen únicamente con fines de tránsito.

En este supuesto, el responsable del tratamiento deberá designar un representante establecido en territorio español.

2. A los efectos previstos en los apartados anteriores, se entenderá por establecimiento, con

independencia de su forma jurídica, cualquier instalación estable que permita el ejercicio efectivo y real de una actividad.

Bibliografía.

– En torno a los principios de coordinación y colaboración y el carácter reservado de los datos tributarios. José Antonio FERNÁNDEZ AMOR.

Artículo 4. Ficheros o tratamientos excluidos.

El régimen de protección de los datos de carácter personal que se establece en el presente Reglamento no será de aplicación a los siguientes ficheros y tratamientos:

a) A los realizados o mantenidos por personas físicas en el ejercicio de actividades exclusivamente personales o domésticas.

Sólo se considerarán relacionados con actividades personales o domésticas los tratamientos relativos a las actividades que se inscriben en el marco de la vida privada o familiar de los particulares.

b) A los sometidos a la normativa sobre protección de materias clasificadas.

c) A los establecidos para la investigación del terrorismo y de formas graves de delincuencia organizada. No obstante el responsable del fichero comunicará previamente la existencia del mismo, sus características generales y su finalidad a la Agencia Española de Protección de Datos.

Jurisprudencia.

– AN (Sala de lo Contencioso-Administrativo, Sección 1ª) Sentencia de 3 febrero 2011 (JUR 2011, 58370).

Bibliografía.

– Análisis de la doctrina administrativa de la Agencia Española de Protección de Datos en relación con el tratamiento de imágenes a través de sistemas de videovigilancia. Reyes BERMEJO BOSCH.

– ¿Como llegar al consumidor? entre la protección de datos y la Legislación sobre la Sociedad de la Información. Mònica VILASAU SOLANA.

Artículo 5. Definiciones.

1. A los efectos previstos en este Reglamento, se entenderá por:

a) Afectado o interesado: Persona física titular de los datos que sean objeto del tratamiento.

b) Cancelación: Procedimiento en virtud del cual el responsable cesa en el uso de los datos. La cancelación implicará el bloqueo de los datos, consistente en la identificación y reserva de los mismos con el fin de impedir su tratamiento excepto para su puesta a disposición de las Administraciones públicas, Jueces y Tribunales, para la atención de las posibles responsabilidades nacidas del tratamiento y sólo durante el plazo de prescripción de dichas responsabilidades. Transcurrido ese plazo deberá procederse a la supresión de los datos.

c) Cesión o comunicación de datos: Tratamiento de datos que supone su revelación a una persona distinta del interesado.

d) Consentimiento del interesado: Toda manifestación de voluntad, libre, inequívoca, específica e informada, mediante la que el interesado consienta el tratamiento de datos personales que le conciernen.

e) Dato disociado: aquél que no permite la identificación de un afectado o interesado.

f) Datos de carácter personal: Cualquier información numérica, alfabética, gráfica, fotográfica, acústica o de cualquier otro tipo concerniente a personas físicas identificadas o identificables.

g) Datos de carácter personal relacionados con la salud: las informaciones concernientes a la salud pasada, presente y futura, física o mental, de un individuo. En particular, se consideran datos relacionados con la salud de las personas los referidos a su porcentaje de discapacidad y a su información genética.

h) Destinatario o cesionario: la persona física o jurídica, pública o privada u órgano administrativo, al que se revelen los datos.

Podrán ser también destinatarios los entes sin personalidad jurídica que actúen en el tráfico como sujetos diferenciados.

i) Encargado del tratamiento: La persona física o jurídica, pública o privada, u órgano administrativo que, solo o conjuntamente con otros, trate datos personales por cuenta del responsable del tratamiento o del responsable del fichero, como consecuencia de la existencia de una relación jurídica que le vincula con el mismo y delimita el ámbito de su actuación para la prestación de un servicio.

Podrán ser también encargados del tratamiento los entes sin personalidad jurídica que actúen en el tráfico como sujetos diferenciados.

j) Exportador de datos personales: la persona física o jurídica, pública o privada, u órgano administrativo situado en territorio español que realice, conforme a lo dispuesto en el presente Reglamento, una transferencia de datos de carácter personal a un país tercero.

k) Fichero: Todo conjunto organizado de datos de carácter personal, que permita el acceso a los datos con arreglo a criterios determinados, cualquiera que fuere la forma o modalidad de su creación, almacenamiento, organización y acceso.

l) Ficheros de titularidad privada: los ficheros de los que sean responsables las personas, empresas o entidades de derecho privado, con independencia de quien ostente la titularidad de su capital o de la procedencia de sus recursos económicos, así como los ficheros de los que sean responsables las corporaciones de derecho público, en cuanto dichos ficheros no se encuentren estrictamente vinculados al ejercicio de potestades de derecho público que a las mismas atribuye su normativa específica.

m) Ficheros de titularidad pública: los ficheros de los que sean responsables los órganos constitucionales o con relevancia constitucional del Estado o las instituciones autonómicas con funciones análogas a los mismos, las Administraciones públicas territoriales, así como las entidades u organismos vinculados o dependientes de las mismas y las Corporaciones de derecho público siempre que su finalidad sea el ejercicio de potestades de derecho público.

n) Fichero no automatizado: todo conjunto de datos de carácter personal organizado de forma no automatizada y estructurado conforme a criterios específicos relativos a personas físicas, que permitan acceder sin esfuerzos desproporcionados a sus datos personales, ya sea aquél centralizado, descentralizado o repartido de forma funcional o geográfica.

ñ) Importador de datos personales: la persona física o jurídica, pública o privada, u órgano administrativo receptor de los datos en caso de transferencia internacional de los mismos a un tercer país, ya sea responsable del tratamiento, encargada del tratamiento o tercero.

o) Persona identificable: toda persona cuya identidad pueda determinarse, directa o indirectamente, mediante cualquier información referida a su identidad física, fisiológica, psíquica, económica, cultural o social. Una persona física no se considerará identificable si dicha identificación requiere plazos o actividades desproporcionados.

p) Procedimiento de disociación: Todo tratamiento de datos personales que permita la obtención de datos disociados.

q) Responsable del fichero o del tratamiento: Persona física o jurídica, de naturaleza pública o privada, u órgano administrativo, que sólo o conjuntamente con otros decida sobre la finalidad, contenido y uso del tratamiento, aunque no lo realizase materialmente.

Podrán ser también responsables del fichero o del tratamiento los entes sin personalidad jurídica que actúen en el tráfico como sujetos diferenciados.

r) Tercero: la persona física o jurídica, pública o privada u órgano administrativo distinta del afectado o interesado, del responsable del tratamiento, del responsable del fichero, del encargado del tratamiento y de las personas autorizadas para tratar los datos bajo la autoridad directa del responsable del tratamiento o del encargado del tratamiento.

Podrán ser también terceros los entes sin personalidad jurídica que actúen en el tráfico como sujetos diferenciados.

s) Transferencia internacional de datos: Tratamiento de datos que supone una transmisión de los mismos fuera del territorio del Espacio Económico Europeo, bien constituya una cesión o comunicación de datos, bien tenga por objeto la realización de un tratamiento de datos por cuenta del responsable del fichero establecido en territorio español.

t) Tratamiento de datos: cualquier operación o procedimiento técnico, sea o no automatizado, que permita la recogida, grabación, conservación, elaboración, modificación, consulta, utilización, modificación, cancelación, bloqueo o supresión, así como las cesiones de datos que resulten de comunicaciones, consultas, interconexiones y transferencias.

2. En particular, en relación con lo dispuesto en el título VIII de este Reglamento se entenderá por:

a) Accesos autorizados: autorizaciones concedidas a un usuario para la utilización de los diversos recursos. En su caso, incluirán las autorizaciones o funciones que tenga atribuidas un usuario por delegación del responsable del fichero o tratamiento o del responsable de seguridad.

b) Autenticación: procedimiento de comprobación de la identidad de un usuario.

c) Contraseña: información confidencial, frecuentemente constituida por una cadena de caracteres, que puede ser usada en la autenticación de un usuario o en el acceso a un recurso.

d) Control de acceso: mecanismo que en función de la identificación ya autenticada permite acceder a datos o recursos.

e) Copia de respaldo: copia de los datos de un fichero automatizado en un soporte que posibilite su recuperación.

f) Documento: todo escrito, gráfico, sonido, imagen o cualquier otra clase de información que puede ser tratada en un sistema de información como una unidad diferenciada.

g) Ficheros temporales: ficheros de trabajo creados por usuarios o procesos que son necesarios para un tratamiento ocasional o como paso intermedio durante la realización de un tratamiento.

h) Identificación: procedimiento de reconocimiento de la identidad de un usuario.

i) Incidencia: cualquier anomalía que afecte o pudiera afectar a la seguridad de los datos.

j) Perfil de usuario: accesos autorizados a un grupo de usuarios.

k) Recurso: cualquier parte componente de un sistema de información.

l) Responsable de seguridad: persona o personas a las que el responsable del fichero ha asignado formalmente la función de coordinar y controlar las medidas de seguridad aplicables.

m) Sistema de información: conjunto de ficheros, tratamientos, programas, soportes y en su caso, equipos empleados para el tratamiento de datos de carácter personal.

n) Sistema de tratamiento: modo en que se organiza o utiliza un sistema de información. Atendiendo al sistema de tratamiento, los sistemas de información podrán ser automatizados, no automatizados o parcialmente automatizados.

ñ) Soporte: objeto físico que almacena o contiene datos o documentos, u objeto susceptible de ser tratado en un sistema de información y sobre el cual se pueden grabar y recuperar datos.

o) Transmisión de documentos: cualquier traslado, comunicación, envío, entrega o divulgación de la información contenida en el mismo.

p) Usuario: sujeto o proceso autorizado para acceder a datos o recursos. Tendrán la consideración de usuarios los procesos que permitan acceder a datos o recursos sin identificación de un usuario físico.

Jurisprudencia.

– TS (Sala de lo Contencioso-Administrativo, Sección 6ª) Sentencia de 16 febrero 2009 (RJ 2009, 1410).
– AN (Sala de lo Contencioso-Administrativo, Sección 1ª) Sentencia de 3 febrero 2011 (JUR 2011, 58366).
– TS (Sala de lo Contencioso-Administrativo, Sección 6ª) Sentencia de 5 marzo 2009 (RJ 2009, 1577).

Bibliografía.

– Análisis de la doctrina administrativa de la Agencia Española de Protección de Datos en relación con el tratamiento de imágenes a través de sistemas de videovigilancia. Reyes Bermejo Bosch.
– El bluetooth como herramienta de publicidad móvil: a propósito de la conveniencia de incentivar la autorregulación. David López Jiménez.
– ¿Cómo llegar al consumidor? entre la protección de datos y la Legislación sobre la Sociedad de la Información. Mònica Vilasau Solana.
– Datos personales. Pedro A. De Miguel Asensio.
– Principios de la protección de datos: datos especialmente protegidos. Datos de carácter personal relativos a la salud: una obligada remisión a la normativa del sector sanitario (1ª parte). Noelia De Miguel Sánchez.
– Comentario al art. 5 del Reglamento de desarrollo de la LO 15/1999, de Protección de Datos de Carácter Personal. José Miguel Fatás F. Javier García Sanz.

Artículo 6. Cómputo de plazos.

En los supuestos en que este Reglamento señale un plazo por días se computarán únicamente los hábiles. Cuando el plazo sea por meses, se computarán de fecha a fecha.

Artículo 7. Fuentes accesibles al público.

1. A efectos del artículo 3, párrafo j) de la Ley Orgánica 15/1999, se entenderá que sólo tendrán el carácter de fuentes accesibles al público:

a) El censo promocional, regulado conforme a lo dispuesto en la Ley Orgánica 15/1999, de 13 de diciembre.

b) Las guías de servicios de comunicaciones electrónicas, en los términos previstos por su normativa específica.

c) Las listas de personas pertenecientes a grupos de profesionales que contengan únicamente

los datos de nombre, título, profesión, actividad, grado académico, dirección profesional e indicación de su pertenencia al grupo. La dirección profesional podrá incluir los datos del domicilio postal completo, número telefónico, número de fax y dirección electrónica. En el caso de Colegios profesionales, podrán indicarse como datos de pertenencia al grupo los de número de colegiado, fecha de incorporación y situación de ejercicio profesional.

d) Los diarios y boletines oficiales.

e) Los medios de comunicación social.

2. En todo caso, para que los supuestos enumerados en el apartado anterior puedan ser considerados fuentes accesibles al público, será preciso que su consulta pueda ser realizada por cualquier persona, no impedida por una norma limitativa, o sin más exigencia que, en su caso, el abono de una contraprestación.

🕮 *Bibliografía.*

– ¿Cómo llegar al consumidor? entre la protección de datos y la Legislación sobre la Sociedad de la Información. Mònica VILASAU SOLANA.

– Comentario al art. 7 del Reglamento de desarrollo de la LO 15/1999, de Protección de Datos de Carácter Personal. José Miguel FATÁS F. Javier GARCÍA SANZ.

TÍTULO II

PRINCIPIOS DE PROTECCIÓN DE DATOS

⇒ Título II Ley Orgánica 15/1999, de 13 de diciembre. Vid. parágrafo 27.2.

CAPÍTULO I

Calidad de los datos

Artículo 8. Principios relativos a la calidad de los datos.

1. Los datos de carácter personal deberán ser tratados de forma leal y lícita. Se prohíbe la recogida de datos por medios fraudulentos, desleales o ilícitos.

2. Los datos de carácter personal sólo podrán ser recogidos para el cumplimiento de finalidades determinadas, explícitas y legítimas del responsable del tratamiento.

3. Los datos de carácter personal objeto de tratamiento no podrán usarse para finalidades incompatibles con aquellas para las que los datos hubieran sido recogidos.

4. Sólo podrán ser objeto de tratamiento los datos que sean adecuados, pertinentes y no excesivos en relación con las finalidades determinadas, explícitas y legítimas para las que se hayan obtenido.

5. Los datos de carácter personal serán exactos y puestos al día de forma que respondan con veracidad a la situación actual del afectado. Si los datos fueran recogidos directamente del afectado, se considerarán exactos los facilitados por éste.

Si los datos de carácter personal sometidos a tratamiento resultaran ser inexactos, en todo o en parte, o incompletos, serán cancelados y sustituidos de oficio por los correspondientes datos rectificados o completados en el plazo de diez días desde que se tuviese conocimiento de la inexactitud, salvo que la legislación aplicable al fichero establezca un procedimiento o un plazo específico para ello.

Cuando los datos hubieran sido comunicados previamente, el responsable del fichero o tratamiento deberá notificar al cesionario, en el plazo de diez días, la rectificación o cancelación efectuada, siempre que el cesionario sea conocido.

En el plazo de diez días desde la recepción de la notificación, el cesionario que mantuviera el tratamiento de los datos, deberá proceder a la rectificación y cancelación notificada.

Esta actualización de los datos de carácter personal no requerirá comunicación alguna al interesado, sin perjuicio del ejercicio de los derechos por parte de los interesados reconocidos en la Ley Orgánica 15/1999, de 13 de diciembre.

Lo dispuesto en este apartado se entiende sin perjuicio de las facultades que a los afectados reconoce el título III de este Reglamento.

6. Los datos de carácter personal serán cancelados cuando hayan dejado de ser necesarios o pertinentes para la finalidad para la cual hubieran sido recabados o registrados.

No obstante, podrán conservarse durante el tiempo en que pueda exigirse algún tipo de responsa-

bilidad derivada de una relación u obligación jurídica o de la ejecución de un contrato o de la aplicación de medidas precontractuales solicitadas por el interesado.

Una vez cumplido el período al que se refieren los párrafos anteriores, los datos sólo podrán ser conservados previa disociación de los mismos, sin perjuicio de la obligación de bloqueo prevista en la Ley Orgánica 15/1999, de 13 de diciembre, y en el presente Reglamento.

7. Los datos de carácter personal serán tratados de forma que permitan el ejercicio del derecho de acceso, en tanto no proceda su cancelación.

Jurisprudencia.

– JMerc Madrid núm. 10, Auto de 15 diciembre 2011 (AC 2012, 241).

Bibliografía.

– Redes sociales. Pedro A. De Miguel Asensio.
– Principios de la protección de datos: la calidad de los datos. Javier Aparicio Salom.

Artículo 9. Tratamiento con fines estadísticos, históricos o científicos.

1. No se considerará incompatible, a los efectos previstos en el apartado 3 del artículo anterior, el tratamiento de los datos de carácter personal con fines históricos, estadísticos o científicos.

Para la determinación de los fines a los que se refiere el párrafo anterior se estará a la legislación que en cada caso resulte aplicable y, en particular, a lo dispuesto en la Ley 12/1989, de 9 de mayo, Reguladora de la Función Estadística Pública, la Ley 16/1985, de 25 junio, del Patrimonio Histórico Español y la Ley 13/1986, de 14 de abril de Fomento y Coordinación General de la Investigación Científica y Técnica, y sus respectivas disposiciones de desarrollo, así como a la normativa autonómica en estas materias.

2. Por vía de excepción a lo dispuesto en el apartado 6 del artículo anterior, la Agencia Española de Protección de Datos o, en su caso, las autoridades de control de las Comunidades Autónomas podrán, previa solicitud del responsable del tratamiento y conforme al procedimiento establecido en la sección segunda del capítulo VII del título IX del presente Reglamento, acordar el mantenimiento íntegro de determinados datos, atendidos sus valores históricos, estadísticos o científicos de acuerdo con las normas a las que se refiere el apartado anterior.

Artículo 10. Supuestos que legitiman el tratamiento o cesión de los datos.

1. Los datos de carácter personal únicamente podrán ser objeto de tratamiento o cesión si el interesado hubiera prestado previamente su consentimiento para ello.

2. No obstante, será posible el tratamiento o la cesión de los datos de carácter personal sin necesidad del consentimiento del interesado cuando:

a) Lo autorice una norma con rango de ley o una norma de derecho comunitario y, en particular, cuando concurra uno de los supuestos siguientes:

El tratamiento o la cesión tengan por objeto la satisfacción de un interés legítimo del responsable del tratamiento o del cesionario amparado por dichas normas, siempre que no prevalezca el interés o los derechos y libertades fundamentales de los interesados previstos en el artículo 1 de la Ley Orgánica 15/1999, de 13 de diciembre.

El tratamiento o la cesión de los datos sean necesarios para que el responsable del tratamiento cumpla un deber que le imponga una de dichas normas.

b) Los datos objeto de tratamiento o de cesión figuren en fuentes accesibles al público y el responsable del fichero, o el tercero a quien se comuniquen los datos, tenga un interés legítimo para su tratamiento o conocimiento, siempre que no se vulneren los derechos y libertades fundamentales del interesado.

No obstante, las Administraciones públicas sólo podrán comunicar al amparo de este apartado los datos recogidos de fuentes accesibles al público a responsables de ficheros de titularidad privada cuando se encuentren autorizadas para ello por una norma con rango de ley.

Ap. 2 b) anulado por fallo de Sentencia Tribunal Supremo de 8 febrero 2012. Recursos de Casación núms. 25/2008 (acum.).

3. Los datos de carácter personal podrán tratarse sin necesidad del consentimiento del interesado cuando:

a) Se recojan para el ejercicio de las funciones propias de las Administraciones públicas en el ámbito de las competencias que les atribuya una norma con rango de ley o una norma de derecho comunitario.

b) Se recaben por el responsable del tratamiento con ocasión de la celebración de un contrato

o precontrato o de la existencia de una relación negocial, laboral o administrativa de la que sea parte el afectado y sean necesarios para su mantenimiento o cumplimiento.

c) El tratamiento de los datos tenga por finalidad proteger un interés vital del interesado en los términos del apartado 6 del artículo 7 de la Ley Orgánica 15/1999, de 13 de diciembre.

4. Será posible la cesión de los datos de carácter personal sin contar con el consentimiento del interesado cuando:

a) La cesión responda a la libre y legítima aceptación de una relación jurídica cuyo desarrollo, cumplimiento y control comporte la comunicación de los datos. En este caso la comunicación sólo será legítima en cuanto se limite a la finalidad que la justifique.

b) La comunicación que deba efectuarse tenga por destinatario al Defensor del Pueblo, el Ministerio Fiscal o los Jueces o Tribunales o el Tribunal de Cuentas o a las instituciones autonómicas con funciones análogas al Defensor del Pueblo o al Tribunal de Cuentas y se realice en el ámbito de las funciones que la ley les atribuya expresamente.

c) La cesión entre Administraciones públicas cuando concurra uno de los siguientes supuestos:

Tenga por objeto el tratamiento de los datos con fines históricos, estadísticos o científicos.

Los datos de carácter personal hayan sido recogidos o elaborados por una Administración pública con destino a otra.

La comunicación se realice para el ejercicio de competencias idénticas o que versen sobre las mismas materias.

5. Los datos especialmente protegidos podrán tratarse y cederse en los términos previstos en los artículos 7 y 8 de la Ley Orgánica 15/1999, de 13 de diciembre.

En particular, no será necesario el consentimiento del interesado para la comunicación de datos personales sobre la salud, incluso a través de medios electrónicos, entre organismos, centros y servicios del Sistema Nacional de Salud cuando se realice para la atención sanitaria de las personas, conforme a lo dispuesto en el Capítulo V de la Ley 16/2003, de 28 de mayo, de Cohesión y Calidad del Sistema Nacional de Salud.

Jurisprudencia.

– TS (Sala de lo Civil, Sección 1ª) Sentencia núm. 846/2011, de 21 noviembre 2011 (RJ 2012, 3395).
– AN (Sala de lo Contencioso-Administrativo, Sección 1ª) Sentencia de 3 febrero 2011.

Bibliografía.

– La intervención de las comunicaciones electrónicas. Antonio David Berning Prieto.
– Se facilita el camino al tratamiento y a la cesión de datos sin el consentimiento del interesado: comentarios a la Sentencia de la Sala de lo Contencioso-Administrativo del Tribunal Supremo de 8-2-2012. Marta Segura Belío.

Artículo 11. Verificación de datos en solicitudes formuladas a las Administraciones públicas.

Cuando se formulen solicitudes por medios electrónicos en las que el interesado declare datos personales que obren en poder de las Administraciones públicas, el órgano destinatario de la solicitud podrá efectuar en el ejercicio de sus competencias las verificaciones necesarias para comprobar la autenticidad de los datos.

Anulado por fallo de Sentencia Tribunal Supremo de 15 julio 2010. Recursos contenciosos-administrativos núms. 23/2008 (acum.).

CAPÍTULO II

Consentimiento para el tratamiento de los datos y deber de información

⇒ Artículo 6 Ley Orgánica 15/1999, de 13 de diciembre. Vid. parágrafo 27.2.

Sección 1ª Obtención del consentimiento del afectado

Artículo 12. Principios generales.

1. El responsable del tratamiento deberá obtener el consentimiento del interesado para el tratamiento de sus datos de carácter personal salvo en aquellos supuestos en que el mismo no sea exigible con arreglo a lo dispuesto en las leyes.

La solicitud del consentimiento deberá ir referida a un tratamiento o serie de tratamientos concretos, con delimitación de la finalidad para los que se recaba, así como de las restantes condiciones que concurran en el tratamiento o serie de tratamientos.

2. Cuando se solicite el consentimiento del afectado para la cesión de sus datos, éste deberá ser informado de forma que conozca inequívocamente la finalidad a la que se destinarán los datos

respecto de cuya comunicación se solicita el consentimiento y el tipo de actividad desarrollada por el cesionario. En caso contrario, el consentimiento será nulo.

3. Corresponderá al responsable del tratamiento la prueba de la existencia del consentimiento del afectado por cualquier medio de prueba admisible en derecho.

Bibliografía.

– ¿Cómo llegar al consumidor? entre la protección de datos y la Legislación sobre la Sociedad de la Información. Mònica Vilasau Solana.
– Principios de protección de datos. Pedro A. De Miguel Asensio.

Artículo 13. Consentimiento para el tratamiento de datos de menores de edad.

1. Podrá procederse al tratamiento de los datos de los mayores de catorce años con su consentimiento, salvo en aquellos casos en los que la Ley exija para su prestación la asistencia de los titulares de la patria potestad o tutela. En el caso de los menores de catorce años se requerirá el consentimiento de los padres o tutores.

2. En ningún caso podrán recabarse del menor datos que permitan obtener información sobre los demás miembros del grupo familiar, o sobre las características del mismo, como los datos relativos a la actividad profesional de los progenitores, información económica, datos sociológicos o cualesquiera otros, sin el consentimiento de los titulares de tales datos. No obstante, podrán recabarse los datos de identidad y dirección del padre, madre o tutor con la única finalidad de recabar la autorización prevista en el apartado anterior.

3. Cuando el tratamiento se refiera a datos de menores de edad, la información dirigida a los mismos deberá expresarse en un lenguaje que sea fácilmente comprensible por aquéllos, con expresa indicación de lo dispuesto en este artículo.

4. Corresponderá al responsable del fichero o tratamiento articular los procedimientos que garanticen que se ha comprobado de modo efectivo la edad del menor y la autenticidad del consentimiento prestado en su caso, por los padres, tutores o representantes legales.

Bibliografía.

– Anticoncepción, contraconcepción de emergencia y minoría de edad. Juan Luis Beltrán Aguirre.
– ¿Cómo llegar al consumidor? entre la protección de datos y la Legislación sobre la Sociedad de la Información. Mònica Vilasau Solana.
– Principios de protección de datos. Pedro A. De Miguel Asensio.
– Principios de la protección de datos: consentimiento del afectado. El consentimiento de los menores (2ª parte). Antonio Enrique Pérez Luño.

Artículo 14. Forma de recabar el consentimiento.

1. El responsable del tratamiento podrá solicitar el consentimiento del interesado a través del procedimiento establecido en este artículo, salvo cuando la Ley exija al mismo la obtención del consentimiento expreso para el tratamiento de los datos.

2. El responsable podrá dirigirse al afectado, informándole en los términos previstos en los artículos 5 de la Ley Orgánica 15/1999, de 13 de diciembre y 12.2 de este Reglamento y deberá concederle un plazo de treinta días para manifestar su negativa al tratamiento, advirtiéndole de que en caso de no pronunciarse a tal efecto se entenderá que consiente el tratamiento de sus datos de carácter personal.

En particular, cuando se trate de responsables que presten al afectado un servicio que genere información periódica o reiterada, o facturación periódica, la comunicación podrá llevarse a cabo de forma conjunta a esta información o a la facturación del servicio prestado, siempre que se realice de forma claramente visible.

3. En todo caso, será necesario que el responsable del tratamiento pueda conocer si la comunicación ha sido objeto de devolución por cualquier causa, en cuyo caso no podrá proceder al tratamiento de los datos referidos a ese interesado.

4. Deberá facilitarse al interesado un medio sencillo y gratuito para manifestar su negativa al tratamiento de los datos. En particular, se considerará ajustado al presente Reglamento los procedimientos en el que tal negativa pueda efectuarse, entre otros, mediante un envío prefranqueado al responsable del tratamiento, la llamada a un número telefónico gratuito o a los servicios de atención al público que el mismo hubiera establecido.

5. Cuando se solicite el consentimiento del interesado a través del procedimiento establecido en este artículo, no será posible solicitarlo nuevamente respecto de los mismos tratamientos y para las mismas finalidades en el plazo de un año a contar de la fecha de la anterior solicitud.

Artículo 15. Solicitud del consentimiento en el marco de una relación contractual para fines no relacionados directamente con la misma.

Si el responsable del tratamiento solicitase el consentimiento del afectado durante el proceso de formación de un contrato para finalidades que no guarden relación directa con el mantenimiento, desarrollo o control de la relación contractual, deberá permitir al afectado que manifieste expresamente su negativa al tratamiento o comunicación de datos.

En particular, se entenderá cumplido tal deber cuando se permita al afectado la marcación de una casilla claramente visible y que no se encuentre ya marcada en el documento que se le entregue para la celebración del contrato o se establezca un procedimiento equivalente que le permita manifestar su negativa al tratamiento.

Bibliografía.

– Principios de protección de datos. Pedro A. De Miguel Asensio.
– Principios de la protección de datos: la calidad de los datos. Javier Aparicio Salom.

Artículo 16. Tratamiento de datos de facturación y tráfico en servicios de comunicaciones electrónicas.

La solicitud del consentimiento para el tratamiento o cesión de los datos de tráfico, facturación y localización por parte de los sujetos obligados, o en su caso la revocación de aquél, según la legislación reguladora de las telecomunicaciones se someterá a lo establecido en su normativa específica y, en lo que no resulte contrario a la misma, a lo establecido en la presente sección.

Artículo 17. Revocación del consentimiento.

1. El afectado podrá revocar su consentimiento a través de un medio sencillo, gratuito y que no implique ingreso alguno para el responsable del fichero o tratamiento. En particular, se considerará ajustado al presente Reglamento el procedimiento en el que tal negativa pueda efectuarse, entre otros, mediante un envío prefranqueado al responsable del tratamiento o la llamada a un número telefónico gratuito o a los servicios de atención al público que el mismo hubiera establecido.

No se considerarán conformes a lo dispuesto en la Ley Orgánica 15/1999, de 13 de diciembre, los supuestos en que el responsable establezca como medio para que el interesado pueda manifestar su negativa al tratamiento el envío de cartas certificadas o envíos semejantes, la utilización de servicios de telecomunicaciones que implique una tarificación adicional al afectado o cualesquiera otros medios que impliquen un coste adicional al interesado.

2. El responsable cesará en el tratamiento de los datos en el plazo máximo de diez días a contar desde el de la recepción de la revocación del consentimiento, sin perjuicio de su obligación de bloquear los datos conforme a lo dispuesto en el artículo 16.3 de la Ley Orgánica 15/1999, de 13 de diciembre.

3. Cuando el interesado hubiera solicitado del responsable del tratamiento la confirmación del cese en el tratamiento de sus datos, éste deberá responder expresamente a la solicitud.

4. Si los datos hubieran sido cedidos previamente, el responsable del tratamiento, una vez revocado el consentimiento, deberá comunicarlo a los cesionarios, en el plazo previsto en el apartado 2, para que éstos, cesen en el tratamiento de los datos en caso de que aún lo mantuvieran, conforme al artículo 16.4 de la Ley Orgánica 15/1999, de 13 de diciembre.

Sección 2ª Deber de información al interesado

Artículo 18. Acreditación del cumplimiento del deber de información.

1. El deber de información al que se refiere el artículo 5 de la Ley Orgánica 15/1999, de 13 de diciembre, deberá llevarse a cabo a través de un medio que permita acreditar su cumplimiento, debiendo conservarse mientras persista el tratamiento de los datos del afectado.

2. El responsable del fichero o tratamiento deberá conservar el soporte en el que conste el cumplimiento del deber de informar. Para el almacenamiento de los soportes, el responsable del fichero o tratamiento podrá utilizar medios informáticos o telemáticos. En particular podrá proceder al escaneado de la documentación en soporte papel, siempre y cuando se garantice que en dicha automatización no ha mediado alteración alguna de los soportes originales.

Anulado por fallo de Sentencia Tribunal Supremo de 15 julio 2010. Recursos contenciosos-administrativos núms. 23/2008 (acum.).

Bibliografía.

– Principios de protección de datos. Pedro A. De Miguel Asensio.

Artículo 19. Supuestos especiales.

En los supuestos en que se produzca una modificación del responsable del fichero como consecuencia de una operación de fusión, escisión, cesión global de activos y pasivos, aportación o transmisión de negocio o rama de actividad empresarial, o cualquier operación de reestructuración societaria de análoga naturaleza, contemplada por la normativa mercantil, no se producirá cesión de datos, sin perjuicio del cumplimiento por el responsable de lo dispuesto en el artículo 5 de la Ley Orgánica 15/1999, de 13 de diciembre.

🕮 *Bibliografía.*

– Entidades financieras, privacidad y protección de datos. Alfonso Ortega Giménez. José Antonio González Martínez.

– Principios de protección de datos. Pedro A. De Miguel Asensio.

CAPÍTULO III

Encargado del tratamiento

Artículo 20. Relaciones entre el responsable y el encargado del tratamiento.

1. El acceso a los datos por parte de un encargado del tratamiento que resulte necesario para la prestación de un servicio al responsable no se considerará comunicación de datos, siempre y cuando se cumpla lo establecido en la Ley Orgánica 15/1999, de 13 de diciembre y en el presente capítulo.

El servicio prestado por el encargado del tratamiento podrá tener o no carácter remunerado y ser temporal o indefinido.

No obstante, se considerará que existe comunicación de datos cuando el acceso tenga por objeto el establecimiento de un nuevo vínculo entre quien accede a los datos y el afectado.

2. Cuando el responsable del tratamiento contrate la prestación de un servicio que comporte un tratamiento de datos personales sometido a lo dispuesto en este capítulo deberá velar por que el encargado del tratamiento reúna las garantías para el cumplimiento de lo dispuesto en este Reglamento.

3. En el caso de que el encargado del tratamiento destine los datos a otra finalidad, los comunique o los utilice incumpliendo las estipulaciones del contrato al que se refiere el apartado 2 del artículo 12 de la Ley Orgánica 15/1999, de 13 de diciembre, será considerado, también, responsable del tratamiento, respondiendo de las infracciones en que hubiera incurrido personalmente.

No obstante, el encargado del tratamiento no incurrirá en responsabilidad cuando, previa indicación expresa del responsable, comunique los datos a un tercero designado por aquél, al que hubiera encomendado la prestación de un servicio conforme a lo previsto en el presente capítulo.

🕮 *Bibliografía.*

– Transferencias internacionales de datos. Pedro A. De Miguel Asensio.

Artículo 21. Posibilidad de subcontratación de los servicios.

1. El encargado del tratamiento no podrá subcontratar con un tercero la realización de ningún tratamiento que le hubiera encomendado el responsable del tratamiento, salvo que hubiera obtenido de éste autorización para ello. En este caso, la contratación se efectuará siempre en nombre y por cuenta del responsable del tratamiento.

2. No obstante lo dispuesto en el apartado anterior, será posible la subcontratación sin necesidad de autorización siempre y cuando se cumplan los siguientes requisitos:

a) Que se especifiquen en el contrato los servicios que puedan ser objeto de subcontratación y, si ello fuera posible, la empresa con la que se vaya a subcontratar.

Cuando no se identificase en el contrato la empresa con la que se vaya a subcontratar, será preciso que el encargado del tratamiento comunique al responsable los datos que la identifiquen antes de proceder a la subcontratación.

b) Que el tratamiento de datos de carácter personal por parte del subcontratista se ajuste a las instrucciones del responsable del fichero.

c) Que el encargado del tratamiento y la empresa subcontratista formalicen el contrato, en los términos previstos en el artículo anterior.

En este caso, el subcontratista será considerado encargado del tratamiento, siéndole de aplicación lo previsto en el artículo 20.3 de este Reglamento.

3. Si durante la prestación del servicio resultase necesario subcontratar una parte del mismo y

dicha circunstancia no hubiera sido prevista en el contrato, deberán someterse al responsable del tratamiento los extremos señalados en el apartado anterior.

Artículo 22. Conservación de los datos por el encargado del tratamiento.

1. Una vez cumplida la prestación contractual, los datos de carácter personal deberán ser destruidos o devueltos al responsable del tratamiento o al encargado que éste hubiese designado, al igual que cualquier soporte o documentos en que conste algún dato de carácter personal objeto del tratamiento.

No procederá la destrucción de los datos cuando exista una previsión legal que exija su conservación, en cuyo caso deberá procederse a la devolución de los mismos garantizando el responsable del fichero dicha conservación.

2. El encargado del tratamiento conservará, debidamente bloqueados, los datos en tanto pudieran derivarse responsabilidades de su relación con el responsable del tratamiento.

TÍTULO III

DERECHOS DE ACCESO, RECTIFICACIÓN, CANCELACIÓN Y OPOSICIÓN

CAPÍTULO I

Disposiciones generales

Artículo 23. Carácter personalísimo.

1. Los derechos de acceso, rectificación, cancelación y oposición son personalísimos y serán ejercidos por el afectado.

2. Tales derechos se ejercitarán:

a) Por el afectado, acreditando su identidad, del modo previsto en el artículo siguiente.

b) Cuando el afectado se encuentre en situación de incapacidad o minoría de edad que le imposibilite el ejercicio personal de estos derechos, podrán ejercitarse por su representante legal, en cuyo caso será necesario que acredite tal condición.

c) Los derechos también podrán ejercitarse a través de representante voluntario, expresamente designado para el ejercicio del derecho. En ese caso, deberá constar claramente acreditada la identidad del representado, mediante la aportación de copia de su Documento Nacional de Identidad o documento equivalente, y la representación conferida por aquél.

Cuando el responsable del fichero sea un órgano de las Administraciones públicas o de la Administración de Justicia, podrá acreditarse la representación por cualquier medio válido en derecho que deje constancia fidedigna, o mediante declaración en comparecencia personal del interesado.

3. Los derechos serán denegados cuando la solicitud sea formulada por persona distinta del afectado y no se acreditase que la misma actúa en representación de aquél.

Artículo 24. Condiciones generales para el ejercicio de los derechos de acceso, rectificación, cancelación y oposición.

1. Los derechos de acceso, rectificación, cancelación y oposición son derechos independientes, de tal forma que no puede entenderse que el ejercicio de ninguno de ellos sea requisito previo para el ejercicio de otro.

2. Deberá concederse al interesado un medio sencillo y gratuito para el ejercicio de los derechos de acceso, rectificación, cancelación y oposición.

3. El ejercicio por el afectado de sus derechos de acceso, rectificación, cancelación y oposición será gratuito y en ningún caso podrá suponer un ingreso adicional para el responsable del tratamiento ante el que se ejercitan.

No se considerarán conformes a lo dispuesto en la Ley Orgánica 15/1999, de 13 de diciembre, y en el presente Reglamento los supuestos en que el responsable del tratamiento establezca como medio para que el interesado pueda ejercitar sus derechos el envío de cartas certificadas o semejantes, la utilización de servicios de telecomunicaciones que implique una tarificación adicional al afectado o cualesquiera otros medios que impliquen un coste excesivo para el interesado.

4. Cuando el responsable del fichero o tratamiento disponga de servicios de cualquier índole para la atención a su público o el ejercicio de reclamaciones relacionadas con el servicio prestado o los productos ofertados al mismo, podrá concederse la posibilidad al afectado de ejercer sus derechos de acceso, rectificación, cancelación y oposición a través de dichos servicios. En tal caso,

la identidad del interesado se considerará acreditada por los medios establecidos para la identificación de los clientes del responsable en la prestación de sus servicios o contratación de sus productos.

5. El responsable del fichero o tratamiento deberá atender la solicitud de acceso, rectificación, cancelación u oposición ejercida por el afectado aún cuando el mismo no hubiese utilizado el procedimiento establecido específicamente al efecto por aquél, siempre que el interesado haya utilizado un medio que permita acreditar el envío y la recepción de la solicitud, y que ésta contenga los elementos referidos en el párrafo 1 del artículo siguiente.

Artículo 25. Procedimiento.

1. Salvo en el supuesto referido en el párrafo 4 del artículo anterior, el ejercicio de los derechos deberá llevarse a cabo mediante comunicación dirigida al responsable del fichero, que contendrá:

a) Nombre y apellidos del interesado; fotocopia de su documento nacional de identidad, o de su pasaporte u otro documento válido que lo identifique y, en su caso, de la persona que lo represente, o instrumentos electrónicos equivalentes; así como el documento o instrumento electrónico acreditativo de tal representación. La utilización de firma electrónica identificativa del afectado eximirá de la presentación de las fotocopias del DNI o documento equivalente.

El párrafo anterior se entenderá sin perjuicio de la normativa específica aplicable a la comprobación de datos de identidad por las Administraciones Públicas en los procedimientos administrativos.

b) Petición en que se concreta la solicitud.

c) Dirección a efectos de notificaciones, fecha y firma del solicitante.

d) Documentos acreditativos de la petición que formula, en su caso.

2. El responsable del tratamiento deberá contestar la solicitud que se le dirija en todo caso, con independencia de que figuren o no datos personales del afectado en sus ficheros.

3. En el caso de que la solicitud no reúna los requisitos especificados en el apartado primero, el responsable del fichero deberá solicitar la subsanación de los mismos.

4. La respuesta deberá ser conforme con los requisitos previstos para cada caso en el presente título.

5. Corresponderá al responsable del tratamiento la prueba del cumplimiento del deber de respuesta al que se refiere el apartado 2, debiendo conservar la acreditación del cumplimiento del mencionado deber.

6. El responsable del fichero deberá adoptar las medidas oportunas para garantizar que las personas de su organización que tienen acceso a datos de carácter personal puedan informar del procedimiento a seguir por el afectado para el ejercicio de sus derechos.

7. El ejercicio de los derechos de acceso, rectificación, cancelación y oposición podrá modularse por razones de seguridad pública en los casos y con el alcance previsto en las Leyes.

8. Cuando las leyes aplicables a determinados ficheros concretos establezcan un procedimiento especial para la rectificación o cancelación de los datos contenidos en los mismos, se estará a lo dispuesto en aquéllas.

📖 *Bibliografía.*

– La publicidad de los Registros jurídicos y la protección de datos personales. Carlos BALLUGERA GÓMEZ.

Artículo 26. Ejercicio de los derechos ante un encargado del tratamiento.

Cuando los afectados ejercitasen sus derechos ante un encargado del tratamiento y solicitasen el ejercicio de su derecho ante el mismo, el encargado deberá dar traslado de la solicitud al responsable, a fin de que por el mismo se resuelva, a menos que en la relación existente con el responsable del tratamiento se prevea precisamente que el encargado atenderá, por cuenta del responsable, las solicitudes de ejercicio por los afectados de sus derechos de acceso, rectificación, cancelación u oposición.

CAPÍTULO II

Derecho de acceso

Artículo 27. Derecho de acceso.

1. El derecho de acceso es el derecho del afectado a obtener información sobre si sus propios datos de carácter personal están siendo objeto de tratamiento, la finalidad del tratamiento que, en su caso, se esté realizando, así como la información disponible sobre el origen de dichos datos y las comunicaciones realizadas o previstas de los mismos.

2. En virtud del derecho de acceso el afectado podrá obtener del responsable del tratamiento información relativa a datos concretos, a datos incluidos en un determinado fichero, o a la totalidad de sus datos sometidos a tratamiento.

No obstante, cuando razones de especial complejidad lo justifiquen, el responsable del fichero podrá solicitar del afectado la especificación de los ficheros respecto de los cuales quiera ejercitar el derecho de acceso, a cuyo efecto deberá facilitarle una relación de todos ellos.

3. El derecho de acceso es independiente del que otorgan a los afectados las leyes especiales y en particular la Ley 30/1992, de 26 de noviembre, de Régimen Jurídico de las Administraciones Públicas y del Procedimiento Administrativo Común.

Jurisprudencia.

– TS (Sala de lo Contencioso-Administrativo, Sección 6ª) Sentencia de 11 marzo 2011.

Artículo 28. Ejercicio del derecho de acceso.

1. Al ejercitar el derecho de acceso, el afectado podrá optar por recibir la información a través de uno o varios de los siguientes sistemas de consulta del fichero:

a) Visualización en pantalla.

b) Escrito, copia o fotocopia remitida por correo, certificado o no.

c) Telecopia.

d) Correo electrónico u otros sistemas de comunicaciones electrónicas.

e) Cualquier otro sistema que sea adecuado a la configuración o implantación material del fichero o a la naturaleza del tratamiento, ofrecido por el responsable.

2. Los sistemas de consulta del fichero previstos en el apartado anterior podrán restringirse en función de la configuración o implantación material del fichero o de la naturaleza del tratamiento, siempre que el que se ofrezca al afectado sea gratuito y asegure la comunicación escrita si éste así lo exige.

3. El responsable del fichero deberá cumplir al facilitar el acceso lo establecido en el Título VIII de este Reglamento.

Si tal responsable ofreciera un determinado sistema para hacer efectivo el derecho de acceso y el afectado lo rechazase, aquél no responderá por los posibles riesgos que para la seguridad de la información pudieran derivarse de la elección.

Del mismo modo, si el responsable ofreciera un procedimiento para hacer efectivo el derecho de acceso y el afectado exigiese que el mismo se materializase a través de un procedimiento que implique un coste desproporcionado, surtiendo el mismo efecto y garantizando la misma seguridad el procedimiento ofrecido por el responsable, serán de cuenta del afectado los gastos derivados de su elección.

Artículo 29. Otorgamiento del acceso.

1. El responsable del fichero resolverá sobre la solicitud de acceso en el plazo máximo de un mes a contar desde la recepción de la solicitud. Transcurrido el plazo sin que de forma expresa se responda a la petición de acceso, el interesado podrá interponer la reclamación prevista en el artículo 18 de la Ley Orgánica 15/1999, de 13 de diciembre.

En el caso de que no disponga de datos de carácter personal de los afectados deberá igualmente comunicárselo en el mismo plazo.

2. Si la solicitud fuera estimada y el responsable no acompañase a su comunicación la información a la que se refiere el artículo 27.1, el acceso se hará efectivo durante los diez días siguientes a dicha comunicación.

3. La información que se proporcione, cualquiera que sea el soporte en que fuere facilitada, se dará en forma legible e inteligible, sin utilizar claves o códigos que requieran el uso de dispositivos mecánicos específicos.

Dicha información comprenderá todos los datos de base del afectado, los resultantes de cualquier elaboración o proceso informático, así como la información disponible sobre el origen de los datos, los cesionarios de los mismos y la especificación de los concretos usos y finalidades para los que se almacenaron los datos.

Artículo 30. Denegación del acceso.

1. El responsable del fichero o tratamiento podrá denegar el acceso a los datos de carácter personal cuando el derecho ya se haya ejercitado en los doce meses anteriores a la solicitud, salvo que se acredite un interés legítimo al efecto.

2. Podrá también denegarse el acceso en los supuestos en que así lo prevea una Ley o una norma de derecho comunitario de aplicación directa o cuando éstas impidan al responsable del tratamiento revelar a los afectados el tratamiento de los datos a los que se refiera el acceso.

3. En todo caso, el responsable del fichero informará al afectado de su derecho a recabar la tutela de la Agencia Española de Protección de Datos o, en su caso, de las autoridades de control de las Comunidades Autónomas, conforme a lo dispuesto en el artículo 18 de la Ley Orgánica 15/1999, de 13 de diciembre.

CAPÍTULO III

Derechos de rectificación y cancelación

Artículo 31. Derechos de rectificación y cancelación.

1. El derecho de rectificación es el derecho del afectado a que se modifiquen los datos que resulten ser inexactos o incompletos.

2. El ejercicio del derecho de cancelación dará lugar a que se supriman los datos que resulten ser inadecuados o excesivos, sin perjuicio del deber de bloqueo conforme a este Reglamento.

En los supuestos en que el interesado invoque el ejercicio del derecho de cancelación para revocar el consentimiento previamente prestado, se estará a lo dispuesto en la Ley Orgánica 15/1999, de 13 de diciembre y en el presente Reglamento.

Artículo 32. Ejercicio de los derechos de rectificación y cancelación.

1. La solicitud de rectificación deberá indicar a qué datos se refiere y la corrección que haya de realizarse y deberá ir acompañada de la documentación justificativa de lo solicitado.

En la solicitud de cancelación, el interesado deberá indicar a qué datos se refiere, aportando al efecto la documentación que lo justifique, en su caso.

2. El responsable del fichero resolverá sobre la solicitud de rectificación o cancelación en el plazo máximo de diez días a contar desde la recepción de la solicitud. Transcurrido el plazo sin que de forma expresa se responda a la petición, el interesado podrá interponer la reclamación prevista en el artículo 18 de la Ley Orgánica 15/1999, de 13 de diciembre.

En el caso de que no disponga de datos de carácter personal del afectado deberá igualmente comunicárselo en el mismo plazo.

3. Si los datos rectificados o cancelados hubieran sido cedidos previamente, el responsable del fichero deberá comunicar la rectificación o cancelación efectuada al cesionario, en idéntico plazo, para que éste, también en el plazo de diez días contados desde la recepción de dicha comunicación, proceda, asimismo, a rectificar o cancelar los datos.

La rectificación o cancelación efectuada por el cesionario no requerirá comunicación alguna al interesado, sin perjuicio del ejercicio de los derechos por parte de los interesados reconocidos en la Ley Orgánica 15/1999, de 13 de diciembre.

📖 *Bibliografía.*

– Comentario al art. 32 del Reglamento de desarrollo de la LO 15/1999, de Protección de Datos de Carácter Personal. Agustín PUENTE ESCOBAR.

Artículo 33. Denegación de los derechos de rectificación y cancelación.

1. La cancelación no procederá cuando los datos de carácter personal deban ser conservados durante los plazos previstos en las disposiciones aplicables o, en su caso, en las relaciones contractuales entre la persona o entidad responsable del tratamiento y el interesado que justificaron el tratamiento de los datos.

2. Podrá también denegarse los derechos de rectificación o cancelación en los supuestos en que así lo prevea una ley o una norma de derecho comunitario de aplicación directa o cuando éstas impidan al responsable del tratamiento revelar a los afectados el tratamiento de los datos a los que se refiera el acceso.

3. En todo caso, el responsable del fichero informará al afectado de su derecho a recabar la tutela de la Agencia Española de Protección de Datos o, en su caso, de las autoridades de control

de las Comunidades Autónomas, conforme a lo dispuesto en el artículo 18 de la Ley Orgánica 15/1999, de 13 de diciembre.

Jurisprudencia.

– AN (Sala de lo Contencioso-Administrativo, Sección 1ª) Sentencia de 29 abril 2011 (JUR 2011, 165379).

CAPÍTULO IV

Derecho de oposición

Artículo 34. Derecho de oposición.

El derecho de oposición es el derecho del afectado a que no se lleve a cabo el tratamiento de sus datos de carácter personal o se cese en el mismo en los siguientes supuestos:

a) Cuando no sea necesario su consentimiento para el tratamiento, como consecuencia de la concurrencia de un motivo legítimo y fundado, referido a su concreta situación personal, que lo justifique, siempre que una Ley no disponga lo contrario.

b) Cuando se trate de ficheros que tengan por finalidad la realización de actividades de publicidad y prospección comercial, en los términos previstos en el artículo 51 de este Reglamento, cualquiera que sea la empresa responsable de su creación.

c) Cuando el tratamiento tenga por finalidad la adopción de una decisión referida al afectado y basada únicamente en un tratamiento automatizado de sus datos de carácter personal, en los términos previstos en el artículo 36 de este Reglamento.

Artículo 35. Ejercicio del derecho de oposición.

1. El derecho de oposición se ejercitará mediante solicitud dirigida al responsable del tratamiento.

Cuando la oposición se realice con base en la letra a) del artículo anterior, en la solicitud deberán hacerse constar los motivos fundados y legítimos, relativos a una concreta situación personal del afectado, que justifican el ejercicio de este derecho.

2. El responsable del fichero resolverá sobre la solicitud de oposición en el plazo máximo de diez días a contar desde la recepción de la solicitud. Transcurrido el plazo sin que de forma expresa se responda a la petición, el interesado podrá interponer la reclamación prevista en el artículo 18 de la Ley Orgánica 15/1999, de 13 de diciembre.

En el caso de que no disponga de datos de carácter personal de los afectados deberá igualmente comunicárselo en el mismo plazo.

3. El responsable del fichero o tratamiento deberá excluir del tratamiento los datos relativos al afectado que ejercite su derecho de oposición o denegar motivadamente la solicitud del interesado en el plazo previsto en el apartado 2 de este artículo.

Artículo 36. Derecho de oposición a las decisiones basadas únicamente en un tratamiento automatizado de datos.

1. Los interesados tienen derecho a no verse sometidos a una decisión con efectos jurídicos sobre ellos o que les afecte de manera significativa, que se base únicamente en un tratamiento automatizado de datos destinado a evaluar determinados aspectos de su personalidad, tales como su rendimiento laboral, crédito, fiabilidad o conducta.

2. No obstante, los afectados podrán verse sometidos a una de las decisiones contempladas en el apartado 1 cuando dicha decisión:

a) Se haya adoptado en el marco de la celebración o ejecución de un contrato a petición del interesado, siempre que se le otorgue la posibilidad de alegar lo que estimara pertinente, a fin de defender su derecho o interés. En todo caso, el responsable del fichero deberá informar previamente al afectado, de forma clara y precisa, de que se adoptarán decisiones con las características señaladas en el apartado 1 y cancelará los datos en caso de que no llegue a celebrarse finalmente el contrato.

b) Esté autorizada por una norma con rango de Ley que establezca medidas que garanticen el interés legítimo del interesado.

TÍTULO IV

DISPOSICIONES APLICABLES A DETERMINADOS FICHEROS DE TITULARIDAD PRIVADA

CAPÍTULO I

Ficheros de información sobre solvencia patrimonial y crédito

Sección 1ª Disposiciones generales

Artículo 37. Régimen aplicable.

1. El tratamiento de datos de carácter personal sobre solvencia patrimonial y crédito, previsto en el apartado 1 del artículo 29 de la Ley Orgánica 15/1999, de 13 de diciembre, se someterá a lo establecido, con carácter general, en dicha Ley Orgánica y en el presente Reglamento.

2. El ejercicio de los derechos de acceso, rectificación, cancelación y oposición en el caso de los ficheros a que se refiere el apartado anterior, se rige por lo dispuesto en los capítulos I a IV del título III del presente Reglamento, con los siguientes criterios:

a) Cuando la petición de ejercicio de los derechos se dirigiera al responsable del fichero, éste estará obligado a satisfacer, en cualquier caso, dichos derechos.

b) Si la petición se dirigiera a las personas y entidades a las que se presta el servicio, éstas únicamente deberán comunicar al afectado aquellos datos relativos al mismo que les hayan sido comunicados y a facilitar la identidad del responsable para que, en su caso, puedan ejercitar sus derechos ante el mismo.

3. De conformidad con el apartado 2 del artículo 29 de la Ley Orgánica 15/1999, de 13 de diciembre, también podrán tratarse los datos de carácter personal relativos al cumplimiento o incumplimiento de obligaciones dinerarias facilitados por el acreedor o por quien actúe por su cuenta o interés.

Estos datos deberán conservarse en ficheros creados con la exclusiva finalidad de facilitar información crediticia del afectado y su tratamiento se regirá por lo dispuesto en el presente Reglamento y, en particular, por las previsiones contenidas en la sección segunda de este capítulo.

Sección 2ª Tratamiento de datos relativos al cumplimiento o incumplimiento de obligaciones dinerarias facilitados por el acreedor o por quien actúe por su cuenta o interés

Artículo 38. Requisitos para la inclusión de los datos.

1. Sólo será posible la inclusión en estos ficheros de datos de carácter personal que sean determinantes para enjuiciar la solvencia económica del afectado, siempre que concurran los siguientes requisitos:

a) Existencia previa de una deuda cierta, vencida, exigible, que haya resultado impagada *y respecto de la cual no se haya entablado reclamación judicial, arbitral o administrativa, o tratándose de servicios financieros, no se haya planteado una reclamación en los términos previstos en el Reglamento de los Comisionados para la Defensa del Cliente de Servicios Financieros, aprobado por Real Decreto 303/2004, de 20 de febrero*.

✎ Ap. 1 a), inciso, anulado por fallo de Sentencia Tribunal Supremo de 15 julio 2010. Recursos contencioso-administrativos núms. 23/2008 (acum.).

b) Que no hayan transcurrido seis años desde la fecha en que hubo de procederse al pago de la deuda o del vencimiento de la obligación o del plazo concreto si aquélla fuera de vencimiento periódico.

c) Requerimiento previo de pago a quien corresponda el cumplimiento de la obligación.

2. No podrán incluirse en los ficheros de esta naturaleza datos personales sobre los que exista un principio de prueba que de forma indiciaria contradiga alguno de los requisitos anteriores.

Tal circunstancia determinará asimismo la cancelación cautelar del dato personal desfavorable en los supuestos en que ya se hubiera efectuado su inclusión en el fichero.

✎ Ap. 2 anulado por fallo de Sentencia Tribunal Supremo de 15 julio 2010. Recursos contencioso-administrativos núms. 23/2008 (acum.).

3. El acreedor o quien actúe por su cuenta o interés estará obligado a conservar a disposición del responsable del fichero común y de la Agencia Española de Protección de Datos documentación

suficiente que acredite el cumplimiento de los requisitos establecidos en este artículo y del requerimiento previo al que se refiere el artículo siguiente.

Jurisprudencia.

– AN (Sala de lo Contencioso-Administrativo, Sección 1ª) Sentencia de 8 abril 2011 (RJCA 2011, 380).
– AP Barcelona (Sección 16ª) Sentencia de 19 enero 2011 (AC 2011, 301).
– AP Madrid (Sección 19ª) Sentencia de 24 septiembre 2010 (AC 2010, 1871).

Bibliografía.

– Ficheros de solvencia patrimonial y de crédito: cuestiones civiles y su apreciación por los tribunales del orden Contencioso-Administrativo. Carmen Pérez de Ontiveros Baquero
– Denegación de crédito al consumidor y protección de datos personales. Mª de Lourdes Ferrando Villalba.
– Ficheros de titularidad privada: prestación de servicios de información sobre solvencia patrimonial y crédito (3ª parte). Miguel Geijo Castany.

Artículo 39. Información previa a la inclusión.

El acreedor deberá informar al deudor, en el momento en que se celebre el contrato y, en todo caso, al tiempo de efectuar el requerimiento al que se refiere la letra c) del apartado 1 del artículo anterior, que en caso de no producirse el pago en el término previsto para ello y cumplirse los requisitos previstos en el citado artículo, los datos relativos al impago podrán ser comunicados a ficheros relativos al cumplimiento o incumplimiento de obligaciones dinerarias.

Artículo 40. Notificación de inclusión.

1. El responsable del fichero común deberá notificar a los interesados respecto de los que hayan registrado datos de carácter personal, en el plazo de treinta días desde dicho registro, una referencia de los que hubiesen sido incluidos, informándole asimismo de la posibilidad de ejercitar sus derechos de acceso, rectificación, cancelación y oposición, en los términos establecidos por la Ley Orgánica 15/1999, de 13 de diciembre.

2. Se efectuará una notificación por cada deuda concreta y determinada con independencia de que ésta se tenga con el mismo o con distintos acreedores.

3. La notificación deberá efectuarse a través de un medio fiable, auditable e independiente de la entidad notificante, que la permita acreditar la efectiva realización de los envíos.

4. En todo caso, será necesario que el responsable del fichero pueda conocer si la notificación ha sido objeto de devolución por cualquier causa, en cuyo caso no podrá proceder al tratamiento de los datos referidos a ese interesado.

No se entenderán suficientes para que no se pueda proceder al tratamiento de los datos referidos a un interesado las devoluciones en las que el destinatario haya rehusado recibir el envío.

5. Si la notificación de inclusión fuera devuelta, el responsable del fichero común comprobará con la entidad acreedora que la dirección utilizada para efectuar esta notificación se corresponde con la contractualmente pactada con el cliente a efectos de comunicaciones y no procederá al tratamiento de los datos si la mencionada entidad no confirma la exactitud de este dato.

Jurisprudencia.

– AP León (Sección 2ª) Sentencia de 24 marzo 2011.

Bibliografía.

– Denegación de crédito al consumidor y protección de datos personales. Mª de Lourdes Ferrando Villalba.

Artículo 41. Conservación de los datos.

1. Sólo podrán ser objeto de tratamiento los datos que respondan con veracidad a la situación de la deuda en cada momento concreto.

El pago o cumplimiento de la deuda determinará la cancelación inmediata de todo dato relativo a la misma.

2. En los restantes supuestos, los datos deberán ser cancelados cuando se hubieran cumplido seis años contados a partir del vencimiento de la obligación o del plazo concreto si aquélla fuera de vencimiento periódico.

Bibliografía.

– Ficheros de solvencia patrimonial y de crédito: cuestiones civiles y su apreciación por los tribunales del orden Contencioso-Administrativo. Carmen Pérez de Ontiveros Baquero.
– Entidades financieras, privacidad y protección de datos. Alfonso Ortega Giménez. José Antonio González Martínez.
– Denegación de crédito al consumidor y protección de datos personales. Mª de Lourdes Ferrando Villalba.

Artículo 42. Acceso a la información contenida en el fichero.

1. Los datos contenidos en el fichero común sólo podrán ser consultados por terceros cuando precisen enjuiciar la solvencia económica del afectado. En particular, se considerará que concurre dicha circunstancia en los siguientes supuestos:

a) Que el afectado mantenga con el tercero algún tipo de relación contractual que aún no se encuentre vencida.

b) Que el afectado pretenda celebrar con el tercero un contrato que implique el pago aplazado del precio.

c) Que el afectado pretenda contratar con el tercero la prestación de un servicio de facturación periódica.

2. Los terceros deberán informar por escrito a las personas en las que concurran los supuestos contemplados en las letras b) y c) precedentes de su derecho a consultar el fichero.

En los supuestos de contratación telefónica de los productos o servicios a los que se refiere el párrafo anterior, la información podrá realizarse de forma no escrita, correspondiendo al tercero la prueba del cumplimiento del deber de informar.

Artículo 43. Responsabilidad.

1. El acreedor o quien actúe por su cuenta o interés deberá asegurarse que concurren todos los requisitos exigidos en los artículos 38 y 39 en el momento de notificar los datos adversos al responsable del fichero común.

2. El acreedor o quien actúe por su cuenta o interés será responsable de la inexistencia o inexactitud de los datos que hubiera facilitado para su inclusión en el fichero, en los términos previstos en la Ley Orgánica 15/1999, de 13 de diciembre.

Jurisprudencia.

– TS (Sala de lo Civil, Sección 1ª) Sentencia núm. 226/2012 de 9 abril 2012 (RJ 2012, 4638).

Bibliografía.

– Denegación de crédito al consumidor y protección de datos personales. Mª de Lourdes FERRANDO VILLALBA.

Artículo 44. Ejercicio de los derechos de acceso, rectificación, cancelación y oposición.

1. El ejercicio de los derechos de acceso, rectificación, cancelación y oposición se rige por lo dispuesto en los capítulos I a IV del título III de este Reglamento, sin perjuicio de lo señalado en el presente artículo.

2. Cuando el interesado ejercite su derecho de acceso en relación con la inclusión de sus datos en un fichero regulado por el artículo 29.2 de la Ley Orgánica 15/1999, de 13 de diciembre, se tendrán en cuenta las siguientes reglas:

1ª Si la solicitud se dirigiera al titular del fichero común, éste deberá comunicar al afectado todos los datos relativos al mismo que obren en el fichero.

En este caso, el titular del fichero común deberá, además de dar cumplimiento a lo establecido en el presente Reglamento, facilitar las evaluaciones y apreciaciones que sobre el afectado se hayan comunicado en los últimos seis meses y el nombre y dirección de los cesionarios.

2ª Si la solicitud se dirigiera a cualquier otra entidad participante en el sistema, deberá comunicar al afectado todos los datos relativos al mismo a los que ella pueda acceder, así como la identidad y dirección del titular del fichero común para que pueda completar el ejercicio de su derecho de acceso.

3. Cuando el interesado ejercite sus derechos de rectificación o cancelación en relación con la inclusión de sus datos en un fichero regulado por el artículo 29.2 de la Ley Orgánica 15/1999, de 13 de diciembre, se tendrán en cuenta las siguientes reglas:

1ª Si la solicitud se dirige al titular del fichero común, éste tomará las medidas oportunas para trasladar dicha solicitud a la entidad que haya facilitado los datos, para que ésta la resuelva. En el caso de que el responsable del fichero común no haya recibido contestación por parte de la entidad en el plazo de siete días, procederá a la rectificación o cancelación cautelar de los mismos.

2ª Si la solicitud se dirige a quien haya facilitado los datos al fichero común procederá a la rectificación o cancelación de los mismos en sus ficheros y a notificarlo al titular del fichero común en el plazo de diez días, dando asimismo respuesta al interesado en los términos previstos en el artículo 33 de este Reglamento.

3ª Si la solicitud se dirige a otra entidad participante en el sistema, que no hubiera facilitado al fichero común los datos, dicha entidad informará al afectado sobre este hecho en el plazo máximo

de diez días, proporcionándole, además, la identidad y dirección del titular del fichero común para, que en su caso, puedan ejercitar sus derechos ante el mismo.

CAPÍTULO II

Tratamientos para actividades de publicidad y prospección comercial

Artículo 45. Datos susceptibles de tratamiento e información al interesado.

1. Quienes se dediquen a la recopilación de direcciones, reparto de documentos, publicidad, venta a distancia, prospección comercial y otras actividades análogas, así como quienes realicen estas actividades con el fin de comercializar sus propios productos o servicios o los de terceros, sólo podrán utilizar nombres y direcciones u otros datos de carácter personal cuando los mismos se encuentren en uno de los siguientes casos:

a) Figuren en alguna de las fuentes accesibles al público a las que se refiere la letra j) del artículo 3 de la Ley Orgánica 15/1999, de 13 de diciembre y el artículo 7 de este Reglamento y el interesado no haya manifestado su negativa u oposición a que sus datos sean objeto de tratamiento para las actividades descritas en este apartado.

b) Hayan sido facilitados por los propios interesados u obtenidos con su consentimiento para finalidades determinadas, explícitas y legítimas relacionadas con la actividad de publicidad o prospección comercial, habiéndose informado a los interesados sobre los sectores específicos y concretos de actividad respecto de los que podrá recibir información o publicidad.

2. Cuando los datos procedan de fuentes accesibles al público y se destinen a la actividad de publicidad o prospección comercial, deberá informarse al interesado en cada comunicación que se le dirija del origen de los datos y de la identidad del responsable del tratamiento así como de los derechos que le asisten, con indicación de ante quién podrán ejercitarse.

A tal efecto, el interesado deberá ser informado de que sus datos han sido obtenidos de fuentes accesibles al público y de la entidad de la que hubieran sido obtenidos.

Artículo 46. Tratamiento de datos en campañas publicitarias.

1. Para que una entidad pueda realizar por sí misma una actividad publicitaria de sus productos o servicios entre sus clientes será preciso que el tratamiento se ampare en alguno de los supuestos contemplados en el artículo 6 de la Ley Orgánica 15/1999, de 13 de diciembre.

2. En caso de que una entidad contrate o encomiende a terceros la realización de una determinada campaña publicitaria de sus productos o servicios, encomendándole el tratamiento de determinados datos, se aplicarán las siguientes normas:

a) Cuando los parámetros identificativos de los destinatarios de la campaña sean fijados por la entidad que contrate la campaña, ésta será responsable del tratamiento de los datos.

b) Cuando los parámetros fueran determinados únicamente por la entidad o entidades contratadas, dichas entidades serán las responsables del tratamiento.

c) Cuando en la determinación de los parámetros intervengan ambas entidades, serán ambas responsables del tratamiento.

3. En el supuesto contemplado en el apartado anterior, la entidad que encargue la realización de la campaña publicitaria deberá adoptar las medidas necesarias para asegurarse de que la entidad contratada ha recabado los datos cumpliendo las exigencias establecidas en la Ley Orgánica 15/1999, de 13 de diciembre, y en el presente Reglamento.

4. A los efectos previstos en este artículo, se consideran parámetros identificativos de los destinatarios las variables utilizadas para identificar el público objetivo o destinatario de una campaña o promoción comercial de productos o servicios que permitan acotar los destinatarios individuales de la misma.

Bibliografía.

– Ficheros de titularidad privada: tratamientos con fines de publicidad y de prospección comercial (5ª parte). Gonzalo F. Gállego Higueras.
– Ficheros de titularidad privada: tratamientos con fines de publicidad y de prospección comercial (4ª parte). Gonzalo F. Gállego Higueras.

Artículo 47. Depuración de datos personales.

Cuando dos o más responsables por sí mismos o mediante encargo a terceros pretendieran constatar sin consentimiento de los afectados, con fines de promoción o comercialización de sus productos o servicios y mediante un tratamiento cruzado de sus ficheros quiénes ostentan la condi-

ción de clientes de una u otra o de varios de ellos, el tratamiento así realizado constituirá una cesión o comunicación de datos.

Artículo 48. Ficheros de exclusión del envío de comunicaciones comerciales.

Los responsables a los que el afectado haya manifestado su negativa a recibir publicidad podrán conservar los mínimos datos imprescindibles para identificarlo y adoptar las medidas necesarias que eviten el envío de publicidad.

Artículo 49. Ficheros comunes de exclusión del envío de comunicaciones comerciales.

1. Será posible la creación de ficheros comunes, de carácter general o sectorial, en los que sean objeto de tratamiento los datos de carácter personal que resulten necesarios para evitar el envío de comunicaciones comerciales a los interesados que manifiesten su negativa u oposición a recibir publicidad.

A tal efecto, los citados ficheros podrán contener los mínimos datos imprescindibles para identificar al afectado.

2. Cuando el afectado manifieste ante un concreto responsable su negativa u oposición a que sus datos sean tratados con fines de publicidad o prospección comercial, aquél deberá ser informado de la existencia de los ficheros comunes de exclusión generales o sectoriales, así como de la identidad de su responsable, su domicilio y la finalidad del tratamiento.

El afectado podrá solicitar su exclusión respecto de un fichero o tratamiento concreto o su inclusión en ficheros comunes de excluidos de carácter general o sectorial.

3. La entidad responsable del fichero común podrá tratar los datos de los interesados que hubieran manifestado su negativa u oposición al tratamiento de sus datos con fines de publicidad o prospección comercial, cumpliendo las restantes obligaciones establecidas en la Ley Orgánica 15/1999, de 13 de diciembre, y en el presente Reglamento.

4. Quienes pretendan efectuar un tratamiento relacionado con actividades de publicidad o prospección comercial deberán previamente consultar los ficheros comunes que pudieran afectar a su actuación, a fin de evitar que sean objeto de tratamiento los datos de los afectados que hubieran manifestado su oposición o negativa a ese tratamiento.

🕮 *Bibliografía.*

– ¿Cómo llegar al consumidor? entre la protección de datos y la Legislación sobre la Sociedad de la Información. Mònica VILASAU SOLANA.

– Ficheros de titularidad privada: tratamientos con fines de publicidad y de prospección comercial (6ª parte). Gonzalo F. GÁLLEGO HIGUERAS.

Artículo 50. Derechos de acceso, rectificación y cancelación.

1. El ejercicio de los derechos de acceso, rectificación y cancelación en relación con los tratamientos vinculados a actividades de publicidad y prospección comercial se someterá a lo previsto en los capítulos I a IV del título III de este Reglamento.

2. Si el derecho se ejercitase ante una entidad que hubiese encargado a un tercero la realización de una campaña publicitaria, aquélla estará obligada, en el plazo de diez días, desde la recepción de la comunicación de la solicitud de ejercicio de derechos del afectado, a comunicar la solicitud al responsable del fichero a fin de que el mismo otorgue al afectado su derecho en el plazo de diez días desde la recepción de la comunicación, dando cuenta de ello al afectado.

Lo dispuesto en el párrafo anterior se entenderá sin perjuicio del deber impuesto a la entidad mencionada en el apartado anterior, en todo caso, por el párrafo segundo del artículo 5.5 de la Ley Orgánica 15/1999, de 13 de diciembre.

Artículo 51. Derecho de oposición.

1. Los interesados tendrán derecho a oponerse, previa petición y sin gastos, al tratamiento de los datos que les conciernan, en cuyo caso serán dados de baja del tratamiento, cancelándose las informaciones que sobre ellos figuren en aquél, a su simple solicitud.

La oposición a la que se refiere el párrafo anterior deberá entenderse sin perjuicio del derecho del interesado a revocar cuando lo estimase oportuno el consentimiento que hubiera otorgado, en su caso, para el tratamiento de los datos.

2. A tal efecto, deberá concederse al interesado un medio sencillo y gratuito para oponerse al tratamiento. En particular, se considerará cumplido lo dispuesto en este precepto cuando los derechos puedan ejercitarse mediante la llamada a un número telefónico gratuito o la remisión de un correo electrónico.

3. Cuando el responsable del fichero o tratamiento disponga de servicios de cualquier índole

para la atención a sus clientes o el ejercicio de reclamaciones relacionadas con el servicio prestado o los productos ofertados al mismo, deberá concederse la posibilidad al afectado de ejercer su oposición a través de dichos servicios.

No se considerarán conformes a lo dispuesto en la Ley Orgánica 15/1999, de 13 de diciembre, los supuestos en que el responsable del tratamiento establezca como medio para que el interesado pueda ejercitar su oposición el envío de cartas certificadas o envíos semejantes, la utilización de servicios de telecomunicaciones que implique una tarificación adicional al afectado o cualesquiera otros medios que impliquen un coste excesivo para el interesado.

En todo caso, el ejercicio por el afectado de sus derechos no podrá suponer un ingreso adicional para el responsable del tratamiento ante el que se ejercitan.

4. Si el derecho de oposición se ejercitase ante una entidad que hubiera encomendado a un tercero la realización de una campaña publicitaria, aquélla estará obligada, en el plazo de diez días, desde la recepción de la comunicación de la solicitud de ejercicio de derechos del afectado, a comunicar la solicitud al responsable del fichero a fin de que el mismo atienda el derecho del afectado en el plazo de diez días desde la recepción de la comunicación, dando cuenta de ello al afectado.

Lo dispuesto en el párrafo anterior se entenderá sin perjuicio del deber impuesto a la entidad mencionada en el apartado anterior, en todo caso, por el párrafo segundo del artículo 5.5 de la Ley Orgánica 15/1999, de 13 de diciembre.

TÍTULO V

OBLIGACIONES PREVIAS AL TRATAMIENTO DE LOS DATOS

CAPÍTULO I

Creación, modificación o supresión de ficheros de titularidad pública

Artículo 52. Disposición o Acuerdo de creación, modificación o supresión del fichero.

1. La creación, modificación o supresión de los ficheros de titularidad pública sólo podrá hacerse por medio de disposición general o acuerdo publicados en el «Boletín Oficial del Estado» o diario oficial correspondiente.

2. En todo caso, la disposición o acuerdo deberá dictarse y publicarse con carácter previo a la creación, modificación o supresión del fichero.

Artículo 53. Forma de la disposición o acuerdo.

1. Cuando la disposición se refiera a los órganos de la Administración General del Estado o a las entidades u organismos vinculados o dependientes de la misma, deberá revestir la forma de orden ministerial o resolución del titular de la entidad u organismo correspondiente.

2. En el caso de los órganos constitucionales del Estado, se estará a lo que establezcan sus normas reguladoras.

3. En relación con los ficheros de los que sean responsables las Comunidades Autónomas, entidades locales y las entidades u organismos vinculados o dependientes de las mismas, las universidades públicas, así como los órganos de las Comunidades Autónomas con funciones análogas a los órganos constitucionales del Estado, se estará a su legislación específica.

4. La creación, modificación o supresión de los ficheros de los que sean responsables las corporaciones de derecho público y que se encuentren relacionados con el ejercicio por aquéllas de potestades de derecho público deberá efectuarse a través de acuerdo de sus órganos de gobierno, en los términos que establezcan sus respectivos Estatutos, debiendo ser igualmente objeto de publicación en el «Boletín Oficial del Estado» o diario oficial correspondiente.

Artículo 54. Contenido de la disposición o acuerdo.

1. La disposición o acuerdo de creación del fichero deberá contener los siguientes extremos:

a) La identificación del fichero o tratamiento, indicando su denominación, así como la descripción de su finalidad y usos previstos.

b) El origen de los datos, indicando el colectivo de personas sobre los que se pretende obtener datos de carácter personal o que resulten obligados a suministrarlos, el procedimiento de recogida de los datos y su procedencia.

c) La estructura básica del fichero mediante la descripción detallada de los datos identificativos,

y en su caso, de los datos especialmente protegidos, así como de las restantes categorías de datos de carácter personal incluidas en el mismo y el sistema de tratamiento utilizado en su organización.

d) Las comunicaciones de datos previstas, indicando en su caso, los destinatarios o categorías de destinatarios.

e) Las transferencias internacionales de datos previstas a terceros países, con indicación, en su caso, de los países de destino de los datos.

f) Los órganos responsables del fichero.

g) Los servicios o unidades ante los que pudiesen ejercitarse los derechos de acceso, rectificación, cancelación y oposición.

h) El nivel básico, medio o alto de seguridad que resulte exigible, de acuerdo con lo establecido en el título VIII del presente Reglamento.

2. La disposición o acuerdo de modificación del fichero deberá indicar las modificaciones producidas en cualquiera de los extremos a los que se refiere el apartado anterior.

3. En las disposiciones o acuerdos que se dicten para la supresión de los ficheros se establecerá el destino que vaya a darse a los datos o, en su caso, las previsiones que se adopten para su destrucción.

CAPÍTULO II

Notificación e inscripción de los ficheros de titularidad pública o privada

Artículo 55. Notificación de ficheros.

1. Todo fichero de datos de carácter personal de titularidad pública será notificado a la Agencia Española de Protección de Datos por el órgano competente de la Administración responsable del fichero para su inscripción en el Registro General de Protección de Datos, en el plazo de treinta días desde la publicación de su norma o acuerdo de creación en el diario oficial correspondiente.

2. Los ficheros de datos de carácter personal de titularidad privada serán notificados a la Agencia Española de Protección de Datos por la persona o entidad privada que pretenda crearlos, con carácter previo a su creación. La notificación deberá indicar la identificación del responsable del fichero, la identificación del fichero, sus finalidades y los usos previstos, el sistema de tratamiento empleado en su organización, el colectivo de personas sobre el que se obtienen los datos, el procedimiento y procedencia de los datos, las categorías de datos, el servicio o unidad de acceso, la indicación del nivel de medidas de seguridad básico, medio o alto exigible, y en su caso, la identificación del encargado del tratamiento en donde se encuentre ubicado el fichero y los destinatarios de cesiones y transferencias internacionales de datos.

3. Cuando la obligación de notificar afecte a ficheros sujetos a la competencia de la autoridad de control de una Comunidad Autónoma que haya creado su propio registro de ficheros, la notificación se realizará a la autoridad autonómica competente, que dará traslado de la inscripción al Registro General de Protección de Datos.

El Registro General de Protección de Datos podrá solicitar de las autoridades de control de las Comunidades Autónomas el traslado al que se refiere el párrafo anterior, procediendo, en su defecto, a la inclusión de oficio del fichero en el Registro.

4. La notificación se realizará conforme al procedimiento establecido en la sección primera del capítulo IV del título IX del presente Reglamento.

Artículo 56. Tratamiento de datos en distintos soportes.

1. La notificación de un fichero de datos de carácter personal es independiente del sistema de tratamiento empleado en su organización y del soporte o soportes empleados para el tratamiento de los datos.

2. Cuando los datos de carácter personal objeto de un tratamiento estén almacenados en diferentes soportes, automatizados y no automatizados o exista una copia en soporte no automatizado de un fichero automatizado sólo será precisa una sola notificación, referida a dicho fichero.

Artículo 57. Ficheros en los que exista más de un responsable.

Cuando se tenga previsto crear un fichero del que resulten responsables varias personas o entidades simultáneamente, cada una de ellas deberá notificar, a fin de proceder a su inscripción en el Registro General de Protección de Datos y, en su caso, en los Registros de Ficheros creados por las autoridades de control de las Comunidades Autónomas, la creación del correspondiente fichero.

Artículo 58. Notificación de la modificación o supresión de ficheros.

1. La inscripción del fichero deberá encontrarse actualizada en todo momento. Cualquier modificación que afecte al contenido de la inscripción de un fichero deberá ser previamente notificada a la Agencia Española de Protección de Datos o a las autoridades de control autonómicas competentes, a fin de proceder a su inscripción en el registro correspondiente, conforme a lo dispuesto en el artículo 55.

2. Cuando el responsable del fichero decida su supresión, deberá notificarla a efectos de que se proceda a la cancelación de la inscripción en el registro correspondiente.

3. Tratándose de ficheros de titularidad pública, cuando se pretenda la modificación que afecte a alguno de los requisitos previstos en el artículo 55 o la supresión del fichero deberá haberse adoptado, con carácter previo a la notificación la correspondiente norma o acuerdo en los términos previstos en el capítulo I de este título.

🕮 *Bibliografía.*

– Data breach notification, procedimiento sancionador y derecho a no confesarse culpable. Santiago FARRÉ TOUS.

Artículo 59. Modelos y soportes para la notificación.

1. La Agencia Española de Protección de Datos publicará mediante la correspondiente Resolución del Director los modelos o formularios electrónicos de notificación de creación, modificación o supresión de ficheros, que permitan su presentación a través de medios telemáticos o en soporte papel, así como, previa consulta de las autoridades de protección de datos de las Comunidades Autónomas, los formatos para la comunicación telemática de ficheros públicos por las autoridades de control autonómicas, de conformidad con lo establecido en los artículos 55 y 58 del presente Reglamento.

2. Los modelos o formularios electrónicos de notificación se podrán obtener gratuitamente en la página web de la Agencia Española de Protección de Datos.

3. El Director de la Agencia Española de Protección de Datos podrá establecer procedimientos simplificados de notificación en atención a las circunstancias que concurran en el tratamiento o el tipo de fichero al que se refiera la notificación.

Artículo 60. Inscripción de los ficheros.

1. El Director de la Agencia Española de Protección de Datos, a propuesta del Registro General de Protección de Datos, dictará resolución acordando, en su caso, la inscripción, una vez tramitado el procedimiento previsto en el capítulo IV del título IX.

2. La inscripción contendrá el código asignado por el Registro, la identificación del responsable del fichero, la identificación del fichero o tratamiento, la descripción de su finalidad y usos previstos, el sistema de tratamiento empleado en su organización, en su caso, el colectivo de personas sobre el que se obtienen los datos, el procedimiento y procedencia de los datos, las categorías de datos, el servicio o unidad de acceso, y la indicación del nivel de medidas de seguridad exigible conforme a lo dispuesto en el artículo 81.

Asimismo, se incluirán, en su caso, la identificación del encargado del tratamiento en donde se encuentre ubicado el fichero y los destinatarios de cesiones y transferencias internacionales.

En el caso de ficheros de titularidad pública también se hará constar la referencia de la disposición general por la que ha sido creado, y en su caso, modificado.

3. La inscripción de un fichero en el Registro General de Protección de Datos, no exime al responsable del cumplimiento del resto de las obligaciones previstas en la Ley Orgánica 15/1999, de 13 de diciembre, y demás disposiciones reglamentarias.

Artículo 61. Cancelación de la inscripción.

1. Cuando el responsable del tratamiento comunicase, en virtud de lo dispuesto en el artículo 58 de este Reglamento, la supresión del fichero, el Director de la Agencia Española de Protección de Datos, previa la tramitación del procedimiento establecido en la sección primera del capítulo IV del título IX, dictará resolución acordando la cancelación de la inscripción correspondiente al fichero.

2. El Director de la Agencia Española de Protección de Datos podrá, en ejercicio de sus competencias, acordar de oficio la cancelación de la inscripción de un fichero cuando concurran circunstancias que acrediten la imposibilidad de su existencia, previa la tramitación del procedimiento establecido en la sección segunda del capítulo IV del título IX de este Reglamento.

Artículo 62. Rectificación de errores.

El Registro General de Protección de Datos podrá rectificar en cualquier momento, de oficio o a instancia de los interesados, los errores materiales, de hecho o aritméticos que pudieran existir en las inscripciones, de conformidad con lo dispuesto en el artículo 105 de la Ley 30/1992, de 26 de noviembre.

Artículo 63. Inscripción de oficio de ficheros de titularidad pública.

1. En supuestos excepcionales con el fin de garantizar el derecho a la protección de datos de los afectados, y sin perjuicio de la obligación de notificación, se podrá proceder a la inscripción de oficio de un determinado fichero en el Registro General de Protección de Datos.

2. Para que lo dispuesto en el apartado anterior resulte de aplicación, será requisito indispensable que la correspondiente norma o acuerdo regulador de los ficheros que contengan datos de carácter personal haya sido publicado en el correspondiente diario oficial y cumpla los requisitos establecidos en la Ley Orgánica 15/1999, de 13 de diciembre, y el presente Reglamento.

3. El Director de la Agencia Española de Protección de Datos podrá, a propuesta del Registro General de Protección de Datos, acordar la inscripción del fichero de titularidad pública en el Registro, notificándose dicho acuerdo al órgano responsable del fichero.

Cuando la inscripción se refiera a ficheros sujetos a la competencia de la autoridad de control de una Comunidad Autónoma que haya creado su propio registro de ficheros, se comunicará a la referida autoridad de control autonómica para que proceda, en su caso, a la inscripción de oficio.

Artículo 64. Colaboración con las autoridades de control de las Comunidades Autónomas.

El Director de la Agencia Española de Protección de Datos podrá celebrar con los directores de las autoridades de control de las Comunidades Autónomas los convenios de colaboración o acuerdos que estime pertinentes, a fin de garantizar la inscripción en el Registro General de Protección de Datos de los ficheros sometidos a la competencia de dichas autoridades autonómicas.

TÍTULO VI

TRANSFERENCIAS INTERNACIONALES DE DATOS

CAPÍTULO I

Disposiciones generales

Artículo 65. Cumplimiento de las disposiciones de la Ley Orgánica 15/1999, de 13 de diciembre.

La transferencia internacional de datos no excluye en ningún caso la aplicación de las disposiciones contenidas en la Ley Orgánica 15/1999, de 13 de diciembre, y en el presente Reglamento.

Artículo 66. Autorización y notificación.

1. Para que la transferencia internacional de datos pueda considerarse conforme a lo dispuesto en la Ley Orgánica 15/1999, de 13 de diciembre, y en el presente Reglamento será necesaria la autorización del Director de la Agencia Española de Protección de Datos, que se otorgará en caso de que el exportador aporte las garantías a las que se refiere el artículo 70 del presente Reglamento.

La autorización se otorgará conforme al procedimiento establecido en la sección primera del capítulo V del título IX de este Reglamento.

2. La autorización no será necesaria:

a) Cuando el Estado en el que se encontrase el importador ofrezca un nivel adecuado de protección conforme a lo previsto en el capítulo II de este título.

b) Cuando la transferencia se encuentre en uno de los supuestos contemplados en los apartados a) a j) del artículo 34 de la Ley Orgánica 15/1999, de 13 de diciembre.

3. En todo caso, la transferencia internacional de datos deberá ser notificada a fin de proceder a su inscripción en el Registro General de Protección de Datos, conforme al procedimiento establecido en la sección primera del capítulo IV del título IX del presente Reglamento.

🕮 *Bibliografía.*

– Data breach notification, procedimiento sancionador y derecho a no confesarse culpable. Santiago Farré Tous.

CAPÍTULO II

Transferencias a estados que proporcionen un nivel adecuado de protección

Artículo 67. Nivel adecuado de protección acordado por la Agencia Española de Protección de Datos.

1. No será precisa autorización del Director de la Agencia Española de Protección de Datos a una transferencia internacional de datos cuando las normas aplicables al Estado en que se encontrase el importador ofrezcan dicho nivel adecuado de protección a juicio del Director de la Agencia Española de Protección de Datos.

El carácter adecuado del nivel de protección que ofrece el país de destino se evaluará atendiendo a todas las circunstancias que concurran en la transferencia o categoría de transferencia de datos. En particular, se tomará en consideración la naturaleza de los datos, la finalidad y la duración del tratamiento o de los tratamientos previstos, el país de origen y el país de destino final, las normas de Derecho, generales o sectoriales, vigentes en el país tercero de que se trate, el contenido de los informes de la Comisión de la Unión Europea, así como las normas profesionales y las medidas de seguridad en vigor en dichos países.

Las resoluciones del Director de la Agencia Española de Protección de Datos por las que se acordase que un determinado país proporciona un nivel adecuado de protección de datos serán publicadas en el «Boletín Oficial del Estado».

2. El Director de la Agencia Española de Protección de Datos acordará la publicación de la relación de países cuyo nivel de protección haya sido considerado equiparable conforme a lo dispuesto en el apartado anterior.

Esta lista se publicará y mantendrá actualizada asimismo a través de medios informáticos o telemáticos.

Artículo 68. Nivel adecuado de protección declarado por Decisión de la Comisión Europea.

No será necesaria la autorización del Director de la Agencia Española de Protección de Datos para la realización de una transferencia internacional de datos que tuvieran por importador una persona o entidad, pública o privada, situada en el territorio de un Estado respecto del que se haya declarado por la Comisión Europea la existencia de un nivel adecuado de protección.

Artículo 69. Suspensión temporal de las transferencias.

1. En los supuestos previstos en los artículos precedentes, el Director de la Agencia Española de Protección de Datos, en uso de la potestad que le otorga el artículo 37.1 f) de la Ley Orgánica 15/1999, de 13 de diciembre, podrá acordar, previa audiencia del exportador, la suspensión temporal de la transferencia de datos hacia un importador ubicado en un tercer Estado del que se haya declarado la existencia de un nivel adecuado de protección, cuando concurra alguna de las circunstancias siguientes:

a) Que las autoridades de Protección de Datos del Estado importador o cualquier otra competente, en caso de no existir las primeras, resuelvan que el importador ha vulnerado las normas de protección de datos establecidas en su derecho interno.

b) Que existan indicios racionales de que se estén vulnerando las normas o, en su caso, los principios de protección de datos por la entidad importadora de la transferencia y que las autoridades competentes en el Estado en que se encuentre el importador no han adoptado o no van a adoptar en el futuro las medidas oportunas para resolver el caso en cuestión, habiendo sido advertidas de la situación por la Agencia Española de Protección de Datos. En este caso se podrá suspender la transferencia cuando su continuación pudiera generar un riesgo inminente de grave perjuicio a los afectados.

2. La suspensión se acordará previa la tramitación del procedimiento establecido en la sección segunda del capítulo V del título IX del presente Reglamento.

En estos casos, la decisión del Director de la Agencia Española de Protección de Datos será notificada a la Comisión Europea.

CAPÍTULO III

Transferencias a Estados que no proporcionen un nivel adecuado de protección

Artículo 70. Transferencias sujetas a autorización del Director de la Agencia Española de Protección de Datos.

1. Cuando la transferencia tenga por destino un Estado respecto del que no se haya declarado por la Comisión Europea o no se haya considerado por el Director de la Agencia Española de

Protección de Datos que existe un nivel adecuado de protección, será necesario recabar la autorización del Director de la Agencia Española de Protección de Datos.

La autorización de la transferencia se tramitará conforme al procedimiento establecido en la sección primera del capítulo V del título IX del presente Reglamento.

2. La autorización podrá ser otorgada en caso de que el responsable del fichero o tratamiento aporte un contrato escrito, celebrado entre el exportador y el importador, en el que consten las necesarias garantías de respeto a la protección de la vida privada de los afectados y a sus derechos y libertades fundamentales y se garantice el ejercicio de sus respectivos derechos.

A tal efecto, se considerará que establecen las adecuadas garantías los contratos que se celebren de acuerdo con lo previsto en las Decisiones de la Comisión Europea 2001/497/CE, de 15 de junio de 2001, 2002/16/CE, de 27 de diciembre de 2001, y 2004/915/CE, de 27 de diciembre de 2004 o de lo que dispongan las Decisiones de la Comisión que den cumplimiento a lo establecido en el artículo 26.4 de la Directiva 95/46/CE.

3. En el supuesto contemplado en el apartado anterior, el Director de la Agencia Española de Protección de Datos podrá denegar o, en uso de la potestad que le otorga el artículo 37.1 f) de la Ley Orgánica 15/1999, de 13 de diciembre, suspender temporalmente, previa audiencia del exportador, la transferencia, cuando concurra alguna de las circunstancias siguientes:

a) Que la situación de protección de los derechos fundamentales y libertades públicas en el país de destino o su legislación impidan garantizar el íntegro cumplimiento del contrato y el ejercicio por los afectados de los derechos que el contrato garantiza.

b) Que la entidad destinataria haya incumplido previamente las garantías establecidas en cláusulas contractuales de este tipo.

c) Que existan indicios racionales de que las garantías ofrecidas por el contrato no están siendo o no serán respetadas por el importador.

d) Que existan indicios racionales de que los mecanismos de aplicación del contrato no son o no serán efectivos.

e) Que la transferencia, o su continuación, en caso de haberse iniciado, pudiera crear una situación de riesgo de daño efectivo a los afectados.

La suspensión se acordará previa la tramitación del procedimiento establecido en la sección segunda del capítulo V del título IX del presente Reglamento.

Las resoluciones del Director de la Agencia Española de Protección de Datos por las que se deniegue o suspenda una transferencia internacional de datos en virtud de las causas a las que se refiere este apartado serán notificadas a la Comisión de las Comunidades Europeas cuando así sea exigible.

4. También podrá otorgarse la autorización para la transferencia internacional de datos en el seno de grupos multinacionales de empresas cuando hubiesen sido adoptados por los mismos normas o reglas internas en que consten las necesarias garantías de respeto a la protección de la vida privada y el derecho fundamental a la protección de datos de los afectados y se garantice asimismo el cumplimiento de los principios y el ejercicio de los derechos reconocidos en la Ley Orgánica 15/1999, de 13 de diciembre, y el presente Reglamento.

En este caso, para que proceda la autorización del Director de la Agencia Española de Protección de Datos será preciso que las normas o reglas resulten vinculantes para las empresas del Grupo y exigibles conforme al ordenamiento jurídico español.

En todo caso, la autorización del Director de la Agencia Española de Protección de Datos implicará la exigibilidad de lo previsto en las normas o reglas internas tanto por la Agencia como por los afectados cuyos datos hubieran sido objeto de tratamiento.

TÍTULO VII

CÓDIGOS TIPO

Artículo 71. Objeto y naturaleza.

1. Los códigos tipo a los que se refiere el artículo 32 de la Ley Orgánica 15/1999, de 13 de diciembre, tienen por objeto adecuar lo establecido en la citada Ley Orgánica y en el presente Reglamento a las peculiaridades de los tratamientos efectuados por quienes se adhieren a los mismos.

A tal efecto, contendrán reglas o estándares específicos que permitan armonizar los tratamientos

de datos efectuados por los adheridos, facilitar el ejercicio de los derechos de los afectados y favorecer el cumplimiento de lo dispuesto en la Ley Orgánica 15/1999, de 13 de diciembre, y el presente Reglamento.

2. Los códigos tipo tendrán el carácter de códigos deontológicos o de buena práctica profesional y serán vinculantes para quienes se adhieran a los mismos.

Artículo 72. Iniciativa y ámbito de aplicación.

1. Los códigos tipo tendrán carácter voluntario.

2. Los códigos tipo de carácter sectorial podrán referirse a la totalidad o a parte de los tratamientos llevados a cabo por entidades pertenecientes a un mismo sector, debiendo ser formulados por organizaciones representativas de dicho sector, al menos en su ámbito territorial de aplicación, y sin perjuicio de la potestad de dichas entidades de ajustar el código tipo a sus peculiaridades.

3. Los códigos tipo promovidos por una empresa deberán referirse a la totalidad de los tratamientos llevados a cabo por la misma.

4. Las Administraciones públicas y las corporaciones de Derecho Público podrán adoptar códigos tipo de acuerdo con lo establecido en las normas que les sean aplicables.

Artículo 73. Contenido.

1. Los códigos tipo deberán estar redactados en términos claros y accesibles.

2. Los códigos tipo deben respetar la normativa vigente e incluir, como mínimo, con suficiente grado de precisión:

a) La delimitación clara y precisa de su ámbito de aplicación, las actividades a que el código se refiere y los tratamientos sometidos al mismo.

b) Las previsiones específicas para la aplicación de los principios de protección de datos.

c) El establecimiento de estándares homogéneos para el cumplimiento por los adheridos al código de las obligaciones establecidas en la Ley Orgánica 15/1999, de 13 de diciembre.

d) El establecimiento de procedimientos que faciliten el ejercicio por los afectados de sus derechos de acceso, rectificación, cancelación y oposición.

e) La determinación de las cesiones y transferencias internacionales de datos que, en su caso, se prevean, con indicación de las garantías que deban adoptarse.

f) Las acciones formativas en materia de protección de datos dirigidas a quienes los traten, especialmente en cuanto a su relación con los afectados.

g) Los mecanismos de supervisión a través de los cuales se garantice el cumplimiento por los adheridos de lo establecido en el código tipo, en los términos previstos en el artículo 74 de este Reglamento.

3. En particular, deberán contenerse en el código:

a) Cláusulas tipo para la obtención del consentimiento de los afectados al tratamiento o cesión de sus datos.

b) Cláusulas tipo para informar a los afectados del tratamiento, cuando los datos no sean obtenidos de los mismos.

c) Modelos para el ejercicio por los afectados de sus derechos de acceso, rectificación, cancelación y oposición.

d) Modelos de cláusulas para el cumplimiento de los requisitos formales exigibles para la contratación de un encargado del tratamiento, en su caso.

Artículo 74. Compromisos adicionales.

1. Los códigos tipo podrán incluir cualquier otro compromiso adicional que asuman los adheridos para un mejor cumplimiento de la legislación vigente en materia de protección de datos.

2. Además podrán contener cualquier otro compromiso que puedan establecer las entidades promotoras y, en particular, sobre:

a) La adopción de medidas de seguridad adicionales a las exigidas por la Ley Orgánica 15/1999, de 13 de diciembre, y el presente Reglamento.

b) La identificación de las categorías de cesionarios o importadores de los datos.

c) Las medidas concretas adoptadas en materia de protección de los menores o de determinados colectivos de afectados.

d) El establecimiento de un sello de calidad que identifique a los adheridos al código.

Artículo 75. Garantías del cumplimiento de los códigos tipo.

1. Los códigos tipo deberán incluir procedimientos de supervisión independientes para garantizar el cumplimiento de las obligaciones asumidas por los adheridos, y establecer un régimen sancionador adecuado, eficaz y disuasorio.

2. El procedimiento que se prevea deberá garantizar:

a) La independencia e imparcialidad del órgano responsable de la supervisión.

b) La sencillez, accesibilidad, celeridad y gratuidad para la presentación de quejas y reclamaciones ante dicho órgano por los eventuales incumplimientos del código tipo.

c) El principio de contradicción.

d) Una graduación de sanciones que permita ajustarlas a la gravedad del incumplimiento. Esas sanciones deberán ser disuasorias y podrán implicar la suspensión de la adhesión al código o la expulsión de la entidad adherida. Asimismo, podrá establecerse, en su caso, su publicidad.

e) La notificación al afectado de la decisión adoptada.

3. Asimismo, y sin perjuicio de lo dispuesto en el artículo 19 de la Ley Orgánica 15/1999, de 13 de diciembre, los códigos tipo podrán contemplar procedimientos para la determinación de medidas reparadoras en caso de haberse causado un perjuicio a los afectados como consecuencia del incumplimiento del código tipo.

4. Lo dispuesto en este artículo se aplicará sin perjuicio de las competencias de la Agencia Española de Protección de Datos y, en su caso, de las autoridades de control de las Comunidades Autónomas.

Artículo 76. Relación de adheridos.

El código tipo deberá incorporar como anexo una relación de adheridos, que deberá mantenerse actualizada, a disposición de la Agencia Española de Protección de Datos.

Artículo 77. Depósito y publicidad de los códigos tipo.

1. Para que los códigos tipo puedan ser considerados como tales a los efectos previstos en el artículo 32 de la Ley Orgánica 15/1999, de 13 de diciembre, y el presente Reglamento, deberán ser depositados e inscritos en el Registro General de Protección de Datos de la Agencia Española de Protección de Datos o, cuando corresponda, en el registro que fuera creado por las Comunidades Autónomas, que darán traslado para su inclusión al Registro General de Protección de Datos.

2. A tal efecto, los códigos tipo deberán ser presentados ante la correspondiente autoridad de control, tramitándose su inscripción, en caso de estar sometidos a la decisión de la Agencia Española de Protección de Datos, conforme al procedimiento establecido en el capítulo VI del título IX de este Reglamento.

3. En todo caso, la Agencia Española de Protección de Datos dará publicidad a los códigos tipo inscritos, preferentemente a través de medios informáticos o telemáticos.

Artículo 78. Obligaciones posteriores a la inscripción del código tipo.

Las entidades promotoras o los órganos, personas o entidades que al efecto se designen en el propio código tipo tendrán, una vez el mismo haya sido publicado, las siguientes obligaciones:

a) Mantener accesible al público la información actualizada sobre las entidades promotoras, el contenido del código tipo, los procedimientos de adhesión y de garantía de su cumplimiento y la relación de adheridos a la que se refiere el artículo anterior.

Esta información deberá presentarse de forma concisa y clara y estar permanentemente accesible por medios electrónicos.

b) Remitir a la Agencia Española de Protección de Datos una memoria anual sobre las actividades realizadas para difundir el código tipo y promover la adhesión a éste, las actuaciones de verificación del cumplimiento del código y sus resultados, las quejas y reclamaciones tramitadas y el curso que se les hubiera dado y cualquier otro aspecto que las entidades promotoras consideren adecuado destacar.

Cuando se trate de códigos tipo inscritos en el registro de una autoridad de control de una Comunidad Autónoma, la remisión se realizará a dicha autoridad, que dará traslado al registro General de Protección de Datos.

c) Evaluar periódicamente la eficacia del código tipo, midiendo el grado de satisfacción de los afectados y, en su caso, actualizar su contenido para adaptarlo a la normativa general o sectorial de protección de datos existente en cada momento.

Esta evaluación deberá tener lugar, al menos, cada cuatro años, salvo que sea precisa la adaptación de los compromisos del código a la modificación de la normativa aplicable en un plazo menor.

d) Favorecer la accesibilidad de todas las personas, con especial atención a las que tengan alguna discapacidad o de edad avanzada a toda la información disponible sobre el código tipo.

TÍTULO VIII

DE LAS MEDIDAS DE SEGURIDAD EN EL TRATAMIENTO DE DATOS DE CARÁCTER PERSONAL

CAPÍTULO I

Disposiciones generales

Artículo 79. Alcance.

Los responsables de los tratamientos o los ficheros y los encargados del tratamiento deberán implantar las medidas de seguridad con arreglo a lo dispuesto en este Título, con independencia de cual sea su sistema de tratamiento.

Artículo 80. Niveles de seguridad.

Las medidas de seguridad exigibles a los ficheros y tratamientos se clasifican en tres niveles: básico, medio y alto.

Artículo 81. Aplicación de los niveles de seguridad.

1. Todos los ficheros o tratamientos de datos de carácter personal deberán adoptar las medidas de seguridad calificadas de nivel básico.

2. Deberán implantarse, además de las medidas de seguridad de nivel básico, las medidas de nivel medio, en los siguientes ficheros o tratamientos de datos de carácter personal:

a) Los relativos a la comisión de infracciones administrativas o penales.

b) Aquellos cuyo funcionamiento se rija por el artículo 29 de la Ley Orgánica 15/1999, de 13 de diciembre.

c) Aquellos de los que sean responsables Administraciones tributarias y se relacionen con el ejercicio de sus potestades tributarias.

d) Aquellos de los que sean responsables las entidades financieras para finalidades relacionadas con la prestación de servicios financieros.

e) Aquellos de los que sean responsables las Entidades Gestoras y Servicios Comunes de la Seguridad Social y se relacionen con el ejercicio de sus competencias. De igual modo, aquellos de los que sean responsables las mutuas de accidentes de trabajo y enfermedades profesionales de la Seguridad Social.

f) Aquellos que contengan un conjunto de datos de carácter personal que ofrezcan una definición de las características o de la personalidad de los ciudadanos y que permitan evaluar determinados aspectos de la personalidad o del comportamiento de los mismos.

3. Además de las medidas de nivel básico y medio, las medidas de nivel alto se aplicarán en los siguientes ficheros o tratamientos de datos de carácter personal:

a) Los que se refieran a datos de ideología, afiliación sindical, religión, creencias, origen racial, salud o vida sexual.

b) Los que contengan o se refieran a datos recabados para fines policiales sin consentimiento de las personas afectadas.

c) Aquellos que contengan datos derivados de actos de violencia de género.

4. A los ficheros de los que sean responsables los operadores que presten servicios de comunicaciones electrónicas disponibles al público o exploten redes públicas de comunicaciones electrónicas respecto a los datos de tráfico y a los datos de localización, se aplicarán, además de las medidas de seguridad de nivel básico y medio, la medida de seguridad de nivel alto contenida en el artículo 103 de este Reglamento.

5. En caso de ficheros o tratamientos de datos de ideología, afiliación sindical, religión, creencias, origen racial, salud o vida sexual bastará la implantación de las medidas de seguridad de nivel básico cuando:

a) Los datos se utilicen con la única finalidad de realizar una transferencia dineraria a las entidades de las que los afectados sean asociados o miembros.

b) Se trate de ficheros o tratamientos en los que de forma incidental o accesoria se contengan aquellos datos sin guardar relación con su finalidad.

✐ Ap. 5 b) modificado por disp. adic. 4 de Real Decreto núm. 3/2010, de 8 enero.

6. También podrán implantarse las medidas de seguridad de nivel básico en los ficheros o tratamientos que contengan datos relativos a la salud, referentes exclusivamente al grado de discapacidad o la simple declaración de la condición de discapacidad o invalidez del afectado, con motivo del cumplimiento de deberes públicos.

7. Las medidas incluidas en cada uno de los niveles descritos anteriormente tienen la condición de mínimos exigibles, sin perjuicio de las disposiciones legales o reglamentarias específicas vigentes que pudieran resultar de aplicación en cada caso o las que por propia iniciativa adoptase el responsable del fichero.

8. A los efectos de facilitar el cumplimiento de lo dispuesto en este título, cuando en un sistema de información existan ficheros o tratamientos que en función de su finalidad o uso concreto, o de la naturaleza de los datos que contengan, requieran la aplicación de un nivel de medidas de seguridad diferente al del sistema principal, podrán segregarse de este último, siendo de aplicación en cada caso el nivel de medidas de seguridad correspondiente y siempre que puedan delimitarse los datos afectados y los usuarios con acceso a los mismos, y que esto se haga constar en el documento de seguridad.

🕮 *Bibliografía.*

– El bluetooth como herramienta de publicidad móvil: a propósito de la conveniencia de incentivar la autorregulación. David López Jiménez.

– Principios de protección de datos. Pedro A. De Miguel Asensio.

– Principios de la protección de datos: seguridad de los datos. Aplicación de los niveles de seguridad (2ª parte). María Martín Pardo de Vera.

– Principios de la protección de datos: seguridad de los datos. Aplicación de los niveles de seguridad (1ª parte). María Martín Pardo de Vera.

Artículo 82. Encargado del tratamiento.

1. Cuando el responsable del fichero o tratamiento facilite el acceso a los datos, a los soportes que los contengan o a los recursos del sistema de información que los trate, a un encargado de tratamiento que preste sus servicios en los locales del primero deberá hacerse constar esta circunstancia en el documento de seguridad de dicho responsable, comprometiéndose el personal del encargado al cumplimiento de las medidas de seguridad previstas en el citado documento.

Cuando dicho acceso sea remoto habiéndose prohibido al encargado incorporar tales datos a sistemas o soportes distintos de los del responsable, este último deberá hacer constar esta circunstancia en el documento de seguridad del responsable, comprometiéndose el personal del encargado al cumplimiento de las medidas de seguridad previstas en el citado documento.

2. Si el servicio fuera prestado por el encargado del tratamiento en sus propios locales, ajenos a los del responsable del fichero, deberá elaborar un documento de seguridad en los términos exigidos por el artículo 88 de este Reglamento o completar el que ya hubiera elaborado, en su caso, identificando el fichero o tratamiento y el responsable del mismo e incorporando las medidas de seguridad a implantar en relación con dicho tratamiento.

3. En todo caso, el acceso a los datos por el encargado del tratamiento estará sometido a las medidas de seguridad contempladas en este Reglamento.

Artículo 83. Prestaciones de servicios sin acceso a datos personales.

El responsable del fichero o tratamiento adoptará las medidas adecuadas para limitar el acceso del personal a datos personales, a los soportes que los contengan o a los recursos del sistema de información, para la realización de trabajos que no impliquen el tratamiento de datos personales.

Cuando se trate de personal ajeno, el contrato de prestación de servicios recogerá expresamente la prohibición de acceder a los datos personales y la obligación de secreto respecto a los datos que el personal hubiera podido conocer con motivo de la prestación del servicio.

Artículo 84. Delegación de autorizaciones.

Las autorizaciones que en este título se atribuyen al responsable del fichero o tratamiento podrán ser delegadas en las personas designadas al efecto. En el documento de seguridad deberán constar las personas habilitadas para otorgar estas autorizaciones así como aquellas en las que recae dicha delegación. En ningún caso esta designación supone una delegación de la responsabilidad que corresponde al responsable del fichero.

Artículo 85. Acceso a datos a través de redes de comunicaciones.

Las medidas de seguridad exigibles a los accesos a datos de carácter personal a través de redes de comunicaciones, sean o no públicas, deberán garantizar un nivel de seguridad equivalente al correspondiente a los accesos en modo local, conforme a los criterios establecidos en el artículo 80.

Artículo 86. Régimen de trabajo fuera de los locales del responsable del fichero o encargado del tratamiento.

1. Cuando los datos personales se almacenen en dispositivos portátiles o se traten fuera de los locales del responsable de fichero o tratamiento, o del encargado del tratamiento será preciso que exista una autorización previa del responsable del fichero o tratamiento, y en todo caso deberá garantizarse el nivel de seguridad correspondiente al tipo de fichero tratado.

2. La autorización a la que se refiere el párrafo anterior tendrá que constar en el documento de seguridad y podrá establecerse para un usuario o para un perfil de usuarios y determinando un período de validez para las mismas.

Artículo 87. Ficheros temporales o copias de trabajo de documentos.

1. Aquellos ficheros temporales o copias de documentos que se hubiesen creado exclusivamente para la realización de trabajos temporales o auxiliares deberán cumplir el nivel de seguridad que les corresponda conforme a los criterios establecidos en el artículo 81.

2. Todo fichero temporal o copia de trabajo así creado será borrado o destruido una vez que haya dejado de ser necesario para los fines que motivaron su creación.

CAPÍTULO II

Del documento de seguridad

Artículo 88. El documento de seguridad.

1. El responsable del fichero o tratamiento elaborará un documento de seguridad que recogerá las medidas de índole técnica y organizativa acordes a la normativa de seguridad vigente que será de obligado cumplimiento para el personal con acceso a los sistemas de información.

2. El documento de seguridad podrá ser único y comprensivo de todos los ficheros o tratamientos, o bien individualizado para cada fichero o tratamiento. También podrán elaborarse distintos documentos de seguridad agrupando ficheros o tratamientos según el sistema de tratamiento utilizado para su organización, o bien atendiendo a criterios organizativos del responsable. En todo caso, tendrá el carácter de documento interno de la organización.

3. El documento deberá contener, como mínimo, los siguientes aspectos:

a) Ámbito de aplicación del documento con especificación detallada de los recursos protegidos.

b) Medidas, normas, procedimientos de actuación, reglas y estándares encaminados a garantizar el nivel de seguridad exigido en este Reglamento.

c) Funciones y obligaciones del personal en relación con el tratamiento de los datos de carácter personal incluidos en los ficheros.

d) Estructura de los ficheros con datos de carácter personal y descripción de los sistemas de información que los tratan.

e) Procedimiento de notificación, gestión y respuesta ante las incidencias.

f) Los procedimientos de realización de copias de respaldo y de recuperación de los datos en los ficheros o tratamientos automatizados.

g) Las medidas que sea necesario adoptar para el transporte de soportes y documentos, así como para la destrucción de los documentos y soportes, o en su caso, la reutilización de estos últimos.

4. En caso de que fueran de aplicación a los ficheros las medidas de seguridad de nivel medio o las medidas de seguridad de nivel alto, previstas en este título, el documento de seguridad deberá contener además:

a) La identificación del responsable o responsables de seguridad.

b) Los controles periódicos que se deban realizar para verificar el cumplimiento de lo dispuesto en el propio documento.

5. Cuando exista un tratamiento de datos por cuenta de terceros, el documento de seguridad deberá contener la identificación de los ficheros o tratamientos que se traten en concepto de encargado con referencia expresa al contrato o documento que regule las condiciones del encargo, así como de la identificación del responsable y del período de vigencia del encargo.

6. En aquellos casos en los que datos personales de un fichero o tratamiento se incorporen y traten de modo exclusivo en los sistemas del encargado, el responsable deberá anotarlo en su documento de seguridad. Cuando tal circunstancia afectase a parte o a la totalidad de los ficheros o tratamientos del responsable, podrá delegarse en el encargado la llevanza del documento de seguridad, salvo en lo relativo a aquellos datos contenidos en recursos propios. Este hecho se indicará de modo expreso en el contrato celebrado al amparo del artículo 12 de la Ley Orgánica 15/1999, de 13 de diciembre, con especificación de los ficheros o tratamientos afectados.

En tal caso, se atenderá al documento de seguridad del encargado al efecto del cumplimiento de lo dispuesto por este Reglamento.

7. El documento de seguridad deberá mantenerse en todo momento actualizado y será revisado siempre que se produzcan cambios relevantes en el sistema de información, en el sistema de tratamiento empleado, en su organización, en el contenido de la información incluida en los ficheros o tratamientos o, en su caso, como consecuencia de los controles periódicos realizados. En todo caso, se entenderá que un cambio es relevante cuando pueda repercutir en el cumplimiento de las medidas de seguridad implantadas.

8. El contenido del documento de seguridad deberá adecuarse, en todo momento, a las disposiciones vigentes en materia de seguridad de los datos de carácter personal.

Bibliografía.

– Data breach notification, procedimiento sancionador y derecho a no confesarse culpable. Santiago FARRÉ TOUS.

CAPÍTULO III

Medidas de seguridad aplicables a ficheros y tratamientos automatizados

Sección 1ª Medidas de seguridad de nivel básico

Artículo 89. Funciones y obligaciones del personal.

1. Las funciones y obligaciones de cada uno de los usuarios o perfiles de usuarios con acceso a los datos de carácter personal y a los sistemas de información estarán claramente definidas y documentadas en el documento de seguridad.

También se definirán las funciones de control o autorizaciones delegadas por el responsable del fichero o tratamiento.

2. El responsable del fichero o tratamiento adoptará las medidas necesarias para que el personal conozca de una forma comprensible las normas de seguridad que afecten al desarrollo de sus funciones así como las consecuencias en que pudiera incurrir en caso de incumplimiento.

Artículo 90. Registro de incidencias.

Deberá existir un procedimiento de notificación y gestión de las incidencias que afecten a los datos de carácter personal y establecer un registro en el que se haga constar el tipo de incidencia, el momento en que se ha producido, o en su caso, detectado, la persona que realiza la notificación, a quién se le comunica, los efectos que se hubieran derivado de la misma y las medidas correctoras aplicadas.

Artículo 91. Control de acceso.

1. Los usuarios tendrán acceso únicamente a aquellos recursos que precisen para el desarrollo de sus funciones.

2. El responsable del fichero se encargará de que exista una relación actualizada de usuarios y perfiles de usuarios, y los accesos autorizados para cada uno de ellos.

3. El responsable del fichero establecerá mecanismos para evitar que un usuario pueda acceder a recursos con derechos distintos de los autorizados.

4. Exclusivamente el personal autorizado para ello en el documento de seguridad podrá conce-

der, alterar o anular el acceso autorizado sobre los recursos, conforme a los criterios establecidos por el responsable del fichero.

5. En caso de que exista personal ajeno al responsable del fichero que tenga acceso a los recursos deberá estar sometido a las mismas condiciones y obligaciones de seguridad que el personal propio.

Artículo 92. Gestión de soportes y documentos.

1. Los soportes y documentos que contengan datos de carácter personal deberán permitir identificar el tipo de información que contienen, ser inventariados y sólo deberán ser accesibles por el personal autorizado para ello en el documento de seguridad.

Se exceptúan estas obligaciones cuando las características físicas del soporte imposibiliten su cumplimiento, quedando constancia motivada de ello en el documento de seguridad.

2. La salida de soportes y documentos que contengan datos de carácter personal, incluidos los comprendidos y/o anejos a un correo electrónico, fuera de los locales bajo el control del responsable del fichero o tratamiento deberá ser autorizada por el responsable del fichero o encontrarse debidamente autorizada en el documento de seguridad.

3. En el traslado de la documentación se adoptarán las medidas dirigidas a evitar la sustracción, pérdida o acceso indebido a la información durante su transporte.

4. Siempre que vaya a desecharse cualquier documento o soporte que contenga datos de carácter personal deberá procederse a su destrucción o borrado, mediante la adopción de medidas dirigidas a evitar el acceso a la información contenida en el mismo o su recuperación posterior.

5. La identificación de los soportes que contengan datos de carácter personal que la organización considerase especialmente sensibles se podrá realizar utilizando sistemas de etiquetado comprensibles y con significado que permitan a los usuarios con acceso autorizado a los citados soportes y documentos identificar su contenido, y que dificulten la identificación para el resto de personas.

Bibliografía.

– Principios de la protección de datos: seguridad de los datos. Gestión de soportes y documentos (2ª parte). Miguel Ángel Ramos González.

Artículo 93. Identificación y autenticación.

1. El responsable del fichero o tratamiento deberá adoptar las medidas que garanticen la correcta identificación y autenticación de los usuarios.

2. El responsable del fichero o tratamiento establecerá un mecanismo que permita la identificación de forma inequívoca y personalizada de todo aquel usuario que intente acceder al sistema de información y la verificación de que está autorizado.

3. Cuando el mecanismo de autenticación se base en la existencia de contraseñas existirá un procedimiento de asignación, distribución y almacenamiento que garantice su confidencialidad e integridad.

4. El documento de seguridad establecerá la periodicidad, que en ningún caso será superior a un año, con la que tienen que ser cambiadas las contraseñas que, mientras estén vigentes, se almacenarán de forma ininteligible.

Artículo 94. Copias de respaldo y recuperación.

1. Deberán establecerse procedimientos de actuación para la realización como mínimo semanal de copias de respaldo, salvo que en dicho período no se hubiera producido ninguna actualización de los datos.

2. Asimismo, se establecerán procedimientos para la recuperación de los datos que garanticen en todo momento su reconstrucción en el estado en que se encontraban al tiempo de producirse la pérdida o destrucción.

Únicamente, en el caso de que la pérdida o destrucción afectase a ficheros o tratamientos parcialmente automatizados, y siempre que la existencia de documentación permita alcanzar el objetivo al que se refiere el párrafo anterior, se deberá proceder a grabar manualmente los datos quedando constancia motivada de este hecho en el documento de seguridad.

3. El responsable del fichero se encargará de verificar cada seis meses la correcta definición, funcionamiento y aplicación de los procedimientos de realización de copias de respaldo y de recuperación de los datos.

4. Las pruebas anteriores a la implantación o modificación de los sistemas de información que traten ficheros con datos de carácter personal no se realizarán con datos reales, salvo que se asegure

el nivel de seguridad correspondiente al tratamiento realizado y se anote su realización en el documento de seguridad.

Si está previsto realizar pruebas con datos reales, previamente deberá haberse realizado una copia de seguridad.

Sección 2ª Medidas de seguridad de nivel medio

Artículo 95. Responsable de seguridad.

En el documento de seguridad deberán designarse uno o varios responsables de seguridad encargados de coordinar y controlar las medidas definidas en el mismo. Esta designación puede ser única para todos los ficheros o tratamientos de datos de carácter personal o diferenciada según los sistemas de tratamiento utilizados, circunstancia que deberá hacerse constar claramente en el documento de seguridad.

En ningún caso esta designación supone una exoneración de la responsabilidad que corresponde al responsable del fichero o al encargado del tratamiento de acuerdo con este Reglamento.

Artículo 96. Auditoría.

1. A partir del nivel medio los sistemas de información e instalaciones de tratamiento y almacenamiento de datos se someterán, al menos cada dos años, a una auditoría interna o externa que verifique el cumplimiento del presente título.

Con carácter extraordinario deberá realizarse dicha auditoría siempre que se realicen modificaciones sustanciales en el sistema de información que puedan repercutir en el cumplimiento de las medidas de seguridad implantadas con el objeto de verificar la adaptación, adecuación y eficacia de las mismas. Esta auditoría inicia el cómputo de dos años señalado en el párrafo anterior.

2. El informe de auditoría deberá dictaminar sobre la adecuación de las medidas y controles a la Ley y su desarrollo reglamentario, identificar sus deficiencias y proponer las medidas correctoras o complementarias necesarias. Deberá, igualmente, incluir los datos, hechos y observaciones en que se basen los dictámenes alcanzados y las recomendaciones propuestas.

3. Los informes de auditoría serán analizados por el responsable de seguridad competente, que elevará las conclusiones al responsable del fichero o tratamiento para que adopte las medidas correctoras adecuadas y quedarán a disposición de la Agencia Española de Protección de Datos o, en su caso, de las autoridades de control de las Comunidades Autónomas.

🕮 *Bibliografía.*

– Principios de la protección de datos: seguridad de los datos. Auditoría de los ficheros y tratamientos (3ª parte). Emilio Del Peso Navarro. Mar Del Peso Ruiz.

Artículo 97. Gestión de soportes y documentos.

1. Deberá establecerse un sistema de registro de entrada de soportes que permita, directa o indirectamente, conocer el tipo de documento o soporte, la fecha y hora, el emisor, el número de documentos o soportes incluidos en el envío, el tipo de información que contienen, la forma de envío y la persona responsable de la recepción que deberá estar debidamente autorizada.

2. Igualmente, se dispondrá de un sistema de registro de salida de soportes que permita, directa o indirectamente, conocer el tipo de documento o soporte, la fecha y hora, el destinatario, el número de documentos o soportes incluidos en el envío, el tipo de información que contienen, la forma de envío y la persona responsable de la entrega que deberá estar debidamente autorizada.

🕮 *Bibliografía.*

– Principios de la protección de datos: seguridad de los datos. Gestión de soportes y documentos (2ª parte). Miguel Ángel Ramos González.

Artículo 98. Identificación y autenticación.

El responsable del fichero o tratamiento establecerá un mecanismo que limite la posibilidad de intentar reiteradamente el acceso no autorizado al sistema de información.

Artículo 99. Control de acceso físico.

Exclusivamente el personal autorizado en el documento de seguridad podrá tener acceso a los lugares donde se hallen instalados los equipos físicos que den soporte a los sistemas de información.

Artículo 100. Registro de incidencias.

1. En el registro regulado en el artículo 90 deberán consignarse, además, los procedimientos realizados de recuperación de los datos, indicando la persona que ejecutó el proceso, los datos restaurados y, en su caso, qué datos ha sido necesario grabar manualmente en el proceso de recuperación.

2. Será necesaria la autorización del responsable del fichero para la ejecución de los procedimientos de recuperación de los datos.

Bibliografía.

– Data breach notification, procedimiento sancionador y derecho a no confesarse culpable. Santiago FARRÉ TOUS.

Sección 3ª Medidas de seguridad de nivel alto

Artículo 101. Gestión y distribución de soportes.

1. La identificación de los soportes se deberá realizar utilizando sistemas de etiquetado comprensibles y con significado que permitan a los usuarios con acceso autorizado a los citados soportes y documentos identificar su contenido, y que dificulten la identificación para el resto de personas.

2. La distribución de los soportes que contengan datos de carácter personal se realizará cifrando dichos datos o bien utilizando otro mecanismo que garantice que dicha información no sea accesible o manipulada durante su transporte.

Asimismo, se cifrarán los datos que contengan los dispositivos portátiles cuando éstos se encuentren fuera de las instalaciones que están bajo el control del responsable del fichero.

3. Deberá evitarse el tratamiento de datos de carácter personal en dispositivos portátiles que no permitan su cifrado. En caso de que sea estrictamente necesario se hará constar motivadamente en el documento de seguridad y se adoptarán medidas que tengan en cuenta los riesgos de realizar tratamientos en entornos desprotegidos.

Artículo 102. Copias de respaldo y recuperación.

Deberá conservarse una copia de respaldo de los datos y de los procedimientos de recuperación de los mismos en un lugar diferente de aquel en que se encuentren los equipos informáticos que los tratan, que deberá cumplir en todo caso las medidas de seguridad exigidas en este título, o utilizando elementos que garanticen la integridad y recuperación de la información, de forma que sea posible su recuperación.

Artículo 103. Registro de accesos.

1. De cada intento de acceso se guardarán, como mínimo, la identificación del usuario, la fecha y hora en que se realizó, el fichero accedido, el tipo de acceso y si ha sido autorizado o denegado.

2. En el caso de que el acceso haya sido autorizado, será preciso guardar la información que permita identificar el registro accedido.

3. Los mecanismos que permiten el registro de accesos estarán bajo el control directo del responsable de seguridad competente sin que deban permitir la desactivación ni la manipulación de los mismos.

4. El período mínimo de conservación de los datos registrados será de dos años.

5. El responsable de seguridad se encargará de revisar al menos una vez al mes la información de control registrada y elaborará un informe de las revisiones realizadas y los problemas detectados.

6. No será necesario el registro de accesos definido en este artículo en caso de que concurran las siguientes circunstancias:

a) Que el responsable del fichero o del tratamiento sea una persona física.

b) Que el responsable del fichero o del tratamiento garantice que únicamente él tiene acceso y trata los datos personales.

La concurrencia de las dos circunstancias a las que se refiere el apartado anterior deberá hacerse constar expresamente en el documento de seguridad.

Bibliografía.

– Principios de la protección de datos: seguridad de los datos. Registro de accesos y logs. José Luis RIVAS LÓPEZ. Víctor SALGADO SEGUIN.

Artículo 104. Telecomunicaciones.

Cuando, conforme al artículo 81.3 deban implantarse las medidas de seguridad de nivel alto, la transmisión de datos de carácter personal a través de redes públicas o redes inalámbricas de comunicaciones electrónicas se realizará cifrando dichos datos o bien utilizando cualquier otro mecanismo que garantice que la información no sea inteligible ni manipulada por terceros.

CAPÍTULO IV

Medidas de seguridad aplicables a los ficheros y tratamientos no automatizados

Sección 1ª Medidas de seguridad de nivel básico

Artículo 105. Obligaciones comunes.

1. Además de lo dispuesto en el presente capítulo, a los ficheros no automatizados les será de aplicación lo dispuesto en los capítulos I y II del presente título en lo relativo a:

a) Alcance.

b) Niveles de seguridad.

c) Encargado del tratamiento.

d) Prestaciones de servicios sin acceso a datos personales.

e) Delegación de autorizaciones.

f) Régimen de trabajo fuera de los locales del responsable del fichero o encargado del tratamiento.

g) Copias de trabajo de documentos.

h) Documento de seguridad.

2. Asimismo se les aplicará lo establecido por la sección primera del capítulo III del presente título en lo relativo a:

a) Funciones y obligaciones del personal.

b) Registro de incidencias.

c) Control de acceso.

d) Gestión de soportes.

Artículo 106. Criterios de archivo.

El archivo de los soportes o documentos se realizará de acuerdo con los criterios previstos en su respectiva legislación. Estos criterios deberán garantizar la correcta conservación de los documentos, la localización y consulta de la información y posibilitar el ejercicio de los derechos de oposición al tratamiento, acceso, rectificación y cancelación.

En aquellos casos en los que no exista norma aplicable, el responsable del fichero deberá establecer los criterios y procedimientos de actuación que deban seguirse para el archivo.

📖 *Bibliografía.*

– La publicidad de los Registros jurídicos y la protección de datos personales. Carlos Ballugera Gómez.

Artículo 107. Dispositivos de almacenamiento.

Los dispositivos de almacenamiento de los documentos que contengan datos de carácter personal deberán disponer de mecanismos que obstaculicen su apertura. Cuando las características físicas de aquéllos no permitan adoptar esta medida, el responsable del fichero o tratamiento adoptará medidas que impidan el acceso de personas no autorizadas.

Artículo 108. Custodia de los soportes.

Mientras la documentación con datos de carácter personal no se encuentre archivada en los dispositivos de almacenamiento establecidos en el artículo anterior, por estar en proceso de revisión o tramitación, ya sea previo o posterior a su archivo, la persona que se encuentre al cargo de la misma deberá custodiarla e impedir en todo momento que pueda ser accedida por persona no autorizada.

Sección 2ª Medidas de seguridad de nivel medio

Artículo 109. Responsable de seguridad.

Se designará uno o varios responsables de seguridad en los términos y con las funciones previstas en el artículo 95 de este Reglamento.

Artículo 110. Auditoría.

Los ficheros comprendidos en la presente sección se someterán, al menos cada dos años, a una auditoría interna o externa que verifique el cumplimiento del presente título.

Sección 3ª Medidas de seguridad de nivel alto

Artículo 111. Almacenamiento de la información.

1. Los armarios, archivadores u otros elementos en los que se almacenen los ficheros no automatizados con datos de carácter personal deberán encontrarse en áreas en las que el acceso esté protegido con puertas de acceso dotadas de sistemas de apertura mediante llave u otro dispositivo equivalente. Dichas áreas deberán permanecer cerradas cuando no sea preciso el acceso a los documentos incluidos en el fichero.

2. Si, atendidas las características de los locales de que dispusiera el responsable del fichero o tratamiento, no fuera posible cumplir lo establecido en el apartado anterior, el responsable adoptará medidas alternativas que, debidamente motivadas, se incluirán en el documento de seguridad.

Artículo 112. Copia o reproducción.

1. La generación de copias o la reproducción de los documentos únicamente podrá ser realizada bajo el control del personal autorizado en el documento de seguridad.

2. Deberá procederse a la destrucción de las copias o reproducciones desechadas de forma que se evite el acceso a la información contenida en las mismas o su recuperación posterior.

Artículo 113. Acceso a la documentación.

1. El acceso a la documentación se limitará exclusivamente al personal autorizado.

2. Se establecerán mecanismos que permitan identificar los accesos realizados en el caso de documentos que puedan ser utilizados por múltiples usuarios.

3. El acceso de personas no incluidas en el párrafo anterior deberá quedar adecuadamente registrado de acuerdo con el procedimiento establecido al efecto en el documento de seguridad.

Artículo 114. Traslado de documentación.

Siempre que se proceda al traslado físico de la documentación contenida en un fichero, deberán adoptarse medidas dirigidas a impedir el acceso o manipulación de la información objeto de traslado.

TÍTULO IX

PROCEDIMIENTOS TRAMITADOS POR LA AGENCIA ESPAÑOLA DE PROTECCIÓN DE DATOS

CAPÍTULO I

Disposiciones generales

Artículo 115. Régimen aplicable.

1. Los procedimientos tramitados por la Agencia Española de Protección de Datos se regirán por lo dispuesto en el presente título, y supletoriamente, por la Ley 30/1992, de 26 de noviembre, de Régimen Jurídico de las Administraciones Públicas y del Procedimiento Administrativo Común.

2. Específicamente serán de aplicación las normas reguladoras del procedimiento administrativo común al régimen de representación en los citados procedimientos.

Artículo 116. Publicidad de las resoluciones.

1. La Agencia Española de Protección de Datos hará públicas sus resoluciones, con excepción de las correspondientes a la inscripción de un fichero o tratamiento en el Registro General de Protección de Datos y de aquellas por las que se resuelva la inscripción en el mismo de los códigos tipo, siempre que se refieran a procedimientos que se hubieran iniciado con posterioridad al 1 de enero de 2004, o correspondan al archivo de actuaciones inspectoras incoadas a partir de dicha fecha.

2. La publicación de estas resoluciones se realizará preferentemente mediante su inserción en el sitio web de la Agencia Española de Protección de Datos, dentro del plazo de un mes a contar desde la fecha de su notificación a los interesados.

3. En la notificación de las resoluciones se informará expresamente a los interesados de la publicidad prevista en el artículo 37.2 de la Ley Orgánica 15/1999, de 13 de diciembre.

4. La publicación se realizará aplicando los criterios de disociación de los datos de carácter personal que a tal efecto se establezcan mediante Resolución del Director de la Agencia.

CAPÍTULO II

Procedimiento de tutela de los derechos de acceso, rectificación, cancelación y oposición

Artículo 117. Instrucción del procedimiento.

1. El procedimiento se iniciará a instancia del afectado o afectados, expresando con claridad el contenido de su reclamación y de los preceptos de la Ley Orgánica 15/1999, de 13 de diciembre, que se consideran vulnerados.

2. Recibida la reclamación en la Agencia Española de Protección de Datos, se dará traslado de la misma al responsable del fichero, para que, en el plazo de quince días, formule las alegaciones que estime pertinentes.

3. Recibidas las alegaciones o transcurrido el plazo previsto en el apartado anterior, la Agencia Española de Protección de Datos, previos los informes, pruebas y otros actos de instrucción pertinentes, incluida la audiencia del afectado y nuevamente del responsable del fichero, resolverá sobre la reclamación formulada.

🕮 *Bibliografía.*

– Ficheros de solvencia patrimonial y de crédito: cuestiones civiles y su apreciación por los tribunales del orden Contencioso-Administrativo. Carmen Pérez de Ontiveros Baquero.
– Derechos de las personas: tutela de los derechos (2ª parte). Carles San José Amat.

Artículo 118. Duración del procedimiento y efectos de la falta de resolución expresa.

1. El plazo máximo para dictar y notificar resolución en el procedimiento de tutela de derechos será de seis meses, a contar desde la fecha de entrada en la Agencia Española de Protección de Datos de la reclamación del afectado o afectados.

2. Si en dicho plazo no se hubiese dictado y notificado resolución expresa, el afectado podrá considerar estimada su reclamación por silencio administrativo positivo.

🕮 *Bibliografía.*

– Ficheros de solvencia patrimonial y de crédito: cuestiones civiles y su apreciación por los tribunales del orden Contencioso-Administrativo. Carmen Pérez de Ontiveros Baquero.
– Derechos de las personas: tutela de los derechos (2ª parte). Carles San José Amat.

Artículo 119. Ejecución de la resolución.

Si la resolución de tutela fuese estimatoria, se requerirá al responsable del fichero para que, en el plazo de diez días siguientes a la notificación, haga efectivo el ejercicio de los derechos objeto de la tutela, debiendo dar cuenta por escrito de dicho cumplimiento a la Agencia Española de Protección de Datos en idéntico plazo.

CAPÍTULO III

Procedimientos relativos al ejercicio de la potestad sancionadora

Sección 1ª Disposiciones generales

Artículo 120. Ámbito de aplicación.

1. Las disposiciones contenidas en el presente capítulo serán de aplicación a los procedimientos relativos al ejercicio por la Agencia Española de Protección de Datos de la potestad sancionadora que le viene atribuida por la Ley Orgánica 15/1999, de 13 de diciembre, de Protección de Datos de Carácter Personal, en la Ley 34/2002, de 11 de julio, de Servicios de la Sociedad de la Información y de Comercio Electrónico, y en la Ley 32/2003, de 3 de noviembre, General de Telecomunicaciones.

2. No obstante, las disposiciones previstas en el artículo 121 y en la sección cuarta de este capítulo únicamente serán aplicables a los procedimientos referidos al ejercicio de la potestad sancionadora prevista en la Ley Orgánica 15/1999, de 13 de diciembre.

⇒ Ley Orgánica 15/1999, de 13 de diciembre, de Protección de Datos de Carácter Personal. Vid. parágrafo 27.2.

Ley 34/2002, de 11 de julio, de Servicios de la Sociedad de la Información y de Comercio Electrónico.
Ley 32/2003, de 3 de noviembre, General de Telecomunicaciones.

Artículo 121. Inmovilización de ficheros.

1. En el supuesto previsto como infracción muy grave en la Ley Orgánica 15/1999, de 13 de diciembre, consistente en la utilización o cesión ilícita de los datos de carácter personal en la que se impida gravemente o se atente de igual modo contra el ejercicio de los derechos de los ciudadanos y el libre desarrollo de la personalidad que la Constitución y las leyes garantizan, el Director de la Agencia Española de Protección de Datos podrá, en cualquier momento del procedimiento, requerir a los responsables de ficheros o tratamientos de datos de carácter personal, tanto de titularidad pública como privada, la cesación en la utilización o cesión ilícita de los datos.

2. El requerimiento deberá ser atendido en el plazo improrrogable de tres días, durante el cual el responsable del fichero podrá formular las alegaciones que tenga por convenientes en orden al levantamiento de la medida.

3. Si el requerimiento fuera desatendido, el Director de la Agencia Española de Protección de Datos podrá, mediante resolución motivada, acordar la inmovilización de tales ficheros o tratamientos, a los solos efectos de restaurar los derechos de las personas afectadas.

Sección 2ª Actuaciones previas

Artículo 122. Iniciación.

1. Con anterioridad a la iniciación del procedimiento sancionador, se podrán realizar actuaciones previas con objeto de determinar si concurren circunstancias que justifiquen tal iniciación. En especial, estas actuaciones se orientarán a determinar, con la mayor precisión posible, los hechos que pudieran justificar la incoación del procedimiento, identificar la persona u órgano que pudiera resultar responsable y fijar las circunstancias relevantes que pudieran concurrir en el caso.

2. Las actuaciones previas se llevarán a cabo de oficio por la Agencia Española de Protección de Datos, bien por iniciativa propia o como consecuencia de la existencia de una denuncia o una petición razonada de otro órgano.

3. Cuando las actuaciones se lleven a cabo como consecuencia de la existencia de una denuncia o de una petición razonada de otro órgano, la Agencia Española de Protección de Datos acusará recibo de la denuncia o petición, pudiendo solicitar cuanta documentación se estime oportuna para poder comprobar los hechos susceptibles de motivar la incoación del procedimiento sancionador.

4. Estas actuaciones previas tendrán una duración máxima de doce meses a contar desde la fecha en la que la denuncia o petición razonada a las que se refiere el apartado 2 hubieran tenido entrada en la Agencia Española de Protección de Datos o, en caso de no existir aquéllas, desde que el Director de la Agencia acordase la realización de dichas actuaciones.

El vencimiento del plazo sin que haya sido dictado y notificado acuerdo de inicio de procedimiento sancionador producirá la caducidad de las actuaciones previas.

Jurisprudencia.

– AN (Sala de lo Contencioso-Administrativo, Sección 1ª) Sentencia de 20 enero 2012 (JUR 2012, 63697).
– AN (Sala de lo Contencioso-Administrativo, Sección 1ª) Sentencia de 8 julio 2011 (RJCA 2011, 601).

Bibliografía.

– Comentario al art. 122 del Reglamento de desarrollo de la LO 15/1999, de Protección de Datos de Carácter Personal. Mariano MAGIDE HERRERO.

Artículo 123. Personal competente para la realización de las actuaciones previas.

1. Las actuaciones previas serán llevadas a cabo por el personal del área de la Inspección de Datos habilitado para el ejercicio de funciones inspectoras.

2. En supuestos excepcionales, el Director de la Agencia Española de Protección de Datos podrá designar para la realización de actuaciones específicas a funcionarios de la propia Agencia no habilitados con carácter general para el ejercicio de funciones inspectoras o a funcionarios que no presten sus funciones en la Agencia, siempre que reúnan las condiciones de idoneidad y especialización necesarias para la realización de tales actuaciones. En estos casos, la autorización indicará expresamente la identificación del funcionario y las concretas actuaciones previas de inspección a realizar.

Ap. 2 anulado por fallo de Sentencia Tribunal Supremo de 15 julio 2010. Recursos contenciosos-administrativos núms. 23/2008 (acum.).

3. Los funcionarios que ejerzan la inspección a los que se refieren los dos apartados anteriores tendrán la consideración de autoridad pública en el desempeño de sus cometidos.

Estarán obligados a guardar secreto sobre las informaciones que conozcan en el ejercicio de las mencionadas funciones, incluso después de haber cesado en las mismas.

Artículo 124. Obtención de información.

Los inspectores podrán recabar cuantas informaciones precisen para el cumplimiento de sus cometidos. A tal fin podrán requerir la exhibición o el envío de los documentos y datos y examinarlos en el lugar en que se encuentren depositados, como obtener copia de los mismos, inspeccionar los equipos físicos y lógicos, así como requerir la ejecución de tratamientos y programas o procedimientos de gestión y soporte del fichero o ficheros sujetos a investigación, accediendo a los lugares donde se hallen instalados.

Artículo 125. Actuaciones presenciales.

1. En el desarrollo de las actuaciones previas se podrán realizar visitas de inspección por parte de los inspectores designados, en los locales o sede del inspeccionado, o donde se encuentren ubicados los ficheros, en su caso. A tal efecto, los inspectores habrán sido previamente autorizados por el Director de la Agencia Española de Protección de Datos.

Las inspecciones podrán realizarse en el domicilio del inspeccionado, en la sede o local concreto relacionado con el mismo o en cualquiera de sus locales, incluyendo aquellos en que el tratamiento sea llevado a cabo por un encargado.

La autorización se limitará a indicar la habilitación del inspector autorizado y la identificación de la persona u órgano inspeccionado.

2. En el supuesto contemplado en el apartado anterior, las inspecciones concluirán con el levantamiento de la correspondiente acta, en la que quedará constancia de las actuaciones practicadas durante la visita o visitas de inspección.

3. El acta, que se emitirá por duplicado, será firmada por los inspectores actuantes y por el inspeccionado, que podrá hacer constar en la misma las alegaciones o manifestaciones que tenga por conveniente.

En caso de negativa del inspeccionado a la firma del acta, se hará constar expresamente esta circunstancia en la misma. En todo caso, la firma por el inspeccionado del acta no supondrá su conformidad, sino tan sólo la recepción de la misma.

Se entregará al inspeccionado uno de los originales del acta de inspección, incorporándose el otro a las actuaciones.

Artículo 126. Resultado de las actuaciones previas.

1. Finalizadas las actuaciones previas, éstas se someterán a la decisión del Director de la Agencia Española de Protección de Datos.

Si de las actuaciones no se derivasen hechos susceptibles de motivar la imputación de infracción alguna, el Director de la Agencia Española de Protección de Datos dictará resolución de archivo que se notificará al investigado y al denunciante, en su caso.

2. En caso de apreciarse la existencia de indicios susceptibles de motivar la imputación de una infracción, el Director de la Agencia Española de Protección de Datos dictará acuerdo de inicio de procedimiento sancionador o de infracción de las Administraciones públicas, que se tramitarán conforme a lo dispuesto, respectivamente, en las secciones tercera y cuarta del presente capítulo.

Sección 3ª Procedimiento sancionador

Artículo 127. Iniciación del procedimiento.

Con carácter específico el acuerdo de inicio del procedimiento sancionador deberá contener:

a) Identificación de la persona o personas presuntamente responsables.

b) Descripción sucinta de los hechos imputados, su posible calificación y las sanciones que pudieran corresponder, sin perjuicio de lo que resulte de la instrucción.

c) Indicación de que el órgano competente para resolver el procedimiento es el Director de la Agencia Española de Protección de Datos.

d) Indicación al presunto responsable de que puede reconocer voluntariamente su responsabilidad, en cuyo caso se dictará directamente resolución.

e) Designación de instructor y, en su caso, secretario, con expresa indicación del régimen de recusación de los mismos.

f) Indicación expresa del derecho del responsable a formular alegaciones, a la audiencia en el procedimiento y a proponer las pruebas que estime procedentes.

g) Medidas de carácter provisional que pudieran acordarse, en su caso, conforme a lo establecido en la sección primera del presente capítulo.

Artículo 128. Plazo máximo para resolver.

1. El plazo para dictar resolución será el que determinen las normas aplicables a cada procedimiento sancionador y se computará desde la fecha en que se dicte el acuerdo de inicio hasta que se produzca la notificación de la resolución sancionadora, o se acredite debidamente el intento de notificación.

2. El vencimiento del citado plazo máximo, sin que se haya dictada y notificada resolución expresa, producirá la caducidad del procedimiento y el archivo de las actuaciones.

Sección 4ª Procedimiento de declaración de infracción de la Ley Orgánica 15/1999, de 13 de diciembre, por las administraciones públicas

Artículo 129. Disposición general.

El procedimiento por el que se declare la existencia de una infracción de la Ley Orgánica 15/1999, de 13 de diciembre, cometida por las Administraciones públicas será el establecido en la sección tercera de este capítulo.

Bibliografía.

– Comentario al art. 129 del Reglamento de desarrollo de la LO 15/1999, de Protección de Datos de Carácter Personal. Mariano MAGIDE HERRERO.

CAPÍTULO IV

Procedimientos relacionados con la inscripción o cancelación de ficheros

Sección 1ª Procedimiento de inscripción de la creación, modificación o supresión de ficheros

Artículo 130. Iniciación del procedimiento.

1. El procedimiento se iniciará como consecuencia de la notificación de la creación, modificación o supresión del fichero por el interesado o, en su caso, de la comunicación efectuada por las autoridades de control de las Comunidades Autónomas, a la que se refiere el presente Reglamento.

2. La notificación se deberá efectuar cumplimentando los modelos o formularios electrónicos publicados al efecto por la Agencia Española de Protección de Datos, en virtud de lo dispuesto en el apartado 1 del artículo 59 de este Reglamento.

Tratándose de la notificación de la modificación o supresión de un fichero, deberá indicarse en la misma el código de inscripción del fichero en el Registro General de Protección de Datos.

3. La notificación se efectuará en soporte electrónico, ya mediante comunicación electrónica a través de Internet mediante firma electrónica o en soporte informático, utilizando al efecto el programa de ayuda para la generación de notificaciones que la Agencia pondrá a disposición de los interesados de forma gratuita.

Será igualmente válida la notificación efectuada en soporte papel cuando para su cumplimentación hayan sido utilizados los modelos o formularios publicados por la Agencia.

4. En la notificación, el responsable del fichero deberá declarar un domicilio a efectos de notificaciones en el procedimiento.

Artículo 131. Especialidades en la notificación de ficheros de titularidad pública.

1. Cuando se trate de la notificación de ficheros de titularidad pública, deberá acompañarse a la notificación una copia de la norma o acuerdo de creación, modificación o supresión del fichero a que hace referencia el artículo 52 del presente Reglamento.

Cuando el diario oficial en el que se encuentre publicada la citada norma o acuerdo sea accesible a través de Internet, bastará con indicar en la notificación la dirección electrónica que permita su concreta localización.

2. Recibida la notificación, si la misma no contuviera la información preceptiva o se advirtieran defectos formales, el Registro General de Protección de Datos requerirá al responsable del fichero para que complete o subsane la notificación. El plazo para la subsanación o mejora de la solicitud

será de tres meses, en el caso de que se precise la modificación de la norma o acuerdo de creación del fichero.

Artículo 132. Acuerdo de inscripción o cancelación.

Si la notificación referida a la creación, modificación o supresión del fichero contuviera la información preceptiva y se cumplieran las restantes exigencias legales, el Director de la Agencia Española de Protección de Datos, a propuesta del Registro General de Protección de Datos, acordará, respectivamente, la inscripción del fichero, asignando al mismo el correspondiente código de inscripción, la modificación de la inscripción del fichero o la cancelación de la inscripción correspondiente.

Artículo 133. Improcedencia o denegación de la inscripción.

El Director de la Agencia Española de Protección de Datos, a propuesta del Registro General de Protección de Datos, dictará resolución denegando la inscripción, modificación o cancelación cuando de los documentos aportados por el responsable del fichero se desprenda que la notificación no resulta conforme a lo dispuesto en la Ley Orgánica 15/1999, de 13 de diciembre.

La resolución será debidamente motivada, con indicación expresa de las causas que impiden la inscripción, modificación o cancelación.

Artículo 134. Duración del procedimiento y efectos de la falta de resolución expresa.

1. El plazo máximo para dictar y notificar resolución acerca de la inscripción, modificación o cancelación será de un mes.

2. Si en dicho plazo no se hubiese dictado y notificado resolución expresa, se entenderá inscrito, modificado o cancelado el fichero a todos los efectos.

Sección 2ª Procedimiento de cancelación de oficio de ficheros inscritos

Artículo 135. Iniciación del procedimiento.

El procedimiento de cancelación de oficio de los ficheros inscritos en el Registro General de Protección de Datos se iniciará siempre de oficio, bien por propia iniciativa o en virtud de denuncia, por acuerdo del Director de la Agencia Española de Protección de Datos.

Artículo 136. Terminación del expediente.

La resolución, previa audiencia del interesado, acordará haber lugar o no a la cancelación del fichero.

Si la resolución acordase la cancelación del fichero, se dará traslado de la misma al Registro General de Protección de Datos, para que proceda a la cancelación.

CAPÍTULO V

Procedimientos relacionados con las transferencias internacionales de datos

Sección 1ª Procedimiento de autorización de transferencias internacionales de datos

Artículo 137. Iniciación del procedimiento.

1. El procedimiento para la obtención de la autorización para las transferencias internacionales de datos a países terceros a las que se refiere el artículo 33 de la Ley Orgánica 15/1999, de 13 de diciembre, y el artículo 70 de este Reglamento se iniciará siempre a solicitud del exportador que pretenda llevar a cabo la transferencia.

2. En su solicitud, además de los requisitos legalmente exigidos, el exportador deberá consignar, en todo caso:

a) La identificación del fichero o ficheros a cuyos datos se refiera la transferencia internacional, con indicación de su denominación y código de inscripción del fichero en el Registro General de Protección de Datos.

b) La transferencia o transferencias respecto de las que se solicita la autorización, con indicación de la finalidad que la justifica.

c) La documentación que incorpore las garantías exigibles para la obtención de la autorización así como el cumplimiento de los requisitos legales necesarios para la realización de la transferencia, en su caso.

Cuando la autorización se fundamente en la existencia de un contrato entre el exportador y el

importador de los datos, deberá aportarse copia del mismo, acreditándose asimismo la concurrencia de poder suficiente en sus otorgantes.

Si la autorización se pretendiera fundar en lo dispuesto en el apartado 4 del artículo 70, deberán aportarse las normas o reglas adoptadas en relación con el tratamiento de los datos en el seno del grupo, así como la documentación que acredite su carácter vinculante y su eficacia dentro del grupo. Igualmente deberá aportarse la documentación que acredite la posibilidad de que el afectado o la Agencia Española de Protección de Datos puedan exigir la responsabilidad que corresponda en caso de perjuicio del afectado o vulneración de las normas de protección de datos por parte de cualquier empresa importadora.

Artículo 138. Instrucción del procedimiento.

1. Cuando el Director de la Agencia Española de Protección de Datos acuerde, conforme a lo dispuesto en el artículo 86.1 de la Ley 30/1992, de 26 de noviembre, la apertura de un período de información pública, el plazo para la formulación de alegaciones será de diez días a contar desde la publicación en el «Boletín Oficial del Estado» del anuncio previsto en dicha Ley.

2. No será posible el acceso a la información del expediente en que concurran las circunstancias establecidas en el artículo 37.5 de la Ley 30/1992, de 26 de noviembre.

3. Transcurrido el plazo previsto en el apartado 1, en caso de que se hubieran formulado alegaciones, se dará traslado de las mismas al solicitante de la autorización, a fin de que en el plazo de diez días alegue lo que estime procedente.

Artículo 139. Actos posteriores a la resolución.

1. Cuando el Director de la Agencia Española de Protección de Datos resuelva autorizar la transferencia internacional de datos, se dará traslado de la resolución de autorización al Registro General de Protección de Datos, a fin de proceder a su inscripción.

El Registro General de Protección de Datos inscribirá de oficio la autorización de transferencia internacional.

2. En todo caso, se dará traslado de la resolución de autorización o denegación de la autorización de la transferencia internacional de datos al Ministerio de Justicia, al efecto de que se proceda a su notificación a la Comisión Europea y a los demás Estados miembros de la Unión Europea de acuerdo a lo previsto en el artículo 26.3 de la Directiva 95/46/CE.

Artículo 140. Duración del procedimiento y efectos de la falta de resolución expresa.

1. El plazo máximo para dictar y notificar resolución será de tres meses, a contar desde la fecha de entrada en la Agencia Española de Protección de Datos de la solicitud.

2. Si en dicho plazo no se hubiese dictado y notificado resolución expresa, se entenderá autorizada la transferencia internacional de datos.

Sección 2ª Procedimiento de suspensión temporal de transferencias internacionales de datos

Artículo 141. Iniciación.

1. En los supuestos contemplados en el artículo 69 y en el apartado 3 del artículo 70, el Director de la Agencia Española de Protección de Datos podrá acordar la suspensión temporal de una transferencia internacional de datos.

2. En tales supuestos, el Director dictará acuerdo de inicio referido a la suspensión temporal de la transferencia. El acuerdo deberá ser motivado y fundarse en los supuestos previstos en este Reglamento.

Artículo 142. Instrucción y resolución.

1. Se dará traslado del acuerdo al exportador, a fin de que en el plazo de quince días formule lo que a su derecho convenga.

2. Recibidas las alegaciones o cumplido el plazo señalado, el Director dictará resolución acordando, en su caso, la suspensión temporal de la transferencia internacional de datos.

Artículo 143. Actos posteriores a la resolución.

1. El Director de la Agencia Española de Protección de Datos dará traslado de la resolución al Registro General de Protección de Datos, a fin de que la misma se haga constar en el registro.

El Registro General de Protección de Datos inscribirá de oficio la suspensión temporal de la transferencia internacional.

2. En todo caso, se dará traslado de la resolución al Ministerio de Justicia, al efecto de que se proceda a su notificación a la Comisión Europea y a los demás Estados miembros de la Unión Europea de acuerdo a lo previsto en el artículo 26.3 de la Directiva 95/46/CE.

Artículo 144. Levantamiento de la suspensión temporal.

1. La suspensión se levantará tan pronto como cesen las causas que la hubieran justificado, mediante resolución del Director de la Agencia Española de Protección de Datos, del que se dará traslado al exportador.

2. El Director de la Agencia Española de Protección de Datos dará traslado de la resolución al Registro General de Protección de Datos, a fin de que la misma se haga constar en el Registro.

El Registro General de Protección de Datos hará constar de oficio el levantamiento de la suspensión temporal de la transferencia internacional.

3. El acuerdo será notificado al exportador y al Ministerio de Justicia, al efecto de que se proceda a su notificación a la Comisión Europea y a los demás Estados miembros de la Unión Europea de acuerdo a lo previsto en el artículo 26.3 de la Directiva 95/46/CE.

CAPÍTULO VI

Procedimiento de inscripción de códigos tipo

Artículo 145. Iniciación del procedimiento.

1. El procedimiento para la inscripción en el Registro General de Protección de Datos de los códigos tipo se iniciará siempre a solicitud de la entidad, órgano o asociación promotora del código tipo.

2. La solicitud, que deberá reunir los requisitos legalmente establecidos, habrá de acompañarse de los siguientes documentos:

a) Acreditación de la representación que concurra en la persona que presente la solicitud.

b) Contenido del acuerdo, convenio o decisión por la que se aprueba, en el ámbito correspondiente el contenido del código tipo presentado.

c) En caso de que el código tipo proceda de un acuerdo sectorial o una decisión de empresa certificación referida a la adopción del acuerdo y legitimación del órgano que lo adoptó.

d) En el supuesto contemplado en la letra anterior, copia de los estatutos de la asociación, organización sectorial o entidad en cuyo marco haya sido aprobado el código.

e) En caso de códigos tipo presentados por asociaciones u organizaciones de carácter sectorial, documentación relativa a su representatividad en el sector.

f) En caso de códigos tipo basados en decisiones de empresa, descripción de los tratamientos a los que se refiere el código tipo.

g) Código tipo sometido a la Agencia Española de Protección de Datos.

Artículo 146. Análisis de los aspectos sustantivos del código tipo.

1. Durante los treinta días siguientes a la notificación o subsanación de los defectos el Registro General de Protección de Datos podrá convocar a los solicitantes, a fin de obtener aclaraciones o precisiones relativas al contenido sustantivo del código tipo.

2. Transcurrido el plazo señalado en el apartado anterior, el Registro General de Protección de Datos elaborará un informe sobre las características del proyecto de código tipo.

3. La documentación presentada y el informe del Registro serán remitidos al Gabinete Jurídico, a fin de que por el mismo se informe acerca del cumplimiento de los requisitos establecidos en el Título VII de este Reglamento.

Artículo 147. Información pública.

1. Cuando el Director de la Agencia Española de Protección de Datos acuerde, conforme a lo dispuesto en el artículo 86.1 de la Ley 30/1992, de 26 de noviembre, la apertura de un período de información pública, el plazo para la formulación de alegaciones será de diez días a contar desde la publicación en el «Boletín Oficial del Estado» del anuncio previsto en dicha Ley.

2. No será posible el acceso a la información del expediente en que concurran las circunstancias establecidas en el artículo 37.5 de la Ley 30/1992, de 26 de noviembre.

Artículo 148. Mejora del código tipo.

Si durante la tramitación del procedimiento resultase necesaria la aportación de nuevos documentos o la modificación del código tipo presentado, la Agencia Española de Protección de Datos podrá requerir al solicitante, a fin de que en el plazo de treinta días introduzca las modificaciones que sean precisas, remitiendo el texto resultante a la Agencia Española de Protección de Datos.

Se declarará la suspensión del procedimiento en tanto el solicitante no dé cumplimiento al requerimiento.

Artículo 149. Trámite de audiencia.

En caso de que durante el trámite previsto en el artículo 148 se hubieran formulado alegaciones, se dará traslado de las mismas al solicitante de la autorización, a fin de que en el plazo de diez días alegue lo que estime procedente.

Artículo 150. Resolución.

1. Cumplidos los términos establecidos en los artículos precedentes, el Director de la Agencia resolverá sobre la procedencia o improcedencia de la inscripción del código tipo en el Registro General de Protección de Datos.

2. Cuando el Director de la Agencia Española de Protección de Datos resuelva autorizar la inscripción del código tipo, se dará traslado de la resolución al Registro General de Protección de Datos, a fin de proceder a su inscripción.

Artículo 151. Duración del procedimiento y efectos de la falta de resolución expresa.

1. El plazo máximo para dictar y notificar resolución será de seis meses, a contar desde la fecha de entrada de la solicitud en la Agencia Española de Protección de Datos.

2. Si en dicho plazo no se hubiese dictado y notificado resolución expresa, el solicitante podrá considerar estimada su solicitud.

Artículo 152. Publicación de los códigos tipo por la Agencia Española de Protección de Datos.

La Agencia Española de Protección de Datos dará publicidad al contenido de los códigos tipo inscritos en el Registro General de Protección de Datos, utilizando para ello, con carácter preferente, medios electrónicos o telemáticos.

CAPÍTULO VII

Otros procedimientos tramitados por la Agencia Española de Protección de Datos

Sección 1ª Procedimiento de exención del deber de información al interesado

Artículo 153. Iniciación del procedimiento.

1. El procedimiento para obtener de la Agencia Española de Protección de Datos la exención del deber de informar al interesado acerca del tratamiento de sus datos de carácter personal cuando resulte imposible o exija esfuerzos desproporcionados, prevista en el apartado 5 del artículo 5 de la Ley Orgánica 15/1999, de 13 de diciembre, se iniciará siempre a petición del responsable que pretenda obtener la aplicación de la exención.

2. En el escrito de solicitud, además de los requisitos recogidos en el art. 70 de la Ley 30/1992, de 26 de noviembre, el responsable deberá:

a) Identificar claramente el tratamiento de datos al que pretende aplicarse la exención del deber de informar.

b) Motivar expresamente las causas en que fundamenta la imposibilidad o el carácter desproporcionado del esfuerzo que implicaría el cumplimiento del deber de informar.

c) Exponer detalladamente las medidas compensatorias que propone realizar en caso de exoneración del cumplimiento del deber de informar.

d) Aportar una cláusula informativa que, mediante su difusión, en los términos que se indiquen en la solicitud, permita compensar la exención del deber de informar.

Artículo 154. Propuesta de nuevas medidas compensatorias.

1. Si la Agencia Española de Protección de Datos considerase insuficientes las medidas compensatorias propuestas por el solicitante, podrá acordar la adopción de medidas complementarias o sustitutivas a las propuestas por aquél en su solicitud.

2. Del acuerdo se dará traslado al solicitante, a fin de que exponga lo que a su derecho convenga en el plazo de quince días.

Artículo 155. Terminación del procedimiento.

Concluidos los trámites previstos en los artículos precedentes, el Director de la Agencia dictará resolución, concediendo o denegando la exención del deber de informar. La resolución podrá imponer la adopción de las medidas complementarias a las que se refiere el artículo anterior.

Artículo 156. Duración del procedimiento y efectos de la falta de resolución expresa.

1. El plazo máximo para dictar y notificar resolución en el procedimiento será de seis meses, a contar desde la fecha de entrada en la Agencia Española de Protección de Datos de la solicitud del responsable del fichero.

2. Si en dicho plazo no se hubiese dictado y notificado resolución expresa, el afectado podrá considerar estimada su solicitud por silencio administrativo positivo.

Sección 2ª Procedimiento para la autorización de conservación de datos para fines históricos, estadísticos o científicos

Artículo 157. Iniciación del procedimiento.

1. El procedimiento para obtener de la Agencia Española de Protección de Datos la declaración de la concurrencia en un determinado tratamiento de datos de valores históricos, científicos o estadísticos, a los efectos previstos en la Ley Orgánica 15/1999, de 13 de diciembre, y en el presente Reglamento, se iniciará siempre a petición del responsable que pretenda obtener la declaración.

2. En el escrito de solicitud, el responsable deberá:

a) Identificar claramente el tratamiento de datos al que pretende aplicarse la excepción.

b) Motivar expresamente las causas que justificarían la declaración.

c) Exponer detalladamente las medidas que el responsable del fichero se propone implantar para garantizar el derecho de los ciudadanos.

3. La solicitud deberá acompañarse de cuantos documentos o pruebas sean necesarios para justificar la existencia de los valores históricos, científicos o estadísticos que fundamentarían la declaración de la Agencia.

Artículo 158. Duración del procedimiento y efectos de la falta de resolución expresa.

1. El plazo máximo para dictar y notificar resolución en el procedimiento será de tres meses, a contar desde la fecha de entrada en la Agencia Española de Protección de Datos de la solicitud del responsable del fichero.

2. Si en dicho plazo no se hubiese dictado y notificado resolución expresa, el afectado podrá considerar estimada su solicitud.

Disposición Adicional única. Productos de «software».

Los productos de «software» destinados al tratamiento automatizado de datos personales deberán incluir en su descripción técnica el nivel de seguridad, básico, medio o alto, que permitan alcanzar de acuerdo con lo establecido en el título VIII de este Reglamento.

Disposición Final única. Aplicación supletoria.

En lo no establecido en el capítulo III del título IX serán de aplicación a los procedimientos sancionadores tramitados por la Agencia Española de Protección de Datos las disposiciones contenidas en el Reglamento del Procedimiento para el Ejercicio de la Potestad Sancionadora, aprobado por Real Decreto 1398/1993, de 4 de agosto.

§ 27.4 LEY 56/2007, DE 28 DICIEMBRE. MEDIDAS DE IMPULSO DE LA SOCIEDAD DE LA INFORMACIÓN

(BOE núm. 312, de 29 diciembre [RCL 2007, 2385])

🕮 *Bibliografía.*

– Proyecto de Ley sobre la tributación del juego online.
Jesús Félix García de Pablos
Quincena Fiscal Aranzadi núm. 10/2011.
– Deporte y juego. Reflexiones a la luz del Anteproyecto de Ley de Regulación del Juego.
Pablo Mayor Menéndez
Revista Jurídica del Deporte núm. 31/2011 1.
– Digitalización y acceso telemático libre a contenidos intelectuales.– La disposición adicional 3ª de la Ley 23/2006, de 7 de julio, de reforma de la Ley de Propiedad Intelectual y las disposiciones adicionales 16ª y 17ª de la Ley 56/2007, de 28 de diciembre, de Medidas de Impulso de la Sociedad de la Información.
Rafael Sánchez Aristi
Revista Jurídica del Deporte núm. 31/2011 1.
– La nueva regulación del juego y la regulación del juego en línea: el Anteproyecto de Ley de Regulación del Juego.
Rafael Andrés Álvez
Actualidad Jurídica Aranzadi núm. 806/2010.
– La protección de los destinatarios Del spam a través de la telefonía móvil: Una visión práctica.
Raquel Guillén Catalán
Revista Aranzadi de Derecho y Nuevas Tecnologías núm. 23/2010.
– Las apuestas deportivas en el cada día más cercano escenario de una nueva regulación para el juego y el deporte profesional. Las apuestas deportivas en internet una realidad económica cada vez más pujante que sigue esperando una regulación a nivel nacional. Novedades.
Rafael Andrés Álvez
Revista Jurídica del Deporte núm. 30/2010 3.
– Internet en un cruce de caminos: ¿neutralidad o gestión razonable de las infraestructuras?
José Carlos Laguna de Paz
Civitas Revista española de Derecho Administrativo núm. 141/2009.
– Las apuestas deportivas y el juego on-line: estado actual de la cuestión.
Rafael Andrés Álvez
Revista Jurídica del Deporte núm. 26/2009 2.
– El régimen tributario del juego remoto.
Juan José Zornoza Pérez
Revista Jurídica del Deporte núm. 27/2009 3.
– Los juegos online: aspectos legales 2008.
Carlos Lalanda Fernández
Revista Jurídica del Deporte núm. 25/2009 1.
– El juego y las apuestas en el marco internet en la perspectiva de la Ley de Medidas de Impulso de la Sociedad de la Información.
Rafael De Andrés
Revista Jurídica del Deporte núm. 22/2008 1.
– Ley 56/2007, de 28 de diciembre, de medidas de impulso de la Sociedad de la Información.
Ana I. Mendoza Losana
Aranzadi Civil-Mercantil núm. 4/2008.
– Tratamiento jurídico.
Pedro A. De Miguel Asensio
Estudios y Comentarios Legislativos (Civitas).
– Buscadores.
Pedro A. De Miguel Asensio
Estudios y Comentarios Legislativos (Civitas).
– Acciones para la protección de marcas.
Pedro A. De Miguel Asensio
Estudios y Comentarios Legislativos (Civitas).
– Derechos de las personas: los derechos de rectificación y cancelación (2ª parte).
María Mercedes Serrano Pérez
Estudios y Comentarios Legislativos (Civitas).
– Las actuaciones específicas en materia de simplificación administrativa en el ámbito de la libre prestación de servicios.
Alberto Palomar Olmeda
Grandes Tratados.

– Régimen jurídico de la radio y de las televisiones de ámbito autonómico y local, tras la Ley 7/2010, de 31 de marzo, general de la comunicación audiovisual.
Juanjo Junquera Temprano
Especial.
– Régimen jurídico de los prestadores de servicios de la sociedad de la información.
Pedro A. De Miguel Asensio
Estudios y Comentarios Legislativos (Civitas).
– Web 2.0: Nuevos servicios y propiedad intelectual.
Pedro A. De Miguel Asensio
Estudios y Comentarios Legislativos (Civitas).
– El objeto de la ley orgánica de protección de datos de carácter personal (2ª parte).
Pablo Lucas Murillo de la Cueva
Estudios y Comentarios Legislativos (Civitas).
– Juegos de azar.
Pedro A. De Miguel Asensio
Estudios y Comentarios Legislativos (Civitas).
– Validez y eficacia.
Pedro A. De Miguel Asensio
Estudios y Comentarios Legislativos (Civitas).

PREÁMBULO

I

La presente Ley se enmarca en el conjunto de medidas que constituyen el Plan 2006-2010 para el desarrollo de la Sociedad de la Información y de convergencia con Europa y entre Comunidades Autónomas y Ciudades Autónomas, Plan Avanza, aprobado por el Gobierno en noviembre de 2005.

El Plan Avanza prevé entre sus medidas la adopción de una serie de iniciativas normativas dirigidas a eliminar las barreras existentes a la expansión y uso de las tecnologías de la información y de las comunicaciones y para garantizar los derechos de los ciudadanos en la nueva sociedad de la información.

En esta línea, la presente Ley, por una parte, introduce una serie de innovaciones normativas en materia de facturación electrónica y de refuerzo de los derechos de los usuarios y, por otra parte, acomete las modificaciones necesarias en el ordenamiento jurídico para promover el impulso de la sociedad de la información.

En este sentido, se introducen una serie de modificaciones tanto de la Ley 34/2002, de 11 de julio, de Servicios de la Sociedad de la Información y de Comercio Electrónico, como de la Ley 59/2003, de 19 de diciembre, de Firma Electrónica, que constituyen dos piezas angulares del marco jurídico en el que se desenvuelve el desarrollo de la sociedad de la información.

Dicha revisión del ordenamiento jurídico se completa con otras modificaciones menores de la Ley 32/2003, de 3 de noviembre, General de Telecomunicaciones, de la Ley 11/1998, de 24 de abril, General de Telecomunicaciones y de la Ley 7/1996, de 15 de enero, de Ordenación del Comercio Minorista.

II

El capítulo I de la Ley introduce sendos preceptos dirigidos a impulsar el empleo de la factura electrónica y del uso de medios electrónicos en todas las fases de los procesos de contratación y a garantizar una interlocución electrónica de los usuarios y consumidores con las empresas que presten determinados servicios de especial relevancia económica.

En materia de facturación electrónica, el artículo 1 establece la obligatoriedad del uso de la factura electrónica en el marco de la contratación con el sector público estatal en los términos que se precisen en la Ley Reguladora de Contratos del Sector Público, define el concepto legal de factura electrónica y, asimismo, prevé actuaciones de complemento y profundización del uso de medios electrónicos en los procesos de contratación.

Así, el citado precepto prevé que el Gobierno determinará el órgano competente de la Administración General del Estado que impulsará el empleo de la factura electrónica entre los diversos agentes del mercado, en particular entre las pequeñas y medianas empresas y en las denominadas microempresas, de acuerdo con la definición establecida en la Recomendación C(2003) 1422 de la Comisión Europea, de 6 de mayo de 2003, con el fin de fomentar el desarrollo del comercio electrónico. Por su parte, las Comunidades Autónomas, de acuerdo con las competencias que tenga reconocidas por sus Estatutos, colaborarán en coordinación con la Administración del Estado en el empleo de la factura electrónica.

De igual modo el Gobierno, o en su caso las Comunidades Autónomas en el ámbito de sus competencias desarrollarán, en cooperación con las asociaciones representativas de las empresas

proveedoras de soluciones técnicas de facturación electrónica y de las asociaciones relevantes de usuarios, un plan para la generalización del uso de la factura electrónica en España, definiendo, asimismo, los contenidos básicos de dicho plan.

Asimismo, la Ley habilita a los Ministerios de Industria, Turismo y Comercio y de Economía y Hacienda, respetando las competencias reconocidas a las Comunidades Autónomas, para que aprueben las normas sobre formatos estructurados estándar de facturas electrónicas que sean necesarias para facilitar la interoperabilidad tanto en el sector público como en el sector privado y permitan facilitar y potenciar el tratamiento automatizado de las mismas.

Además, el citado precepto, yendo más allá del impulso a la extensión del uso de la factura electrónica, encomienda a las diversas Administraciones Públicas en el ámbito de sus competencias la promoción de la extensión y generalización del uso de medios electrónicos en las demás fases de los procesos de contratación.

El artículo 2, por su parte, establece la obligación de las empresas de determinados sectores con especial incidencia en la actividad económica (entre otras, compañías dedicadas al suministro de electricidad, agua y gas, telecomunicaciones, entidades financieras, aseguradoras, grandes superficies, transportes, agencias de viaje) de facilitar un medio de interlocución telemática a los usuarios de sus servicios que cuenten con certificados reconocidos de firma electrónica.

Esta nueva obligación tiene por finalidad asegurar que los ciudadanos cuenten con un canal de comunicación electrónica con las empresas cuyos servicios tienen una mayor trascendencia en el desarrollo cotidiano de sus vidas.

A tales efectos, se especifica que dicha interlocución telemática ha de facilitar al menos la realización de trámites tales como la contratación electrónica, modificación de condiciones contractuales, altas, bajas, quejas, histórico de facturación, sustitución de informaciones y datos en general, así como el ejercicio de sus derechos de acceso, rectificación, oposición y cancelación en materia de protección de datos. Asimismo, se prevé que dicho medio de interlocución telemática sirva para sustituir los trámites que actualmente se realicen por fax. No obstante, el citado precepto no impide que excepcionalmente las empresas obligadas por el mismo no faciliten la contratación de productos o servicios que por su naturaleza no sean susceptibles de comercialización por vía electrónica.

Esta obligación vendrá a complementar la garantía del derecho de una comunicación electrónica de los ciudadanos con las Administraciones Públicas, establecida en la Ley 11/2007, de 22 de junio, de Acceso Electrónico de los Ciudadanos a los Servicios Públicos, en ejecución de uno de los mandatos normativos contenidos en el Plan Avanza.

Por último, el artículo 3 tiene por finalidad establecer una regulación mínima de las subastas electrónicas entre empresarios (B2B) a fin de establecer un marco jurídico que dote a esta técnica de compra de la necesaria transparencia y seguridad jurídica.

En este sentido, la regulación prevista tiene por objeto evitar las suspicacias de las empresas a la hora de participar en estos nuevos métodos de compra y eliminar cualquier tipo de práctica o competencia desleal. En definitiva, se trata de garantizar a través de un precepto específico los principios de igualdad de trato, de no discriminación y transparencia entre empresas.

III

El capítulo II de la Ley engloba las modificaciones legislativas que se han estimado necesarias para promover el impulso de la sociedad de la información y de las comunicaciones electrónicas.

Dichas modificaciones afectan principalmente a la Ley 34/2002, de 11 de julio, de Servicios de la Sociedad de la Información y de Comercio Electrónico y a la Ley 59/2003, de 19 de diciembre, de Firma Electrónica, si bien se incluyen también modificaciones de menor entidad de la Ley 32/2003, de 3 de noviembre, General de Telecomunicaciones, se modifica la Ley 7/1996, de 15 de enero, de Ordenación del Comercio Minorista para incluir un nuevo tipo de infracción que respalde lo dispuesto en el artículo 2 de la presente Ley, se introducen una serie de cambios en la Ley 11/1998, de 24 de abril, General de Telecomunicaciones y se introducen, asimismo, modificaciones en la Ley de Propiedad Intelectual.

El artículo 4 de la Ley incluye las diferentes modificaciones necesarias en el vigente texto de la Ley 34/2002, de 11 de julio, de Servicios de la Sociedad de la Información y de Comercio Electrónico (LSSI).

Estas modificaciones tienen como finalidad, en primer lugar, revisar o eliminar obligaciones excesivas o innecesarias y, en segundo lugar, flexibilizar las obligaciones referidas a las comunicaciones comerciales y a la contratación electrónicas a fin de, entre otras razones, adecuar su aplicación al uso de dispositivos móviles.

La primera medida prevista es la nueva redacción del artículo 8 que regula las restricciones a la prestación de servicios de la sociedad de la información y su procedimiento de cooperación intracomunitario. Por lo que al primer aspecto se refiere, es decir, las restricciones a los servicios de telecomunicaciones, este precepto establece que en el caso de que un determinado servicio de esta naturaleza atente contra los principios que en el propio precepto se recogen, los órganos competentes para su protección adoptarán las medidas necesarias para que se pueda interrumpir su prestación o retirar los datos que los vulneran. Los principios objeto de protección son: la salvaguarda del orden público, la investigación penal, la seguridad pública y la defensa nacional; la protección de la salud pública o de las personas físicas o jurídicas que tengan la condición de consumidores y usuarios; el respeto a la dignidad de la persona y al principio a la no discriminación por motivos de raza, sexo, religión, opinión, nacionalidad, discapacidad o cualquier otra circunstancia personal o social, y finalmente, la protección de la juventud y de la infancia. Como no puede ser de otra manera, se prevé que en la adopción de estas medidas se respetarán siempre las garantías y procedimientos establecidos en las leyes. Finalmente, sobre este punto de las restricciones a la prestación de servicios de la Sociedad de la Información, el artículo 8 incorpora además el principio de que solo la autoridad judicial competente, en los casos en que la Constitución y las leyes de los respectivos derechos y libertades fundamentales así lo prevean de forma excluyente, podrán adoptar las medidas restrictivas previstas en este artículo, en tanto que garante de los derechos a la libertad de expresión, de producción y creación literaria científica y técnica, de información y de cátedra.

En relación con el procedimiento de cooperación intracomunitario, el vigente apartado 4 del artículo 8 mantiene prácticamente su redacción pues constituye una transposición necesaria del procedimiento intracomunitario de cooperación previsto en la Directiva 2000/31/CE del Parlamento Europeo y del Consejo, de 8 de junio de 2000, relativa a determinados aspectos jurídicos de los servicios de la sociedad de la información, en particular el comercio electrónico en el mercado interior. Por su parte, el vigente apartado 2 del artículo 8, sobre colaboración de prestadores de servicios de intermediación para impedir el acceso desde España a servicios o contenidos cuya interrupción o retirada haya decidido un órgano competente, se traslada al artículo 11.

En coherencia con la nueva redacción del artículo 8 se elimina también el párrafo a) del apartado 2 del artículo 38, por el que se tipifica como infracción administrativa muy grave el incumplimiento de las órdenes dictadas por órganos administrativos en virtud del artículo 8. A este respecto, se considera que los órganos competentes para imponer restricciones en el mundo físico, ya sean judiciales o administrativos –piénsese por ejemplo en las autoridades de control sanitario–, deberán estar habilitados por sus propias normas a imponer dichas restricciones a los prestadores de servicios de la sociedad de la información cuando incumplan una orden emanada por los mismos en ejercicio de sus competencias legalmente atribuidas. Sin perjuicio de lo anterior, la nueva redacción del apartado 4 del artículo 8 remite al artículo 11 para habilitar al órgano competente a requerir la colaboración de los prestadores de servicios de intermediación en caso de estimarlo necesario para garantizar la eficacia de las medidas que hubiera adoptado.

Como consecuencia de las modificaciones realizadas en el artículo 8 se procede a hacer un ajuste técnico en la remisión contenida en el artículo 4 que ahora debe remitirse al artículo 11.

La segunda modificación importante prevista en relación con la Ley 34/2002, de 11 de julio, de Servicios de la Sociedad de la Información y de Comercio Electrónico (LSSI) es la supresión de la obligación establecida en el artículo 9 sobre constancia registral de los nombres de dominio, dado que se ha revelado como poco operativa desde un punto de vista práctico.

En coherencia con la supresión del artículo 9 se prevé también la eliminación del párrafo a) del apartado 4 del artículo 38 en el que se tipifica como infracción administrativa leve el incumplimiento de lo dispuesto en el artículo 9.

Como consecuencia de la supresión del artículo 9 se procede a una modificación técnica en la redacción del párrafo b) del apartado 1 del artículo 10. Asimismo, se realiza un ajuste de redacción en el párrafo f) del apartado 1 del artículo 10.

En tercer lugar, se ha entendido necesaria la modificación del artículo 11. La redacción vigente del artículo incluye una posibilidad de intervención del Ministerio de Ciencia y Tecnología (hoy Ministerio de Industria, Turismo y Comercio) que se ha eliminado. En este sentido, son los propios órganos competentes los que en ejercicio de las competencias que legalmente tengan atribuidas deben dirigirse directamente a los prestadores de servicios de intermediación, sin que sea necesario que un departamento ajeno, como es el Ministerio de Industria, Turismo y Comercio, intervenga en un procedimiento en el que se diluciden asuntos en los que carece de competencias.

Por otra parte, se precisa en el artículo 11 que la suspensión del servicio que se puede ordenar a los prestadores de servicios de intermediación se circunscribe a aquellos empleados por terceros para proveer el servicio de la sociedad de la información o facilitar el contenido cuya interrupción

o retirada haya sido ordenada. Se añade, además, un nuevo apartado 2, que traslada a este artículo la previsión actualmente establecida en el apartado 2 del artículo 8, que prevé la posibilidad de requerir la colaboración de los prestadores de servicios de intermediación para impedir el acceso desde España a servicios o contenidos cuya interrupción o retirada haya sido decidida.

Igualmente se incluye un nuevo inciso en el apartado 3 del artículo 11 que aclara que la autorización del secuestro de páginas de Internet o de su restricción cuando ésta afecte a los derechos y libertades de expresión e información y demás amparados en los términos establecidos en el artículo 20 de la Constitución sólo podrá ser decidida por los órganos jurisdiccionales competentes.

Por otra parte, se incluye un nuevo artículo 12 bis que establece la obligación de los proveedores de acceso a Internet establecidos en España a informar a sus usuarios sobre los medios técnicos que permitan, entre otros, la protección frente a virus informáticos y programas espía, la restricción de los correos electrónicos no solicitados, y la restricción o selección del acceso a determinados contenidos y servicios no deseados o nocivos para la juventud y la infancia.

Igualmente, se obliga a dichos prestadores, así como a los prestadores de servicios de correo electrónico a informar a sus clientes sobre las medidas de seguridad que aplican en la provisión de sus servicios.

Asimismo, se encomienda a los proveedores de servicios de acceso la función de informar a sus clientes sobre las posibles responsabilidades en que puedan incurrir por el uso de Internet con fines ilícitos, en particular, para la comisión de ilícitos penales y por la vulneración de la legislación en materia de propiedad intelectual e industrial. A fin de respaldar estas obligaciones se incluye un nuevo tipo de infracción leve en el apartado 4 del artículo 38, que, teniendo en cuenta la supresión del vigente párrafo a), dará nuevo contenido al mismo.

Otra modificación considerada necesaria es la revisión de la vigente redacción del apartado 2 del artículo 17 a fin de aclarar y precisar que en virtud del mismo se responsabiliza al proveedor del link o del motor de búsqueda de los contenidos de los que tiene conocimiento cuando hayan sido elaborados bajo su «dirección, autoridad o control».

Se incorpora una nueva redacción al apartado 3 del artículo 18, en el sentido de que los códigos de conducta a que se refiere este precepto deberán ser accesibles por vía electrónica, fomentándose su traducción en las distintas lenguas oficiales del Estado y de la Unión Europea con el fin de proporcionarles la mayor difusión posible.

En materia de comunicaciones comerciales se flexibiliza la exigencia de información prevista en el vigente artículo 20 sobre mensajes publicitarios a través de correo electrónico o medios de comunicación equivalentes de modo que en vez de la inserción del término «publicidad» al inicio del mensaje pueda incluirse la abreviatura «publi». Se trata de una medida que ha sido solicitada en diversas ocasiones por agentes que desarrollan actividades relacionadas con la publicidad a través de telefonía móvil y, por otra parte, no supone menoscabo de la protección y de los derechos de información de los usuarios, ya que el término «publi» es fácilmente reconocible como indicativo de «publicidad».

Adicionalmente, se realizan ajustes menores en la redacción del mencionado artículo a fin de alinearlo en mayor medida con lo dispuesto en la Directiva 2000/31/CE.

En materia de contratación electrónica se realiza un ajuste de la redacción actual del artículo 24 a fin de incluir una remisión expresa a la Ley 59/2003, de 19 de diciembre, de Firma Electrónica y destacar así el especial valor probatorio de los contratos electrónicos que sean celebrados mediante el uso de instrumentos de firma electrónica.

De igual modo, se ajusta el artículo 27, relativo a las obligaciones de información previa en materia de contratación electrónica, a la luz de la experiencia acumulada en su aplicación por parte del Ministerio de Industria, Turismo y Comercio en ejercicio de sus competencias de inspección y control de páginas de Internet. En este sentido, se prevé que la información que debe facilitarse ha de «ponerse a disposición» de los usuarios «mediante técnicas adecuadas al medio de comunicación utilizado», flexibilizando de este modo la redacción anterior con vistas a facilitar la realización de operaciones de contratación electrónica mediante dispositivos que cuenten con pantallas de visualización de formato reducido.

Asimismo, se incluye en la nueva redacción del artículo 27 una regla aclaratoria por la cual, cuando el prestador de servicios diseñe específicamente sus servicios de contratación electrónica para ser accedidos mediante dispositivos que cuenten con pantallas de formato reducido, se entenderán cumplidas las obligaciones de información previa establecidas en dicho precepto cuando el citado prestador facilite de manera permanente, fácil, directa y exacta la dirección de Internet en que dicha información es puesta a disposición del destinatario.

También se modifica el apartado 2 del artículo 27 a fin de eliminar el inciso «cuando no se utilicen estos medios con el exclusivo propósito de eludir el cumplimiento de dicha obligación» dado que en la práctica es imposible determinar cuando se hace con este propósito.

Este artículo 4 modifica también los artículos 33, 35 y 43 de la Ley 34/2002, de 11 de julio, de Servicios de Sociedad de la Información y del Comercio Electrónico.

Las modificaciones que se introducen a los artículos 33 y 35 tienen por objeto adaptar su contenido a la vigente organización de la Administración territorial del Estado en función de las competencias que tienen atribuidas tanto la Administración General del Estado como aquéllas de las Comunidades Autónomas.

Por otra parte, se da una nueva redacción al artículo 43 de la Ley 34/2002 que se refiere a la potestad sancionadora. En concreto, la nueva redacción establece que la imposición de sanciones por incumplimiento de lo establecido en dicha Ley corresponderá al órgano o autoridad que dictó la resolución incumplida o al que estén adscritos los inspectores. En el ámbito de las Comunidades Autónomas, las infracciones contra derechos y garantías de los consumidores y usuarios serán sancionadas por los órganos correspondientes en materia de consumo.

Además, se incorpora una nueva redacción a la disposición adicional tercera de la mencionada Ley sobre el sistema arbitral de consumo en el sentido de que los prestadores y destinatarios de los servicios de la sociedad de la información pueden someter sus conflictos a este sistema de resolución.

Finalmente se revisa, actualiza y amplía el contenido de la actual disposición adicional quinta referida a la accesibilidad de las páginas de Internet, a fin de garantizar adecuadamente la accesibilidad para las personas con discapacidad y de edad avanzada a la información proporcionada por medios electrónicos.

IV

El artículo 5 de la Ley contempla las modificaciones necesarias en el articulado de la Ley 59/2003, de 19 de diciembre, de Firma Electrónica.

Estas modificaciones tienen por objeto clarificar las reglas de valoración de la firma electrónica en juicio y flexibilizar la obligación de los prestadores de servicios de certificación de comprobar los datos inscritos en registros públicos a fin de eliminar cargas excesivas.

El primer aspecto que se revisa del artículo 3 de la Ley de Firma Electrónica es la definición de «documento electrónico» que se modifica para alinearla en mayor medida con los conceptos utilizados en otras normas españolas de carácter general y en los países de nuestro entorno.

En segundo lugar, se aclara la redacción del apartado 8 del artículo 3, especificando que lo que debe comprobarse, en caso de impugnarse en juicio una firma electrónica reconocida, es si concurren los elementos constitutivos de dicho tipo de firma electrónica, es decir, que se trata de una firma electrónica avanzada basada en un certificado reconocido, que cumple todos los requisitos y condiciones establecidos en esta Ley para este tipo de certificados electrónicos, y que la firma se ha generado mediante un dispositivo seguro de creación de firma electrónica.

La tercera modificación acometida es la revisión de la regla de exención de responsabilidad establecida en el segundo inciso del apartado 5 del artículo 23 de la Ley que resulta en exceso rígida y onerosa para los prestadores de servicios de certificación, por lo que se procede a su oportuna flexibilización.

En coherencia con la mencionada modificación del artículo 23, se corrige asimismo el artículo 13, previendo que para la comprobación de los datos relativos a las personas jurídicas y a la representación de las mismas será suficiente que sean aportados y cotejados los documentos públicos en los que figuren los citados datos, estableciendo así un nivel de exigencia equiparable al empleado por las propias Administraciones Públicas en el cotejo y bastante de ese tipo de datos.

Se introduce, además, una modificación técnica de la actual redacción del apartado 4 del artículo 31.

Por último, al igual que en el caso de la Ley 34/2002, de 11 de julio, de Servicios de Sociedad de la Información y del Comercio Electrónico, este artículo incorpora una disposición adicional undécima a la Ley de Firma Electrónica sobre resolución de conflictos en el sentido de que los usuarios y prestadores de servicios de certificación podrán someter las desavenencias que se susciten entre los mismos al procedimiento arbitral.

V

El artículo 6 incluye un nuevo tipo de infracción en el artículo 64 de la Ley 7/1996, de 15 de enero, de Ordenación del Comercio Minorista, a fin de respaldar la nueva obligación de disponer

de un medio de interlocución electrónica para la prestación de servicios al público de especial trascendencia económica establecido en el artículo 2 de la presente Ley.

El artículo 7 de la Ley, introduce una serie de modificaciones en la Ley 32/2003, de 3 de noviembre, General de Telecomunicaciones.

La primera de estas modificaciones afecta al apartado primero del artículo 22 letras a) y c) cuya finalidad es asegurar el acceso a los servicios telefónicos y de Internet como servicio universal. Mediante la redacción de la letra a) del artículo 22 apartado 1 se garantiza que todos los usuarios finales puedan obtener una conexión a la red pública desde una ubicación fija y acceder a la prestación de servicio telefónico. La conexión debe ofrecer al usuario la posibilidad de efectuar y recibir llamadas telefónicas y permitir comunicaciones de fax y datos de velocidad suficiente para acceder a Internet, debiendo permitir dicha conexión comunicaciones en banda ancha en los términos definidos por la normativa vigente.

La redacción de la letra c) del citado precepto, garantiza tanto la existencia de una oferta suficiente de teléfonos públicos de pago en todo el territorio nacional, que satisfaga la necesidades de los usuarios, en cobertura geográfica y en número de aparatos, la accesibilidad de dichos teléfonos por los usuarios con discapacidades, como la calidad de los servicios con la posibilidad de efectuar gratuitamente llamadas de emergencia y finalmente la existencia de una oferta suficiente de equipos terminales de acceso a Internet de banda ancha en los términos que establezca la legislación en vigor.

Con el fin de reforzar los derechos de los usuarios frente a los proveedores de redes y servicios de comunicaciones electrónicas, se modifican los artículos 53 y 54 de la Ley General de Telecomunicaciones, mediante la tipificación como infracción administrativa del incumplimiento por parte de los operadores de los derechos de los consumidores y usuarios en el ámbito de las telecomunicaciones.

Asimismo, se reestablece la exención de la antigua tasa por reserva de uso especial del espectro, a radioaficionados y usuarios de la Banda Ciudadana CB-27 que figuraba en la Ley 11/1998, de 24 de abril, General de Telecomunicaciones, para aquellos usuarios que a la fecha de devengo hubieran cumplido los 65 años de edad, así como a los beneficiarios de una pensión pública o que tengan reconocido un grado de minusvalía igual o superior al 33 por 100.

El artículo 8 establece un nuevo régimen aplicable a las tarifas por las tareas de asignación, renovación y otras operaciones registrales realizadas por la entidad pública empresarial Red.es en ejercicio de su función de Autoridad de Asignación de los nombres de dominio de Internet bajo el código de país correspondiente a España, que pasarán a tener la consideración de precio público. Con ello, se permite a la entidad pública empresarial Red.es comercializar los nombres de dominio «.es» en las mismas condiciones en las que se comercializan el resto de nombres de dominio genéricos y territoriales.

La disposición adicional primera prevé que la autoridad de asignación de los nombres de dominio de Internet bajo el código de país correspondiente a España («.es») adopte las medidas que sean necesarias para asegurar que puedan asignarse nombres de dominio que contengan caracteres propios de las lenguas oficiales de España distintos de los incluidos en el alfabeto inglés, como es la letra «ñ» o la «ç», en un plazo máximo de 3 meses desde la entrada en vigor de esta Ley.

La disposición adicional segunda prevé que el Gobierno, en colaboración con las Comunidades Autónomas, impulsará la extensión de la banda ancha con el fin de conseguir antes del 31 de diciembre de 2008, una cobertura de servicio universal de banda ancha, para todos los ciudadanos, independientemente del tipo de tecnología utilizada en su caso y su ubicación geográfica. La acción del Gobierno deberá dirigirse prioritariamente a las áreas en las que la acción de los mecanismos del mercado sea insuficiente.

Asimismo, se especifica que el Gobierno analizará de forma continua las diferentes opciones tecnológicas y las condiciones de provisión de servicios de acceso a Internet de banda ancha. Para ello, se colaborará con los diferentes sectores interesados a fin de que asesoren al Gobierno en la elaboración de un informe anual sobre la situación del uso de los servicios de acceso a Internet de banda ancha en España que tendrá carácter público y podrá incluir recomendaciones para acelerar el despliegue de estos servicios. Estos análisis e informes deberán elaborarse de forma territorializada por Comunidades autónomas, compartiéndose los datos en formato electrónico con las Administraciones que lo soliciten.

Por su parte, la disposición adicional tercera prevé que el Gobierno elabore en el plazo de seis meses un Plan para la mejora de los niveles de seguridad y confianza en Internet, que incluirá directrices y medidas para aumentar la seguridad frente a las amenazas de Internet y proteger la privacidad «on line».

La disposición adicional cuarta se refiere a las funciones de la Secretaría de Estado de Telecomu-

nicaciones y para la Sociedad de la Información y a los órganos estadísticos de las Comunidades Autónomas en materia de requerimientos de información para fines estadísticos y de análisis. A estos efectos se atribuye a la Secretaría de Estado de Telecomunicaciones y para la Sociedad de la Información tanto la facultad de recabar de los agentes que operan en el sector de las tecnologías de la información y de la sociedad de la información en general la información necesaria para el ejercicio de sus funciones como la potestad de sancionar las infracciones consistentes en no facilitar al mismo la información requerida.

En la disposición adicional quinta se establece la obligación de que en la elaboración de los proyectos de obras de construcción de carreteras o de infraestructuras ferroviarias se prevea la instalación de canalizaciones para el despliegue de redes de comunicaciones electrónicas a lo largo de toda la longitud de las mismas y del equipamiento para asegurar la cobertura de comunicaciones móviles en todo su recorrido. Estas canalizaciones deberán ponerse a disposición de los operadores de redes y servicios de comunicaciones electrónicas interesados en condiciones equitativas, no discriminatorias, neutrales y orientadas a costes.

La disposición adicional sexta encomienda al Ministerio de Industria, Turismo y Comercio la función de mantener una base de datos actualizada y sectorializada como mínimo por ámbitos territoriales de Comunidad autónoma sobre el despliegue y cobertura de infraestructuras y servicios de comunicaciones electrónicas y de la sociedad de la información en España.

La disposición adicional séptima establece que la constitución de la Agencia Estatal de Radiocomunicaciones tendrá lugar en el momento que se señale en el Real Decreto de aprobación de su Estatuto.

La disposición adicional octava modifica el apartado 13 del artículo 48 de la Ley 32/2003, de 3 de noviembre, General de Telecomunicaciones. La norma establece en Barcelona la sede de la Comisión del Mercado de las Telecomunicaciones que dispondrá de patrimonio independiente del patrimonio del Estado. Con la introducción de esta disposición se otorga rango de ley al establecimiento de la sede de dicha Comisión.

Las disposiciones adicionales novena y décima modifican, respectivamente, la Ley 2/1995, de 23 de marzo, de Sociedades de Responsabilidad Limitada y el Texto Refundido de la Ley de Sociedades Anónimas, aprobado por el Real Decreto Legislativo 1564/1989, de 22 de diciembre al objeto de rebajar de manera drástica los tiempos de constitución de una sociedad limitada pudiéndose reducir hasta cuatro días.

En concreto, la modificación se basa en las siguientes medidas: (i) Introducción de un modelo tipo u orientativo de estatutos en la sociedad de responsabilidad limitada; (ii) agilización de los trámites que implican la obtención de una denominación social como paso previo a la constitución de una sociedad de responsabilidad limitada, sin por ello restar importancia a la seguridad que aporta al tráfico mercantil el sistema vigente de denominaciones sociales, tutelado por el Registro Mercantil Central; y (iii) facultar a los administradores, desde el otorgamiento de la escritura fundacional, para el desarrollo del objeto social y para la realización de toda clase de actos y contratos relacionados con el mismo.

Esta disposición ha sido sometida al procedimiento de información en materia de normas y reglamentaciones técnicas previsto en la Directiva 98/34/CE, del Parlamento Europeo y del Consejo, de 22 de junio de 1998, por la que se establece un procedimiento de información en materia de normas y reglamentaciones técnicas, modificada por la Directiva 98/48/CE, del Parlamento Europeo y del Consejo, de 20 de julio de 1998, y en el Real Decreto 1337/1999, de 31 de julio, por el que se regula la remisión de información en materia de normas y reglamentaciones técnicas y reglamentos relativos a los servicios de la sociedad de la información.

La disposición adicional undécima introduce un aspecto de significativa relevancia ya que manda a las Administraciones Públicas a promover el impulso, el desarrollo y la aplicación de los estándares de accesibilidad para las personas con discapacidad en los diseños y procesos basados en las nuevas tecnologías de la sociedad de la información.

Para garantizar el derecho de los ciudadanos a la utilización de las distintas lenguas del Estado, la disposición adicional duodécima impone a las Administraciones Públicas el deber de fomentar el pluralismo lingüístico en la sociedad de la información y la decimotercera establece, con el fin de impulsar los medios electrónicos propios de estas tecnologías, la obligación de regular los instrumentos telemáticos necesarios para ser utilizados por aquellos profesionales colegiados que elaboren y preparen proyectos e informes que hayan de incorporarse a los procedimientos que tramiten las Administraciones Públicas.

La disposición adicional decimocuarta atribuye al Centro Nacional de Referencia de Aplicación de las Tecnologías de Información y Comunicación (CENATIC), en colaboración con los Centros

Autónomos de referencia y con el Centro de Transferencia de Tecnología entre Administraciones Públicas de la Administración General del Estado la difusión de las aplicaciones declaradas de fuente abierta por las propias Administraciones Públicas. Igualmente, el CENATIC se encargará del asesoramiento sobre los aspectos jurídicos, tecnológicos y metodológicos para la liberación del «software» y conocimiento.

Con objeto de fomentar la participación de la sociedad y de las entidades privadas sin ánimo de lucro y garantizar el pluralismo y la libertad de expresión en la sociedad de la información, la Ley incluye una disposición adicional decimoquinta en cuya virtud se establecerán los medios de apoyo y líneas de financiación para el desarrollo de los servicios de la sociedad de la información promovidos por estas entidades y que fomenten los valores democráticos, la participación ciudadana y atiendan al interés general o presten servicios a grupos sociales desfavorecidos.

La disposición adicional decimosexta se refiere a la puesta a disposición de los ciudadanos, en los términos legalmente establecidos de los contenidos digitales de las Administraciones Públicas de cuyos derechos de propiedad intelectual sean titulares o pertenezcan al dominio público.

La disposición adicional decimoséptima ofrece la posibilidad tanto a las personas físicas como jurídicas de poner a disposición del público los contenidos de las obras digitalizadas de las que sean titulares, con la finalidad de fomentar las nuevas tecnologías y la sociedad de la información entre los ciudadanos.

CAPÍTULO I

Medidas de impulso de la sociedad de la información

⇒ Artículo 1 Directiva 2000/31/CE, de 8 de junio. Vid. parágrafo 1.1.
Ley 22/1999, de 7 de junio, de modificación de la Ley 25/1994, de 12 de julio, por la que se incorpora al Ordenamiento Jurídico Español la Directiva 89/552/CEE, sobre la coordinación de disposiciones legales, reglamentarias y administrativas de los Estados miembros, relativas al ejercicio de actividades de radiodifusión televisiva.
Artículo 47. 3 de la Ley 13/2011, de 27 de mayo. Vid. parágrafo 3.
Política Uniforme de solución de controversias en materia de nombres de Dominio, aprobada por la ICANN el 26 agosto 1999.
Reglamento de la Política Uniforme de solución de controversias en materia de nombres de dominio, aprobado por la ICANN el 24 octubre 1999.

Artículo 1. Medidas de impulso de la factura electrónica y del uso de medios electrónicos en otras fases de los procesos de contratación.

1. La facturación electrónica en el marco de la contratación con el sector público estatal será obligatoria en los términos que se establezcan en la Ley Reguladora de la Contratación en el Sector Público y en su Normativa de Desarrollo.

A estos efectos, se entenderá que la factura electrónica es un documento electrónico que cumple con los requisitos legal y reglamentariamente exigibles a las facturas y que, además, garantiza la autenticidad de su origen y la integridad de su contenido, lo que impide el repudio de la factura por su emisor.

2. El Gobierno determinará el órgano competente de la Administración General del Estado que impulsará el empleo de la factura electrónica entre empresarios, profesionales y demás agentes del mercado, en particular, entre las pequeñas y medianas empresas y en las denominadas microempresas, con el fin de fomentar el desarrollo del comercio electrónico. Las Comunidades Autónomas, de acuerdo con las competencias que tengan reconocidas por sus Estatutos, colaborarán en coordinación con la Administración del Estado en el impulso del empleo de la factura electrónica.

El Gobierno, o en su caso las Comunidades Autónomas en el ámbito de sus competencias, establecerán, en un plazo máximo de nueve meses desde la entrada en vigor de esta Ley –o en el plazo que en su lugar establezca la Administración competente–, en coordinación con las Comunidades Autónomas –cuando no les corresponda la elaboración propia– y previa consulta a las asociaciones relevantes representativas de las entidades proveedoras de soluciones técnicas de facturación electrónica, a las asociaciones relevantes de usuarios de las mismas y a los colegios profesionales que agrupen a técnicos del sector de la Sociedad de la Información y de las Telecomunicaciones, un plan para la generalización del uso de la factura electrónica en España.

El citado Plan contendrá, entre otros, los criterios de accesibilidad y promoverá la interoperabilidad de las distintas soluciones de facturación electrónica. El Plan de la Administración General del Estado establecerá esquemas específicos de ayudas económicas para la implantación de la factura electrónica, en los cuales se contemplarán unos fondos generales para las Comunidades Autónomas que desarrollen su propio Plan para la generalización del uso de la factura electrónica, y serán estas

últimas las que precisarán los destinos y condiciones de tramitación y concesión de las ayudas derivadas de estos fondos.

3. Los Ministerios de Industria, Turismo y Comercio y de Economía y Hacienda, teniendo en cuenta las competencias reconocidas a las Comunidades Autónomas, aprobarán, en un plazo máximo de 6 meses desde la entrada en vigor de esta Ley, las normas sobre formatos estructurados estándar de facturas electrónicas que sean necesarias para facilitar la interoperabilidad del sector público con el sector privado y favorecer y potenciar el tratamiento automatizado de las mismas. Estas normas no serán restrictivas y fomentarán que el sector público adopte los formatos de amplia implantación definidos por las organizaciones de estandarización globales pertinentes.

Los formatos estructurados de las facturas electrónicas permitirán su visualización y emisión en las distintas lenguas oficiales existentes, con la finalidad de garantizar los derechos de los usuarios.

4. Además, las diversas Administraciones Públicas promoverán en el ámbito de sus competencias y según su criterio la incorporación de la factura electrónica en las diferentes actuaciones públicas distintas de la contratación, en particular, en materia de justificación de ayudas y subvenciones.

5. Será de aplicación al tratamiento y conservación de los datos necesarios para la facturación electrónica lo dispuesto en la Ley Orgánica 15/1999, de 13 de diciembre, de Protección de Datos de Carácter Personal y sus normas de desarrollo.

⇒ Artículo 7.2. a) Ley 13/2011, de 27 de mayo. Vid. parágrafo 3.
Ley 59/2003, de 19 de diciembre, de firma electrónica.

Artículo 2. Obligación de disponer de un medio de interlocución telemática para la prestación de servicios al público de especial trascendencia económica.

1. Sin perjuicio de la utilización de otros medios de comunicación a distancia con los clientes, las empresas que presten servicios al público en general de especial trascendencia económica deberán facilitar a sus usuarios un medio de interlocución telemática que, mediante el uso de certificados reconocidos de firma electrónica, les permita la realización de, al menos, los siguientes trámites:

a) Contratación electrónica de servicios, suministros y bienes, la modificación y finalización o rescisión de los correspondientes contratos, así como cualquier acto o negocio jurídico entre las partes, sin perjuicio de lo establecido en la normativa sectorial.

b) Consulta de sus datos de cliente, que incluirán información sobre su historial de facturación de, al menos, los últimos tres años y el contrato suscrito, incluidas las condiciones generales si las hubiere.

c) Presentación de quejas, incidencias, sugerencias y, en su caso, reclamaciones, garantizando la constancia de su presentación para el consumidor y asegurando una atención personal directa.

d) Ejercicio de sus derechos de acceso, rectificación, cancelación y oposición en los términos previstos en la normativa reguladora de protección de datos de carácter personal.

2. A los efectos de lo dispuesto en el apartado anterior, tendrán la consideración de empresas que presten servicios al público en general de especial trascendencia económica, las que agrupen a más de cien trabajadores o su volumen anual de operaciones, calculado conforme a lo establecido en la normativa del Impuesto sobre el Valor Añadido, exceda de 6.010.121,04 euros y que, en ambos casos, operen en los siguientes sectores económicos:

a) Servicios de comunicaciones electrónicas a consumidores, en los términos definidos en la Ley 32/2003, de 3 de noviembre, General de Telecomunicaciones.

b) Servicios financieros destinados a consumidores, que incluirán los servicios bancarios, de crédito o de pago, los servicios de inversión, las operaciones de seguros privados, los planes de pensiones y la actividad de mediación de seguros. En particular, se entenderá por:

1. Servicios bancarios, de crédito o de pago: las actividades relacionadas en el artículo 52 de la Ley 26/1988, de 29 de julio, sobre Disciplina e Intervención de las Entidades de Crédito.

2. Servicios de inversión: los definidos como tales en la Ley 24/1988, de 28 de julio, del Mercado de Valores.

3. Operaciones de seguros privados: las definidas en el artículo 3 del Texto Refundido de la Ley de Ordenación y Supervisión de los Seguros Privados, aprobado por Real Decreto Legislativo 6/2004, de 29 de octubre.

4. Planes de pensiones: los definidos en el artículo 1 del Texto Refundido de la Ley de Regulación de los Planes y Fondos de Pensiones, aprobado por Real Decreto Legislativo 1/2002, de 29 de noviembre.

5. Actividad de corredor de seguros: la definida en la Ley 26/2006, de 17 de julio, de Mediación en Seguros y Reaseguros Privados.

c) Servicios de suministro de agua a consumidores, definidos de acuerdo con la normativa específica.

d) Servicios de suministro de gas al por menor, de acuerdo con lo dispuesto en la Ley 34/1998, de 7 de octubre, del Sector de Hidrocarburos.

e) Servicios de suministro eléctrico a consumidores finales, de acuerdo con lo dispuesto en el título VIII de la Ley 54/1997, de 27 noviembre, del Sector Eléctrico.

f) Servicios de agencia de viajes, de acuerdo con lo dispuesto en el Real Decreto 271/1988, de 25 de marzo, por el que se regula el ejercicio de las actividades propias de las agencias de viajes.

g) Servicios de transporte de viajeros por carretera, ferrocarril, por vía marítima, o por vía aérea, de acuerdo con lo dispuesto en la normativa específica aplicable.

h) Actividades de comercio al por menor, en los términos fijados en el apartado 2 del artículo 1 de la Ley 7/1996, de 15 de enero, de Ordenación del Comercio Minorista y en su Normativa de Desarrollo, a las que serán de aplicación únicamente los apartados c) y d) del apartado 1 del presente artículo.

3. Excepcionalmente, el Gobierno o, en su caso, los órganos competentes de las Comunidades Autónomas podrán ampliar el ámbito de aplicación del apartado 1 del presente artículo a otras empresas diferentes de las previstas en la Ley, en aquellos casos en los que, por la naturaleza del servicio que presten, se considere que en el desarrollo de su actividad normal deban tener una interlocución telemática con sus clientes o usuarios.

En el plazo de un año desde la entrada en vigor de la obligación a que se refiere el apartado 1, el Gobierno analizará la aplicación del apartado 2 de este artículo a otras empresas con más de cien trabajadores o que tengan un volumen anual de operaciones, calculado conforme a lo establecido en la normativa del Impuesto sobre el Valor Añadido, superior a 6.010.212,04 euros, que en el desarrollo de su actividad normal, presten servicios en los que se considere que deban tener una interlocución telemática con sus clientes o usuarios.

Las Comunidades Autónomas con competencias exclusivas en las materias objeto de obligación de comunicación telemática podrán modificar el ámbito y la intensidad de aplicación del apartado 1 del presente artículo en aquellos casos en que precisamente debido al desarrollo sectorial de sus competencias lo consideren oportuno.

🕮 *Bibliografía.*

– Ley 56/2007, de 28 de diciembre, de medidas de impulso de la sociedad de la información. Ana L. MENDOZA LOSANA.

Artículo 3. Ofertas públicas de contratación electrónica entre empresas.

1. A los efectos de este precepto se entiende por oferta pública de contratación electrónica entre empresas, aquel servicio de la sociedad de la información que consiste en un proceso enteramente electrónico abierto y limitado en el tiempo, por el que una empresa ofrece la posibilidad de comprar o vender un determinado tipo de productos a otras empresas de manera que la contratación final se adjudique a la propuesta mejor valorada.

2. Las ofertas públicas de contratación electrónica entre empresas que se adscriban al protocolo de transparencia descrito en el apartado 3 de este artículo podrán ostentar la denominación de «Oferta pública de contratación electrónica de transparencia garantizada».

3. Para que una oferta pública de contratación electrónica entre empresas sea calificada de «Oferta pública de contratación electrónica de transparencia garantizada» deberá responder a los siguientes requisitos mínimos:

a) La empresa adjudicadora que decida recurrir a una oferta pública de contratación electrónica hará mención de ello en el anuncio de licitación que se publicará en la página corporativa de la empresa de forma accesible y visible para el conjunto de las empresas o para algunas previamente seleccionadas.

En el anuncio de licitación se invitará a presentar ofertas en un plazo razonable a partir de la fecha de publicación del anuncio.

b) Las condiciones de la empresa adjudicadora incluirán, al menos, información sobre los elementos a cuyos valores se refiere la oferta pública de contratación electrónica, siempre que sean cuantificables y puedan ser expresados en cifras o porcentajes; en su caso, los límites de los valores que podrán presentarse, tal como resultan de las especificaciones del objeto del contrato; la información que se pondrá a disposición de los licitadores durante la oferta pública de contratación electró-

nica y el momento en que, en su caso, dispondrán de dicha información; la información pertinente sobre el desarrollo de la oferta pública de contratación electrónica; las condiciones en las que los licitadores podrán pujar, y, en particular, las diferencias mínimas que se exigirán, en su caso, para pujar; la información pertinente sobre el dispositivo electrónico utilizado y sobre las modalidades y especificaciones técnicas de conexión.

c) A lo largo del proceso de la oferta pública de contratación electrónica, la empresa adjudicadora comunicará a todos los licitadores como mínimo la información que les permita conocer en todo momento su respectiva clasificación. La empresa adjudicadora podrá, asimismo, comunicar otros datos relativos a otros precios o valores presentados. Los participantes únicamente podrán utilizar la información a la que se refiere este párrafo a fin de conocer su clasificación, sin que puedan proceder a su tratamiento para otra finalidad distinta de la señalada.

d) La empresa adjudicadora cerrará la oferta pública de contratación electrónica de conformidad con la fecha y hora fijadas previamente en el anuncio de licitación de la oferta pública de contratación.

e) Una vez concluido el proceso, la empresa informará a los participantes de la decisión adoptada.

4. El Gobierno promoverá que las empresas se adhieran a la calificación de «Oferta pública de contratación electrónica de transparencia garantizada» en sus relaciones comerciales.

CAPÍTULO II

Modificaciones legislativas para el impulso de la sociedad de la información y de las comunicaciones electrónicas

Artículo 4. Modificaciones de la Ley 34/2002, de 11 de julio, de Servicios de la Sociedad de la Información y de Comercio Electrónico.

Se modifica la Ley 34/2002, de 11 de julio, de Servicios de la Sociedad de la Información y de Comercio Electrónico, en los siguientes aspectos:

Uno. Se da nueva redacción al párrafo primero del artículo 4, con el texto siguiente:

«A los prestadores establecidos en países que no sean miembros de la Unión Europea o del Espacio Económico Europeo, les será de aplicación lo dispuesto en los artículos 7.2 y 11.2».

Dos. Se da nueva redacción al artículo 8, con el texto siguiente:

«Artículo 8. Restricciones a la prestación de servicios y procedimiento de cooperación intracomunitario.

1. En caso de que un determinado servicio de la sociedad de la información atente o pueda atentar contra los principios que se expresan a continuación, los órganos competentes para su protección, en ejercicio de las funciones que tengan legalmente atribuidas, podrán adoptar las medidas necesarias para que se interrumpa su prestación o para retirar los datos que los vulneran. Los principios a que alude este apartado son los siguientes:

a) La salvaguarda del orden público, la investigación penal, la seguridad pública y la defensa nacional.

b) La protección de la salud pública o de las personas físicas o jurídicas que tengan la condición de consumidores o usuarios, incluso cuando actúen como inversores.

c) El respeto a la dignidad de la persona y al principio de no discriminación por motivos de raza, sexo, religión, opinión, nacionalidad, discapacidad o cualquier otra circunstancia personal o social, y

d) La protección de la juventud y de la infancia.

En la adopción y cumplimiento de las medidas de restricción a que alude este apartado se respetarán, en todo caso, las garantías, normas y procedimientos previstos en el ordenamiento jurídico para proteger los derechos a la intimidad personal y familiar, a la protección de los datos personales, a la libertad de expresión o a la libertad de información, cuando éstos pudieran resultar afectados.

En todos los casos en los que la Constitución y las Leyes Reguladoras de los respectivos derechos y libertades así lo prevean de forma excluyente, sólo la autoridad judicial competente podrá adoptar las medidas previstas en este artículo, en tanto garante del derecho a la libertad de expresión, del derecho de producción y creación literaria, artística, científica y técnica, la libertad de cátedra y el derecho de información.

2. La adopción de restricciones a la prestación de servicios de la sociedad de la información provenientes de prestadores establecidos en un Estado de la Unión Europea o del Espacio Económico Europeo distinto a España deberá seguir el procedimiento de cooperación intracomunitario descrito en el siguiente apartado de este artículo, sin perjuicio de lo dispuesto en la legislación procesal y de cooperación judicial.

3. Cuando un órgano competente acuerde, en ejercicio de las competencias que tenga legalmente atribuidas, y de acuerdo con lo dispuesto en el párrafo a) del apartado 4 del artículo 3 de la Directiva 2000/31/CE, establecer restricciones que afecten a un servicio de la sociedad de la información que proceda de alguno de los Estados miembros de la Unión Europea o del Espacio Económico Europeo distinto de España, dicho órgano deberá seguir el siguiente procedimiento:

a) El órgano competente requerirá al Estado miembro en que esté establecido el prestador afectado para que adopte las medidas oportunas. En el caso de que no las adopte o resulten insuficientes, dicho órgano notificará, con carácter previo, a la Comisión Europea o, en su caso, al Comité Mixto del Espacio Económico Europeo y al Estado miembro de que se trate las medidas que tiene intención de adoptar.

b) En los supuestos de urgencia, el órgano competente podrá adoptar las medidas oportunas, notificándolas al Estado miembro de procedencia y a la Comisión Europea o, en su caso, al Comité Mixto del Espacio Económico Europeo con la mayor brevedad y, en cualquier caso, como máximo, en el plazo de quince días desde su adopción. Así mismo, deberá indicar la causa de dicha urgencia.

Los requerimientos y notificaciones a que alude este apartado se realizarán siempre a través del órgano de la Administración General del Estado competente para la comunicación y transmisión de información a las Comunidades Europeas.

4. Los órganos competentes de otros Estados Miembros de la Unión Europea o del Espacio Económico Europeo podrán requerir la colaboración de los prestadores de servicios de intermediación establecidos en España en los términos previstos en el apartado 2 del artículo 11 de esta Ley si lo estiman necesario para garantizar la eficacia de las medidas de restricción que adopten al amparo del apartado anterior.

5. Las medidas de restricción que se adopten al amparo de este artículo deberán, en todo caso, cumplir las garantías y los requisitos previstos en los apartados 3 y 4 del artículo 11 de esta Ley».

Tres. Se suprime el artículo 9, sobre constancia registral del nombre de dominio, que queda sin contenido.

Cuatro. Se da nueva redacción a los párrafos b) y f) del apartado 1 del artículo 10, con el texto siguiente:

«b) Los datos de su inscripción en el Registro Mercantil en el que, en su caso, se encuentren inscritos o de aquel otro registro público en el que lo estuvieran para la adquisición de personalidad jurídica o a los solos efectos de publicidad».

«f) Cuando el servicio de la sociedad de la información haga referencia a precios, se facilitará información clara y exacta sobre el precio del producto o servicio, indicando si incluye o no los impuestos aplicables y, en su caso, sobre los gastos de envío o en su caso aquello que dispongan las normas de las Comunidades Autónomas con competencias en la materia».

Cinco. Se da nueva redacción al artículo 11, con el texto siguiente:

«Artículo 11. Deber de colaboración de los prestadores de servicios de intermediación.

1. Cuando un órgano competente hubiera ordenado, en ejercicio de las competencias que legalmente tenga atribuidas, que se interrumpa la prestación de un servicio de la sociedad de la información o la retirada de determinados contenidos provenientes de prestadores establecidos en España, y para ello fuera necesaria la colaboración de los prestadores de servicios de intermediación, dicho órgano podrá ordenar a los citados prestadores que suspendan el correspondiente servicio de intermediación utilizado para la provisión del servicio de la sociedad de la información o de los contenidos cuya interrupción o retirada hayan sido ordenados respectivamente.

2. Si para garantizar la efectividad de la resolución que acuerde la interrupción de la prestación de un servicio o la retirada de contenidos procedentes de un prestador establecido en un Estado no perteneciente a la Unión Europea o al Espacio Económico Europeo, el órgano competente estimara necesario impedir el acceso desde España a los mismos, y para ello fuera necesaria la colaboración de los prestadores de servicios de intermediación establecidos en España, dicho órgano podrá ordenar a los citados prestadores de servicios de intermediación que suspendan el

correspondiente servicio de intermediación utilizado para la provisión del servicio de la sociedad de la información o de los contenidos cuya interrupción o retirada hayan sido ordenados respectivamente.

3. En la adopción y cumplimiento de las medidas a que se refieren los apartados anteriores, se respetarán, en todo caso, las garantías, normas y procedimientos previstos en el ordenamiento jurídico para proteger los derechos a la intimidad personal y familiar, a la protección de los datos personales, a la libertad de expresión o a la libertad de información, cuando estos pudieran resultar afectados.

En todos los casos en que la Constitución, las normas reguladoras de los respectivos derechos y libertades o las que resulten aplicables a las diferentes materias atribuyan competencia a los órganos jurisdiccionales de forma excluyente para intervenir en el ejercicio de actividades o derechos, sólo la autoridad judicial competente podrá adoptar las medidas previstas en este artículo. En particular, la autorización del secuestro de páginas de Internet o de su restricción cuando ésta afecte a los derechos y libertades de expresión e información y demás amparados en los términos establecidos en el artículo 20 de la Constitución solo podrá ser decidida por los órganos jurisdiccionales competentes.

4. Las medidas a que hace referencia este artículo serán objetivas, proporcionadas y no discriminatorias, y se adoptarán de forma cautelar o en ejecución de las resoluciones que se dicten, conforme a los procedimientos administrativos legalmente establecidos o a los previstos en la legislación procesal que corresponda».

Seis. Se incluye un nuevo artículo 12 bis, con la siguiente redacción:

«Artículo 12 bis. Obligaciones de información sobre seguridad.

1. Los proveedores de servicios de intermediación establecidos en España de acuerdo con lo dispuesto en el artículo 2 de esta Ley que realicen actividades consistentes en la prestación de servicios de acceso a Internet, estarán obligados a informar a sus clientes de forma permanente, fácil, directa y gratuita, sobre los diferentes medios de carácter técnico que aumenten los niveles de la seguridad de la información y permitan, entre otros, la protección frente a virus informáticos y programas espía, y la restricción de los correos electrónicos no solicitados.

2. Los proveedores de servicios de acceso a Internet y los prestadores de servicios de correo electrónico o de servicios similares deberán informar a sus clientes de forma permanente, fácil, directa y gratuita sobre las medidas de seguridad que apliquen en la provisión de los mencionados servicios.

3. Igualmente, los proveedores de servicios referidos en el apartado 1 informarán sobre las herramientas existentes para el filtrado y restricción del acceso a determinados contenidos y servicios en Internet no deseados o que puedan resultar nocivos para la juventud y la infancia.

4. Los proveedores de servicios mencionados en el apartado 1 facilitarán información a sus clientes acerca de las posibles responsabilidades en que puedan incurrir por el uso de Internet con fines ilícitos, en particular, para la comisión de ilícitos penales y por la vulneración de la legislación en materia de propiedad intelectual e industrial.

5. Las obligaciones de información referidas en los apartados anteriores se darán por cumplidas si el correspondiente proveedor incluye la información exigida en su página o sitio principal de Internet en la forma establecida en los mencionados apartados».

Siete. Se da nueva redacción al apartado 2 del artículo 17, con el texto siguiente:

«2. La exención de responsabilidad establecida en el apartado 1 no operará en el supuesto de que el proveedor de contenidos al que se enlace o cuya localización se facilite actúe bajo la dirección, autoridad o control del prestador que facilite la localización de esos contenidos».

Ocho. Se modifica el apartado 3 del artículo 18, teniendo éste el siguiente tenor literal:

«3. Los códigos de conducta a los que hacen referencia los apartados precedentes deberán ser accesibles por vía electrónica. Se fomentará su traducción a otras lenguas oficiales, en el Estado y de la Unión Europea, con objeto de darles mayor difusión».

Nueve. Se da nueva redacción al artículo 20, con el texto siguiente:

«Artículo 20. Información exigida sobre las comunicaciones comerciales, ofertas promocionales y concursos.

1. Las comunicaciones comerciales realizadas por vía electrónica deberán ser claramente identificables como tales y la persona física o jurídica en nombre de la cual se realizan también deberá ser claramente identificable.

En el caso en el que tengan lugar a través de correo electrónico u otro medio de comunicación electrónica equivalente incluirán al comienzo del mensaje la palabra "publicidad" o la abreviatura "publi".

2. En los supuestos de ofertas promocionales, como las que incluyan descuentos, premios y regalos, y de concursos o juegos promocionales, previa la correspondiente autorización, se deberá asegurar, además del cumplimiento de los requisitos establecidos en el apartado anterior y en las normas de ordenación del comercio, que queden claramente identificados como tales y que las condiciones de acceso y, en su caso, de participación sean fácilmente accesibles y se expresen de forma clara e inequívoca.

3. Lo dispuesto en los apartados anteriores se entiende sin perjuicio de lo que dispongan las normativas dictadas por las Comunidades Autónomas con competencias exclusivas sobre consumo, comercio electrónico o publicidad».

Diez. Se da nueva redacción al apartado 1 del artículo 24, con el texto siguiente:

«1. La prueba de la celebración de un contrato por vía electrónica y la de las obligaciones que tienen su origen en él se sujetará a las reglas generales del ordenamiento jurídico.

Cuando los contratos celebrados por vía electrónica estén firmados electrónicamente se estará a lo establecido en el artículo 3 de la Ley 59/2003, de 19 de diciembre, de Firma Electrónica».

Once. Se da nueva redacción a la rúbrica y a los apartados 1 y 2 del artículo 27, con el texto siguiente:

«Artículo 27. Obligaciones previas a la contratación.

1. Además del cumplimiento de los requisitos en materia de información que se establecen en la normativa vigente, el prestador de servicios de la sociedad de la información que realice actividades de contratación electrónica tendrá la obligación de poner a disposición del destinatario, antes de iniciar el procedimiento de contratación y mediante técnicas adecuadas al medio de comunicación utilizado, de forma permanente, fácil y gratuita, información clara, comprensible e inequívoca sobre los siguientes extremos:

a) Los distintos trámites que deben seguirse para celebrar el contrato.

b) Si el prestador va a archivar el documento electrónico en que se formalice el contrato y si éste va a ser accesible.

c) Los medios técnicos que pone a su disposición para identificar y corregir errores en la introducción de los datos, y

d) la lengua o lenguas en que podrá formalizarse el contrato.

La obligación de poner a disposición del destinatario la información referida en el párrafo anterior se dará por cumplida si el prestador la incluye en su página o sitio de Internet en las condiciones señaladas en dicho párrafo.

Cuando el prestador diseñe específicamente sus servicios de contratación electrónica para ser accedidos mediante dispositivos que cuenten con pantallas de formato reducido, se entenderá cumplida la obligación establecida en este apartado cuando facilite de manera permanente, fácil, directa y exacta la dirección de Internet en que dicha información es puesta a disposición del destinatario.

2. El prestador no tendrá la obligación de facilitar la información señalada en el apartado anterior cuando:

a) Ambos contratantes así lo acuerden y ninguno de ellos tenga la consideración de consumidor, o

b) el contrato se haya celebrado exclusivamente mediante intercambio de correo electrónico u otro tipo de comunicación electrónica equivalente».

Doce. Se da una nueva redacción al artículo 33, con el siguiente texto:

«Los destinatarios y prestadores de servicios de la sociedad de la información podrán dirigirse a cualesquiera órganos competentes en materia de sociedad de la información, sanidad y consumo de las Administraciones Públicas, para:

a) Conseguir información general sobre sus derechos y obligaciones contractuales en el marco de la normativa aplicable a la contratación electrónica,

b) Informarse sobre los procedimientos de resolución judicial y extrajudicial de conflictos, y

c) Obtener los datos de las autoridades, asociaciones u organizaciones que puedan facilitarles información adicional o asistencia práctica.

La comunicación con dichos órganos podrá hacerse por medios electrónicos».

Trece. Se da una nueva redacción a los apartados 1 y 2 del artículo 35, con el texto siguiente:

«1. El Ministerio de Industria, Turismo y Comercio en el ámbito de la Administración General del Estado, y los órganos que correspondan de las Comunidades Autónomas, controlarán, en sus respectivos ámbitos territoriales y competenciales, el cumplimiento por los prestadores de servicios de la sociedad de la información de las obligaciones establecidas en esta Ley y en sus disposiciones de desarrollo, en lo que se refiere a los servicios propios de la sociedad de la información.

No obstante, las referencias a los órganos competentes contenidas en los artículos 8, 10, 11, 15, 16, 17 y 38 se entenderán hechas a los órganos jurisdiccionales o administrativos que, en cada caso, lo sean en función de la materia.

2. Los órganos citados en el apartado 1 de este artículo podrán realizar las actuaciones inspectoras que sean precisas para el ejercicio de su función de control.

Los funcionarios adscritos a dichos órganos y que ejerzan la inspección a que se refiere el párrafo anterior tendrán la consideración de autoridad pública en el desempeño de sus cometidos».

Catorce. Se suprime la letra a) del apartado 2 del artículo 38 que queda sin contenido.

Quince. Se da nueva redacción a la letra a) del apartado 4 del artículo 38, con el texto siguiente:

«A) El incumplimiento de lo previsto en el artículo 12 bis».

Dieciséis. Se da una nueva redacción al artículo 43, con el siguiente texto:

«1. La imposición de sanciones por incumplimiento de lo previsto en esta Ley corresponderá al órgano o autoridad que dictó la resolución incumplida o al que estén adscritos los inspectores. Asimismo las infracciones respecto a los derechos y garantías de los consumidores y usuarios serán sancionadas por el órgano correspondiente de las Comunidades Autónomas competentes en materia de consumo.

2. En la Administración General del Estado, la imposición de sanciones por el incumplimiento de lo previsto en esta Ley corresponderá, en el caso de infracciones muy graves, al Ministro de Industria, Turismo y Comercio, y en el de infracciones graves y leves, al Secretario de Estado de Telecomunicaciones y para la Sociedad de la Información.

No obstante lo anterior, la imposición de sanciones por incumplimiento de las resoluciones dictadas por los órganos competentes en función de la materia o entidad de que se trate a que se refieren los párrafos a) y b) del artículo 38.2 de esta Ley corresponderá al órgano que dictó la resolución incumplida. Igualmente, corresponderá a la Agencia de Protección de Datos la imposición de sanciones por la comisión de las infracciones tipificadas en los artículos 38.3 c), d) e i) y 38.4 d), g) y h) de esta Ley.

3. La potestad sancionadora regulada en esta Ley se ejercerá de conformidad con lo establecido al respecto en la Ley 30/1992, de 26 de noviembre, de Régimen Jurídico de las Administraciones Públicas y del Procedimiento Administrativo Común, y en sus normas de desarrollo. No obstante, el plazo máximo de duración del procedimiento simplificado será de tres meses».

Diecisiete. Se da una nueva redacción a la disposición adicional tercera, con el texto siguiente:

«Disposición adicional tercera. Sistema Arbitral de Consumo.

El prestador y el destinatario de servicios de la sociedad de la información podrán someter sus conflictos al arbitraje de consumo, mediante la adhesión de aquéllos al Sistema Arbitral de Consumo competente que se prestará también por medios electrónicos, conforme al procedimiento establecido reglamentariamente».

Dieciocho. Se da nueva redacción al párrafo segundo del apartado uno de la disposición adicional quinta, con el texto siguiente:

«A partir del 31 de diciembre de 2008, las páginas de Internet de las Administraciones Públicas satisfarán, como mínimo, el nivel medio de los criterios de accesibilidad al contenido generalmente reconocidos. Excepcionalmente, esta obligación no será aplicable cuando una funcionalidad o servicio no disponga de una solución tecnológica que permita su accesibilidad».

Diecinueve. Se añaden dos nuevos párrafos, que pasarán a ser respectivamente el tercero y el cuarto, al apartado uno de la disposición adicional quinta, con el texto siguiente:

«Las Administraciones Públicas exigirán que tanto las páginas de Internet cuyo diseño o mantenimiento financien total o parcialmente como las páginas de Internet de entidades y empresas que se encarguen de gestionar servicios públicos apliquen los criterios de accesibilidad antes mencionados. En particular, será obligatorio lo expresado en este apartado para las páginas de Internet y sus contenidos de los Centros públicos educativos, de formación y universitarios, así como, de los Centros privados que obtengan financiación pública.

Las páginas de Internet de las Administraciones Públicas deberán ofrecer al usuario información sobre su nivel de accesibilidad y facilitar un sistema de contacto para que puedan transmitir las dificultades de acceso al contenido de las páginas de Internet o formular cualquier queja, consulta o sugerencia de mejora».

Veinte. Se añaden tres nuevos apartados, que pasarán a ser los apartados tres, cuatro y cinco, a la disposición adicional quinta, con el texto siguiente:

«Tres. Las Administraciones Públicas promoverán medidas de sensibilización, educación y formación sobre accesibilidad con objeto de promover que los titulares de otras páginas de Internet incorporen progresivamente los criterios de accesibilidad.

Cuatro. Los incumplimientos de las obligaciones de accesibilidad establecidas en esta Disposición adicional estarán sometidos al régimen de infracciones y sanciones vigente en materia de igualdad de oportunidades, no discriminación y accesibilidad universal de las personas con discapacidad.

Cinco. Las páginas de Internet de las empresas que presten servicios al público en general de especial trascendencia económica, sometidas a la obligación establecida en el artículo 2 de la Ley 56/2007, de Medidas de Impulso de la Sociedad de la Información, deberán satisfacer a partir del 31 de diciembre de 2008, como mínimo, el nivel medio de los criterios de accesibilidad al contenido generalmente reconocidos. Excepcionalmente, esta obligación no será aplicable cuando una funcionalidad o servicio no disponga de una solución tecnológica que permita su accesibilidad».

Bibliografía.

– La protección de los destinatarios del spam a través del teléfono móvil: una visión práctica. Raquel Guillén Catalán.

– Régimen jurídico de los prestadores de servicio de la sociedad de la información. Pedro A De Miguel Asensio.

Artículo 5. Modificaciones de la Ley 59/2003, de 19 de diciembre, de Firma Electrónica.

Se modifica la Ley 59/2003, de 19 de diciembre, de Firma Electrónica, en los siguientes aspectos:

Uno. Se da nueva redacción al apartado 5 del artículo 3, con el texto siguiente:

«5. Se considera documento electrónico la información de cualquier naturaleza en forma electrónica, archivada en un soporte electrónico según un formato determinado y susceptible de identificación y tratamiento diferenciado.

Sin perjuicio de lo dispuesto en el párrafo anterior, para que un documento electrónico tenga la naturaleza de documento público o de documento administrativo deberá cumplirse, respectivamente, con lo dispuesto en las letras a) o b) del apartado siguiente y, en su caso, en la normativa específica aplicable».

Dos. Se da nueva redacción al apartado 8 del artículo 3, con el texto siguiente:

«8. El soporte en que se hallen los datos firmados electrónicamente será admisible como prueba documental en juicio. Si se impugnare la autenticidad de la firma electrónica reconocida con la que se hayan firmado los datos incorporados al documento electrónico se procederá a comprobar que se trata de una firma electrónica avanzada basada en un certificado reconocido, que cumple todos los requisitos y condiciones establecidos en esta Ley para este tipo de certificados, así como que la firma se ha generado mediante un dispositivo seguro de creación de firma electrónica.

La carga de realizar las citadas comprobaciones corresponderá a quien haya presentado el documento electrónico firmado con firma electrónica reconocida. Si dichas comprobaciones obtienen un resultado positivo, se presumirá la autenticidad de la firma electrónica reconocida con la que se haya firmado dicho documento electrónico siendo las costas, gastos y derechos que origine la comprobación exclusivamente a cargo de quien hubiese formulado la impugnación. Si, a juicio del tribunal, la impugnación hubiese sido temeraria, podrá imponerle, además, una multa de 120 a 600 euros.

Si se impugna la autenticidad de la firma electrónica avanzada, con la que se hayan firmado

los datos incorporados al documento electrónico, se estará a lo establecido en el apartado 2 del artículo 326 de la Ley de Enjuiciamiento Civil».

Tres. Se da nueva redacción a los apartados 2 y 3 del artículo 13, con el texto siguiente:

«2. En el caso de certificados reconocidos de personas jurídicas, los prestadores de servicios de certificación comprobarán, además, los datos relativos a la constitución y personalidad jurídica y a la extensión y vigencia de las facultades de representación del solicitante mediante los documentos públicos que sirvan para acreditar los extremos citados de manera fehaciente y su inscripción en el correspondiente registro público si así resulta exigible. La citada comprobación podrá realizarse, asimismo, mediante consulta en el registro público en el que estén inscritos los documentos de constitución y de apoderamiento, pudiendo emplear los medios telemáticos facilitados por los citados registros públicos.

3. Si los certificados reconocidos reflejan una relación de representación voluntaria, los prestadores de servicios de certificación comprobarán los datos relativos a la personalidad jurídica del representado y a la extensión y vigencia de las facultades del representante mediante los documentos públicos que sirvan para acreditar los extremos citados de manera fehaciente y su inscripción en el correspondiente registro público si así resulta exigible. La citada comprobación podrá realizarse, asimismo, mediante consulta en el registro público en el que estén inscritos los mencionados datos, pudiendo emplear los medios telemáticos facilitados por los citados registros públicos.

Si los certificados reconocidos admiten otros supuestos de representación, los prestadores de servicios de certificación deberán exigir la acreditación de las circunstancias en las que se fundamenten, en la misma forma prevista anteriormente.

Cuando el certificado reconocido contenga otras circunstancias personales o atributos del solicitante, como su condición de titular de un cargo público, su pertenencia a un colegio profesional o su titulación, éstas deberán comprobarse mediante los documentos oficiales que las acrediten, de conformidad con su normativa específica».

Cuatro. Se da nueva redacción al apartado 5 del artículo 23, con el texto siguiente:

«5. El prestador de servicios de certificación no será responsable de los daños y perjuicios ocasionados al firmante o terceros de buena fe por la inexactitud de los datos que consten en el certificado electrónico si éstos le han sido acreditados mediante documento público, inscrito en un registro público si así resulta exigible. En caso de que dichos datos deban figurar inscritos en un registro público, el prestador de servicios de certificación podrá, en su caso, comprobarlos en el citado registro antes de la expedición del certificado, pudiendo emplear los medios telemáticos facilitados por los citados registros públicos».

Cinco. Se da nueva redacción al apartado 4 del artículo 31, con el texto siguiente:

«4. Constituyen infracciones leves:

El incumplimiento por los prestadores de servicios de certificación que no expidan certificados reconocidos de las obligaciones establecidas en el artículo 18; y el incumplimiento por los prestadores de servicios de certificación de las restantes obligaciones establecidas en esta Ley, cuando no constituya infracción grave o muy grave, con excepción de las obligaciones contenidas en el apartado 2 del artículo 30».

Seis. Se añade una disposición adicional, con la siguiente redacción:

«Disposición adicional undécima. Resolución de conflictos.

Los usuarios y prestadores de servicios de certificación podrán someter los conflictos que se susciten en sus relaciones al arbitraje.

Cuando el usuario tenga la condición de consumidor o usuario, en los términos establecidos por la legislación de protección de los consumidores, el prestador y el usuario podrán someter sus conflictos al arbitraje de consumo, mediante la adhesión de aquéllos al Sistema Arbitral de Consumo competente».

Bibliografía.

– Juegos de Azar. Pedro A. De Miguel Asensio.

Artículo 6. Modificación de la Ley 7/1996, de 15 de enero, de Ordenación del Comercio Minorista.

Se añade una nueva letra i) al artículo 64 de la Ley 7/1996, de 15 de enero, de Ordenación del Comercio Minorista, con la siguiente redacción:

«i) Los incumplimientos de lo dispuesto en el párrafo d) del apartado 1 del citado artículo 2 serán sancionables conforme a lo dispuesto en la Ley Orgánica 15/1999, de 13 de diciembre,

de Protección de Datos de Carácter Personal correspondiendo la potestad sancionadora al órgano que resulte competente».

Artículo 7. Modificaciones de la Ley 32/2003, de 3 de noviembre, General de Telecomunicaciones.

Se modifica la Ley 32/2003, de 3 de noviembre, General de Telecomunicaciones, en los siguientes aspectos:

Uno. Se modifican las letras a) y c) del apartado 1 del artículo 22 quedando con la siguiente redacción:

«a) Que todos los usuarios finales puedan obtener una conexión a la red telefónica pública desde una ubicación fija y acceder a la prestación del servicio telefónico disponible al público, siempre que sus solicitudes se consideren razonables en los términos que reglamentariamente se determinen. La conexión debe ofrecer al usuario final la posibilidad de efectuar y recibir llamadas telefónicas y permitir comunicaciones de fax y datos a velocidad suficiente para acceder de forma funcional a Internet. No obstante, la conexión deberá permitir comunicaciones en banda ancha, en los términos que se definan por la normativa vigente».

«c) Que exista una oferta suficiente de teléfonos públicos de pago, en todo el territorio nacional, que satisfaga razonablemente las necesidades de los usuarios finales, en cobertura geográfica, en número de aparatos, accesibilidad de estos teléfonos por los usuarios con discapacidades y calidad de los servicios y, que sea posible efectuar gratuitamente llamadas de emergencia desde los teléfonos públicos de pago sin tener que utilizar ninguna forma de pago, utilizando el número único de llamadas de emergencia 112 y otros números de emergencia españoles. Asimismo, en los términos que se definan por la normativa vigente para el servicio universal, que exista una oferta suficiente de equipos terminales de acceso a Internet de banda ancha».

Dos. Se introduce una nueva redacción en el apartado l) del artículo 53 que queda redactado de la siguiente forma:

«l) El incumplimiento grave o reiterado de las obligaciones de servicio público y la grave o reiterada vulneración de los derechos de los consumidores y usuarios finales según lo establecido en el Título III de la Ley y su normativa de desarrollo, con excepción de los establecidos por el artículo 38.3 cuya vulneración será sancionable conforme a lo previsto en el párrafo z) de este artículo».

Tres. El apartado o) del artículo 54 queda redactado de la siguiente forma:

«o) El incumplimiento de las obligaciones de servicio público y la vulneración de los derechos de los consumidores y usuarios finales, según lo establecido en el Título III de la Ley y su normativa de desarrollo, salvo que deban considerarse como infracción muy grave, conforme a lo previsto en el artículo anterior.

No obstante, la vulneración de los derechos establecidos por el artículo 38.3 de esta Ley será sancionable conforme a lo previsto en el párrafo r) de este artículo».

Cuatro. Se modifica el apartado 7 del punto 3 del Anexo I, que queda redactado como sigue:

«Las Administraciones Públicas estarán exentas del pago de esta tasa en los supuestos de reserva de dominio público radioeléctrico para la prestación de servicios obligatorios de interés general que tenga exclusivamente por objeto la defensa nacional, la seguridad pública y las emergencias, así como cualesquiera otros servicios obligatorios de interés general sin contrapartida económica directa o indirecta, como tasas, precios públicos o privados, ni otros ingresos derivados de dicha prestación, tales como los ingresos en concepto de publicidad. A tal efecto, deberán solicitar, fundamentadamente, dicha exención al Ministerio de Industria, Turismo y Comercio. Asimismo, no estarán sujetos al pago los enlaces descendentes de radiodifusión por satélite, tanto sonora como de televisión».

Cinco. Se añade un nuevo apartado 5 al epígrafe 4 «Tasas de telecomunicaciones», del Anexo I «Tasas en materia de telecomunicaciones», con la siguiente redacción:

«5. Estarán exentos del pago de la tasa de tramitación de autorizaciones de uso especial de dominio público radioeléctrico aquellos solicitantes de dichas autorizaciones que cumplan 65 años en el año en que efectúen la solicitud, o que los hayan cumplido con anterioridad, así como los beneficiarios de una pensión pública o que tengan reconocido un grado de minusvalía igual o superior al 33 por 100».

Bibliografía.

– Juegos de Azar. Pedro A. De Miguel Asensio.

Artículo 8. Modificación de los apartados 9 y 10 de la Disposición adicional sexta de la Ley 11/1998, de 24 de abril, General de Telecomunicaciones.

Se modifican los apartados 9 y 10 de la Disposición adicional sexta de la Ley 11/1998, de 24 de abril, General de Telecomunicaciones, que quedarán redactados de la siguiente forma:

«9. Los recursos económicos de la entidad podrán provenir de cualquiera de los enumerados en el apartado 1 del artículo 65 de la Ley 6/1997, de 14 de abril, de Organización y Funcionamiento de la Administración General del Estado. Entre los recursos económicos de la entidad pública empresarial Red.es se incluyen los ingresos provenientes de lo recaudado en concepto del precio público por las operaciones de registro relativas a los nombres de dominio de Internet bajo el código de país correspondiente a España ".es" regulado en el apartado siguiente.

10. Precios Públicos por asignación, renovación y otras operaciones registrales de los nombres de dominio bajo el ".es".

La contraprestación pecuniaria que se satisfaga por la asignación, renovación y otras operaciones registrales realizadas por la entidad pública empresarial Red.es en ejercicio de su función de Autoridad de Asignación de los nombres de dominio de Internet bajo el código de país correspondiente a España tendrán la consideración de precio público.

Red.es, previa autorización del Ministerio de Industria, Turismo y Comercio, establecerá mediante la correspondiente Instrucción, las tarifas de los precios públicos por la asignación, renovación y otras operaciones de registro de los nombres de dominio bajo el ".es". La propuesta de establecimiento o modificación de la cuantía de precios públicos irá acompañada, de conformidad con lo previsto en el artículo 26 de la Ley 8/1989, de 13 de abril, que regula el Régimen Jurídico de las Tasas y Precios Públicos, de una memoria económico-financiera que justificará el importe de los mismos que se proponga y el grado de cobertura financiera de los costes correspondientes.

La gestión recaudatoria de los precios públicos referidos en este apartado corresponde a la entidad pública empresarial Red.es que determinará el procedimiento para su liquidación y pago mediante la Instrucción mencionada en el párrafo anterior en la que se establecerán los modelos de declaración, plazos y formas de pago.

La entidad pública empresarial Red.es podrá exigir la anticipación o el depósito previo del importe total o parcial de los precios públicos por las operaciones de registro relativas a los nombres de dominio ".es"».

Bibliografía.

– Régimen jurídico de los prestadores de servicio de la sociedad de la información. Pedro A. De Miguel Asensio.

Disposición Adicional primera. Utilización de caracteres de las lenguas oficiales de España en el «.es».

La autoridad de asignación de los nombres de dominio de Internet bajo el código de país correspondiente a España («.es») adoptará las medidas que sean necesarias para asegurar que puedan asignarse nombres de dominio que contengan caracteres propios de las lenguas oficiales de España distintos de los incluidos en el alfabeto inglés en un plazo máximo de 3 meses desde la entrada en vigor de esta Ley.

Con carácter previo a que los mecanismos de reconocimiento de caracteres multilingües estén disponibles para la asignación de nombres de dominio bajo el código de país «.es», la autoridad de asignación dará publicidad a la posibilidad de solicitar nombres de dominio que contengan dichos caracteres y establecerá con antelación suficiente un registro escalonado para los mismos. En este registro escalonado se dará preferencia a las solicitudes de nombres de dominio con caracteres multilingües que resulten equivalentes a nombres de dominio bajo el código de país «.es» previamente asignados, en los términos que determine la autoridad de asignación.

Disposición Adicional segunda. Extensión de servicios de acceso a banda ancha.

El Gobierno, en colaboración con las Comunidades Autónomas, impulsará la extensión de la banda ancha con el fin de conseguir, antes del 31 de diciembre de 2008, una cobertura de servicio universal de conexión a banda ancha, para todos los ciudadanos, independientemente del tipo de tecnología utilizada en cada caso y de su ubicación geográfica.

El Gobierno analizará de manera continua y permanente las diferentes opciones tecnológicas y las condiciones de provisión de servicios de acceso a Internet de banda ancha para el conjunto de ciudadanos y empresas en España. En particular, se colaborará con los diferentes sectores relevantes interesados, a fin de que asesoren al Gobierno en la elaboración de un informe anual sobre la situación del uso de los servicios de acceso a Internet de banda ancha en España. Este informe será

de carácter público y podrá elaborar recomendaciones para acelerar el despliegue de los citados servicios.

A efectos de realizar los análisis e informes mencionados en los párrafos anteriores el Ministerio de Industria, Turismo y Comercio podrá realizar los requerimientos de información generales o particularizados que sean necesarios en los términos previstos en la disposición adicional quinta de esta Ley.

Los análisis e informes mencionados deberán realizarse de forma territorializada por Comunidades Autónomas y se compartirán los datos en formato electrónico con las Administraciones que lo soliciten.

Disposición Adicional tercera. Plan de mejora de los niveles de seguridad y confianza en Internet.

El Gobierno elaborará, en un plazo de seis meses, un Plan, tecnológicamente neutro, para la mejora de los niveles de seguridad y confianza en Internet, que incluirá directrices y medidas para aumentar la seguridad frente a las amenazas de Internet y proteger la privacidad «on line». Este plan se revisará periódicamente para poder responder al escenario de amenazas en continua evolución.

Disposición Adicional cuarta. Requerimientos de información para fines estadísticos y de análisis.

1. La Secretaría de Estado de Telecomunicaciones y para la Sociedad de la Información, y los órganos estadísticos de las Comunidades Autónomas con competencias en materia de estadística, podrán requerir de los fabricantes de productos y proveedores de servicios referentes a las Tecnologías de la Información, a la Sociedad de la Información, a los contenidos digitales y al entretenimiento digital la información necesaria para el ejercicio de sus funciones para fines estadísticos y de análisis.

La Secretaría de Estado de Telecomunicaciones y para la Sociedad de la Información podrá dictar circulares que deberán ser publicadas en el «Boletín Oficial del Estado», en las cuales se expondrá de forma detallada y concreta el contenido de la información que se vaya a solicitar, especificando de manera justificada la función para cuyo desarrollo es precisa tal información y el uso que pretende hacerse de la misma.

No obstante lo señalado en el párrafo precedente, el Ministerio de Industria, Turismo y Comercio podrá en todo caso realizar requerimientos de información particularizados sin necesidad de que previamente se dicte una circular de carácter general.

La Secretaría de Estado de Telecomunicaciones y para la Sociedad de la Información podrá realizar las inspecciones que considere necesarias con el fin de confirmar la veracidad de la información que en cumplimiento de los citados requerimientos le sea aportada.

Los datos e informaciones obtenidos por la Secretaría de Estado de Telecomunicaciones y para la Sociedad de la Información en el desempeño de sus funciones, que tengan carácter confidencial por tratarse de materias protegidas por el secreto comercial, industrial o estadístico, sólo podrán ser cedidos a la Administración General del Estado y a las Comunidades Autónomas en el ámbito de sus competencias. El personal de dichas Administraciones Públicas que tenga conocimiento de estos datos estará obligado a mantener el debido secreto y sigilo respecto de los mismos.

Las entidades que deben suministrar esos datos e informaciones podrán indicar, de forma justificada, qué parte de los mismos consideran de trascendencia comercial o industrial, cuya difusión podría perjudicarles, a los efectos de que sea declarada su confidencialidad respecto de cualesquiera personas o entidades que no sean la propia Secretaría de Estado de Telecomunicaciones y para la Sociedad de la Información, la Administración General del Estado o las Comunidades Autónomas, previa la oportuna justificación. La Secretaría de Estado de Telecomunicaciones y para la Sociedad de la Información decidirá, de forma motivada, sobre la información que, según la legislación vigente, esté exceptuada del secreto comercial o industrial y sobre la amparada por la confidencialidad.

2. Son infracciones de la obligación de cumplir los requerimientos de información establecida en el apartado anterior las conductas que se tipifican en los apartados siguientes.

Las infracciones establecidas en la presente disposición adicional se entenderán sin perjuicio de las responsabilidades civiles, penales o de otro orden en que puedan incurrir los titulares de las entidades que desarrollan las actividades a que se refieren.

3. Las infracciones administrativas tipificadas en los apartados siguientes se clasifican en muy graves, graves y leves.

4. Son infracciones muy graves:

a) La negativa reiterada a facilitar a la Secretaría de Estado de Telecomunicaciones y para

la Sociedad de la Información la información que se reclame de acuerdo con lo previsto en la presente Ley.

b) Facilitar intencionadamente a la Secretaría de Estado de Telecomunicaciones y para la Sociedad de la Información datos falsos.

5. Son infracciones graves:

La negativa expresa a facilitar a la Secretaría de Estado de Telecomunicaciones y para la Sociedad de la Información la información que se reclame de acuerdo con lo previsto en la presente Ley.

6. Son infracciones leves:

No facilitar a la Secretaría de Estado de Telecomunicaciones y para la Sociedad de la Información los datos requeridos o retrasar injustificadamente su aportación cuando resulte exigible.

7. Por la comisión de las infracciones señaladas en los apartados anteriores, se impondrán las siguientes sanciones:

a) Por la comisión de infracciones muy graves tipificadas en el apartado 4, multa desde 25.000 euros hasta 50.000 euros.

b) Por la comisión de infracciones graves tipificadas en el apartado 5, multa desde 5.000 euros hasta 25.000 euros.

c) Por la comisión de infracciones leves tipificadas en el apartado 6, multa de hasta 5.000 euros.

En todo caso, la cuantía de la sanción que se imponga, dentro de los límites indicados, se graduará teniendo en cuenta, además de lo previsto en el artículo 131.3 de la Ley 30/1992, de 26 de noviembre, de Régimen Jurídico de las Administraciones Públicas y del Procedimiento Administrativo Común, lo siguiente:

a) La gravedad de las infracciones cometidas anteriormente por el sujeto al que se sanciona.

b) La repercusión social de las infracciones.

c) El beneficio que haya reportado al infractor el hecho objeto de la infracción.

d) El daño causado.

Las sanciones impuestas por infracciones muy graves podrán ser publicadas en el «Boletín Oficial del Estado» una vez que la resolución sancionadora tenga carácter firme.

8. La competencia para la imposición de las sanciones muy graves corresponderá al Ministro de Industria, Turismo y Comercio y la imposición de sanciones graves y leves al Secretario de Estado de Telecomunicaciones y para la Sociedad de la Información.

El ejercicio de la potestad sancionadora se sujetará al procedimiento aplicable, con carácter general, a la actuación de las Administraciones Públicas.

9. Las estadísticas públicas que elabore la Secretaría de Estado de Telecomunicaciones y para la Sociedad de la Información relativas a personas físicas ofrecerán sus datos desagregados por sexo, considerando, si ello resultase conveniente, otras variables relacionadas con el sexo para facilitar la evaluación del impacto de género y la mejora en la efectividad del principio de igualdad entre mujeres y hombres.

10. En caso de que la información recabada en ejercicio de las funciones establecidas en esta disposición adicional contuviera datos de carácter personal será de aplicación lo dispuesto en la Ley Orgánica 15/1999, de 13 de diciembre, de Protección de Datos de Carácter Personal y en su normativa de desarrollo.

10. En caso de que la información recabada en ejercicio de las funciones establecidas en esta disposición adicional contuviera datos de carácter personal será de aplicación lo dispuesto en la Ley Orgánica 15/1999, de 13 de diciembre, de Protección de Datos de Carácter Personal y en su normativa de desarrollo.

Disposición Adicional quinta. Canalizaciones para el despliegue de redes de comunicaciones electrónicas en carreteras e infraestructuras ferroviarias de competencia estatal.

1. Los proyectos de obras de construcción de nuevas carreteras o de nuevas líneas de ferrocarril que vayan a formar parte de las redes de interés general deberán prever, de acuerdo con lo que se determine reglamentariamente, la instalación de canalizaciones que permitan el despliegue a lo largo de las mismas de redes de comunicaciones electrónicas. Dichas canalizaciones deberán ponerse a disposición de los operadores de redes y servicios de comunicaciones electrónicas interesados en condiciones equitativas, no discriminatorias, neutrales y orientadas a costes.

Las condiciones de acceso se negociarán de mutuo acuerdo entre las partes. A falta de acuerdo,

estas condiciones se establecerán mediante resolución de la Comisión del Mercado de las Telecomunicaciones.

En las mismas condiciones deberá preverse igualmente la facilitación de instalaciones para asegurar la cobertura de comunicaciones móviles en todo el recorrido, incluyendo los terrenos para la instalación de estaciones base, espacios para la instalación de los repetidores o dispositivos radiantes necesarios para garantizar la cobertura en túneles y el acceso a fuentes de energía eléctrica.

2. Sin perjuicio de la notificación a la que se refiere el artículo 6 de la Ley 32/2003, de 3 de noviembre, General de Telecomunicaciones, los organismos públicos responsables de la administración de las carreteras y líneas de ferrocarril de competencia estatal y las sociedades estatales que tengan encomendada su explotación podrán explotar las canalizaciones o establecer y explotar las redes de telecomunicaciones que discurran por las citadas infraestructuras de transporte en los términos previstos en la citada Ley General de Telecomunicaciones, garantizando el acceso de los restantes operadores públicos y privados a las mismas en condiciones de igualdad y neutralidad.

3. Los Ministros de Fomento y de Industria, Turismo y Comercio desarrollarán conjuntamente, en un plazo no superior a seis meses, lo establecido en esta disposición y determinarán los supuestos en que, en función del itinerario, la dimensión y demás circunstancias específicas de las nuevas carreteras o de las nuevas líneas de ferrocarril, los proyectos de obras de construcción deberán prever las canalizaciones o instalaciones a que se refiere el apartado primero.

Bibliografía.

– Ley 56/2007, de 28 de diciembre, de medidas de impulso de la sociedad de la información. Ana L. MENDOZA LOSANA.

Disposición Adicional sexta. Base de datos sobre servicios de la sociedad de la información y servicios de comunicaciones electrónicas en España.

Con el fin de mejorar el diseño, ejecución y seguimiento de políticas relativas a la sociedad de la información, el Ministerio de Industria, Turismo y Comercio elaborará, en colaboración con las Comunidades Autónomas, una base de datos actualizada sobre los servicios de la sociedad de la información y servicios de comunicaciones electrónicas en España. Esta base de datos será sectorizada como mínimo por ámbitos territoriales de Comunidad Autónoma y los datos serán compartidos con las Administraciones que lo soliciten.

A los efectos de lo dispuesto en el párrafo anterior, el Ministerio de Industria, Turismo y Comercio podrá realizar los requerimientos de información generales o particularizados que sean necesarios en los términos previstos en la disposición adicional quinta de esta Ley.

El contenido y alcance de la base de datos referida en el párrafo primero de esta disposición adicional serán regulados mediante Orden del Ministro de Industria, Turismo y Comercio.

En lo que respecta a servicios de la sociedad de la información relativos a administración electrónica corresponderá al Ministerio de Administraciones Públicas, en colaboración con el Ministerio de Industria, Turismo y Comercio y con las Comunidades Autónomas, la regulación, elaboración y mantenimiento del correspondiente catálogo.

Disposición Adicional séptima. Agencia Estatal de Radiocomunicaciones.

Se da nueva redacción al apartado 13 del artículo 47 de la Ley 32/2003, de 3 de noviembre, General de Telecomunicaciones, que queda redactado de la siguiente forma:

«La constitución efectiva de la Agencia tendrá lugar en el momento y con los plazos que señale el Real Decreto de aprobación de su Estatuto. En el citado real decreto se determinarán los órganos y servicios en que se estructurará la Agencia».

Disposición Adicional octava. Sede de la Comisión del Mercado de las Telecomunicaciones.

Se modifica el apartado 13 del artículo 48 de la Ley 32/2003, de 3 de noviembre, General de Telecomunicaciones, que queda redactado en los siguientes términos:

«13. La Comisión tendrá su sede en Barcelona y dispondrá de su propio patrimonio, independiente del patrimonio del Estado».

Disposición Adicional novena. Modificación de la Ley 2/1995, de 23 de marzo, de Sociedades de Responsabilidad Limitada.

Se introduce una nueva disposición final, con la siguiente redacción:

«Disposición final tercera. Bolsa de denominaciones sociales, estatutos orientativos y plazo reducido de inscripción.

1. Se autoriza al Gobierno para regular una Bolsa de Denominaciones Sociales con reserva.

2. Por Orden del Ministro de Justicia podrá aprobarse un modelo orientativo de estatutos para la sociedad de responsabilidad limitada.

3. Si la escritura de constitución de una sociedad de responsabilidad limitada contuviese íntegramente los estatutos orientativos a que hace referencia el apartado anterior, y no se efectuaran aportaciones no dinerarias, el registrador mercantil deberá inscribirla en el plazo máximo de cuarenta y ocho horas, salvo que no hubiera satisfecho el Impuesto de Transmisiones Patrimoniales y Actos Jurídicos Documentados en los términos previstos en la normativa reguladora del mismo».

Disposición Adicional décima. Modificación del Texto Refundido de la Ley de Sociedades Anónimas, aprobado por el Real Decreto Legislativo 1564/1989, de 22 de diciembre.

Se modifica el apartado segundo del artículo 15 del Texto Refundido de la Ley de Sociedades Anónimas, aprobado por el Real Decreto Legislativo 1564/1989, de 22 de diciembre, con el texto siguiente:

«No obstante, si la fecha de comienzo de las operaciones sociales coincide con la de otorgamiento de la escritura fundacional, y salvo que los estatutos sociales o la escritura dispongan otra cosa, se entenderá que los administradores ya quedan facultados para el pleno desarrollo del objeto social y para realizar toda clase de actos y contratos, de los que responderán la sociedad en formación y los socios en los términos que se han indicado».

Disposición Adicional undécima. Acceso de las personas con discapacidad a las tecnologías de la Sociedad de la Información.

Las Administraciones Públicas, en el ámbito de sus respectivas competencias, promoverán el impulso, el desarrollo y la aplicación de los estándares de accesibilidad para personas con discapacidad y diseño para todos, en todos los elementos y procesos basados en las nuevas tecnologías de la Sociedad de la Información.

Disposición Adicional duodécima. Lenguas Oficiales.

Las Administraciones Públicas deberán fomentar el pluralismo lingüístico en la utilización de las nuevas tecnologías de la Sociedad de la Información, en particular en los ámbitos territoriales en que existan lenguas propias.

Disposición Adicional decimotercera. Regulación de los instrumentos telemáticos utilizados por los profesionales que elaboren proyectos e informes incorporados a procedimientos tramitados por las Administraciones.

Las Administraciones Públicas regularán los instrumentos telemáticos necesarios para ser utilizados por los profesionales debidamente colegiados que elaboren y preparen proyectos e informes que deben incorporarse preceptivamente en los procedimientos que tramiten los órganos administrativos.

Disposición Adicional decimocuarta. Transferencia tecnológica a la sociedad.

El Centro Nacional de Referencia de Aplicación de las Tecnologías de Información y Comunicación (CENATIC), en colaboración con los centros autonómicos de referencia y con el Centro de Transferencia de Tecnología entre Administraciones Públicas de la Administración General del Estado, se encargará de la puesta en valor y difusión entre entidades privadas y la ciudadanía en general, de todas aquellas aplicaciones que sean declaradas de fuentes abiertas por las administraciones públicas, haciendo llegar a los autores o comunidades de desarrollo cualquier mejora o aportación que sea realizada sobre las mismas.

Asimismo, el CENATIC se encargará del asesoramiento general sobre los aspectos jurídicos, tecnológicos y metodológicos más adecuados para la liberación del «software» y conocimiento.

Disposición Adicional decimoquinta. Fomento a la participación ciudadana en la sociedad de la información.

Con el objeto de fomentar la presencia de la ciudadanía y de las entidades privadas sin ánimo de lucro y garantizar el pluralismo, la libertad de expresión y la participación ciudadana en la sociedad de la información, se establecerán medios de apoyo y líneas de financiación para el desarrollo de servicios de la sociedad de la información sin finalidad lucrativa que, promovidos por entidades ciudadanas, fomenten los valores democráticos y la participación ciudadana, atiendan al interés general o presten servicio a comunidades y grupos sociales desfavorecidos.

Disposición Adicional decimosexta. Contenidos digitales de titularidad pública para su puesta a disposición de la sociedad.

Siempre que por su naturaleza no perjudique al normal funcionamiento de la Administración, ni afecte al interés público o al interés general, los contenidos digitales o digitalizados de que dispongan las Administraciones Públicas, cuyos derechos de propiedad intelectual le pertenezcan sin restricciones o sean de dominio público, serán puestos a disposición del público, en los términos legalmente establecidos, de forma telemática sin restricciones tecnológicas, para su uso consistente en el estudio, copia o redistribución, siempre que las obras utilizadas de acuerdo con lo anteriormente señalado citen al autor y se distribuyan en los mismos términos.

Bibliografía.

– Digitalización y acceso telemático libre a contenidos intelectuales. Rafael SÁNCHEZ ARISTI.

Disposición Adicional decimoséptima. Cesión de contenidos para su puesta a disposición de la sociedad.

Las personas físicas o jurídicas podrán ceder sus derechos de explotación sobre obras para que una copia digitalizada de las mismas pueda ser puesta a disposición del público de forma telemática, sin restricciones tecnológicas o metodológicas, y libres para ser usados con cualquier propósito, estudiados, copiados, modificados y redistribuidos, siempre que las obras derivadas se distribuyan en los mismos términos.

Disposición Adicional decimoctava. Televisión de proximidad sin ánimo de lucro.

1. El Ministerio de Industria, Turismo y Comercio, a través de la Secretaría de Estado de Telecomunicaciones y para la Sociedad de la Información, mediante Resolución del Secretario de Estado, planificará frecuencias para la gestión indirecta del servicio de televisión local de proximidad por parte de entidades sin ánimo de lucro que se encontraran habilitadas para emitir al amparo de la Disposición Transitoria Primera de la Ley 41/1995, de 22 de diciembre, de Televisión Local por Ondas Terrestres, siempre que se disponga de frecuencias para ello.

Tienen la consideración de servicios de difusión de televisión de proximidad aquéllos sin finalidad comercial que, utilizando las frecuencias que en razón de su uso por servicios próximos no estén disponibles para servicios de difusión de televisión comercialmente viables, están dirigidos a comunidades en razón de un interés cultural, educativo, étnico o social.

El canal de televisión difundido lo será siempre en abierto. Su programación consistirá en contenidos originales vinculados con la zona y comunidad a la que vayan dirigidos y no podrá incluir publicidad ni televenta, si bien se admitirá el patrocinio de sus programas.

La entidad responsable del servicio de televisión local de proximidad no podrá ser titular directa o indirectamente de ninguna concesión de televisión de cualquier cobertura otorgada por la Administración que corresponda.

2. Corresponde al Gobierno aprobar el Reglamento General de Prestación del Servicio, con carácter de norma básica, y el Reglamento Técnico, en el que se establezca el procedimiento para la planificación de las frecuencias destinadas a servicios de difusión de televisión de proximidad, atendiendo entre otros extremos a las necesidades de cobertura, población y características propias de este servicio.

Dicho Reglamento establecerá las condiciones técnicas que deberán reunir las frecuencias destinadas a estos servicios, la extensión máxima de la zona de servicio, la determinación concreta de las potencias de emisión, características y uso compartido del múltiplex asignado para la prestación del servicio y el procedimiento por el que las Comunidades Autónomas solicitarán la reserva de frecuencias para estos servicios, así como el procedimiento de asignación por parte de la Agencia Estatal de Radiocomunicaciones.

La planificación del espectro para la televisión de proximidad no será prioritaria con respecto a otros servicios planificados o planificables.

3. Será de aplicación a estas televisiones lo dispuesto en la Ley 25/1994, de 12 de julio, por la que se incorpora al ordenamiento jurídico español la Directiva 89/552/CEE, sobre la coordinación de disposiciones legales, reglamentarias y administrativas de los Estados miembros, relativas al ejercicio de actividades de radiodifusión televisiva, y lo previsto en los artículos 1, 2, 6, apartados 2 y 3 del artículo 9, 10, 11, 15, 18, 20, 21, 22 y apartado 4 de la disposición transitoria segunda de la Ley 41/1995, de 22 de diciembre, de Televisión Local por Ondas Terrestres. Igualmente les será de aplicación lo dispuesto en la Disposición Adicional Trigésima de la Ley 62/2003, de 30 de diciembre, de Medidas Fiscales, Administrativas y del Orden Social.

4. Las Comunidades Autónomas adjudicarán las correspondientes concesiones para la prestación

de servicios de televisión de proximidad, de acuerdo con el Reglamento General de Prestación del Servicio y su Normativa.

5. Las concesiones para la prestación de servicios de difusión de radio y televisión de proximidad se otorgarán por un plazo de cinco años y podrán ser renovadas hasta en tres ocasiones, siempre que su actividad no perjudique la recepción de los servicios de difusión legalmente habilitados que coincidan total o parcialmente con su zona de cobertura.

Estas concesiones obligan a la explotación directa del servicio y serán intransferibles.

6. Las concesiones para la prestación de servicios de televisión de proximidad se extinguirán, además de por alguna de las causas generales previstas en el artículo 15 de la Ley 41/1995, de 22 de diciembre, de Televisión Local por Ondas Terrestres, por extinción de la personalidad jurídica de su titular y por su revocación.

7. Serán causas de revocación de la concesión la utilización de las mismas para la difusión de servicios comerciales y la modificación de las condiciones de planificación del espectro radioeléctrico sin que exista una frecuencia alternativa.

Disposición Adicional decimonovena. Modificación de la Ley 22/2007, de 11 de julio, sobre comercialización a distancia de servicios financieros destinados a los consumidores y de la Ley 36/2007, de 16 de noviembre, por la que se modifica la Ley 13/1985, de 25 de mayo, de Coeficientes de Inversión, Recursos Propios y Obligaciones de Información de los Intermediarios Financieros y Otras Normas del Sistema Financiero.

1. Se modifica la letra b) de la Disposición Derogatoria de la Ley 22/2007, de 11 de julio, sobre comercialización a distancia de servicios financieros destinados a los consumidores, que tendrá la siguiente redacción:

«b) El párrafo segundo del apartado 1 del artículo 83.a) de la Ley 50/1980, de 8 de octubre, de Contrato de Seguro».

2. Se modifican los apartados 2, 3 y 4 de la Disposición transitoria primera de la Ley 36/2007, de 16 de noviembre, por la que se modifica la Ley 13/1985, de 25 de mayo, de Coeficientes de Inversión, Recursos Propios y Obligaciones de Información de los Intermediarios Financieros y Otras Normas del Sistema Financiero, que tendrán la siguiente redacción:

«2. Durante el primer y segundo período de doce meses posteriores al 31 de diciembre de 2007, las entidades de crédito o los grupos consolidables de entidades de crédito que utilicen los métodos internos de medición de riesgo operacional mantendrán recursos propios que serán en todo momento iguales o superiores a los importes indicados en los apartados 3 y 4.

3. Para el primer período de doce meses previsto en el apartado 1 y en el apartado 2, el importe de los recursos propios será el 90 por 100 del importe total de los recursos propios mínimos que serían exigibles a la entidad o grupo de mantenerse la regulación vigente a 31 de diciembre de 2007.

4. Para el segundo período de doce meses contemplado en el apartado 1 y en el apartado 2, el importe de los recursos propios será el 80 por 100 del importe total de los recursos propios mínimos que serían exigibles a la entidad o grupo de mantenerse la regulación vigente a 31 de diciembre de 2007».

Disposición Adicional vigésima. Regulación del juego.

El Gobierno presentará un Proyecto de Ley para regular las actividades de juego y apuestas, en particular las realizadas a través de sistemas interactivos basados en comunicaciones electrónicas, que atenderá a los siguientes principios:

1. Asegurar la compatibilidad de la nueva regulación con la normativa aplicable a otros ámbitos vinculados a la prestación de este tipo de servicios, y, en especial, a la normativa de protección de los menores, de la juventud, de grupos especialmente sensibles de usuarios así como de los consumidores en general, además del ámbito de protección de datos de carácter personal y de servicios de la Sociedad de la Información.

2. Establecer una regulación sobre la explotación de actividades de juego por sistemas interactivos de acuerdo con la normativa y los principios generales del derecho comunitario.

3. Articular un sistema de control sobre los servicios de juego y apuestas por sistemas interactivos que garantice unas condiciones de mercado plenamente seguras y equitativas para los operadores de tales sistemas así como unos adecuados niveles de protección de los usuarios. En particular, deberá regular la actividad de aquellos operadores que ya cuenten con una autorización para la

presentación de los mencionados servicios otorgada por las autoridades de cualquiera de los Estados miembros de la Unión Europea.

4. Establecer un sistema de tributación sobre los servicios de juego y apuestas por sistemas interactivos atendiendo al origen de las operaciones objeto de tributación. La regulación deberá igualmente prever un sistema de distribución de la tributación obtenida como consecuencia de la explotación de servicios de juego y apuestas por medios electrónicos en España entre la Administración Estatal y las Comunidades Autónomas, teniendo en cuenta la especificidad fiscal de los regímenes forales.

5. La actividad de juego y apuestas a través de sistemas interactivos basados en comunicaciones electrónicas sólo podrá ejercerse por aquellos operadores autorizados para ello por la Administración Pública competente, mediante la concesión de una autorización tras el cumplimiento de las condiciones y requisitos que se establezcan. Quien no disponga de esta autorización no podrá realizar actividad alguna relacionada con los juegos y apuestas interactivos. En particular, se establecerán las medidas necesarias para impedir la realización de publicidad por cualquier medio así como la prohibición de utilizar cualquier medio de pago existente en España. Por otra parte, se sancionará de conformidad con la legislación de represión del contrabando la realización de actividades de juego y apuestas a través de sistemas interactivos sin contar con la autorización pertinente.

6. La competencia para la ordenación de las actividades de juegos y apuestas realizadas a través de sistemas interactivos corresponderá a la Administración General del Estado cuando su ámbito sea el conjunto del territorio nacional o abarque más de una Comunidad Autónoma.

🕮 *Bibliografía.*

– Deporte y Juego. Reflexiones a la luz del Anteproyecto de la Ley del juego. Pablo Mayor Menéndez.
– La nueva regulación del juego y la regulación del juego en línea: El Anteproyecto de Ley de regulación del juego. Rafael Andrés Álvez.
– Las apuestas deportivas en el cada día más cercano escenario para una nueva regulación para el juego y el deporte profesional. Las apuestas deportivas en Internet una realidad económica cada vez más pujante que sigue esperando una regulación a nivel nacional. Rafael Andrés Álvez.
– El régimen tributario del juego remoto. Juan José Zornoza Pérez.
– Los juegos online: aspectos legales 2008. Carlos Lalanda Fernández.

Disposición Transitoria única. Régimen transitorio relativo a las tarifas aplicables por la asignación, renovación y otras operaciones registrales de los nombres de dominio bajo el «.es».

Hasta que se fijen, de conformidad con lo que se establece en el artículo 8 de esta Ley, los precios públicos aplicables por la asignación, renovación y otras operaciones registrales de los nombres de dominio bajo el «.es» seguirán siendo de aplicación las tasas correspondientes fijadas de acuerdo con las normas legales y disposiciones reglamentarias de desarrollo vigentes con anterioridad a la entrada en vigor de esta Ley.

Disposición Final primera. Fundamento constitucional.

1. Tienen el carácter de legislación básica los siguientes preceptos de esta Ley:

a) Los apartados 2, 3 y 5 del artículo 1 y los artículos 2 y 6, que se dictan al amparo de lo dispuesto en el apartado 13º del artículo 149.1 de la Constitución.

b) Los apartados 1 y 4 del artículo 1, la disposición adicional duodécima y la disposición adicional decimotercera, que se dictan al amparo de lo dispuesto en el artículo 149.1.18ª de la Constitución.

c) La disposición adicional undécima, que se dicta al amparo de lo dispuesto en el artículo 149.1.1ª y 18ª de la Constitución.

d) La disposición adicional decimoquinta, que se dicta al amparo de lo dispuesto en el artículo 149.1.1ª de la Constitución.

2. Los artículos 3, 4 y 5 de esta Ley se dictan al amparo de lo dispuesto en el artículo 149.1.6ª, 8ª y 21ª de la Constitución, sin perjuicio de las competencias que ostenten las Comunidades Autónomas.

3. Los artículos 7 y 8 y las disposiciones adicionales primera, segunda, tercera, cuarta, quinta, sexta, séptima, octava y decimocuarta de esta Ley se dictan al amparo de lo dispuesto en el artículo 149.1.21ª de la Constitución.

4. Las disposiciones adicionales novena y décima de esta Ley se dictan al amparo de lo dispuesto en el artículo 149.1.6ª y 8ª de la Constitución.

5. Las disposiciones adicionales decimosexta y decimoséptima de esta Ley se dictan al amparo de lo dispuesto en el artículo 149.1.9ª de la Constitución.

Disposición Final segunda. Modificación de leyes por las que se incorpora derecho comunitario.

Mediante esta Ley se modifica la Ley 34/2002, de 11 de julio, de Servicios de la Sociedad de la Información y de Comercio Electrónico y la Ley 59/2003, de 19 de diciembre, de Firma Electrónica que incorporaron respectivamente la Directiva 2000/31/CE del Parlamento Europeo y del Consejo, de 8 de junio de 2000, relativa a determinados aspectos jurídicos de los servicios de la sociedad de la información, en particular el comercio electrónico en el mercado interior, y la Directiva 1999/93/CE, del Parlamento Europeo y del Consejo, de 13 de diciembre de 1999, por la que se establece un marco comunitario para la firma electrónica.

Disposición Final tercera. Habilitación al Gobierno.

Se habilita al Gobierno para desarrollar mediante Reglamento lo previsto en esta Ley, en el ámbito de sus competencias.

Disposición Final cuarta. Entrada en vigor.

Esta Ley entrará en vigor al día siguiente de su publicación en el «Boletín Oficial del Estado».

No obstante, las obligaciones contenidas en el nuevo artículo 12 bis de la Ley 34/2002, de 11 de julio, de Servicios de la Sociedad de la Información y de Comercio Electrónico entrarán en vigor a los tres meses de la publicación de la Ley en el «Boletín Oficial del Estado», y los artículos 2 y 6 de esta Ley entrarán en vigor a los doce meses de la publicación de la Ley en el «Boletín Oficial del Estado».

§ 27.5 LEY 29/2009, DE 30 DICIEMBRE. MODIFICA EL RÉGIMEN LEGAL DE LA COMPETENCIA DESLEAL Y DE LA PUBLICIDAD PARA LA MEJORA DE LA PROTECCIÓN DE LOS CONSUMIDORES Y USUARIOS

(BOE núm. 315, de 31 diciembre [RCL 2009, 2633])

⇒ Directiva 2006/114/CE, de 12 de diciembre.
Directiva 2005/29/CE, de 11 de mayo.

🕮 *Bibliografía.*

– Prácticas comerciales encubiertas.
Nerea Iraculis Arregui
Aranzadi Civil-Mercantil núm. 8/2011.
– El ilícito concurrencial por denigración tras la reforma del régimen legal de la competencia desleal y de la publicidad.
Rafael Lara González
Aranzadi Civil-Mercantil núm. 3/2011.
– La infracción contractual como conducta desleal.
Mª Victoria Petit Lavall
Aranzadi Civil-Mercantil núm. 11/2011.
– STS de 12 de julio de 2010 (RJ 2010, 3906).
José Antonio Rodríguez Miguez
Alberto José Pardo Silva
Cuadernos Civitas de Jurisprudencia Civil núm. 85/2011.
– Comentario a la sentencia de 20 de enero de 2010 (RJ 2010, 159).
María Isabel Candelario Macias
Cuadernos Civitas de Jurisprudencia Civil núm. 84/2010.
– Comentario al art. 16 de la LCD. Discriminación y Dependencia Económica.
José Bellido
Grandes Tratados.
– Las prácticas comerciales con los consumidores, el nuevo escenario creado por la Ley 29/2009, de 30 de diciembre.
José Manuel Busto Lago
Natalia Álvarez Lata
Fernando Peña López
Grandes Tratados.
– Comentario al art. 14 de la LCD. Inducción a la infracción contractual
Eva Mª Domínguez Pérez
Grandes Tratados.
– Comentario al art. 13 de la LCD. Violación de secretos.
Eduardo Galán Corona
Grandes Tratados.
– Comentario al art. 12 de la LCD. Explotación de la reputación ajena.
Alicia Arroyo Aparicio
Grandes Tratados.
– Comentario al art. 17 de la LCD. Venta a pérdida.
Enrique Villa Vega
Grandes Tratados.
– Normas imperativas y régimen de protección de los consumidores.
Pedro A. De Miguel Asensio
Estudios y Comentarios Legislativos (Civitas).

PREÁMBULO

I

La actividad normativa de la Unión Europea introduce cambios notables en distintos ámbitos del mercado interior que presentan una intensa interrelación entre sí, como son, en lo que aquí interesa, la competencia desleal, la publicidad, la protección de los consumidores y el comercio minorista.

Unos cambios que han sido operados, en primer lugar, por la Directiva 2005/29/CE del Parlamento Europeo y del Consejo, de 11 de mayo de 2005, relativa a las prácticas comerciales desleales de las empresas en sus relaciones con los consumidores en el mercado interior, que modifica la

Directiva 84/450/CEE del Consejo, las Directivas 97/7/CE, 98/27/CE y 2002/65/CE del Parlamento Europeo y del Consejo y el Reglamento (CE) núm. 2006/2004 del Parlamento Europeo y del Consejo (Directiva sobre las prácticas comerciales desleales).

Y, en segundo lugar, por la Directiva 2006/114/CE del Parlamento Europeo y del Consejo, de 12 de diciembre de 2006, sobre publicidad engañosa y publicidad comparativa, que codifica las modificaciones de la Directiva 84/450/CE.

La incorporación al Derecho español de estas directivas, que lleva a cabo esta Ley, ha comportado una modificación importante de varias leyes: la Ley 3/1991, de 10 de enero, de Competencia Desleal, que regula de manera unitaria esta materia; el Texto Refundido de la Ley General para la Defensa de los Consumidores y Usuarios y otras leyes complementarias, aprobado por el Real Decreto Legislativo 1/2007, de 16 de noviembre, que lleva esta protección al ámbito de la Ley anterior; la Ley 7/1996, de 15 de enero, de Ordenación del Comercio Minorista, y la Ley 34/1988, de 11 de noviembre, General de Publicidad.

II

La Directiva 2005/29/CE viene a regular una serie de conductas encuadrables dentro del marco de la competencia desleal, poniendo el énfasis en sus efectos indeseables frente a los consumidores. Esta Ley nace con el propósito de que la legislación protectora de los consumidores se integre de manera coherente dentro de la regulación del mercado, constituida aquí por la Ley de Competencia Desleal, como forma de asegurar que aquella tutela sea la más efectiva y que la normativa del mercado no quede desintegrada.

Las normas que imponen la protección de la libre competencia o prohíben la competencia desleal protegen a los consumidores de la misma manera que protegen el funcionamiento del mercado y los intereses de los operadores económicos que actúan en el mismo. Es por ello que esta Ley articula la protección de los consumidores teniendo en cuenta las exigencias del propio mercado y los legítimos intereses de los operadores económicos que actúan en el mismo.

Las modificaciones que se introducen en la Ley de Competencia Desleal comienzan por tener en cuenta el impacto de otra importante norma de la Unión Europea, como es el Reglamento (CE) núm. 864/2007 del Parlamento Europeo y del Consejo, de 11 de julio de 2007, relativo a la Ley aplicable a las obligaciones extracontractuales («Roma II»), que permite suprimir cualquier referencia a su ámbito de aplicación territorial.

La cláusula general se modifica para aclarar que, en las relaciones de los empresarios o profesionales con los consumidores, la deslealtad de una conducta vendrá determinada por la concurrencia de dos elementos: que el comportamiento del empresario o profesional resulte contrario a la diligencia profesional que le es exigible en sus relaciones con los consumidores, y que éste sea susceptible de distorsionar de manera significativa el comportamiento económico del consumidor medio (entendiendo por tal el consumidor o usuario medio) o del miembro medio del grupo al que se dirige la práctica.

El concepto de «consumidor medio» ha sido acuñado por la jurisprudencia del Tribunal de Justicia de las Comunidades Europeas no en términos estadísticos, sino como la reacción típica del consumidor normalmente informado, razonablemente atento y perspicaz, teniendo en cuenta los factores sociales, culturales y lingüísticos. En consecuencia, no es un término que la Ley haya de definir, sino que han de ser los tribunales los que van a efectuar su concreción en cada caso concreto.

Que la referencia para calificar un comportamiento como desleal sea la reacción típica del consumidor medio no supone, sin embargo, que grupos de consumidores más vulnerables queden desprotegidos, toda vez que la Ley exige que se tenga en cuenta la reacción típica del consumidor medio al que se dirige la práctica, o la reacción típica del consumidor medio de un grupo especialmente vulnerable, cuando el acto de competencia sólo es susceptible de alterar el comportamiento económico de un grupo concreto de consumidores especialmente vulnerables, ya por circunstancias personales o sociales.

Se establece un régimen jurídico unitario sobre la deslealtad de los actos de engaño y agresivos, siendo exigible igual nivel de corrección con independencia de que sus destinatarios sean consumidores o empresarios. Se supera de esta manera la tradicional distinción entre los actos desleales y la regulación de la publicidad ilícita por desleal o engañosa.

Es importante resaltar la opción adoptada de mantener la Ley General de Publicidad, más allá de una norma meramente contractual. La relevancia de la publicidad en el proceso de toma de decisiones de los ciudadanos es cada vez mayor y trasciende del mero ámbito consumerista o concurrencial, por lo que una norma con vocación generalista deviene imprescindible, respetando,

en todo caso, los objetivos de armonización de las directivas europeas que esta Ley incorpora a nuestro ordenamiento jurídico.

Por ello, cobra especial sentido la pervivencia del concepto de publicidad ilícita en el ámbito de la Ley General de Publicidad garantizando las acciones y remedios que posibilitan su represión, especialmente frente a la publicidad que atente contra la dignidad de la persona o vulnere los derechos y valores reconocidos en la Constitución, significativamente en lo que se refiere a la infancia, la juventud y la mujer.

El problema surge en ocasiones por el concurso entre la Ley General de Publicidad y la Ley de Competencia Desleal, que hace necesario, y así lo recoge la jurisprudencia, la introducción de mecanismos de coordinación. En ese sentido, se modifica la Ley General de Publicidad, con objeto de disponer de un mismo cuerpo de acciones y remedios contra todas las prácticas comerciales que perjudiquen los intereses económicos de los consumidores, sin renunciar a la regulación específica de la publicidad y sin menoscabo de la legitimación especial que en la Ley General de Publicidad se establece frente a la publicidad ilícita por utilizar de forma vejatoria o discriminatoria la imagen de la mujer.

En coherencia con este planteamiento se procede a derogar el título IV de la norma que queda vacío de contenido.

Por otra parte, se dedica un capítulo completo de la Ley a regular los actos de competencia desleal que, afectando también a los competidores, se considera que sólo son susceptibles de perjudicar a sus destinatarios cuando éstos son consumidores y usuarios. Tal es el caso de las omisiones engañosas o de las prácticas que la norma comunitaria establece que son desleales en todo caso y cualquiera que sea la circunstancia en la que se produzcan.

Se introduce un nuevo capítulo destinado a regular los códigos de conducta que, con pleno respeto a las normas sobre competencia, contribuyen a elevar el nivel de protección de los consumidores y usuarios, mediante el acceso a sistemas eficaces de resolución extrajudicial de reclamaciones que cumplan los requisitos establecidos por la normativa comunitaria, actualmente contenida en las Recomendaciones de la Comisión Europea 98/257/CE y 2001/310/CE y, como tales, notificados a la Comisión Europea de conformidad con lo previsto en la Resolución del Consejo de 25 de mayo de 2000, relativa a la red comunitaria de órganos nacionales de la solución extrajudicial de litigios en materia de consumo o cualquier disposición equivalente. Esta regulación incluye el ejercicio de acciones frente a los empresarios adheridos públicamente a códigos de conducta que infrinjan las obligaciones libremente asumidas o incurran en actos de competencia desleal y frente a los responsables de tales códigos cuando estos fomenten actos desleales.

Por último, se modifica el capítulo de la Ley de Competencia Desleal dedicado a normas de carácter procesal, para incorporar las reglas sobre la carga de la prueba en relación con la veracidad y exactitud de las afirmaciones de hecho realizadas por los empresarios o profesionales y para incorporar las acciones de cesación frente a las prácticas desleales que perjudican los intereses económicos de los consumidores y, en coherencia con la regulación adoptada sobre los códigos de conducta, las acciones frente a los empresarios adheridos públicamente a códigos de conducta que infrinjan las obligaciones libremente asumidas o incurran en actos de competencia desleal y frente a los responsables de tales códigos cuando éstos fomenten actos desleales.

III

Se modifica el Texto Refundido de la Ley General para la Defensa de los Consumidores y Usuarios y otras leyes complementarias, con el objeto de establecer claramente en él que, conforme a la preeminencia del derecho comunitario, las prácticas comerciales de los empresarios dirigidas a los consumidores se rigen únicamente por lo dispuesto en la Ley de Competencia Desleal y en el propio Texto Refundido de la Ley General para la Defensa de los Consumidores y Usuarios y otras leyes complementarias, sin que quepa imponer a los empresarios o profesionales otras obligaciones, exigencias o prohibiciones distintas de las previstas en dichas Normas cuando el título en que éstas se fundan es la protección de los legítimos intereses económicos de los consumidores.

Establecida esta regla general, se aclara, en los términos previstos en la norma comunitaria, la compatibilidad de este régimen con la regulación específica dictada por razones ajenas a la protección de los legítimos intereses económicos de los consumidores, con las reglas concretas que regulan las prácticas comerciales en las normas que constituyen transposición de directivas comunitarias dictadas en materia de protección de los consumidores y usuarios y, por último, con las disposiciones más protectoras dictadas en materia de servicios financieros o bienes inmuebles.

Igualmente se incorporan al Texto Refundido de la Ley General para la Defensa de los Consumidores y Usuarios y otras leyes complementarias, las obligaciones de información a los consumidores en aquellas prácticas comerciales que incluyan información sobre las características del bien o

servicio y su precio, posibilitando que el consumidor o usuario tome una decisión sobre la contratación.

Se adapta, por otra parte, la regulación contractual sobre la información del precio para adecuarla en mayor medida a las exigencias de la norma sobre la información que debe prestarse en las prácticas comerciales; se incorpora un régimen general relativo a la obligación de facilitar al consumidor un presupuesto previo en aquellos servicios en los que el precio final sólo pueda fijarse de este modo, un resguardo de depósito cuando la ejecución de la prestación contratada exija el depósito del bien, y la justificación documental de la entrega del producto, en los supuestos de falta de conformidad con el contrato, para asegurar el ejercicio de los derechos de los consumidores.

Asimismo se introduce la tipificación como infracción de consumo de las prácticas comerciales desleales, sin que esta previsión tenga efectos de atribución o modificación de las competencias administrativas atribuidas por la normativa, estatal o autonómica, a otras Administraciones públicas sectoriales.

Se modifica la Ley de Ordenación del Comercio Minorista al objeto de adecuar la regulación sobre las ventas promocionales a las disposiciones de la directiva, manteniendo la regulación sustantiva dictada en materia de ordenación de la actividad comercial y haciendo una remisión expresa a la Ley de Competencia Desleal para el tratamiento de su incidencia en los legítimos intereses económicos de los consumidores.

IV

Desde el punto de vista de la distribución territorial de competencias, la competencia desleal es materia reservada a la competencia estatal de conformidad con lo previsto en el artículo 149.1, reglas 6ª, 8ª y 13ª, de la Constitución, que atribuyen al Estado la competencia exclusiva en materia de legislación mercantil, las bases de las obligaciones contractuales y las bases y coordinación de la planificación de la actividad económica general.

El resto de las disposiciones de la Ley relativas a la regulación de las acciones derivadas de la competencia desleal y al régimen común en materia de derechos básicos de los consumidores e infracciones y sanciones, se dictan al amparo de las competencias exclusivas del Estado en materia de legislación procesal, condiciones básicas que garanticen la igualdad de todos los españoles en el ejercicio de los derechos y en el cumplimiento de los deberes constitucionales, y las bases y coordinación de la planificación general de la actividad económica, de conformidad con lo previsto en el artículo 149.1.1ª, 6ª y 13ª de la Constitución.

⇒ Artículo 8 Ley 13/2011, de 27 de mayo. Vid. parágrafo 3.

Artículo 1. Modificación de la Ley 3/1991, de 10 de enero, de Competencia Desleal.

Se modifican los artículos 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 10, 11 y se da nueva redacción a los capítulos III y IV, pasando, además, el artículo 18 al capítulo II de la Ley 3/1991, de 10 de enero, de Competencia Desleal, a la que se adiciona un nuevo capítulo V. Asimismo, se introduce una disposición adicional única.

Uno. Se modifica el artículo 1 que queda redactado en los siguientes términos:

«Esta Ley tiene por objeto la protección de la competencia en interés de todos los que participan en el mercado, y a tal fin establece la prohibición de los actos de competencia desleal, incluida la publicidad ilícita en los términos de la Ley General de Publicidad».

Dos. Se modifica el artículo 2, adicionándole un nuevo apartado 3 del siguiente tenor:

«3. La Ley será de aplicación a cualesquiera actos de competencia desleal, realizados antes, durante o después de una operación comercial o contrato, independientemente de que éste llegue a celebrarse o no».

Tres. El artículo 3.1 queda redactado de la siguiente forma:

«1. La Ley será de aplicación a los empresarios, profesionales y a cualesquiera otras personas físicas o jurídicas que participen en el mercado».

Cuatro. El artículo 4, que se incorpora al capítulo II, quedará redactado en los siguientes términos:

«Artículo 4. Cláusula general.

1. Se reputa desleal todo comportamiento que resulte objetivamente contrario a las exigencias de la buena fe.

En las relaciones con consumidores y usuarios se entenderá contrario a las exigencias de la buena fe el comportamiento de un empresario o profesional contrario a la diligencia profesional,

entendida ésta como el nivel de competencia y cuidados especiales que cabe esperar de un empresario conforme a las prácticas honestas del mercado, que distorsione o pueda distorsionar de manera significativa el comportamiento económico del consumidor medio o del miembro medio del grupo destinatario de la práctica, si se trata de una práctica comercial dirigida a un grupo concreto de consumidores.

A los efectos de esta Ley se entiende por comportamiento económico del consumidor o usuario toda decisión por la que éste opta por actuar o por abstenerse de hacerlo en relación con:

a) La selección de una oferta u oferente.

b) La contratación de un bien o servicio, así como, en su caso, de qué manera y en qué condiciones contratarlo.

c) El pago del precio, total o parcial, o cualquier otra forma de pago.

d) La conservación del bien o servicio.

e) El ejercicio de los derechos contractuales en relación con los bienes y servicios.

Igualmente, a los efectos de esta Ley se entiende por distorsionar de manera significativa el comportamiento económico del consumidor medio, utilizar una práctica comercial para mermar de manera apreciable su capacidad de adoptar una decisión con pleno conocimiento de causa, haciendo así que tome una decisión sobre su comportamiento económico que de otro modo no hubiera tomado.

2. Para la valoración de las conductas cuyos destinatarios sean consumidores, se tendrá en cuenta al consumidor medio.

3. Las prácticas comerciales que, dirigidas a los consumidores o usuarios en general, únicamente sean susceptibles de distorsionar de forma significativa, en un sentido que el empresario o profesional pueda prever razonablemente, el comportamiento económico de un grupo claramente identificable de consumidores o usuarios especialmente vulnerables a tales prácticas o al bien o servicio al que se refieran, por presentar una discapacidad, por tener afectada su capacidad de comprensión o por su edad o su credulidad, se evaluarán desde la perspectiva del miembro medio de ese grupo. Ello se entenderá, sin perjuicio de la práctica publicitaria habitual y legítima de efectuar afirmaciones exageradas o respecto de las que no se pretenda una interpretación literal».

Cinco. El artículo 5 queda redactado de la siguiente forma:

«Artículo 5. Actos de engaño.

1. Se considera desleal por engañosa cualquier conducta que contenga información falsa o información que, aun siendo veraz, por su contenido o presentación induzca o pueda inducir a error a los destinatarios, siendo susceptible de alterar su comportamiento económico, siempre que incida sobre alguno de los siguientes aspectos:

a) La existencia o la naturaleza del bien o servicio.

b) Las características principales del bien o servicio, tales como su disponibilidad, sus beneficios, sus riesgos, su ejecución, su composición, sus accesorios, el procedimiento y la fecha de su fabricación o suministro, su entrega, su carácter apropiado, su utilización, su cantidad, sus especificaciones, su origen geográfico o comercial o los resultados que pueden esperarse de su utilización, o los resultados y características esenciales de las pruebas o controles efectuados al bien o servicio.

c) La asistencia posventa al cliente y el tratamiento de las reclamaciones.

d) El alcance de los compromisos del empresario o profesional, los motivos de la conducta comercial y la naturaleza de la operación comercial o el contrato, así como cualquier afirmación o símbolo que indique que el empresario o profesional o el bien o servicio son objeto de un patrocinio o una aprobación directa o indirecta.

e) El precio o su modo de fijación, o la existencia de una ventaja específica con respecto al precio.

f) La necesidad de un servicio o de una pieza, sustitución o reparación, y la modificación del precio inicialmente informado, salvo que exista un pacto posterior entre las partes aceptando tal modificación.

g) La naturaleza, las características y los derechos del empresario o profesional o su agente, tales como su identidad y su solvencia, sus cualificaciones, su situación, su aprobación, su afiliación o sus conexiones y sus derechos de propiedad industrial, comercial o intelectual, o los premios y distinciones que haya recibido.

h) Los derechos legales o convencionales del consumidor o los riesgos que éste pueda correr.

2. Cuando el empresario o profesional indique en una práctica comercial que está vinculado a un código de conducta, el incumplimiento de los compromisos asumidos en dicho código, se considera desleal, siempre que el compromiso sea firme y pueda ser verificado, y, en su contexto fáctico, esta conducta sea susceptible de distorsionar de manera significativa el comportamiento económico de sus destinatarios».

Seis. El artículo 7 pasa a tener la siguiente redacción:

«Artículo 7. Omisiones engañosas.

1. Se considera desleal la omisión u ocultación de la información necesaria para que el destinatario adopte o pueda adoptar una decisión relativa a su comportamiento económico con el debido conocimiento de causa. Es también desleal si la información que se ofrece es poco clara, ininteligible, ambigua, no se ofrece en el momento adecuado, o no se da a conocer el propósito comercial de esa práctica, cuando no resulte evidente por el contexto.

2. Para la determinación del carácter engañoso de los actos a que se refiere el apartado anterior, se atenderá al contexto fáctico en que se producen, teniendo en cuenta todas sus características y circunstancias y las limitaciones del medio de comunicación utilizado.

Cuando el medio de comunicación utilizado imponga limitaciones de espacio o de tiempo, para valorar la existencia de una omisión de información se tendrán en cuenta estas limitaciones y todas las medidas adoptadas por el empresario o profesional para transmitir la información necesaria por otros medios».

Siete. Se modifica el artículo 8, que queda redactado de la siguiente forma:

«Artículo 8. Prácticas agresivas.

1. Se considera desleal todo comportamiento que teniendo en cuenta sus características y circunstancias, sea susceptible de mermar de manera significativa, mediante acoso, coacción, incluido el uso de la fuerza, o influencia indebida, la libertad de elección o conducta del destinatario en relación al bien o servicio y, por consiguiente, afecte o pueda afectar a su comportamiento económico.

A estos efectos, se considera influencia indebida la utilización de una posición de poder en relación con el destinatario de la práctica para ejercer presión, incluso sin usar fuerza física ni amenazar con su uso.

2. Para determinar si una conducta hace uso del acoso, la coacción o la influencia indebida se tendrán en cuenta:

a) El momento y el lugar en que se produce, su naturaleza o su persistencia.

b) El empleo de un lenguaje o un comportamiento amenazador o insultante.

c) La explotación por parte del empresario o profesional de cualquier infortunio o circunstancia específicos lo suficientemente graves como para mermar la capacidad de discernimiento del destinatario, de los que aquél tenga conocimiento, para influir en su decisión con respecto al bien o servicio.

d) Cualesquiera obstáculos no contractuales onerosos o desproporcionados impuestos por el empresario o profesional cuando la otra parte desee ejercitar derechos legales o contractuales, incluida cualquier forma de poner fin al contrato o de cambiar de bien o servicio o de suministrador.

e) La comunicación de que se va a realizar cualquier acción que, legalmente, no pueda ejercerse».

Ocho. El artículo 10 queda redactado del siguiente modo:

«Artículo 10. Actos de comparación.

La comparación pública, incluida la publicidad comparativa, mediante una alusión explícita o implícita a un competidor estará permitida si cumple los siguientes requisitos:

a) Los bienes o servicios comparados habrán de tener la misma finalidad o satisfacer las mismas necesidades.

b) La comparación se realizará de modo objetivo entre una o más características esenciales, pertinentes, verificables y representativas de los bienes o servicios, entre las cuales podrá incluirse el precio.

c) En el supuesto de productos amparados por una denominación de origen o indicación

geográfica, denominación específica o especialidad tradicional garantizada, la comparación sólo podrá efectuarse con otros productos de la misma denominación.

d) No podrán presentarse bienes o servicios como imitaciones o réplicas de otros a los que se aplique una marca o nombre comercial protegido.

e) La comparación no podrá contravenir lo establecido por los artículos 5, 7, 9, 12 y 20 en materia de actos de engaño, denigración y explotación de la reputación ajena».

Nueve. Se modifica el artículo 11, que pasa a tener la siguiente redacción:

«Artículo 11. Actos de imitación.

1. La imitación de prestaciones e iniciativas empresariales o profesionales ajenas es libre, salvo que estén amparadas por un derecho de exclusiva reconocido por la Ley.

2. No obstante, la imitación de prestaciones de un tercero se reputará desleal cuando resulte idónea para generar la asociación por parte de los consumidores respecto a la prestación o comporte un aprovechamiento indebido de la reputación o el esfuerzo ajeno.

La inevitabilidad de los indicados riesgos de asociación o de aprovechamiento de la reputación ajena excluye la deslealtad de la práctica.

3. Asimismo, tendrá la consideración de desleal la imitación sistemática de las prestaciones e iniciativas empresariales o profesionales de un competidor cuando dicha estrategia se halle directamente encaminada a impedir u obstaculizar su afirmación en el mercado y exceda de lo que, según las circunstancias, pueda reputarse una respuesta natural del mercado».

Diez. El artículo 18 queda redactado del siguiente modo:

«Artículo 18. Publicidad ilícita.

La publicidad considerada ilícita por la Ley General de Publicidad, se reputará desleal».

Once. Se modifican los capítulos III y IV, con la siguiente redacción:

«CAPÍTULO III
Prácticas comerciales con los consumidores o usuarios

Artículo 19. Prácticas comerciales desleales con los consumidores.

1. Sin perjuicio de lo establecido en los artículos 19 y 20 del Texto Refundido de la Ley General para la Defensa de los Consumidores y Usuarios y otras leyes complementarias, únicamente tendrán la consideración de prácticas comerciales desleales con los consumidores y usuarios, las previstas en este capítulo y en los artículos 4, 5, 7 y 8 de esta Ley.

2. Las prácticas comerciales reguladas en los artículos 21 a 31, ambos inclusive, son en todo caso y en cualquier circunstancia, prácticas comerciales desleales con los consumidores.

Artículo 20. Practicas engañosas por confusión para los consumidores.

En las relaciones con consumidores y usuarios, se reputan desleales aquellas prácticas comerciales, incluida la publicidad comparativa, que, en su contexto fáctico y teniendo en cuenta todas sus características y circunstancias, creen confusión, incluido el riesgo de asociación, con cualesquiera bienes o servicios, marcas registradas, nombres comerciales u otras marcas distintivas de un competidor, siempre que sean susceptibles de afectar al comportamiento económico de los consumidores y usuarios.

Artículo 21. Prácticas engañosas sobre códigos de conducta u otros distintivos de calidad.

1. Se reputan desleales por engañosas, las prácticas comerciales que afirmen sin ser cierto:

a) Que el empresario o profesional está adherido a un código de conducta.

b) Que un código de conducta ha recibido el refrendo de un organismo público o cualquier otro tipo de acreditación.

c) Que un empresario o profesional, sus prácticas comerciales, o un bien o servicio ha sido aprobado, aceptado o autorizado por un organismo público o privado, o hacer esa afirmación sin cumplir las condiciones de la aprobación, aceptación o autorización.

2. La exhibición de un sello de confianza o de calidad o de un distintivo equivalente, sin haber obtenido la necesaria autorización, es igualmente, en todo caso, una práctica comercial desleal por engañosa.

Artículo 22. Prácticas señuelo y prácticas promocionales engañosas.

Se considera desleal por engañoso:

1. Realizar una oferta comercial de bienes o servicios a un precio determinado sin revelar

la existencia de motivos razonables que hagan pensar al empresario o profesional que dichos bienes o servicios u otros equivalentes no estarán disponibles al precio ofertado durante un período suficiente y en cantidades razonables, teniendo en cuenta el tipo de bien o servicio, el alcance de la publicidad que se le haya dado y el precio de que se trate.

2. Realizar una oferta comercial de bienes o servicios a un precio determinado para luego, con la intención de promocionar un bien o servicio diferente, negarse a mostrar el bien o servicio ofertado, no aceptar pedidos o solicitudes de suministro, negarse a suministrarlo en un período de tiempo razonable, enseñar una muestra defectuosa del bien o servicio promocionado o desprestigiarlo.

3. Las prácticas comerciales relativas a las ventas en liquidación cuando sea incierto que el empresario o profesional se encuentre en alguno de los supuestos previstos en el artículo 30.1 de la Ley 7/1996, de 15 de enero, de Ordenación del Comercio Minorista o que, en cualquier otro supuesto, afirmen que el empresario o profesional está a punto de cesar en sus actividades o de trasladarse sin que vaya a hacerlo.

4. Las prácticas comerciales que ofrezcan un premio, de forma automática, o en un concurso o sorteo, sin conceder los premios descritos u otros de calidad y valor equivalente.

5. Describir un bien o servicio como "gratuito", "regalo", "sin gastos" o cualquier fórmula equivalente, si el consumidor o usuario tiene que abonar dinero por cualquier concepto distinto del coste inevitable de la respuesta a la práctica comercial y la recogida del producto o del pago por la entrega de éste.

6. Crear la impresión falsa, incluso mediante el uso de prácticas agresivas, de que el consumidor o usuario ya ha ganado, ganará o conseguirá un premio o cualquier otra ventaja equivalente si realiza un acto determinado, cuando en realidad:

a) No existe tal premio o ventaja equivalente.

b) O la realización del acto relacionado con la obtención del premio o ventaja equivalente está sujeto a la obligación, por parte del consumidor o usuario, de efectuar un pago o incurrir en un gasto.

Artículo 23. Prácticas engañosas sobre la naturaleza y propiedades de los bienes o servicios, su disponibilidad y los servicios posventa.

Se reputa desleal, por engañoso:

1. Afirmar o crear por otro medio la impresión de que un bien o servicio puede ser comercializado legalmente no siendo cierto.

2. Alegar que los bienes o servicios pueden facilitar la obtención de premios en juegos de azar.

3. Proclamar, falsamente, que un bien o servicio puede curar enfermedades, disfunciones o malformaciones.

4. Afirmar, no siendo cierto, que el bien o servicio sólo estará disponible durante un período de tiempo muy limitado o que sólo estará disponible en determinadas condiciones durante un período de tiempo muy limitado a fin de inducir al consumidor o usuario a tomar una decisión inmediata, privándole así de la oportunidad o el tiempo suficiente para hacer su elección con el debido conocimiento de causa.

5. Comprometerse a proporcionar un servicio posventa a los consumidores o usuarios sin advertirles claramente antes de contratar que el idioma en el que este servicio estará disponible no es el utilizado en la operación comercial.

6. Crear la impresión falsa de que el servicio posventa del bien o servicio promocionado está disponible en un Estado miembro distinto de aquel en el que se ha contratado su suministro.

Artículo 24. Prácticas de venta piramidal.

Se considera desleal por engañoso, en cualquier circunstancia, crear, dirigir o promocionar un plan de venta piramidal en el que el consumidor o usuario realice una contraprestación a cambio de la oportunidad de recibir una compensación derivada fundamentalmente de la entrada de otros consumidores o usuarios en el plan, y no de la venta o suministro de bienes o servicios.

Artículo 25. Prácticas engañosas por confusión.

Se reputa desleal por engañoso promocionar un bien o servicio similar al comercializado por un determinado empresario o profesional para inducir de manera deliberada al consumidor o usuario a creer que el bien o servicio procede de este empresario o profesional, no siendo cierto.

Artículo 26. Prácticas comerciales encubiertas.

Se considera desleal por engañoso incluir como información en los medios de comunicación, comunicaciones para promocionar un bien o servicio, pagando el empresario o profesional por dicha promoción, sin que quede claramente especificado en el contenido o mediante imágenes y sonidos claramente identificables para el consumidor o usuario que se trata de un contenido publicitario.

Artículo 27. Otras prácticas engañosas.

Igualmente se consideran desleales por engañosas las prácticas que:

1. Presenten los derechos que otorga la legislación a los consumidores o usuarios como si fueran una característica distintiva de la oferta del empresario o profesional.

2. Realicen afirmaciones inexactas o falsas en cuanto a la naturaleza y la extensión del peligro que supondría para la seguridad personal del consumidor y usuario o de su familia, el hecho de que el consumidor o usuario no contrate el bien o servicio.

3. Transmitan información inexacta o falsa sobre las condiciones de mercado o sobre la posibilidad de encontrar el bien o servicio, con la intención de inducir al consumidor o usuario a contratarlo en condiciones menos favorables que las condiciones normales de mercado.

4. Incluyan en la documentación de comercialización una factura o un documento similar de pago que dé al consumidor o usuario la impresión de que ya ha contratado el bien o servicio comercializado, sin que éste lo haya solicitado.

5. Afirmen de forma fraudulenta o creen la impresión falsa de que un empresario o profesional no actúa en el marco de su actividad empresarial o profesional, o presentarse de forma fraudulenta como un consumidor o usuario.

Artículo 28. Prácticas agresivas por coacción.

Se reputan desleales por agresivas las prácticas comerciales que hagan creer al consumidor o usuario que no puede abandonar el establecimiento del empresario o profesional o el local en el que se realice la práctica comercial, hasta haber contratado, salvo que dicha conducta sea constitutiva de infracción penal.

Artículo 29. Prácticas agresivas por acoso.

1. Se considera desleal por agresivo realizar visitas en persona al domicilio del consumidor o usuario, ignorando sus peticiones para que el empresario o profesional abandone su casa o no vuelva a personarse en ella.

2. Igualmente se reputa desleal realizar propuestas no deseadas y reiteradas por teléfono, fax, correo electrónico u otros medios de comunicación a distancia, salvo en las circunstancias y en la medida en que esté justificado legalmente para hacer cumplir una obligación contractual.

El empresario o profesional deberá utilizar en estas comunicaciones sistemas que le permitan al consumidor dejar constancia de su oposición a seguir recibiendo propuestas comerciales de dicho empresario o profesional.

Para que el consumidor o usuario pueda ejercer su derecho a manifestar su oposición a recibir propuestas comerciales no deseadas, cuando éstas se realicen por vía telefónica, las llamadas deberán realizarse desde un número de teléfono identificable.

Este supuesto se entenderá sin perjuicio de lo establecido en la normativa vigente sobre protección de datos personales, servicios de la sociedad de la información, telecomunicaciones y contratación a distancia con los consumidores o usuarios, incluida la contratación a distancia de servicios financieros.

Artículo 30. Prácticas agresivas en relación con los menores.

Se reputa desleal por agresivo, incluir en la publicidad una exhortación directa a los niños para que adquieran bienes o usen servicios o convenzan a sus padres u otros adultos de que contraten los bienes o servicios anunciados.

Artículo 31. Otras prácticas agresivas.

Se considera desleal por agresivo:

1. Exigir al consumidor o usuario, ya sea tomador, beneficiario o tercero perjudicado, que desee reclamar una indemnización al amparo de un contrato de seguro, la presentación de documentos que no sean razonablemente necesarios para determinar la existencia del siniestro y, en su caso, el importe de los daños que resulten del mismo o dejar sistemáticamente sin responder la correspondencia al respecto, con el fin de disuadirlo de ejercer sus derechos.

2. Exigir el pago inmediato o aplazado, la devolución o la custodia de bienes o servicios suministrados por el comerciante, que no hayan sido solicitados por el consumidor o usuario, salvo cuando el bien o servicio en cuestión sea un bien o servicio de sustitución suministrado de conformidad con lo establecido en la legislación vigente sobre contratación a distancia con los consumidores y usuarios.

3. Informar expresamente al consumidor o usuario de que el trabajo o el sustento del empresario o profesional corren peligro si el consumidor o usuario no contrata el bien o servicio.

CAPÍTULO IV

Acciones derivadas de la competencia desleal

Artículo 32. Acciones.

1. Contra los actos de competencia desleal, incluida la publicidad ilícita, podrán ejercitarse las siguientes acciones:

1ª Acción declarativa de deslealtad.

2ª Acción de cesación de la conducta desleal o de prohibición de su reiteración futura. Asimismo, podrá ejercerse la acción de prohibición, si la conducta todavía no se ha puesto en práctica.

3ª Acción de remoción de los efectos producidos por la conducta desleal.

4ª Acción de rectificación de las informaciones engañosas, incorrectas o falsas.

5ª Acción de resarcimiento de los daños y perjuicios ocasionados por la conducta desleal, si ha intervenido dolo o culpa del agente.

6ª Acción de enriquecimiento injusto, que sólo procederá cuando la conducta desleal lesione una posición jurídica amparada por un derecho de exclusiva u otra de análogo contenido económico.

2. En las sentencias estimatorias de las acciones previstas en el apartado anterior, números 1ª a 4ª, el tribunal, si lo estima procedente, y con cargo al demandado, podrá acordar la publicación total o parcial de la sentencia o, cuando los efectos de la infracción puedan mantenerse a lo largo del tiempo, una declaración rectificadora.

Artículo 33. Legitimación activa.

1. Cualquier persona física o jurídica que participe en el mercado, cuyos intereses económicos resulten directamente perjudicados o amenazados por la conducta desleal, está legitimada para el ejercicio de las acciones previstas en el artículo 32.1, 1ª a 5ª.

Frente a la publicidad ilícita está legitimada para el ejercicio de las acciones previstas en el artículo 32.1, 1ª a 5ª, cualquier persona física o jurídica que resulte afectada y, en general, quienes tengan un derecho subjetivo o un interés legítimo.

La acción de resarcimiento de los daños y perjuicios ocasionados por la conducta desleal podrá ejercitarse, igualmente, por los legitimados conforme a lo previsto en el artículo 11.2 de la Ley 1/2000, de 7 de enero, de Enjuiciamiento Civil.

La acción de enriquecimiento injusto sólo podrá ser ejercitada por el titular de la posición jurídica violada.

2. Las acciones contempladas en el artículo 32.1, 1ª a 4ª, podrán ejercitarse además por las asociaciones, corporaciones profesionales o representativas de intereses económicos, cuando resulten afectados los intereses de sus miembros.

3. Ostentan legitimación activa para el ejercicio de las acciones previstas en el artículo 32.1, 1ª a 4ª, en defensa de los intereses generales, colectivos o difusos, de los consumidores y usuarios:

a) El Instituto Nacional del Consumo y los órganos o entidades correspondientes de las Comunidades Autónomas y de las corporaciones locales competentes en materia de defensa de los consumidores y usuarios.

b) Las asociaciones de consumidores y usuarios que reúnan los requisitos establecidos en el Texto Refundido de la Ley General para la Defensa de los Consumidores y Usuarios o, en su caso, en la legislación autonómica en materia de defensa de los consumidores y usuarios.

c) Las entidades de otros Estados miembros de la Comunidad Europea constituidas para la protección de los intereses colectivos y de los intereses difusos de los consumidores y usuarios que estén habilitadas mediante su inclusión en la lista publicada a tal fin en el "Diario Oficial de las Comunidades Europeas".

4. El Ministerio Fiscal podrá ejercitar la acción de cesación en defensa de los intereses generales, colectivos o difusos, de los consumidores y usuarios.

Artículo 34. Legitimación pasiva.

1. Las acciones previstas en el artículo 32 podrán ejercitarse contra cualquier persona que haya realizado u ordenado la conducta desleal o haya cooperado a su realización. No obstante, la acción de enriquecimiento injusto sólo podrá dirigirse contra el beneficiario del enriquecimiento.

2. Si la conducta desleal se hubiera realizado por trabajadores u otros colaboradores en el ejercicio de sus funciones y deberes contractuales, las acciones previstas en el artículo 32.1, 1ª a 4ª, deberán dirigirse contra el principal. Respecto a las acciones de resarcimiento de daños y de enriquecimiento injusto se estará a lo dispuesto por el Derecho Civil.

Artículo 35. Prescripción.

Las acciones de competencia desleal previstas en el artículo 32 prescriben por el transcurso de un año desde el momento en que pudieron ejercitarse y el legitimado tuvo conocimiento de la persona que realizó el acto de competencia desleal; y, en cualquier caso, por el transcurso de tres años desde el momento de la finalización de la conducta.

La prescripción de las acciones en defensa de los intereses generales, colectivos o difusos, de los consumidores y usuarios, se rige por lo dispuesto en el artículo 56 del Texto Refundido de la Ley General para la Defensa de los Consumidores y Usuarios y otras leyes complementarias.

Artículo 36. Diligencias preliminares.

1. Quien pretenda ejercitar una acción de competencia desleal podrá solicitar del juez la práctica de diligencias para la comprobación de aquellos hechos cuyo conocimiento resulte objetivamente indispensable para preparar el juicio.

2. Tales diligencias se sustanciarán de acuerdo con lo previsto en los artículos 129 a 132 de la Ley 11/1986, de 20 de marzo, de Patentes, y podrán extenderse a todo el ámbito interno de la empresa».

Doce. Se adiciona un nuevo capítulo, el V, a la Ley de Competencia Desleal, del siguiente tenor:

«CAPÍTULO V
Códigos de conducta

Artículo 37. Fomento de los códigos de conducta.

1. Las corporaciones, asociaciones u organizaciones comerciales, profesionales y de consumidores podrán elaborar, para que sean asumidos voluntariamente por los empresarios o profesionales, códigos de conducta relativos a las prácticas comerciales con los consumidores, con el fin de elevar el nivel de protección de los consumidores y garantizando en su elaboración la participación de las organizaciones de consumidores.

2. Los códigos de conducta respetarán la normativa de defensa de la competencia y se les dará una publicidad suficiente para su debido conocimiento por los destinatarios.

3. Las Administraciones públicas promoverán la participación de las organizaciones empresariales y profesionales en la elaboración a escala comunitaria de códigos de conducta con este mismo fin.

4. Los sistemas de autorregulación se dotarán de órganos independientes de control para asegurar el cumplimiento eficaz de los compromisos asumidos por las empresas adheridas. Sus códigos de conducta podrán incluir, entre otras, medidas individuales o colectivas de autocontrol previo de los contenidos publicitarios, y deberán establecer sistemas eficaces de resolución extrajudicial de reclamaciones que cumplan los requisitos establecidos en la normativa comunitaria y, como tales, sean notificados a la Comisión Europea, de conformidad con lo previsto en la Resolución del Consejo de 25 de mayo de 2000 relativo a la red comunitaria de órganos nacionales de solución extrajudicial de litigios en materia de consumo o cualquier disposición equivalente.

5. El recurso a los órganos de control de los códigos de conducta en ningún caso supondrá la renuncia a las acciones judiciales previstas en el artículo 32.

Artículo 38. Acciones frente a códigos de conducta.

1. Frente a los códigos de conducta que recomienden, fomenten o impulsen conductas desleales o ilícitas podrán ejercitarse las acciones de cesación y rectificación previstas en el artículo 32.1, 2ª y 4ª.

2. Con carácter previo al ejercicio de las acciones previstas en el apartado anterior, dirigidas

frente a los responsables de los códigos de conducta que reúnan los requisitos establecidos en el artículo 37.4, deberá instarse del responsable de dicho código la cesación o rectificación de la recomendación desleal, así como el compromiso de abstenerse de realizarla cuando todavía no se hayan producido.

La solicitud deberá realizarse por cualquier medio que permita tener constancia de su contenido y de la fecha de su recepción.

El responsable del código de conducta estará obligado a emitir el pronunciamiento que proceda en el plazo de 15 días desde la presentación de la solicitud, plazo durante el cual, quien haya iniciado este procedimiento previo, no podrá ejercitar la correspondiente acción judicial.

Transcurrido el plazo previsto en el párrafo anterior, sin que se haya notificado al reclamante la decisión o cuando ésta sea insatisfactoria o fuera incumplida, quedará expedita la vía judicial.

Artículo 39. Acciones previas frente a empresarios y profesionales adheridos a códigos de conducta.

1. Cuando la acción se fundamente en las causas previstas en el artículo 5.2, se instará, con carácter previo al ejercicio de las acciones previstas en el artículo 32.1, 2ª y 4ª, ante el órgano de control del código de conducta, la cesación o rectificación del acto o la práctica comercial de quienes de forma pública estén adheridos al mismo, así como el compromiso de abstenerse de realizar el acto o la práctica desleal cuando éstos todavía no se hayan producido.

El órgano de control estará obligado a emitir el pronunciamiento que proceda en el plazo de 15 días desde la presentación de la solicitud, plazo durante el cual, quien haya iniciado este procedimiento previo, no podrá ejercitar la correspondiente acción judicial.

Transcurrido el plazo previsto en el párrafo anterior, sin que se haya notificado al reclamante la decisión o cuando ésta sea insatisfactoria o fuera incumplida, quedará expedita la vía judicial.

2. En el resto de los supuestos de acciones dirigidas a obtener la cesación o la rectificación de una conducta desleal de quienes públicamente estén adheridos a códigos de conducta que reúnan los requisitos del artículo 37.4, la acción previa ante el órgano de control prevista en el apartado anterior será potestativa».

Trece. Se añade una disposición adicional, con la siguiente redacción:

«Disposición adicional única. Definición de publicidad.

A los efectos de esta Ley se entiende por publicidad la actividad así definida en el artículo 2 de la Ley 34/1988, de 11 de noviembre, General de la Publicidad».

Jurisprudencia.

– Apartado 11 aplicado por TS (Sala de lo Civil, Sección 1ª) Sentencia núm. 871/2009, de 21 enero 2010.

⇒ Ley 3/1991, de 10 de enero, de Competencia Desleal. Vid. parágrafo 26.6.

Artículo 2. Modificación de la Ley 34/1988, de 11 de noviembre, General de Publicidad.

Uno. Se modifica el artículo 1 y el título II de la Ley 34/1988, de 11 de noviembre, General de Publicidad, que quedan redactados en los siguientes términos:

«Artículo 1. Objeto.

La publicidad se regirá por esta Ley, por la Ley de Competencia Desleal y por las normas especiales que regulen determinadas actividades publicitarias».

«TÍTULO II

De la publicidad ilícita y de las acciones para hacerla cesar

Artículo 3. Publicidad ilícita.

Es ilícita:

a) La publicidad que atente contra la dignidad de la persona o vulnere los valores y derechos reconocidos en la Constitución, especialmente a los que se refieren sus artículos 14, 18 y 20, apartado 4.

Se entenderán incluidos en la previsión anterior los anuncios que presenten a las mujeres de forma vejatoria o discriminatoria, bien utilizando particular y directamente su cuerpo o partes del mismo como mero objeto desvinculado del producto que se pretende promocionar, bien su imagen asociada a comportamientos estereotipados que vulneren los fundamentos de nuestro ordenamiento coadyuvando a generar la violencia a que se refiere la Ley Orgánica 1/2004, de 28 de diciembre, de Medidas de Protección Integral contra la Violencia de Género.

b) La publicidad dirigida a menores que les incite a la compra de un bien o de un servicio,

explotando su inexperiencia o credulidad, o en la que aparezcan persuadiendo de la compra a padres o tutores. No se podrá, sin un motivo justificado, presentar a los niños en situaciones peligrosas. No se deberá inducir a error sobre las características de los productos, ni sobre su seguridad, ni tampoco sobre la capacidad y aptitudes necesarias en el niño para utilizarlos sin producir daño para sí o a terceros.

c) La publicidad subliminal.

d) La que infrinja lo dispuesto en la normativa que regule la publicidad de determinados productos, bienes, actividades o servicios.

e) La publicidad engañosa, la publicidad desleal y la publicidad agresiva, que tendrán el carácter de actos de competencia desleal en los términos contemplados en la Ley de Competencia Desleal.

Artículo 4. Publicidad subliminal.

A los efectos de esta Ley, será publicidad subliminal la que mediante técnicas de producción de estímulos de intensidades fronterizas con los umbrales de los sentidos o análogas, pueda actuar sobre el público destinatario sin ser conscientemente percibida.

Artículo 5. Publicidad sobre determinados bienes o servicios.

1. La publicidad de materiales o productos sanitarios y de aquellos otros sometidos a reglamentaciones técnico-sanitarias, así como la de los productos, bienes, actividades y servicios susceptibles de generar riesgos para la salud o seguridad de las personas o de su patrimonio, o se trate de publicidad sobre juegos de suerte, envite o azar, podrá ser regulada por sus normas especiales o sometida al régimen de autorización administrativa previa. Dicho régimen podrá asimismo establecerse cuando la protección de los valores y derechos constitucionalmente reconocidos así lo requieran.

2. Los reglamentos que desarrollen lo dispuesto en el número precedente y aquellos que al regular un producto o servicio contengan normas sobre su publicidad especificarán:

a) La naturaleza y características de los productos, bienes, actividades y servicios cuya publicidad sea objeto de regulación. Estos reglamentos establecerán la exigencia de que en la publicidad de estos productos se recojan los riesgos derivados, en su caso, de la utilización normal de los mismos.

b) La forma y condiciones de difusión de los mensajes publicitarios.

c) Los requisitos de autorización y, en su caso, registro de la publicidad, cuando haya sido sometida al régimen de autorización administrativa previa.

En el procedimiento de elaboración de estos reglamentos será preceptiva la audiencia de las organizaciones empresariales representativas del sector, de las asociaciones de agencias y de anunciantes y de las asociaciones de consumidores y usuarios, en su caso, a través de sus órganos de representación institucional.

3. El otorgamiento de autorizaciones habrá de respetar los principios de libre competencia, de modo que no pueda producirse perjuicio de otros competidores.

La denegación de solicitudes de autorización deberá ser motivada.

Una vez vencido el plazo de contestación que las normas especiales establezcan para los expedientes de autorización, se entenderá otorgado el mismo por silencio administrativo positivo.

4. Los productos estupefacientes, psicotrópicos y medicamentos, destinados al consumo de personas y animales, solamente podrán ser objeto de publicidad en los casos, formas y condiciones establecidos en las normas especiales que los regulen.

5. Se prohíbe la publicidad de bebidas con graduación alcohólica superior a 20 grados centesimales, por medio de la televisión.

Queda prohibida la publicidad de bebidas alcohólicas en aquellos lugares donde esté prohibida su venta o consumo.

La forma, contenido y condiciones de la publicidad de bebidas alcohólicas serán limitados reglamentariamente en orden a la protección de la salud y seguridad de las personas, teniendo en cuenta los sujetos destinatarios, la no inducción directa o indirecta a su consumo indiscriminado y en atención a los ámbitos educativos, sanitarios y deportivos.

Con los mismos fines que el párrafo anterior el Gobierno podrá, reglamentariamente, extender la prohibición prevista en este apartado a bebidas con graduación alcohólica inferior a 20 grados centesimales.

6. El incumplimiento de las normas especiales que regulen la publicidad de los productos, bienes, actividades y servicios a que se refieren los apartados anteriores, tendrá consideración de infracción a los efectos previstos en la Ley General para la Defensa de los Consumidores y Usuarios y en la Ley General de Sanidad.

Artículo 6. Acciones frente a la publicidad ilícita.

1. Las acciones frente a la publicidad ilícita serán las establecidas con carácter general para las acciones derivadas de la competencia desleal por el capítulo IV de la Ley 3/1991, de 10 de enero, de Competencia Desleal.

2. Adicionalmente, frente a la publicidad ilícita por utilizar de forma discriminatoria o vejatoria la imagen de la mujer, están legitimados para el ejercicio de las acciones previstas en el artículo 32.1, 1ª a 4ª de la Ley de Competencia Desleal:

a) La Delegación del Gobierno para la Violencia de Género.

b) El Instituto de la Mujer o su equivalente en el ámbito autonómico.

c) Las asociaciones legalmente constituidas que tengan como objetivo único la defensa de los intereses de la mujer y no incluyan como asociados a personas jurídicas con ánimo de lucro.

d) El Ministerio Fiscal».

Dos. Los artículos 9 a 24 del título III pasan a reenumerarse como artículos 7 a 22.

⇒ Ley 34/1988, de 11 de noviembre, General de Publicidad. Vid. parágrafo 27.1.

Artículo 3. Modificación del Texto Refundido de la Ley General para la Defensa de los Consumidores y Usuarios y otras leyes complementarias, aprobado por el Real Decreto Legislativo 1/2007, de 16 de noviembre.

Se modifican los artículos 8, 18, 19, 20, 47.3, 49.1, 60, 63 y 123 del Texto Refundido de la Ley General para la Defensa de los Consumidores y Usuarios y otras leyes complementarias, aprobado por el Real Decreto Legislativo 1/2007, de 16 de noviembre:

Uno. Se modifica el artículo 8, párrafo b), que quedará redactado en los siguientes términos:

«b) La protección de sus legítimos intereses económicos y sociales; en particular frente a las prácticas comerciales desleales y la inclusión de cláusulas abusivas en los contratos».

Dos. Se suprime el apartado 4 del artículo 18.

Tres. Se modifica el artículo 19 que pasará a tener la siguiente redacción:

«Artículo 19. Principio general y prácticas comerciales.

1. Los legítimos intereses económicos y sociales de los consumidores y usuarios deberán ser respetados en los términos establecidos en esta Norma, aplicándose, además, lo previsto en las normas civiles, mercantiles y las demás normas comunitarias, estatales y autonómicas que resulten de aplicación.

2. Sin perjuicio de lo dispuesto en los apartados siguientes, para la protección de los legítimos intereses económicos y sociales de los consumidores y usuarios, las prácticas comerciales de los empresarios dirigidas a ellos están sujetas a lo dispuesto en esta Ley, en la Ley de Competencia Desleal y en la Ley de Ordenación del Comercio Minorista.

A estos efectos, se consideran prácticas comerciales de los empresarios con los consumidores y usuarios todo acto, omisión, conducta, manifestación o comunicación comercial, incluida la publicidad y la comercialización, directamente relacionada con la promoción, la venta o el suministro de un bien o servicio a los consumidores y usuarios, con independencia de que sea realizada antes, durante o después de una operación comercial.

No tienen la consideración de prácticas comerciales las relaciones de naturaleza contractual, que se regirán conforme a lo previsto en el artículo 59.

3. Lo dispuesto en el apartado anterior no obsta la aplicación de:

a) Las normas que regulen las prácticas comerciales que puedan afectar a la salud y seguridad de los consumidores y usuarios, incluidas las relativas a la seguridad de bienes y servicios.

b) Las normas sobre certificación y grado de pureza de los objetos fabricados con metales preciosos.

4. Las normas previstas en esta Ley en materia de prácticas comerciales y las que regulan las prácticas comerciales en materia de medicamentos, etiquetado, presentación y publicidad de los productos, indicación de precios, aprovechamiento por turno de bienes inmuebles, crédito al consumo, comercialización a distancia de servicios financieros destinados a los consumidores y

usuarios, comercio electrónico, inversión colectiva en valores mobiliarios, normas de conducta en materia de servicios de inversión, oferta pública o admisión de cotización de valores y seguros, incluida la mediación y cualesquiera otras normas que regulen aspectos concretos de las prácticas comerciales desleales previstos en normas comunitarias prevalecerán en caso de conflicto sobre la legislación de carácter general aplicable a las prácticas comerciales desleales.

5. En relación con las prácticas comerciales relativas a servicios financieros y bienes inmuebles, podrán establecerse normas legales o reglamentarias que ofrezcan una mayor protección al consumidor o usuario».

Cuatro. Se modifica el artículo 20 que pasará a tener la siguiente redacción:

«Artículo 20. Información necesaria en la oferta comercial de bienes y servicios.

1. Las prácticas comerciales que, de un modo adecuado al medio de comunicación utilizado, incluyan información sobre las características del bien o servicio y su precio, posibilitando que el consumidor o usuario tome una decisión sobre la contratación, deberán contener, si no se desprende ya claramente del contexto, al menos la siguiente información:

a) Nombre, razón social y domicilio completo del empresario responsable de la oferta comercial y, en su caso, nombre, razón social y dirección completa del empresario por cuya cuenta actúa.

b) Las características esenciales del bien o servicio de una forma adecuada a su naturaleza y al medio de comunicación utilizado.

c) El precio final completo, incluidos los impuestos, desglosando, en su caso, el importe de los incrementos o descuentos que sean de aplicación a la oferta y los gastos adicionales que se repercutan al consumidor o usuario.

En el resto de los casos en que, debido a la naturaleza del bien o servicio, no pueda fijarse con exactitud el precio en la oferta comercial, deberá informarse sobre la base de cálculo que permita al consumidor o usuario comprobar el precio. Igualmente, cuando los gastos adicionales que se repercutan al consumidor o usuario no puedan ser calculados de antemano por razones objetivas, debe informarse del hecho de que existen dichos gastos adicionales y, si se conoce, su importe estimado.

d) Los procedimientos de pago, plazos de entrega y ejecución del contrato y el sistema de tratamiento de las reclamaciones, cuando se aparten de las exigencias de la diligencia profesional, entendiendo por tal la definida en el artículo 4.1 de la Ley de Competencia Desleal.

e) En su caso, existencia del derecho de desistimiento.

2. El incumplimiento de lo dispuesto en el apartado anterior o en las disposiciones a que se refiere el artículo 19.4 será considerado en todo caso práctica desleal por engañosa, en iguales términos a lo dispuesto en el artículo 21.2 de la Ley de Competencia Desleal».

Cinco. Se modifica el artículo 47.3 al que se da la siguiente redacción:

«3. Las autoridades competentes en materia de consumo sancionarán, asimismo, las conductas tipificadas como infracciones en materia de defensa de los consumidores y usuarios de los empresarios de los sectores que cuenten con regulación específica y las prácticas comerciales desleales con los consumidores o usuarios».

Seis. Se modifica el artículo 49.1, dando una nueva redacción a su apartado l) y adicionándole dos apartados, m) y n), quedando redactado en los siguientes términos:

«l) El uso de prácticas comerciales desleales con los consumidores o usuarios.

m) Las conductas discriminatorias en el acceso a los bienes y la prestación de los servicios, y en especial las previstas como tales en la Ley Orgánica 3/2007, de 22 de marzo, para la Igualdad Efectiva de Mujeres y Hombres.

n) El incumplimiento de los requisitos, obligaciones o prohibiciones establecidas en esta norma o disposiciones que la desarrollen, en los términos previstos en la legislación autonómica que resulte de aplicación».

Siete. Se modifica el artículo 123, adicionándole un nuevo apartado, el número 3, pasando los apartados 3 y 4 a numerarse como 4 y 5, del siguiente tenor:

«3. El vendedor está obligado a entregar al consumidor o usuario que ejercite su derecho a la reparación o sustitución, justificación documental de la entrega del producto, en la que conste la fecha de entrega y la falta de conformidad que origina el ejercicio del derecho.

Del mismo modo, junto con el producto reparado o sustituido, el vendedor entregará al

consumidor o usuario justificación documental de la entrega en la que conste la fecha de ésta y, en su caso, la reparación efectuada».

Artículo 4. Modificación de la Ley 7/1996, de 15 de enero, de Ordenación del Comercio Minorista.

Se modifican los artículos 18, 22, 23 y 32 de la Ley 7/1996, de 15 de enero, de Ordenación del Comercio Minorista, en el sentido siguiente:

Uno. Se modifica el artículo 18, adicionándole un nuevo apartado, el 3, del siguiente tenor:

«3. La utilización de las denominaciones antes señaladas que no se ajuste a la regulación respectivamente establecida para cada una de las actividades de promoción de ventas en esta Ley, se reputará desleal cuando concurran las circunstancias previstas en el artículo 5 de la Ley de Competencia Desleal».

Dos. Se modifica el artículo 22 que quedará redactado en los siguientes términos:

«Artículo 22. Venta multinivel.

1. La venta multinivel constituye una forma especial de comercio en la que un fabricante o un comerciante mayorista vende sus bienes o servicios a través de una red de comerciantes y/o agentes distribuidores independientes, pero coordinados dentro de una misma red comercial y cuyos beneficios económicos se obtienen mediante un único margen sobre el precio de venta al público, que se distribuye mediante la percepción de porcentajes variables sobre el total de la facturación generada por el conjunto de los vendedores integrados en la red comercial, y proporcionalmente al volumen de negocio que cada componente haya creado. A efectos de lo dispuesto en este artículo, los comerciantes y los agentes distribuidores independientes se considerarán en todo caso empresarios a los efectos previstos en el Texto Refundido de la Ley General para la Defensa de los Consumidores y Usuarios y otras leyes complementarias.

2. Queda prohibido organizar la comercialización de bienes y servicios cuando:

a) Constituya un acto desleal con los consumidores conforme a lo previsto en el artículo 26 de la Ley 3/1991, de 10 de enero, de Competencia Desleal.

b) No se garantice adecuadamente que los distribuidores cuenten con la oportuna contratación laboral o cumplan con los requisitos que vienen exigidos legalmente para el desarrollo de una actividad comercial.

c) Exista la obligación de realizar una compra mínima de los productos distribuidos por parte de los nuevos vendedores, sin pacto de recompra en las mismas condiciones.

4. En ningún caso el fabricante o mayorista titular de la red podrá condicionar el acceso a la misma al abono de una cuota o canon de entrada que no sea equivalente a los productos y material promocional, informativo o formativo entregados a un precio similar al de otros homólogos existentes en el mercado y que no podrán superar la cantidad que se determine reglamentariamente.

En los supuestos en que exista un pacto de recompra, los productos se tendrán que admitir a devolución siempre que su estado no impida claramente su posterior comercialización».

Tres. Se modifica el artículo 23 que quedará redactado en la siguiente forma:

«Artículo 23. Prohibición de ventas en pirámide.

Son prácticas de venta piramidal las previstas en el artículo 24 de la Ley 3/1991, de 10 de enero, de Competencia Desleal, siendo nulas de pleno derecho las condiciones contractuales contrarias a lo dispuesto en dicho precepto».

Cuatro. Se modifica el título del capítulo VI del título II, y el artículo 32 que pasan a tener la siguiente redacción:

«CAPÍTULO VI
Ventas con obsequio o prima

Artículo 32. Concepto.

1. Son ventas con obsequio aquellas que con finalidad de promover las ventas ofertan, ya sea en forma automática, o bien, mediante la participación en un sorteo o concurso, un premio, cualquiera que sea la naturaleza de éste.

Son ventas con prima aquellas que ofrezcan cualquier incentivo o ventaja vinculado a la adquisición de un bien o servicio.

2. Cuando el incentivo consista en un sorteo, lo dispuesto en esta Ley será aplicable sin perjuicio de lo establecido en la legislación sectorial correspondiente.

3. Las ventas con obsequio o prima se reputan desleales en los supuestos previstos en la Ley de Competencia Desleal».

Jurisprudencia.

– AP Islas Baleares (Sección 5ª) Sentencia de 18 febrero 2011.

Disposición Adicional única.

A efectos de esta Ley se tendrán en cuenta los derechos de las personas con discapacidad, de conformidad con la Convención sobre los derechos de las personas con discapacidad, hecha en Nueva York el 13 de diciembre de 2006.

Disposición Transitoria única.

El empresario o profesional que realice propuestas comerciales por teléfono, fax, correo electrónico u otros medios de comunicación a distancia, tendrá de plazo dos meses, desde la entrada en vigor de la presente Ley, para tener en funcionamiento los sistemas oportunos que debe utilizar, según el apartado 2 del artículo 29, que le permitan al consumidor dejar constancia de su oposición a seguir recibiendo propuestas comerciales de dicho empresario o profesional.

Disposición Derogatoria única. Derogación normativa.

1. Se derogan las siguientes disposiciones:

a) El título IV y la disposición adicional de la Ley 34/1988, de 11 de noviembre, General de Publicidad.

b) El artículo 59.2 del Reglamento de la Ley de Objetos Fabricados con Metales Preciosos, aprobado por Real Decreto 197/1988, de 22 de febrero.

c) El artículo 8.1 y 2 del Real Decreto 58/1988, de 29 de enero, sobre protección de los derechos del consumidor en el servicio de reparación de aparatos de uso doméstico.

d) El artículo 12.1 del Real Decreto 1457/1986, de 10 de enero, por el que se regulan la actividad industrial y la prestación de servicios en los talleres de reparación de vehículos automóviles, de sus equipos y componentes.

e) El artículo 4 del Real Decreto 1453/1987, de 27 de noviembre, por el que se aprueba el reglamento regulador de los servicios de limpieza, conservación y teñido de productos textiles, cueros, pieles y sintéticos.

2. Asimismo quedan derogadas cuantas disposiciones de igual o inferior rango se opongan a lo dispuesto en esta Ley.

Disposición Final primera. Modificación de la Ley 1/2000, de 7 de enero, de Enjuiciamiento Civil.

Se introduce un nuevo párrafo en el apartado 1 del artículo 15 con la siguiente redacción:

«El Ministerio Fiscal será parte en estos procesos cuando el interés social lo justifique. El tribunal que conozca de alguno de estos procesos comunicará su iniciación al Ministerio Fiscal para que valore la posibilidad de su personación».

Disposición Final segunda. Título competencial.

1. Los artículos primero, tercero, apartado siete, y cuarto constituyen legislación mercantil, legislación procesal y bases de las obligaciones contractuales dictados por el Estado en virtud del artículo 149.1.6ª y 8ª de la Constitución.

2. El artículo segundo, constituye legislación mercantil dictado por el Estado en virtud del artículo 149.1.6ª de la Constitución.

3. El artículo tercero, apartados uno, dos, tres y cuatro, tiene carácter básico y se dicta al amparo de las competencias del Estado sobre bases y coordinación de la planificación general de la actividad económica del artículo 149.1.13ª de la Constitución.

4. El artículo tercero, apartados cinco y seis, se dicta al amparo de las competencias del Estado para la regulación de las condiciones básicas que garanticen la igualdad de todos los españoles en el ejercicio de los derechos y en el cumplimiento de los deberes constitucionales del artículo 149.1.1ª de la Constitución y al amparo de las competencias del Estado sobre bases y coordinación de la planificación general de la actividad económica del artículo 149.1.13ª de la Constitución.

Bibliografía.

– Las prácticas comerciales con los consumidores, el nuevo escenario creado por la Ley 29/2009, de 30 de diciembre. José Manuel Busto Lago, Natalia Álvarez Lata y Fernando Peña López.

Disposición Final tercera. Incorporación del derecho de la Unión Europea.

Esta Ley incorpora al ordenamiento jurídico interno la Directiva 2005/29/CE del Parlamento Europeo y del Consejo, de 11 de mayo de 2005, relativa a las prácticas comerciales desleales de las empresas en sus relaciones con los consumidores en el mercado interior, que modifica la Directiva 84/450/CEE del Consejo, las Directivas 97/7/CE, 98/27/CE y 2002/65/CE del Parlamento Europeo y del Consejo y el Reglamento (CE) núm. 2006/2004 del Parlamento Europeo y del Consejo.

Igualmente, se incorpora en esta Ley la Directiva 2006/114/CE del Parlamento Europeo y del Consejo, de 12 de diciembre de 2006, sobre publicidad engañosa y publicidad comparativa.

Disposición Final cuarta. Cumplimiento.

Las Administraciones públicas competentes que, en el ejercicio de sus competencias, incumplieran lo dispuesto en esta Ley o en el derecho comunitario afectado, dando lugar a que el Reino de España sea sancionado por las instituciones europeas asumirán, en la parte que les sea imputable, las responsabilidades que de tal incumplimiento se hubieran derivado. En el procedimiento de imputación de responsabilidad que se tramite se garantizará, en todo caso, la audiencia de la Administración afectada, pudiendo compensarse el importe que se determine con cargo a las transferencias financieras que la misma reciba.

Disposición Final quinta. Entrada en vigor.

Esta Ley entrará en vigor el día siguiente al de su publicación en el «Boletín Oficial del Estado».

§ 27.6 LEY 3/1991, DE 10 ENERO. COMPETENCIA DESLEAL

(BOE núm. 10, de 11 enero [RCL 1991, 71])

🕮 *Bibliografía.*

– Nuevas relaciones entre la Ley de Marcas y la Ley de Competencia Desleal.
Rafael García Pérez
Aranzadi Civil-Mercantil núm. 1/2012.
– El plazo de prescripción en el derecho de marcas y la reciente doctrina jurisprudencial.
Tatiana Arroyo Vendrell
Aranzadi Civil-Mercantil núm. 10/2012.
– Prácticas comerciales encubiertas.
Nerea Iraculis Arregui
Aranzadi Civil-Mercantil núm. 8/2011.
– La disposición adicional segunda bis de la Ley Concursal y sus efectos en los concursos de los clubes de fútbol.
José Moya Yoldi
Revista Aranzadi Doctrinal núm. 8/2011.
– Comentario a la Sentencia de 16 de noviembre de 2010 (RJ 2010, 8877).
Albert Lamarca Marqués
Cuadernos Civitas de Jurisprudencia Civil núm. 87/2011.
– El ilícito concurrencial por denigración tras la reforma del régimen legal de la competencia desleal y de la publicidad.
Rafael Lara González
Aranzadi Civil-Mercantil núm. 3/2011.
– Comentario a la Sentencia de 18 de octubre de 2010 (RJ 2010, 7462).
Lorena Sales Pallarés
Cuadernos Civitas de Jurisprudencia Civil núm. 86/2011.
– Comentario a la Sentencia de 22 de noviembre de 2010 (RJ 2011, 561).
Nerea Iraculis Arregui
Cuadernos Civitas de Jurisprudencia Civil núm. 86/2011.
– La infracción contractual como conducta desleal.
Mª Victoria Petit Lavall
Aranzadi Civil-Mercantil núm. 11/2011.
– Tengo una pregunta para usted: ¿cómo se protegen los formatos televisivos?
Alicia Sigüenza Flórez
Revista Jurídica del Deporte núm. 31/2011 1.
– Sentencia de 4 de marzo de 2010 (RJ 2010, 1454).
Nerea Iráculis Arregui
Cuadernos Civitas de Jurisprudencia Civil núm. 85/2011.
– Sentencia del Tribunal Supremo de 15 de marzo de 2010 (RJ 2010, 2347).
Mª del Carmen González Carrasco
Cuadernos Civitas de Jurisprudencia Civil núm. 85/2011.
– STS de 12 de Julio de 2010 (RJ 2010, 3906).
José Antonio Rodríguez Miguez
Alberto José Pardo Silva
Cuadernos Civitas de Jurisprudencia Civil núm. 85/2011.
– ¡Competencia desleal a ritmo de salsa!
Carlos González González
Revista Aranzadi Doctrinal núm. 9/2011.
– Sentencia de 21 de enero de 2010 (RJ 2010, 1275).
Pablo Amat Llombart
Cuadernos Civitas de Jurisprudencia Civil núm. 85/2011.
– Contrato de abanderamiento y nulidad por infracción del Derecho de la Competencia.
Jaume Martí Miravalls
Revista de Derecho Mercantil núm. 279/2011.
– Las obligaciones de información tras la Ley 17/2009 de libre acceso a las actividades de servicios.
Javier Avilés García
Revista Aranzadi Doctrinal núm. 7/2010.
– Deducibilidad fiscal de gastos en el ambito del marketing multinivel.
Raúl C. Cancio Fernández
Quincena Fiscal Aranzadi núm. 18/2010.
– La reforma del Derecho Español en materia de competencia desleal, protección de los consumidores y comercio minorista por la Ley 29/2009.

Elena Leiñena Mendizabal
Nerea Iraculis Arregui
Aranzadi Civil-Mercantil núm. 6/2010.
– Comentario a la sentencia de 20 de enero de 2010 (RJ 2010, 159).
María Isabel Candelario Macias
Cuadernos Civitas de Jurisprudencia Civil núm. 84/2010.
– El concepto de «fabricante» a los fines de la tutela brindada por el derecho sui generis sobre bases de datos: análisis de la sentencia núm. 429/2009, de la Audiencia Provincial de Barcelona, sec. 15ª, de 17 de diciembre de 2009.
Enric Bataller Ruiz
Revista Aranzadi de Derecho y Nuevas Tecnologías núm. 24/2010.
– Acciones en materia de prácticas desleales y códigos de conducta en relación con los consumidores y usuarios.
Jorge Guillermo Pipaón Pulido
Actualidad Jurídica Aranzadi núm. 799/2010.
– Las apuestas deportivas en el cada día más cercano escenario de una nueva regulación para el juego y el deporte profesional. Las apuestas deportivas en internet una realidad económica cada vez más pujante que sigue esperando una regulación a nivel nacional. Novedades.
Rafael Andrés Álvez
Revista Jurídica del Deporte núm. 30/2010 3.
– Publicidad comercial y contrato con consumidores. Conexiones funcionales y normativas: sustantivación obligacional e integración contractual de las ofertas promocionales y publicitarias.
Juan Ignacio Font Galán
Revista de Derecho Patrimonial núm. 25/2010 2 núm. 26/2011 1.
– ¿Cúando constituye un ilícito competencial el trasvase de trabajadores de una empresa a otra?
Carlos González González
Revista Aranzadi Doctrinal núm. 9/2010.
– Comentario a la Sentencia de 10 de febrero de 2009 (RJ 2009, 1480).
Luis Alberto Marco Alcalá
Cuadernos Civitas de Jurisprudencia Civil núm. 82/2010.
– Comentario a la Sentencia de 20 de mayo de 2008 (RJ 2008, 3158).
Javier Framiñán Santas
Cuadernos Civitas de Jurisprudencia Civil núm. 80/2009.
– Intrusismo, Abogacía y Competencia Desleal.
Juan Manuel Rozas Bravo
Revista Aranzadi Doctrinal núm. 8/2009.
– Los sistemas de autorregulación en materia de comercio electrónico: limitaciones derivadas de la normativa de competencia desleal.
David López Jiménez
Revista Aranzadi Doctrinal núm. 2/2009.
– La inducción a la terminación regular de un contrato como ilícito concurrencial.
Jorge Hernández Burriel
Revista Aranzadi Doctrinal núm. 4/2009.
– Comentario a la Sentencia de 23 de mayo de 2007 (RJ 2007, 3603).
María del Mar Maroño Gargallo
Cuadernos Civitas de Jurisprudencia Civil núm. 76/2008.
– La publicidad ilícita y el estudio de la Directiva 2005/29/CE sobre prácticas comerciales desleales.
Elena Leiñena Mendizábal
Nerea Irákulis Arregi
Aranzadi Civil-Mercantil núm. 12/2007.
– Publicidad comparativa y prácticas denigrantes.
Enrique Rubio Torrano
Aranzadi Civil-Mercantil núm. 7/2006 - 8/2006.
– Las acciones colectivas de grupo.
Joaquín Silguero Estagnan
Aranzadi Civil-Mercantil núm. 22/2003.
– Aranzadi vs. El Derecho. Las deficiencias del sistema de protección de los Derechos de Propiedad Incorporal.
Ángel Carrasco Perera
Actualidad Jurídica Aranzadi núm. 627.
– Competencia Desleal.
Javier Moscoso del Prado
Actualidad Jurídica Aranzadi núm. 627.
– El pacto de "cuota litis" en el proceso laboral.
José Tárraga Poveda
Aranzadi Social núm. 9/2003.
– La aplicación de la cláusula general prohibitiva de actos de competencia desleal a los actos de obstaculización.
Aurea Suñol Lucea
Aranzadi Civil-Mercantil núm. 10/2003.
– La llamada acción individual de responsabilidad contra los administradores sociales.
Jesús Alfaro Aguila-Real
Revista de Sociedades núm. 18/2002 1.
– La competencia entre la sociedad y sus directivos.
Juan Sánchez-Calero Guilarte

Revista de Sociedades núm. 18/2002 1.
– Tutela cautelar efectiva en la nueva LECiv.
Manuel Angel De las Heras García
Aranzadi Social núm. 10/2001.
– ¿Acciones de clase en el proceso civil?
Ángel Carrasco Perera
Mª del Carmen González Carrasco
Aranzadi Civil-Mercantil núm. 3/2001.
– Notas sobre la publicidad engañosa y su tratamiento jurisprudencial.
Mercedes Curto Polo
Aranzadi Civil-Mercantil núm. 17/2000.
– El incumplimiento del deber de no concurrencia como justa causa de despido disciplinario.
Ángel Luis De Val Tena
Aranzadi Social núm. 18/2000 paraf. 69.
– Consideración sobre la venta a pérdida en el ordenamiento jurídico español.
Carlos Romero Rey
Actualidad Jurídica Aranzadi núm. 416.
– La cláusula general de la ley de competencia desleal.
Adolfo Fernández Oubiña
Consell Obert núm. 130.
– La vulnerabilidad de las bases de datos jurídicas.
Javier Rivas
Actualidad Jurídica Aranzadi núm. 377.
– La protección de los derechos de los consumidores a partir de la Ley General de la Defensa de los Consumidores y Usuarios, la Ley de Condiciones Generales de la Contratación y el Proyecto de Ley de Enjuiciamiento Civil.
Faustino Cordón Moreno
Aranzadi Civil-Mercantil vol. II.
– Competencia territorial en la Ley de Competencia desleal.
Miguel Ángel Botija Beltrán
Poder Judicial núm. 51 Tercera Época.
– Algunas ideas sobre los dos primeros apartados del artículo 11 de la Ley de Competencia Desleal.
José Ramón Ferrándiz Gabriel
Poder Judicial núm. 49.
– Notas acerca de la posibilidad de fijar en convenio colectivo la abstención de la actividad competitiva postcontractual de los trabajadores de telefónica.
Pilar Charro Baena
Aranzadi Social vol. III paraf. 45.
– La competencia desleal del trabajador y el perjuicio empresarial.
Antonio V. Sempere Navarro
Aranzadi Social vol. I paraf. 21.
– La relación de competencia en la Ley de Competencia Desleal.
A. Wirth
Revista General de Derecho núm. 595.
– Las diligencias para la comprobación de hechos en la Ley de Competencia Desleal.
J. Valle
Revista General de Derecho núm. 595.
– Otra opinión sobre la Ley de Competencia Desleal.
Francisco Vicent Chuliá
Revista General de Derecho núms. 589-590.
– Algunas cuestiones básicas acerca de la marca renombrada.
José Massaguer Fuentes
Aranzadi Civil-Mercantil vol. III.
– Reflexiones en torno a las normas procesales de la nueva Ley 3/1991, de 10 de enero, de Competencia Desleal.
Silvia Baraona Vilar
Revista General de Derecho núms. 562-563.
– Acciones derivadas de la competencia desleal.
Sol Bacharach de Varela
Revista General de Derecho núms. 562-563.
– Los actos de imitación en la Ley de Competencia Desleal de 10 de enero de 1991. Especial referencia a la relación entre los derechos de propiedad industrial y la competencia desleal.
Manuel Lobato García-Miján
Revista General de Derecho núms. 562-563.
– Comentario al art. 4 de la LCD. Cláusula general.
Alberto Bercovitz Rodríguez-Cano
Grandes Tratados.
– Comentario al art. 8 de la LCD. Prácticas agresivas.
Alicia Arroyo Aparicio
Grandes Tratados.
– Comentario al art. 16 del LCD. Discriminación y Dependencia Económica.
José Bellido
Grandes Tratados.

– Comentario al art. 24 de la LCD. Prácticas de venta piramidal.
Mario Varea Sanz
Grandes Tratados.
– Las prácticas comerciales con los consumidores, el nuevo escenario creado por la Ley 29/2009, de 30 de diciembre.
José Manuel Busto Lago
Natalia Álvarez Lata
Fernando Peña López
Grandes Tratados.
– Tratamiento jurídico.
Pedro A. De Miguel Asensio
Estudios y Comentarios Legislativos (Civitas).
– Comentario a la Ley de Competencia Desleal.
José Massaguer Fuentes
Estudios y Comentarios Legislativos.
– Acciones de cesación, retracción y declarativa.
Silvia Barona Vilar
Grandes Tratados.
– Comentario al art. 1 de la LM.
Alberto Bercovitz Rodríguez-Cano
Grandes Tratados.
– Comentario al art. 37 de la LM.
Eduardo Galán Corona
Grandes Tratados.
– Comentario al art. 45 de la LM.
Raúl Bercovitz Álvarez
Grandes Tratados.
– Comentario al art. 18.4 de la TRLGDCU.
Natalia Álvarez Lata
Grandes Tratados.
– Comentario al art. 11 de la LECiv Legitimación para la defensa de derechos e intereses de consumidores y usuarios.
Pablo Gutiérrez de Cabiedes e Hidalgo de Caviedes
Grandes Tratados.
– Comentario al art. 52 de la LECiv Competencia territorial en casos especiales.
Julio Muerza Esparza
Grandes Tratados.
– Comentario al art. 3 de la LCD. Ámbito subjetivo.
Alberto Bercovitz Rodríguez-Cano
Grandes Tratados.
– Comentario al art. 7 de la LCD. Omisiones engañosas.
Ignacio Moralejo Menéndez
Grandes Tratados.
– Comentario al art. 11 de la LCD. Actos de imitación.
Eva Mª Domínguez Pérez
Grandes Tratados.
– Comentario al art. 14 de la LCD. Inducción a la infracción contractual.
Eva Mª Domínguez Pérez
Grandes Tratados.
– Comentario al art. 22 de la LCD. Prácticas señuelo y prácticas promocionales engañosas.
María Inmaculada Sánchez Barrios
Grandes Tratados.
– El control de contenido de las cláusulas predispuestas por el empresario y no negociadas en los contratos de consumo: las cláusulas abusivas.
José Manuel Busto Lago
Natalia Álvarez Lata
Fernando Peña López
Grandes Tratados.
– Tipología.
Pedro A. De Miguel Asensio
Estudios y Comentarios Legislativos (Civitas).
– Comentario al art. 36 de la LM.
Pilar Martín Aresti
Grandes Tratados.
– Publicidad ilícita.
Juan Manuel Fernández López
Estudios y Comentarios Legislativos (Civitas).
– Comentario al art. 2 de la LCD. Ámbito objetivo.
Alberto Bercovitz Rodríguez-Cano
Grandes Tratados.
– Comentario al art. 6 de la LCD. Actos de confusión.
Mercedes Curto Polo

Grandes Tratados.
– Comentario al art. 10 de la LCD. Actos de comparación.
Mª del Mar Gómez Lozano
Grandes Tratados.
– Comentario al art. 13 de la LCD. Violación de secretos.
Eduardo Galán Corona
Grandes Tratados.
– Comentario al art. 18 de la LCD. Publicidad ilícita.
Ignacio Quintana Carlo
Grandes Tratados.
– Comentario al art. 32 de la LCD. Acciones.
José Antonio Vega Vega
Grandes Tratados.
– La fijación del precio.
José Manuel Busto Lago
Natalia Álvarez Lata
Fernando Peña López
Grandes Tratados.
– Proveedores de acceso y realización de copias temporales.
Pedro A. De Miguel Asensio
Estudios y Comentarios Legislativos (Civitas).
– Invenciones, patentes y know-how.
Pedro A. De Miguel Asensio
Estudios y Comentarios Legislativos (Civitas).
– La Ley 3/1991 (RCL 1991, 71) de competencia desleal.
Juan José Otamendi Rodríguez-Bethencourt
– Comentarios a la Ley de competencia desleal.
Juan José Otamendi Rodríguez-Bethencourt
Técnica.
– Comentario al art. 34 de la LM.
Eduardo Galán Corona
Grandes Tratados.
– Supuestos de competencia desleal de la Ley 3/1991.
Juan Manuel Fernández López
Estudios y Comentarios Legislativos (Civitas).
– Comentario al art. 5 de la LCD. Actos de engaño.
José Antonio García-Cruces González
Grandes Tratados.
– Comentario al art. 9 de la LCD. Actos de denigración.
Alfredo Ávila de la Torre
Grandes Tratados.
– Comentario al art. 12 de la LCD. Explotación de la reputación ajena.
Alicia Arroyo Aparicio
Grandes Tratados.
– Comentario al art. 17 de la LCD. Venta a pérdida.
Enrique Villa Vega
Grandes Tratados.
– Comentario al art. 29 de la LCD. Prácticas agresivas por acoso.
Mercedes Zubiri de Salinas
Grandes Tratados.
– La venta con obsequio o prima.
José Manuel Busto Lago
Natalia Álvarez Lata
Fernando Peña López
Grandes Tratados.
– Acciones y remedios frente a las prácticas desleales y otras formas de publicidad ilícita.
José Manuel Busto Lago
Natalia Álvarez Lata
Fernando Peña López
Grandes Tratados.
– Delitos relativos al mercado y a los consumidores.
Carlos Suárez-Mira Rodríguez
Ángel JUdel Prieto
José Ramón Piñol Rodríguez
Tratados y Manuales (Civitas).

PREÁMBULO

I

La competencia desleal, aun constituyendo una pieza legislativa de importancia capital dentro del sistema del Derecho mercantil, ha sido un sector del que tradicionalmente ha estado ausente el

legislador. Esta circunstancia, parcialmente remediada por la reciente aprobación de las Leyes 32/1988, de 10 de noviembre, de Marcas, y 34/1988, de 11 de noviembre, General de Publicidad, había propiciado la formación de una disciplina discontinua y fragmentaria que muy pronto habría de relevarse obsoleta y de quedar, en la realidad de los hechos, desprovista de fuerza. En efecto, las normas que tradicionalmente han nutrido dicha disciplina se encontraban dispersas en leyes de distinta edad y procedencia: contemplaban únicamente aspectos parciales (y a menudo meramente marginales) de esa vasta realidad que es la competencia desleal; respondían a modelos de regulación desfasados, que en la actualidad –según ha mostrado nuestra más reciente y atenta doctrina– carecen de parangón en el Derecho comparado e incluso de anclaje en la evolución general del propio; y, en fin, eran normas que ni siquiera dentro de sus limitaciones podían considerarse eficaces, debido a la escasa calidad y flexibilidad de su aparato sancionador. El régimen de la competencia desleal se había convertido así en un escenario normativo languideciente, al amparo del cual pudieron proliferar prácticas concurrenciales incorrectas, que en no pocas ocasiones han ocasionado un grave deterioro de nuestro tráfico mercantil.

II

La presente Ley, completando y, en ocasiones, refundiendo los esfuerzos de la racionalización sectoriales iniciados por las ya recordadas leyes de Marcas y Publicidad, aspira a poner término a la tradicional situación de incertidumbre y desamparo que ha vivido el sector, creando un marco jurídico cierto y efectivo, que sea capaz de dar cauce a la cada vez más enérgica y sofisticada lucha concurrencial. Varias circunstancias hacían inexcusable esta iniciativa.

La primera viene dada por la creciente demanda social que al respecto se ha dejado sentir en los últimos tiempos. La apertura de nuevos mercados, la emancipación de nuestra vida mercantil de vínculos corporativos y proteccionistas y una mayor sensibilidad de nuestros hombres de empresa hacia la innovación de las estrategias comerciales han abierto nuevas perspectivas a nuestra economía, pero al propio tiempo han puesto de manifiesto el peligro de que la libre iniciativa empresarial sea objeto de abusos, que con frecuencia se revelan gravemente nocivos para el conjunto de los intereses que confluyen en el sector: El interés privado de los empresarios, el interés colectivo de los consumidores y el propio interés público del Estado al mantenimiento de un orden concurrencial debidamente saneado.

La Ley responde, en segundo lugar, a la necesidad de homologar, en el plano internacional, nuestro ordenamiento concurrencial. España ha omitido esta equiparación en ocasiones anteriores. Pero en el momento presente, esa situación ya no podía prolongarse por más tiempo sin grave inconveniente. El ingreso en la Comunidad Económica Europea exigía, en efecto, la introducción en el entramado de nuestro Derecho mercantil y económico de una disciplina de la competencia desleal que estableciese condiciones concurrenciales similares a las que reinan o imperan en el conjunto de los demás Estados miembros. Desde esta perspectiva, la presente Ley se propone dar un paso más en la dirección iniciada por la reciente Ley de Marcas, por medio de la cual se ha tratado de materializar el compromiso contraído en los artículos 10 bis y 10 ter del Convenio de La Unión de París.

Obedece la Ley, finalmente, a la necesidad de adecuar el ordenamiento concurrencial a los valores que han cuajado en nuestra constitución económica. La Constitución Española de 1978 hace gravitar nuestro sistema económico sobre el principio de libertad de empresa y, consiguientemente, en el plano institucional, sobre el principio de libertad de competencia. De ello se deriva, para el legislador ordinario, la obligación de establecer los mecanismos precisos para impedir que tal principio pueda verse falseado por prácticas desleales, susceptibles, eventualmente, de perturbar el funcionamiento concurrencial del mercado. Esta exigencia constitucional se complementa y refuerza por la derivada del principio de protección del consumidor, en su calidad de parte débil de las relaciones típicas de mercado, acogido por el artículo 51 del texto constitucional. Esta nueva vertiente del problema, en general desconocida por nuestro Derecho tradicional de la competencia desleal, ha constituido un estímulo adicional de la máxima importancia para la emanación de la nueva legislación.

III

Las circunstancias antes señaladas, al tiempo que ponen de manifiesto la oportunidad de la Ley, dan razón de los criterios y objetivos que han presidido su elaboración; a saber: Generalidad, modernidad e institucionalidad. El propósito que ha guiado al legislador ha sido, en efecto, el de elaborar una Ley general, capaz de satisfacer la heterogénea demanda social que registra el sector desde la perspectiva unitaria del fenómeno concurrencial; una Ley moderna, inspirada en los modelos de regulación más avanzados y susceptible de situar a nuestro ordenamiento de la competencia en la órbita del Derecho europeo del momento; una ley, en fin, de corte institucional, apta para garantizar

o asegurar una ordenación del juego competitivo acorde con la escala de valores e intereses que ha cristalizado en nuestra constitución económica.

El resultado no podía ser otro que una profunda renovación de nuestro vigente Derecho de la competencia desleal. Dicha renovación se advierte, cuando menos, en el triple plano de la orientación, de la configuración y de la realización de la disciplina.

1. Por lo que se refiere al principio de los planos mencionados, la Ley introduce un cambio radical en la concepción tradicional del Derecho de la competencia desleal. Este deja de concebirse como un ordenamiento primariamente dirigido a resolver los conflictos entre los competidores, para convertirse en un instrumento de ordenación y control de las conductas en el mercado. La institución de la competencia pasa a ser así el objeto directo de protección. Significativo a este respecto es, entre otros muchos, el artículo 1. También, y muy especialmente, el artículo 5 en el que, implícitamente al menos, se consagra la noción de abuso de la competencia. Esta nueva orientación de la disciplina trae consigo una apertura de la misma hacia la tutela de intereses que tradicionalmente habían escapado a la atención del legislador mercantil. La nueva Ley, en efecto, se hace portadora no sólo de los intereses privados de los empresarios en conflicto, sino también de los intereses colectivos del consumo. Esta ampliación y reordenación de los intereses protegidos está presente a lo largo de todos los preceptos de la Ley. Particularmente ilustrativo resulta el artículo 19, que atribuye legitimación activa para el ejercicio de las acciones derivadas de la competencia desleal a los consumidores (individual y colectivamente considerados).

2. En lo que atañe a la configuración sustantiva de la disciplina, las novedades no son menos importantes. A este respecto resultan especialmente destacables los dos primeros capítulos de la Ley, en los que, respectivamente, se incardinan la parte general y la parte especial de la disciplina.

En el Capítulo I, y específicamente en los artículos 2 y 3, se establecen los elementos generales del ilícito concurrencial (aplicables a todos los supuestos concretos tipificados en el Capítulo II, excepción hecha del previsto en el artículo 13, relativo a la violación de secretos industriales). A la hora de perfilar tales elementos o presupuestos de aplicación de la disciplina se ha seguido, por imperativo de la orientación institucional y social de la Ley, un criterio marcadamente restrictivo. Para que exista acto de competencia desleal basta, en efecto, con que se cumplan las dos condiciones previstas en el párrafo primero del artículo 2: Que el acto se «realice en el mercado» (es decir, que se trate de un acto dotado de trascendencia externa) y que se lleve a cabo con «fines concurrenciales» (es decir, que el acto –según se desprende del párrafo segundo del citado artículo– tenga por finalidad «promover o asegurar la difusión en el mercado de las prestaciones propias o de un tercero»). Si dichas circunstancias concurren, el acto podrá ser perseguido en el marco de la nueva Ley. No es necesaria ninguna otra condición ulterior; y concretamente –según se encarga de precisar el artículo 3– no es necesario que los sujetos –agente y paciente– del acto sean empresarios (la Ley también resulta aplicable a otros sectores del mercado: artesanía, agricultura, profesiones liberales, etc.), ni se exige tampoco que entre ellos medie una relación de competencia. En este punto, y por exigencia de sus propios puntos de partida, la Ley ha incorporado las orientaciones más avanzadas del Derecho comparado, desvinculando la persecución del acto del tradicional requisito de la relación de competencia, que sólo tiene acomodo en el seno de una concepción profesional y corporativa de la disciplina.

Las disposiciones generales del Capítulo I se cierran con una norma unilateral de Derecho internacional privado que establece un criterio de conexión –el mercado afectado por el acto de competencia desleal– en plena armonía con la inspiración institucional de la Ley.

El núcleo dispositivo de la Ley se halla ubicado en el Capítulo II, donde se tipifican las conductas desleales. El capítulo se abre con una generosa cláusula general de la que en buena medida va a depender –como muestra la experiencia del Derecho comparado– el éxito de la Ley y la efectiva represión de la siempre cambiante fenomenología de la competencia desleal. El aspecto tal vez más significativo de la cláusula general radica en los criterios seleccionados para evaluar la deslealtad del acto. Se ha optado por establecer un criterio de obrar, como es la «buena fe», de alcance general, con lo cual, implícitamente, se han rechazado los más tradicionales («corrección profesional», «usos honestos en materia comercial e industrial», etc.), todos ellos sectoriales y de inequívoco sabor corporativo.

Pero la amplitud de la cláusula general no ha sido óbice para una igualmente generosa tipificación de los actos concretos de competencia desleal, con la cual se aspira a dotar de mayor certeza a la disciplina. El catálogo incluye, junto a las más tradicionales prácticas de confusión (artículo 6), denigración (artículo 9) y explotación de la reputación ajena (artículo 12), los supuestos de engaño (artículo 7), de violación de secretos (artículo 13), de inducción a la infracción contractual (artículo 14) y otros que sólo han cobrado un perfil nítido y riguroso en la evolución europea de las últimas décadas, tales como la venta con primas y obsequios (artículo 8), la violación de normas (artículo

15), la discriminación (artículo 16) y la venta a pérdida (artículo 17). De acuerdo con la finalidad de la Ley, que en definitiva se cifra en el mantenimiento de mercados altamente transparentes y competitivos, la redacción de los preceptos anteriormente citados ha estado presidida por la permanente preocupación de evitar que prácticas concurrenciales incómodas para los competidores puedan ser calificadas, simplemente por ello, de desleales. En este sentido, se ha tratado de hacer tipificaciones muy restrictivas, que en algunas ocasiones, más que dirigirse a incriminar una determinada práctica, tienden a liberalizarla o por lo menos a zanjar posibles dudas acerca de su deslealtad. Significativos a este respecto son los artículos 10 y 11, relativos a la publicidad comparativa y a los actos de imitación e incluso los ya citados artículos 16 y 17 en materia de discriminación y venta a pérdida.

3. La Ley se esfuerza, finalmente, por establecer mecanismos sustantivos y procesales suficientemente eficaces para una adecuada realización de la disciplina. Al respecto resultan relevantes los Capítulos III y IV. En el primero de ellos se regulan con detalle las acciones derivadas del acto de competencia desleal. Los extremos más significativos se hallan contemplados por los artículos 18 y 19. El artículo 18 realiza un censo completo de tales acciones (declarativa, de cesación, de remoción, de rectificación, de resarcimiento de daños y perjuicios y de enriquecimiento injusto), poniendo a disposición de los interesados un amplio abanico de posibilidades para una eficaz persecución del ilícito concurrencial. El artículo 19 disciplina en términos muy avanzados la legitimación activa para el ejercicio de las acciones anteriormente mencionadas. La novedad reside en la previsión, junto a la tradicional legitimación privada (que se amplía al consumidor perjudicado), de una legitimación colectiva (atribuida a las asociaciones profesionales y de consumidores). De este modo se pretende armonizar este sector de la normativa con la orientación general de la Ley y al mismo tiempo multiplicar la probabilidad de que las conductas incorrectas no queden sin sanción.

El Capítulo IV alberga algunas especialidades procesales que se ha creído oportuno introducir al objeto de conseguir, sin merma de las debidas garantías, un mayor rigor, y una mayor eficacia y celeridad en las causas de competencia desleal. Desde esta perspectiva resultan particularmente elocuentes los artículos 24 y 25. El primero de ellos prevé un generoso catálogo de diligencias preliminares, encaminado a facilitar al posible demandante la obtención de la información necesaria para preparar el juicio. La experiencia demuestra que sin instrumentos de este tipo, a través de los cuales se asegure el acceso al ámbito interno de la empresa que presumiblemente ha cometido una práctica desleal, las acciones de competencia desleal se hallan, con frecuencia, condenadas al fracaso. El segundo de los preceptos mencionados, el artículo 25, regula las medidas cautelares, otra de las piezas clave para una eficaz defensa del interesado contra los actos de competencia desleal.

El capítulo –y con él la Ley– se cierra con una disposición inspirada por la Directiva CEE en materia de publicidad engañosa. Se trata del artículo 26, que contempla la posibilidad de que el juez invierta, en beneficio del demandante, la carga de la prueba relativa a la falsedad e inexactitud de las indicaciones o manifestaciones enjuiciadas en una causa de competencia desleal. Ciertamente, la norma se halla ya recogida en la Ley General de Publicidad. No está de más, sin embargo, que se reitere en el ámbito de la legislación general, debido a su más amplia proyección.

IV

Finalmente ha de hacerse una referencia a la oportunidad de la presente Ley desde el punto de vista de la distribución territorial de competencias. La premisa de la que se ha partido es que la «competencia desleal» constituye una materia reservada a la competencia del Estado. Esta es, en efecto, la conclusión a la que se arriba en aplicación del artículo 149, número 1, de la Constitución, tanto en sus apartados 6 y 8 que atribuyen al Estado la competencia exclusiva sobre la «legislación mercantil» y las «bases de las obligaciones contractuales» como, en cierto modo, en su apartado 13, que reserva al Estado las «bases y coordinación de la planificación general de la actividad económica». Este punto de vista se refuerza apelando a la doctrina del Tribunal Constitucional a tenor de la cual el límite implícito de la competencia autonómica ha de situarse en la necesidad de garantizar la «unidad de mercado» en el territorio nacional.

El legislador es consciente, ciertamente, de que la materia de la «competencia desleal» se halla muy próxima a las materias de «comercio interior» y de «tutela del consumidor» respecto de las cuales las Comunidades Autónomas tienen asumidas competencias. Precisamente por ello ha tratado de ser especialmente escrupuloso a la hora de delimitar el objeto y el campo de su regulación. La cuestión es clara con relación al título competencial de «comercio interior», cuyas materias quedan perfectamente excluidas de la presente Ley. Más dudas puede suscitar, a primera vista, el título relativo a la «protección del consumidor». Un examen atento de la normativa aprobada enseguida muestra, sin embargo, que tampoco por este lado se han mezclado o confundido órdenes materiales y competenciales distintas. La Ley, en efecto, disciplina directa e inmediatamente la actividad concurrencial. El hecho de que a la hora de establecer el cauce jurídico de esa actividad haya tenido en

cuenta, muy especialmente por cierto, los intereses de los consumidores no significa que haya invadido terrenos que no son propios de su regulación; significa simplemente que, en el trance de reglamentar los comportamientos de los operadores del mercado, se ha guiado –de acuerdo con los criterios consolidados en la evolución actual del Derecho comparado y por imperativo de la propia Carta Constitucional– por la necesidad de reforzar la posición del consumidor como parte débil de las relaciones típicas del mercado.

⇒ La Ley de Competencia Desleal se ha visto ampliamente modificada por la Ley 29/2009, de 30 de diciembre, que modifica el régimen legal de la competencia desleal y de la publicidad para la mejora de la protección de los consumidores y usuarios, reforma en su mayor parte debida a la necesidad de incorporar la Directiva 2005/29/CE, del Parlamento Europeo y del Consejo, de 11 de mayo de 2005, relativa a las prácticas comerciales desleales de las empresas en sus relaciones con los consumidores en el mercado interior, y la Directiva 2006/114/CE del Parlamento Europeo y del Consejo, de 12 de diciembre de 2006, sobre publicidad engañosa y publicidad comparativa. La incorporación al Derecho español de estas directivas, que lleva a cabo esta Ley, ha comportado una modificación de otras leyes: el Texto Refundido de la Ley General para la Defensa de los Consumidores y Usuarios y otras leyes complementarias, aprobado por el Real Decreto Legislativo 1/2007, de 16 de noviembre, que lleva esta protección al ámbito de la Ley anterior; la Ley 7/1996, de 15 de enero, de Ordenación del Comercio Minorista, y la Ley 34/1988, de 11 de noviembre, General de Publicidad.

CAPÍTULO I

Disposiciones generales

Artículo 1. Finalidad.

✐ Modificado por art. 1.1 de Ley núm. 29/2009, de 30 diciembre.

Esta Ley tiene por objeto la protección de la competencia en interés de todos los que participan en el mercado, y a tal fin establece la prohibición de los actos de competencia desleal, incluida la publicidad ilícita en los términos de la Ley General de Publicidad.

⇒ Título VII Sección I Tratado de Funcionamiento de la Unión Europea. Vid. parágrafo 1.
Reglamento (CE) núm. 139/2004 del Consejo, de 20 de enero de 2004, sobre el control de las concentraciones entre empresas y, sobre todo, en la modernización de la lucha contra las conductas restrictivas de la competencia.
Reglamento (CE) núm. 1/2003 del Consejo, de 16 de diciembre de 2002, relativo a la aplicación de las normas sobre competencia previstas en los artículos 101 y 102 del Tratado de Funcionamiento de la Unión Europea.
Convenio n.º 108 del Consejo de 1981, sobre la protección de las personas en lo relativo al tratamiento automatizado de datos de carácter personal.
Título II Ley 34/1988, de 11 de noviembre, General de Publicidad. Vid. parágrafo 27.1.
Artículo 18 Constitución Española.

⚖ *Jurisprudencia.*

– JMerc Madrid núm. 5 Sentencia núm. 10/2009, de 28 enero 2009.
– TS (Sala de lo Civil, Sección 1ª) Sentencia núm. 427/2008, de 28 mayo 2008.
– AP Murcia (Sección 4ª) Sentencia de 29 octubre 2007.
– AP Valencia (Sección 9ª) Sentencia de 5 octubre 2007.
– JMerc Valencia, núm. 1 Sentencia núm. 110/2007, de 30 abril 2007.
– JMerc Valencia, núm. 1 Sentencia núm. 102/2007, de 12 abril 2007.
– AP Madrid (Sección 12ª) Sentencia de 25 enero 2007.
– AP Valencia (Sección 9ª) Sentencia de 27 septiembre 2006.
– AP Cantabria (Sección 4ª) Sentencia de 17 julio 2006.
– AP Pontevedra (Sección 1ª) Sentencia de 22 febrero 2006.
– AP Madrid (Sección 21ª) Sentencia de 23 noviembre 2005.
– AP Vizcaya (Sección 4ª) Sentencia de 25 mayo 2005.
– AP Las Palmas (Sección 5ª) Sentencia de 29 abril 2005.
– AP Barcelona (Sección 15ª) Sentencia de 6 abril 2005.
– TS (Sala de lo Civil, Sección 1ª) Sentencia núm. 824/2004, de 26 julio 2004.
– AP Girona (Sección 1ª) Sentencia de 12 julio 2004.
– AP Madrid (Sección 10ª) Sentencia de 25 mayo 2004.
– AP Santa Cruz de Tenerife (Sección 4ª) Sentencia de 8 marzo 2004.
– AP Barcelona (Sección 15ª) Sentencia de 26 julio 2003.
– AP Valencia (Sección 7ª) Sentencia de 20 noviembre 2002.

🕮 *Bibliografía.*

– La reforma del Derecho Español en materia de competencia desleal, protección de los consumidores y comercio minorista por la Ley 29/2009. Elena Leiñena Mendizabal.
Nerea Iraculis Arregui.
– Comentario al art. 18 de la LCD. Publicidad ilícita. Ignacio Quintana Carlo.
– Comentario al art. 7 de la LCD. Omisiones engañosas. Ignacio Moralejo Menéndez.
– Comentario al art. 2 de la LCD. Ámbito objetivo. Alberto Bercovitz Rodríguez-Cano.

Artículo 2. Ámbito objetivo.

1. Los comportamientos previstos en esta Ley tendrán la consideración de actos de competencia desleal siempre que se realicen en el mercado y con fines concurrenciales.

2. Se presume la finalidad concurrencial del acto cuando, por las circunstancias en que se realice, se revele objetivamente idóneo para promover o asegurar la difusión en el mercado de las prestaciones propias o de un tercero.

3. La Ley será de aplicación a cualesquiera actos de competencia desleal, realizados antes, durante o después de una operación comercial o contrato, independientemente de que éste llegue a celebrarse o no.

✐ Ap. 3 añadido por art. 1.2 de Ley núm. 29/2009, de 30 diciembre.

⇒ Los artículos 101 y 102 TFUE se aplican a las prácticas empresariales que puedan afectar al comercio entre los Estados Miembros. Vid. parágrafo 1.

Jurisprudencia.

– AP Alicante (Sección 8ª) Auto de 19 enero 2012.
– AP Alicante (Sección 8ª) Auto de 21 diciembre 2011.
– TS (Sala de lo Civil, Sección 1ª) Sentencia núm. 874/2011, de 20 diciembre 2011.
– AP Madrid (Sección 28ª) Sentencia de 14 octubre 2011.
– AP Islas Baleares (Sección 5ª) Sentencia de 18 febrero 2011.
– AP Burgos (Sección 3ª) Sentencia de 30 diciembre 2010.
– AP Vizcaya (Sección 4ª) Sentencia de 21 septiembre 2010.
– TS (Sala de lo Civil, Sección 1ª) Sentencia núm. 513/2010, de 23 julio 2010.
– AP Santa Cruz de Tenerife (Sección 4ª) Sentencia de 21 julio 2010.
– AP Valencia (Sección 9ª) Sentencia de 19 julio 2010.
– AP Sevilla (Sección 5ª) Sentencia de 1 junio 2010.
– JMerc Valencia, núm. 1 Sentencia núm. 180/2010, de 28 mayo 2010.
– AP Sevilla (Sección 5ª) Sentencia de 3 mayo 2010.
– AP Madrid (Sección 28ª) Sentencia de 22 enero 2010.
– JMerc Madrid, núm. 4 Sentencia núm. 238/2009, de 29 diciembre 2009.
– TS (Sala de lo Civil, Sección 1ª) Sentencia núm. 635/2009 de 8 octubre 2009.
– JMerc Madrid, núm. 4 Sentencia de 27 marzo 2009.
– TS (Sala de lo Civil, Sección 1ª) Sentencia núm. 105/2009, de 26 febrero 2009.
– JMerc Madrid núm. 5 Sentencia núm. 10/2009, de 28 enero 2009.

Bibliografía.

– Comentario a la Sentencia de 22 de noviembre de 2010 (RJ 2011, 561). Nerea Iraculis Arregui.
– Los sistemas de autorregulación en materia de comercio electrónico: limitaciones derivadas de la normativa de competencia desleal. David López Jiménez.
– Tratamiento jurídico. Pedro A. De Miguel Asensio.
–Tipología. Pedro A. De Miguel Asensio.
– Comentario al art. 17 de la LCD. Venta a pérdida. Enrique Villa Vega.
– Comentario al art. 13 de la LCD. Violación de secretos. Eduardo Galán Corona.
– Comentario al art. 10 de la LCD. Actos de comparación. Mª del Mar Gómez Lozano.
– Comentario al art. 9 de la LCD. Actos de denigración. Alfredo Ávila de la Torre.
– Comentario al art. 7 de la LCD. Omisiones engañosas. Ignacio Moralejo Menéndez.
– Comentario al art. 2 de la LCD. Ámbito objetivo. Alberto Bercovitz Rodríguez-Cano.

Artículo 3. Ámbito subjetivo.

1. La Ley será de aplicación a los empresarios, profesionales y a cualesquiera otras personas físicas o jurídicas que participen en el mercado.

✐ Ap. 1 modificado por art. 1.3 de Ley núm. 29/2009, de 30 diciembre.

2. La aplicación de la Ley no podrá supeditarse a la existencia de una relación de competencia entre el sujeto activo y el sujeto pasivo del acto de competencia desleal.

Jurisprudencia.

– AP Islas Baleares (Sección 5ª) Sentencia de 18 febrero 2011.
– TS (Sala de lo Civil, Sección 1ª) Sentencia núm. 513/2010, de 23 julio 2010.
– AP Sevilla (Sección 5ª) Sentencia de 1 junio 2010.
– AP Sevilla (Sección 5ª) Sentencia de 1 junio 2010.
– TS (Sala de lo Civil, Sección 1ª) Sentencia núm. 635/2009, de 8 octubre 2009.
– AP Girona(Sección 1ª) Sentencia de 6 marzo 2007.
– AP Madrid (Sección 11ª) Sentencia de 5 junio 2006.
– AP Girona (Sección 1ª) Sentencia de 30 marzo 2006.
– AP Las Palmas (Sección 5ª) Sentencia de 29 abril 2005.
– AP Barcelona (Sección 15ª) Sentencia de 1 diciembre 2004.
– AP Granada (Sección 3ª) Sentencia de 10 noviembre 2004.
– TS (Sala de lo Civil, Sección 1ª) Sentencia núm. 824/2004, de 26 julio 2004.
– AP Madrid (Sección 12ª) Sentencia de 4 junio 2004.

– AP Madrid (Sección 19ª) Sentencia de 25 marzo 2004.
– AP Lugo (Sección 1ª) Sentencia de 12 enero 2004.
– AP Granada (Sección 3ª) Sentencia de 30 julio 2002.
– AP Asturias (Sección 7ª) Sentencia de 11 junio 2002.
– AP Granada (Sección 3ª) Sentencia de 10 marzo 2001.
– TS (Sala de lo Civil) Sentencia núm. 1065/2000, de 21 noviembre 2000.
– TS (Sala de lo Civil) Sentencia núm. 963/2000, de 18 octubre 2000.

Bibliografía.

– Comentario a la Sentencia de 22 de noviembre de 2010 (RJ 2011, 561). Nerea Iraculis Arregui.
– Comentario al art. 17 de la LCD. Venta a pérdida. Enrique Villa Vega.
– Comentario al art. 11 de la LCD. Actos de imitación. Eva Mª Domínguez Pérez.
– Comentario al art. 9 de la LCD. Actos de denigración. Alfredo Ávila de la Torre.
– Comentario al art. 7 de la LCD. Omisiones engañosas. Ignacio Moralejo Menéndez.
– Comentario al art. 4 de la LCD. Cláusula general. Alberto Bercovitz Rodríguez-Cano.

CAPÍTULO II

Actos de competencia desleal

⇒ Título VII Capítulo I del Tratado de Funcionamiento de la Unión Europea. Vid parágrafo 1.

Artículo 4. Cláusula general.

Modificado por art. 1.4 de Ley núm. 29/2009, de 30 diciembre.

1. Se reputa desleal todo comportamiento que resulte objetivamente contrario a las exigencias de la buena fe.

En las relaciones con consumidores y usuarios se entenderá contrario a las exigencias de la buena fe el comportamiento de un empresario o profesional contrario a la diligencia profesional, entendida ésta como el nivel de competencia y cuidados especiales que cabe esperar de un empresario conforme a las prácticas honestas del mercado, que distorsione o pueda distorsionar de manera significativa el comportamiento económico del consumidor medio o del miembro medio del grupo destinatario de la práctica, si se trata de una práctica comercial dirigida a un grupo concreto de consumidores.

A los efectos de esta Ley se entiende por comportamiento económico del consumidor o usuario toda decisión por la que éste opta por actuar o por abstenerse de hacerlo en relación con:

a) La selección de una oferta u oferente.

b) La contratación de un bien o servicio, así como, en su caso, de qué manera y en qué condiciones contratarlo.

c) El pago del precio, total o parcial, o cualquier otra forma de pago.

d) La conservación del bien o servicio.

e) El ejercicio de los derechos contractuales en relación con los bienes y servicios.

Igualmente, a los efectos de esta Ley se entiende por distorsionar de manera significativa el comportamiento económico del consumidor medio, utilizar una práctica comercial para mermar de manera apreciable su capacidad de adoptar una decisión con pleno conocimiento de causa, haciendo así que tome una decisión sobre su comportamiento económico que de otro modo no hubiera tomado.

2. Para la valoración de las conductas cuyos destinatarios sean consumidores, se tendrá en cuenta al consumidor medio.

3. Las prácticas comerciales que, dirigidas a los consumidores o usuarios en general, únicamente sean susceptibles de distorsionar de forma significativa, en un sentido que el empresario o profesional pueda prever razonablemente, el comportamiento económico de un grupo claramente identificable de consumidores o usuarios especialmente vulnerables a tales prácticas o al bien o servicio al que se refieran, por presentar una discapacidad, por tener afectada su capacidad de comprensión o por su edad o su credulidad, se evaluarán desde la perspectiva del miembro medio de ese grupo. Ello se entenderá, sin perjuicio de la práctica publicitaria habitual y legítima de efectuar afirmaciones exageradas o respecto de las que no se pretenda una interpretación literal.

Jurisprudencia.

– AP Badajoz (Sección 3ª) Sentencia de 16 enero 2012.
– AP Sevilla (Sección 5ª) Sentencia de 13 enero 2012.
– AP Barcelona (Sección 15ª) Sentencia de 4 julio 2011.
– AP Madrid (Sección 28ª) Auto de 4 marzo 2011.
– AP Islas Baleares (Sección 5ª) Sentencia de 18 febrero 2011.
– AP Vizcaya (Sección 4ª) Sentencia de 9 febrero 2011.
– AP Alicante (Sección 8ª) Sentencia de 12 enero 2011.

– TS (Sala de lo Civil, Sección 1ª) Sentencia núm. 603/2010, de 18 octubre 2010.
– TS (Sala de lo Civil, Sección 1ª) sentencia núm. 271/2007, núm. de 14 marzo 2007.
– AP Valencia (Sección 9ª) Sentencia de 27 septiembre 2006.
– AP Valencia (Sección 9ª) Sentencia de 22 abril 2005.
– AP Madrid (Sección 14ª) Sentencia de 3 septiembre 2003.

Bibliografía.

– Comentario a la Sentencia de 18 de octubre de 2010 (RJ 2010, 7462). Lorena Sales Pallarés.
– Las obligaciones de información tras la Ley 17/2009 de libre acceso a las actividades de servicios. Javier Avilés García.
– Publicidad comercial y contrato con consumidores. Conexiones funcionales y normativas: sustantivación obligacional e integración contractual de las ofertas promocionales y publicitarias. Juan Ignacio Font Galán.
– Tratamiento jurídico. Pedro A. De Miguel Asensio.
– Tipología. Pedro A. De Miguel Asensio.
– Comentario al art. 22 de la LCD. Prácticas señuelo y prácticas promocionales engañosas. María Inmaculada Sánchez Barrios.
– Comentario al art. 14 de la LCD. Inducción a la infracción contractual. Eva Mª Domínguez Pérez.
– Comentario al art. 12 de la LCD. Explotación de la reputación ajena. Alicia Arroyo Aparicio.
– Comentario al art. 11 de la LCD. Actos de imitación. Eva Mª Domínguez Pérez.
– Comentario al art. 9 de la LCD. Actos de denigración. Alfredo Ávila de la Torre.
– Comentario al art. 8 de la LCD. Prácticas agresivas. Alicia Arroyo Aparicio.
– Comentario al art. 4 de la LCD. Cláusula general. Alberto Bercovitz Rodríguez-Cano.

Artículo 5. Actos de engaño.

Modificado por art. 1.5 de Ley núm. 29/2009, de 30 diciembre.

1. Se considera desleal por engañosa cualquier conducta que contenga información falsa o información que, aun siendo veraz, por su contenido o presentación induzca o pueda inducir a error a los destinatarios, siendo susceptible de alterar su comportamiento económico, siempre que incida sobre alguno de los siguientes aspectos:

a) La existencia o la naturaleza del bien o servicio.

b) Las características principales del bien o servicio, tales como su disponibilidad, sus beneficios, sus riesgos, su ejecución, su composición, sus accesorios, el procedimiento y la fecha de su fabricación o suministro, su entrega, su carácter apropiado, su utilización, su cantidad, sus especificaciones, su origen geográfico o comercial o los resultados que pueden esperarse de su utilización, o los resultados y características esenciales de las pruebas o controles efectuados al bien o servicio.

c) La asistencia posventa al cliente y el tratamiento de las reclamaciones.

d) El alcance de los compromisos del empresario o profesional, los motivos de la conducta comercial y la naturaleza de la operación comercial o el contrato, así como cualquier afirmación o símbolo que indique que el empresario o profesional o el bien o servicio son objeto de un patrocinio o una aprobación directa o indirecta.

e) El precio o su modo de fijación, o la existencia de una ventaja específica con respecto al precio.

f) La necesidad de un servicio o de una pieza, sustitución o reparación, y la modificación del precio inicialmente informado, salvo que exista un pacto posterior entre las partes aceptando tal modificación.

g) La naturaleza, las características y los derechos del empresario o profesional o su agente, tales como su identidad y su solvencia, sus cualificaciones, su situación, su aprobación, su afiliación o sus conexiones y sus derechos de propiedad industrial, comercial o intelectual, o los premios y distinciones que haya recibido.

h) Los derechos legales o convencionales del consumidor o los riesgos que éste pueda correr.

2. Cuando el empresario o profesional indique en una práctica comercial que está vinculado a un código de conducta, el incumplimiento de los compromisos asumidos en dicho código, se considera desleal, siempre que el compromiso sea firme y pueda ser verificado, y, en su contexto fáctico, esta conducta sea susceptible de distorsionar de manera significativa el comportamiento económico de sus destinatarios.

Jurisprudencia.

– AP A Coruña (Sección 4ª) Sentencia de 2 abril 2012.
– TS (Sala de lo Civil, Sección 1ª) Sentencia núm. 101/2012, de 7 marzo 2012.
– TS (Sala de lo Civil, Sección 1ª) Sentencia núm. 48/2012, de 21 febrero 2012.
– AP Barcelona (Sección 15ª) Sentencia de 9 febrero 2012.
– AP Cáceres (Sección 1ª) Sentencia de 7 febrero 2012.
– AP Sevilla (Sección 5ª) Sentencia de 13 enero 2012.
– TS (Sala de lo Civil, Sección 1ª) Sentencia núm. 874/2011, de 20 diciembre 2011.

– TS (Sala de lo Civil, Sección 1ª) Sentencia núm. 822/2011, de 16 diciembre 2011.
– AP Pontevedra (Sección 1ª) Sentencia de 1 diciembre 2011.
– JMerc Madrid, núm. 4 Sentencia núm. 244/2011, de 25 noviembre 2011.
– AP Madrid (Sección 28ª) Sentencia de 25 noviembre 2011.
– AP Barcelona (Sección 15ª) Auto de 24 noviembre 2011.
– TS (Sala de lo Civil, Sección 1ª) Sentencia núm. 827/2011, de 22 noviembre 2011.
– TS (Sala de lo Civil, Sección 1ª) Sentencia núm. 792/2011, de 16 noviembre 2011.

Bibliografía.

– Comentario a la Sentencia de 22 de noviembre de 2010 (RJ 2011, 561). Nerea Iraculis Arregui.
– STS de 12 de julio de 2010 (RJ 2010, 3906). José Antonio Rodríguez Miguez y Alberto José Pardo Silva.
– Sentencia de 4 de marzo de 2010 (RJ 2010, 1454). Nerea Irákulis Arregui.
– Sentencia de 21 de enero de 2010 (RJ 2010, 1275). Pablo Amat Llombart.
– Las obligaciones de información tras la Ley 17/2009 de libre acceso a las actividades de servicios. Javier Avilés García.
– La reforma del Derecho Español en materia de competencia desleal, protección de los consumidores y comercio minorista por la Ley 29/2009. Elena Leiñena Mendizabal y Nerea Iraculis Arregui.
– El concepto de «fabricante» a los fines de la tutela brindada por el derecho sui generis sobre bases de datos: análisis de la sentencia núm. 429/2009, de la Audiencia Provincial de Barcelona, sec. 15ª, de 17 de diciembre de 2009. Enric Bataller Ruiz.
– Comentario a la Sentencia de 10 de febrero de 2009 (RJ 2009, 1480). Luis Alberto Marco Alcalá.
– Comentario a la Sentencia de 23 de mayo de 2007 (RJ 2007, 3603). María del Mar Maroño Gargallo.
– Tratamiento jurídico. Pedro A. De Miguel Asensio.
– Tipología. Pedro A. De Miguel Asensio.
– La venta con obsequio o prima. José Manuel Busto Lago Natalia Álvarez Lata y Fernando Peña López.
– Comentario al art. 14 de la LCD. Inducción a la infracción contractual. Eva Mª Domínguez Pérez.
– Comentario al art. 12 de la LCD. Explotación de la reputación ajena. Alicia Arroyo Aparicio.
– Comentario al art. 8 de la LCD. Prácticas agresivas. Alicia Arroyo Aparicio.

Artículo 6. Actos de confusión.

Se considera desleal todo comportamiento que resulte idóneo para crear confusión con la actividad, las prestaciones o el establecimiento ajenos.

El riesgo de asociación por parte de los consumidores respecto de la procedencia de la prestación es suficiente para fundamentar la deslealtad de una práctica.

Jurisprudencia.

– AP A Coruña (Sección 4ª) Sentencia de 2 abril 2012.
– AP Murcia (Sección 4ª) Sentencia de 2 febrero 2012.
– TS (Sala de lo Civil, Sección 1ª) Sentencia núm. 822/2011, de 16 diciembre 2011.
– AP Murcia (Sección 4ª) Sentencia de 15 diciembre 2011.
– TS (Sala de lo Civil, Sección 1ª) Sentencia núm. 792/2011, de 16 noviembre 2011.
– TS (Sala de lo Civil, Sección 1ª) Sentencia núm. 755/2011, de 2 noviembre 2011.
– AP Alicante (Sección 8ª) Sentencia de 27 octubre 2011.
– AP Madrid (Sección 28ª) Sentencia de 14 octubre 2011.
– AP Madrid (Sección 28ª) Sentencia de 14 octubre 2011.
– AP Sevilla (Sección 5ª) Sentencia de 16 septiembre 2011.
– AP Madrid (Sección 28ª) Sentencia de 26 julio 2011.
– AP La Rioja (Sección 1ª) Sentencia de 20 julio 2011
– AP Islas Baleares (Sección 5ª) Sentencia de 20 julio 2011.
– AP Barcelona (Sección 15ª) Sentencia de 4 julio 2011.
– TS (Sala de lo Civil, Sección 1ª) Sentencia núm. 444/2011, de 30 junio 2011.
– TS (Sala de lo Civil, Sección 1ª) Sentencia núm. 449/2011, de 23 junio 2011.
– TS (Sala de lo Civil, Sección 1ª) Sentencia núm. 418/2011, de 22 junio 2011.

Bibliografía.

– STS de 12 de julio de 2010 (RJ 2010, 3906). José Antonio Rodríguez Miguez. Alberto José Pardo Silva.
– Sentencia del Tribunal Supremo de 15 de marzo de 2010 (RJ 2010, 2347). Mª del Carmen González Carrasco.
– Sentencia de 4 de marzo de 2010 (RJ 2010, 1454). Nerea Irákulis Arregui.
– Las obligaciones de información tras la Ley 17/2009 de libre acceso a las actividades de servicios. Javier Avilés García.
– La reforma del Derecho Español en materia de competencia desleal, protección de los consumidores y comercio minorista por la Ley 29/2009. Elena Leiñena Mendizabal y Nerea Iraculis Arregui.
– Tratamiento jurídico. Pedro A. De Miguel Asensio.
– La venta con obsequio o prima. José Manuel Busto Lago, Natalia Álvarez Lata y Fernando Peña López.
– Comentario al art. 14 de la LCD. Inducción a la infracción contractual. Eva Mª Domínguez Pérez.
– Comentario al art. 12 de la LCD. Explotación de la reputación ajena. Alicia Arroyo Aparicio.
– Comentario al art. 8 de la LCD. Prácticas agresivas. Alicia Arroyo Aparicio.
– Comentario al art. 7 de la LCD. Omisiones engañosas. Ignacio Moralejo Menéndez.
– Supuestos de competencia desleal de la Ley 3/1991. Juan Manuel Fernández López.
– Comentario al art. 36 de la LM. Pilar Martín Aresti.
– Comentario al art. 36 de la LM. Pilar Martín Aresti.

Artículo 7. Omisiones engañosas.

Modificado por art. 1.6 de Ley núm. 29/2009, de 30 diciembre.

1. Se considera desleal la omisión u ocultación de la información necesaria para que el destinatario adopte o pueda adoptar una decisión relativa a su comportamiento económico con el debido conocimiento de causa. Es también desleal si la información que se ofrece es poco clara, ininteligible, ambigua, no se ofrece en el momento adecuado, o no se da a conocer el propósito comercial de esa práctica, cuando no resulte evidente por el contexto.

2. Para la determinación del carácter engañoso de los actos a que se refiere el apartado anterior, se atenderá al contexto fáctico en que se producen, teniendo en cuenta todas sus características y circunstancias y las limitaciones del medio de comunicación utilizado.

Cuando el medio de comunicación utilizado imponga limitaciones de espacio o de tiempo, para valorar la existencia de una omisión de información se tendrán en cuenta estas limitaciones y todas las medidas adoptadas por el empresario o profesional para transmitir la información necesaria por otros medios.

Jurisprudencia.

– AP A Coruña (Sección 4ª) Sentencia de 2 abril 2012.
– AP Alicante (Sección 8ª) Sentencia de 27 octubre 2011.
– AP Madrid (Sección 28ª) Sentencia de 14 octubre 2011.
– AP Madrid (Sección 28ª) Sentencia de 26 julio 2011.
– AP Madrid (Sección 28ª) Sentencia de 17 junio 2011.
– AP La Rioja (Sección 1ª) Sentencia de 31 mayo 2011.
– AP Madrid (Sección 28ª) Sentencia de 29 abril 2011.
– AP Vizcaya (Sección 4ª) Sentencia de 19 abril 2011.
– JMerc Alicante, núm. 1, Sentencia núm. 113/2011, de 29 marzo 2011.
– TS (Sala de lo Civil, Sección 1ª) Sentencia núm. 19/2011, de 11 febrero 2011.
– JMerc Barcelona, núm. 4, Sentencia núm. 235/2010, de 2 septiembre 2010.
– AP A Coruña (Sección 4ª) Sentencia de 30 julio 2010.
– AP Vizcaya (Sección 4ª) Sentencia de 14 julio 2010.
– TS (Sala de lo Civil, Sección 1ª) Sentencia núm. 452/2010, de 12 julio 2010.

Bibliografía.

– STS de 12 de julio de 2010 (RJ 2010, 3906). José Antonio Rodríguez Miguez y Alberto José Pardo Silva.
– Sentencia del Tribunal Supremo de 15 de marzo de 2010 (RJ 2010, 2347). Mª del Carmen González Carrasco.
– Sentencia de 4 de marzo de 2010 (RJ 2010, 1454). Nerea Iráculis Arregui.
– Las obligaciones de información tras la Ley 17/2009 de libre acceso a las actividades de servicios. Javier Avilés García.
– La reforma del Derecho Español en materia de competencia desleal, protección de los consumidores y comercio minorista por la Ley 29/2009. Elena Leiñena Mendizabal.
Nerea Iraculis Arregui.
– La reforma del Derecho Español en materia de competencia desleal, protección de los consumidores y comercio minorista por la Ley 29/2009. Elena Leiñena Mendizabal y Nerea Iraculis Arregui.
– Tratamiento jurídico. Pedro A. De Miguel Asensio.
– La venta con obsequio o prima. José Manuel Busto Lago, Natalia Álvarez Lata y Fernando Peña López.
– Comentario al art. 14 de la LCD. Inducción a la infracción contractual. Eva Mª Domínguez Pérez.
– Comentario al art. 12 de la LCD. Explotación de la reputación ajena. Alicia Arroyo Aparicio.
– Comentario al art. 8 de la LCD. Prácticas agresivas. Alicia Arroyo Aparicio.
– Comentario al art. 7 de la LCD. Omisiones engañosas. Ignacio Moralejo Menéndez.
– Supuestos de competencia desleal de la Ley 3/1991. Juan Manuel Fernández López.
– Comentario al art. 36 de la LM. Pilar Martín Aresti.

Artículo 8. Prácticas agresivas.

Modificado por art. 1.7 de Ley núm. 29/2009, de 30 diciembre.

1. Se considera desleal todo comportamiento que teniendo en cuenta sus características y circunstancias, sea susceptible de mermar de manera significativa, mediante acoso, coacción, incluido el uso de la fuerza, o influencia indebida, la libertad de elección o conducta del destinatario en relación al bien o servicio y, por consiguiente, afecte o pueda afectar a su comportamiento económico.

A estos efectos, se considera influencia indebida la utilización de una posición de poder en relación con el destinatario de la práctica para ejercer presión, incluso sin usar fuerza física ni amenazar con su uso.

2. Para determinar si una conducta hace uso del acoso, la coacción o la influencia indebida se tendrán en cuenta:

a) El momento y el lugar en que se produce, su naturaleza o su persistencia.

b) El empleo de un lenguaje o un comportamiento amenazador o insultante.

c) La explotación por parte del empresario o profesional de cualquier infortunio o circunstancia específicos lo suficientemente graves como para mermar la capacidad de discernimiento del destinatario, de los que aquél tenga conocimiento, para influir en su decisión con respecto al bien o servicio.

d) Cualesquiera obstáculos no contractuales onerosos o desproporcionados impuestos por el empresario o profesional cuando la otra parte desee ejercitar derechos legales o contractuales, incluida cualquier forma de poner fin al contrato o de cambiar de bien o servicio o de suministrador.

e) La comunicación de que se va a realizar cualquier acción que, legalmente, no pueda ejercerse.

Jurisprudencia.

– AP Alicante (Sección 8ª) Sentencia de 29 enero 2010.
– AP Guipúzcoa (Sección 2ª) Sentencia de 21 junio 2006.
– Apartado 1 c) aplicado por TSJ C. Valenciana (Sala de lo Contencioso-Administrativo, Sección 3ª) Sentencia núm. 576/2005, de 24 marzo 2005.
– TS (Sala de lo Civil, Sección 1ª) Sentencia núm. 1238/2004, de 16 diciembre 2004.
– AP Barcelona (Sección 15ª) Sentencia de 1 diciembre 2004.
– TS (Sala de lo Civil) Sentencia núm. 1009/2002, de 30 octubre 2002.
– TS (Sala de lo Civil) Sentencia núm. 885/2001, de 4 octubre 2001.
– TDC Resolución de 31 mayo 2001.
– AP Jaén (Sección 1ª) Sentencia de 26 octubre 2000.
– AP Sevilla (Sección 2ª) Sentencia de 4 octubre 2000.
– TS (Sala de lo Civil) Sentencia núm. 278/1999, de 31 marzo 1999.
– AP Lugo Sentencia de 26 enero 1998.
– AP Badajoz (Sección 1ª) Sentencia de 11 noviembre 1997.
– AP Murcia (Sección 4ª) Sentencia de 14 octubre 1996.
– AP Barcelona (Sección 15ª) Sentencia de 1 septiembre 1995.
– AP Valladolid Sentencia de 16 mayo 1995.
– AP Cantabria Sentencia de 12 mayo 1993.

Bibliografía.

– Las obligaciones de información tras la Ley 17/2009, de libre acceso a las actividades de servicios. Javier Avilés García.
– La reforma del Derecho Español en materia de competencia desleal, protección de los consumidores y comercio minorista por la Ley 29/2009. Elena Leiñena Mendizabal.
Nerea Iraculis Arregui.
– La venta con obsequio o prima. José Manuel Busto Lago.
Natalia Álvarez Lata.
Fernando Peña López.
– Comentario al art. 14 de la LCD. Inducción a la infracción contractual. Eva Mª Domínguez Pérez.
– Comentario al art. 8 de la LCD. Prácticas agresivas. Alicia Arroyo Aparicio.
– Supuestos de competencia desleal de la Ley 3/1991. Juan Manuel Fernández López.
– Comentario al art. 36 de la LM. Pilar Martín Aresti.

Artículo 9. Actos de denigración.

Se considera desleal la realización o difusión de manifestaciones sobre la actividad, las prestaciones, el establecimiento o las relaciones mercantiles de un tercero que sean aptas para menoscabar su crédito en el mercado, a no ser que sean exactas, verdaderas y pertinentes.

En particular, no se estiman pertinentes las manifestaciones que tengan por objeto la nacionalidad, las creencias o ideología, la vida privada o cualesquiera otras circunstancias estrictamente personales del afectado.

Jurisprudencia.

– AP Barcelona (Sección 15ª) Auto de 24 noviembre 2011.
– AP Madrid (Sección 28ª) Sentencia de 14 octubre 2011.
– AP Madrid (Sección 28ª) Auto de 23 septiembre 2011.
– TS (Sala de lo Civil, Sección 1ª) Sentencia núm. 444/2011, de 30 junio 2011.
– AP Las Palmas (Sección 4ª) Sentencia de 16 junio 2011.
– AP Madrid (Sección 28ª) Sentencia de 13 mayo 2011.
– AP Madrid (Sección 28ª) Sentencia de 13 mayo 2011.
– JMerc Alicante, núm. 1 Sentencia núm. 113/2011, de 29 marzo 2011.
– AP Barcelona (Sección 15ª) Sentencia de 28 marzo 2011.
– TS (Sala de lo Civil, Sección 1ª) Sentencia núm. 720/2010, de 22 noviembre 2010.
– TS (Sala de lo Civil, Sección 1ª) Sentencia núm. 627/2010, de 26 octubre 2010.
– JMerc Madrid, núm. 1 Sentencia de 13 septiembre 2010.
– AP Madrid (Sección 28ª) Auto de 10 septiembre 2010.
– JMerc Barcelona, núm. 4 Sentencia núm. 235/2010, de 2 septiembre 2010.
– AP Santa Cruz de Tenerife (Sección 4ª) Sentencia de 21 julio 2010

Bibliografía.

– Comentario a la Sentencia de 22 de noviembre de 2010 (RJ 2011, 561). Nerea Iraculis Arregui.
– Los sistemas de autorregulación en materia de comercio electrónico: limitaciones derivadas de la normativa de competencia desleal. David López Jiménez.

– Tratamiento jurídico. Pedro A. De Miguel Asensio.
– Tipología. Pedro A. De Miguel Asensio.
– Comentario al art. 12 de la LCD. Explotación de la reputación ajena. Alicia Arroyo Aparicio.
– Comentario al art. 9 de la LCD. Actos de denigración. Alfredo Ávila de la Torre.
– Comentario al art. 8 de la LCD. Prácticas agresivas. Alicia Arroyo Aparicio.
– Publicidad ilícita. Juan Manuel Fernández López.
– Supuestos de competencia desleal de la Ley 3/1991. Juan Manuel Fernández López.

Artículo 10. Actos de comparación.

Modificado por art. 1.8 de Ley núm. 29/2009, de 30 diciembre.

La comparación pública, incluida la publicidad comparativa, mediante una alusión explícita o implícita a un competidor estará permitida si cumple los siguientes requisitos:

a) Los bienes o servicios comparados habrán de tener la misma finalidad o satisfacer las mismas necesidades.

b) La comparación se realizará de modo objetivo entre una o más características esenciales, pertinentes, verificables y representativas de los bienes o servicios, entre las cuales podrá incluirse el precio.

c) En el supuesto de productos amparados por una denominación de origen o indicación geográfica, denominación específica o especialidad tradicional garantizada, la comparación sólo podrá efectuarse con otros productos de la misma denominación.

d) No podrán presentarse bienes o servicios como imitaciones o réplicas de otros a los que se aplique una marca o nombre comercial protegido.

e) La comparación no podrá contravenir lo establecido por los artículos 5, 7, 9, 12 y 20 en materia de actos de engaño, denigración y explotación de la reputación ajena.

Jurisprudencia.
– AP Vizcaya (Sección 4ª) Sentencia de 19 abril 2011.
– JMerc Madrid, núm. 4 Sentencia de 27 marzo 2009.
– APAMadrid (Sección 11ª) Sentencia de 15 marzo 2007.
– JMerc Santander (Cantabria), núm. 10, Sentencia de 30 junio 2005.
– AP Madrid (Sección 9ª) Sentencia de 25 febrero 2005.
– AP Madrid (Sección 10ª) Sentencia de 26 octubre 2004.
– AP Granada (Sección 3ª) Sentencia de 2 junio 2004.
– AP Madrid (Sección 14ª) Sentencia de 26 mayo 2004.
– AP Barcelona (Sección 15ª) Sentencia de 18 febrero 2004.
– AP Valencia (Sección 7ª) Sentencia de 28 enero 2004.
– AP Barcelona (Sección 15ª) Sentencia de 14 enero 2003.
– AP Granada (Sección 3ª) Sentencia de 23 junio 2001.
– AP Barcelona (Sección 15ª) Sentencia de 27 julio 2000.
– AP Barcelona (Sección 15ª) Sentencia de 22 marzo 2000.
– AP Vizcaya (Sección 4ª) Sentencia de 29 diciembre 1999.

Bibliografía.
– Nuevas relaciones entre la Ley de Marcas y la Ley de Competencia Desleal. Rafael García Pérez.
– Comentario a la Sentencia de 16 de noviembre de 2010 (RJ 2010, 8877). Albert Lamarca Marqués.
– Tratamiento jurídico. Pedro A. De Miguel Asensio.
– Comentario al art. 12 de la LCD. Explotación de la reputación ajena. Alicia Arroyo Aparicio.
– Comentario al art. 10 de la LCD. Actos de comparación. Mª del Mar Gómez Lozano.
– Comentario al art. 18.4 de la TRLGDCU. Natalia Álvarez Lata.
– Supuestos de competencia desleal de la Ley 3/1991. Juan Manuel Fernández López.

Artículo 11. Actos de imitación.

Modificado por art. 1.9 de Ley núm. 29/2009, de 30 diciembre.

1. La imitación de prestaciones e iniciativas empresariales o profesionales ajenas es libre, salvo que estén amparadas por un derecho de exclusiva reconocido por la Ley.

2. No obstante, la imitación de prestaciones de un tercero se reputará desleal cuando resulte idónea para generar la asociación por parte de los consumidores respecto a la prestación o comporte un aprovechamiento indebido de la reputación o el esfuerzo ajeno.

La inevitabilidad de los indicados riesgos de asociación o de aprovechamiento de la reputación ajena excluye la deslealtad de la práctica.

3. Asimismo, tendrá la consideración de desleal la imitación sistemática de las prestaciones e iniciativas empresariales o profesionales de un competidor cuando dicha estrategia se halle directa-

mente encaminada a impedir u obstaculizar su afirmación en el mercado y exceda de lo que, según las circunstancias, pueda reputarse una respuesta natural del mercado.

Jurisprudencia.

– TS (Sala de lo Civil, Sección 1ª) Sentencia núm. 48/2012, de 21 febrero 2012.
– AP Murcia (Sección 4ª) Sentencia de 2 febrero 2012.
– TS (Sala de lo Civil, Sección 1ª) Sentencia núm. 952/2011, de 4 enero 2012.
– AP Murcia (Sección 4ª) Sentencia de 15 diciembre 2011.
– JMerc Madrid, núm. 4 Sentencia núm. 244/2011, de 25 noviembre 2011.
– TS (Sala de lo Civil, Sección 1ª) Sentencia núm. 827/2011, de 22 noviembre 2011.
– AP Madrid (Sección 28ª) Auto de 18 noviembre 2011.
– TS (Sala de lo Civil, Sección 1ª) Sentencia núm. 792/2011, de 16 noviembre 2011.
– AP Madrid (Sección 28ª) Sentencia de 26 julio 2011.
– AP Barcelona (Sección 15ª) Sentencia de 4 julio 2011.
– TS (Sala de lo Civil, Sección 1ª) Sentencia núm. 418/2011, de 22 junio 2011.
– JMerc Madrid, núm. 12 Sentencia núm. 94/2011, de 14 junio 2011.
– AP Madrid (Sección 28ª) Sentencia de 13 mayo 2011.
– AP Vizcaya (Sección 4ª) Sentencia de 19 abril 2011.
– JMerc Madrid, núm. 8 Sentencia núm. 49/2011, de 9 marzo 2011.

Bibliografía.

– Nuevas relaciones entre la Ley de Marcas y la Ley de Competencia Desleal. Rafael García Pérez.
– Tengo una pregunta para usted: ¿cómo se protegen los formatos televisivos? Alicia Sigüenza Flórez.
– Sentencia de 4 de marzo de 2010 (RJ 2010, 1454). Nerea Iráculis Arregui.
– El concepto de «fabricante» a los fines de la tutela brindada por el derecho sui generis sobre bases de datos: análisis de la sentencia núm. 429/2009, de la Audiencia Provincial de Barcelona, sec. 15ª, de 17 de diciembre de 2009. Enric Bataller Ruiz.
– Comentario a la Sentencia de 10 de febrero de 2009 (RJ 2009, 1480). Luis Alberto Marco Alcalá.
– Tratamiento jurídico. Pedro A. De Miguel Asensio.
– Proveedores de acceso y realización de copias temporales. Pedro A. De Miguel Asensio.
– Comentario al art. 12 de la LCD. Explotación de la reputación ajena. Alicia Arroyo Aparicio.
– Comentario al art. 11 de la LCD. Actos de imitación. Eva Mª Domínguez Pérez.
– Comentario al art. 10 de la LCD. Actos de comparación. Mª del Mar Gómez Lozano.
– Comentario al art. 6 de la LCD. Actos de confusión. Mercedes Curto Polo.
– Supuestos de competencia desleal de la Ley 3/1991. Juan Manuel Fernández López.
– Comentario al art. 1 de la LM. Alberto Bercovitz Rodríguez-Cano.

Artículo 12. Explotación de la reputación ajena.

Se considera desleal el aprovechamiento indebido, en beneficio propio o ajeno, de las ventajas de la reputación industrial, comercial o profesional adquirida por otro en el mercado.

En particular, se reputa desleal el empleo de signos distintivos ajenos o de denominaciones de origen falsas acompañados de la indicación acerca de la verdadera procedencia del producto o de expresiones tales como «modelo», «sistema», «tipo», «clase» y similares.

Jurisprudencia.

– TS (Sala de lo Civil, Sección 1ª) Sentencia núm. 48/2012, de 21 febrero 2012.
– TS (Sala de lo Civil, Sección 1ª) Sentencia núm. 988/2011, de 13 enero 2012.
– AP Murcia (Sección 4ª) Sentencia de 15 diciembre 2011.
– AP Madrid (Sección 28ª) Sentencia de 25 noviembre 2011.
– TS (Sala de lo Civil, Sección 1ª) Sentencia núm. 755/2011, de 2 noviembre 2011.
– AP Alicante (Sección 8ª) Sentencia de 27 octubre 2011.
– AP Madrid (Sección 28ª) Sentencia de 7 octubre 2011.
– AP Barcelona (Sección 15ª) Sentencia de 4 julio 2011.
– TS (Sala de lo Civil, Sección 1ª) Sentencia núm. 418/2011, de 22 junio 2011.
– AP La Rioja (Sección 1ª) Sentencia de 31 mayo 2011.
– JMerc Madrid, núm. 6 Sentencia de 23 mayo 2011.
– AP Vizcaya (Sección 4ª) Sentencia de 19 abril 2011.
– JMerc Madrid, núm. 6 Sentencia de 30 marzo 2011.
– AP Barcelona (Sección 15ª) Sentencia de 10 marzo 2011.
– AP Madrid (Sección 28ª) Auto de 4 marzo 2011.
– JMerc Madrid, núm. 6 Sentencia de 21 febrero 2011.
– TS (Sala de lo Civil, Sección 1ª) Sentencia núm. 19/2011, de 11 febrero 2011.

Bibliografía.

– Sentencia de 4 de marzo de 2010 (RJ 2010, 1454). Nerea Iráculis Arregui.
– El concepto de «fabricante» a los fines de la tutela brindada por el derecho sui generis sobre bases de datos: análisis de la sentencia núm. 429/2009, de la Audiencia Provincial de Barcelona, sec. 15ª, de 17 de diciembre de 2009. Enric Bataller Ruiz.
– Comentario a la Sentencia de 10 de febrero de 2009 (RJ 2009, 1480). Luis Alberto Marco Alcalá.
– Tratamiento jurídico. Pedro A. De Miguel Asensio.
– Tipología. Pedro A. De Miguel Asensio.
– Comentario al art. 12 de la LCD. Explotación de la reputación ajena. Alicia Arroyo Aparicio.

– Supuestos de competencia desleal de la Ley 3/1991. Juan Manuel Fernández López.
– Comentario al art. 1 de la LM. Alberto Bercovitz Rodríguez-Cano.

Artículo 13. Violación de secretos.

1. Se considera desleal la divulgación o explotación, sin autorización de su titular, de secretos industriales o de cualquier otra especie de secretos empresariales a los que se haya tenido acceso legítimamente, pero con deber de reserva, o ilegítimamente, a consecuencia de alguna de las conductas previstas en el apartado siguiente o en el artículo 14.

2. Tendrá asimismo la consideración de desleal la adquisición de secretos por medio de espionaje o procedimiento análogo.

3. La persecución de las violaciones de secretos contempladas en los apartados anteriores no precisa de la concurrencia de los requisitos establecidos en el artículo 2. No obstante, será preciso que la violación haya sido efectuada con ánimo de obtener provecho, propio o de un tercero, o de perjudicar al titular del secreto.

Jurisprudencia.

– TS (Sala de lo Civil, Sección 1ª) Sentencia núm. 48/2012, de 21 febrero 2012.
– AP Cáceres (Sección 1ª) Sentencia de 7 febrero 2012.
– TS (Sala de lo Civil, Sección 1ª) Sentencia núm. 952/2011, de 4 enero 2012.
– TS (Sala de lo Civil, Sección 1ª) Sentencia núm. 822/2011, de 16 diciembre 2011.
– AP Madrid (Sección 28ª) Sentencia de 25 noviembre 2011.
– AP Madrid (Sección 28ª) Sentencia de 18 noviembre 2011.
– AP Madrid (Sección 28ª) Sentencia de 14 octubre 2011.
– AP Madrid (Sección 28ª) Sentencia de 26 julio 2011.
– AP Islas Baleares (Sección 5ª) Sentencia de 20 julio 2011.
– JMerc Madrid, núm. 6 Sentencia de 21 febrero 2011.
– AP Islas Baleares (Sección 5ª) Sentencia de 18 febrero 2011.
– AP Vizcaya (Sección 4ª) Sentencia de 9 febrero 2011.
– AP Madrid (Sección 28ª) Sentencia de 15 octubre 2010.
– AP Barcelona (Sección 15ª) Sentencia de 14 octubre 2010.
– AP Las Palmas (Sección 4ª) Sentencia de 25 mayo 2010.
– AP Zaragoza (Sección 5ª) Sentencia de 17 mayo 2010.
– AP Madrid (Sección 28ª) Sentencia de 19 abril 2010.
– AP Alicante (Sección 8ª) Sentencia de 29 enero 2010.
– AP Madrid (Sección 28ª) Sentencia de 22 enero 2010.
– AP Barcelona (Sección 15ª) Sentencia de 16 diciembre 2009.

Bibliografía.

– Invenciones, patentes y know-how. Pedro A. De Miguel Asensio.
– Delitos relativos al mercado y a los consumidores. Carlos Suárez-Mira Rodríguez. Ángel Judel Prieto. José Ramón Piñol Rodríguez.
– Comentario al art. 13 de la LCD. Violación de secretos. Eduardo Galán Corona.
– Comentario al art. 12 de la LCD. Explotación de la reputación ajena. Alicia Arroyo Aparicio.
– Supuestos de competencia desleal de la Ley 3/1991. Juan Manuel Fernández López.

Artículo 14. Inducción a la infracción contractual.

1. Se considera desleal la inducción a trabajadores, proveedores, clientes y demás obligados, a infringir los deberes contractuales básicos que han contraído con los competidores.

2. La inducción a la terminación regular de un contrato o el aprovechamiento en beneficio propio o de un tercero de una infracción contractual ajena sólo se reputará desleal cuando, siendo conocida, tenga por objeto la difusión o explotación de un secreto industrial o empresarial o vaya acompañada de circunstancias tales como el engaño, la intención de eliminar a un competidor del mercado u otras análogas.

Jurisprudencia.

– AP Barcelona (Sección 15ª) Sentencia de 9 febrero 2012.
– AP Cáceres (Sección 1ª) Sentencia de 7 febrero 2012.
– AP Pontevedra (Sección 1ª) Sentencia de 1 diciembre 2011.
– AP Madrid (Sección 28ª) Sentencia de 18 noviembre 2011
– AP Madrid (Sección 28ª) Sentencia de 26 julio 2011.
– AP Barcelona (Sección 15ª) Sentencia de 4 julio 2011.
– JMerc Alicante, núm. 1 Sentencia núm. 113/2011, de 29 marzo 2011.
– JMerc Madrid, núm. 6 Sentencia de 21 febrero 2011.
– AP Islas Baleares (Sección 5ª) Sentencia de 18 febrero 2011.
– TS (Sala de lo Civil, Sección 1ª) Sentencia núm. 19/2011, de 11 febrero 2011.
– AP Vizcaya (Sección 4ª) Sentencia de 9 febrero 2011.
– AP Barcelona (Sección 15ª) Sentencia de 21 diciembre 2010.
– AP Barcelona (Sección 15ª) Sentencia de 14 octubre 2010.
– TS (Sala de lo Civil, Sección 1ª) Sentencia núm. 604/2010, de 7 octubre 2010.

– JMerc Alicante, núm. 1 Sentencia de 23 julio 2010.
– AP Sevilla (Sección 5ª) Sentencia de 3 mayo 2010.
– AP Madrid (Sección 28ª) Sentencia de 19 abril 2010.

Bibliografía.

– Comentario a la Sentencia de 23 de mayo de 2007 (RJ 2007, 3603). María del Mar Maroño Gargallo.
– Comentario al art. 14 de la LCD. Inducción a la infracción contractual. Eva Mª Domínguez Pérez.
– Comentario al art. 13 de la LCD. Violación de secretos. Eduardo Galán Corona.
– Comentario al art. 11 de la LCD. Actos de imitación. Eva Mª Domínguez Pérez.
– Supuestos de competencia desleal de la Ley 3/1991. Juan Manuel Fernández López.

Artículo 15. Violación de normas.

1. Se considera desleal prevalerse en el mercado de una ventaja competitiva adquirida mediante la infracción de las leyes. La ventaja ha de ser significativa.

2. Tendrá también la consideración de desleal la simple infracción de normas jurídicas que tengan por objeto la regulación de la actividad concurrencial.

3. Igualmente, en el marco de lo dispuesto en el artículo 2, se considera desleal la contratación de extranjeros sin autorización para trabajar obtenida de conformidad con lo previsto en la legislación sobre extranjería.

Ap. 3 añadido por art. 5 de Ley Orgánica núm. 14/2003, de 20 noviembre.

Jurisprudencia.

– TS (Sala de lo Civil, Sección 1ª) Sentencia núm. 101/2012, de 7 marzo 2012.
– JMerc Madrid, núm. 10 Auto de 15 diciembre 2011.
– AP Madrid (Sección 28ª) Auto de 2 diciembre 2011.
– AP Valladolid (Sección 3ª) Sentencia de 22 noviembre 2011.
– AP Madrid (Sección 28ª) Auto de 7 octubre 2011.
– AP Barcelona (Sección 15ª) Sentencia de 6 julio 2011.
– AP Madrid (Sección 28ª) Auto de 24 junio 2011
– AP Madrid (Sección 28ª) Sentencia de 17 junio 2011.
– AP Madrid (Sección 28ª) Sentencia de 13 mayo 2011.
– AP Vizcaya (Sección 4ª) Sentencia de 19 abril 2011.
– AP Barcelona (Sección 15ª) Sentencia de 12 abril 2011.
– TS (Sala de lo Civil, Sección 1ª) Sentencia núm. 38/2011, de 16 febrero 2011.
– AP Asturias (Sección 1ª) Sentencia de 2 diciembre 2010.
– JMerc Valencia, núm. 1 Sentencia núm. 346/2010, de 14 octubre 2010.
– TS (Sala de lo Civil, Sección 1ª) Sentencia núm. 604/2010, de 7 octubre 2010.
– AP Madrid (Sección 28ª) Sentencia de 23 abril 2010.

Bibliografía.

– Nuevas relaciones entre la Ley de Marcas y la Ley de Competencia Desleal. Rafael García Pérez.
– Contrato de abanderamiento y nulidad por infracción del Derecho de la Competencia. Jaume Martí Miravalls.
– Las apuestas deportivas en el cada día más cercano escenario de una nueva regulación para el juego y el deporte profesional. Las apuestas deportivas en internet una realidad económica cada vez más pujante que sigue esperando una regulación a nivel nacional. Novedades. Rafael Andrés Álvez.
– Comentario al art. 18 de la LCD. Publicidad ilícita. Ignacio Quintana Carlo.
– Supuestos de competencia desleal de la Ley 3/1991. Juan Manuel Fernández López.

Artículo 16. Discriminación y dependencia económica.

Modificado por disp. adic. 3 de Ley núm. 52/1999, de 28 diciembre.

1. El tratamiento discriminatorio del consumidor en materia de precios y demás condiciones de venta se reputará desleal, a no ser que medie causa justificada.

2. Se reputa desleal la explotación por parte de una empresa de la situación de dependencia económica en que puedan encontrarse sus empresas clientes o proveedores que no dispongan de alternativa equivalente para el ejercicio de su actividad. Esta situación se presumirá cuando un proveedor, además de los descuentos o condiciones habituales, deba conceder a su cliente de forma regular otras ventajas adicionales que no se conceden a compradores similares.

3. Tendrá asimismo la consideración de desleal:

a) La ruptura, aunque sea de forma parcial, de una relación comercial establecida sin que haya existido preaviso escrito y preciso con una antelación mínima de seis meses, salvo que se deba a incumplimientos graves de las condiciones pactadas o en caso de fuerza mayor.

b) La obtención, bajo la amenaza de ruptura de las relaciones comerciales, de precios, condiciones de pago, modalidades de venta, pago de cargos adicionales y otras condiciones de cooperación comercial no recogidas en el contrato de suministro que se tenga pactado.

Jurisprudencia.

– TS (Sala de lo Civil, Sección 1ª) Sentencia núm. 75/2012, de 29 febrero 2012.

– AP Pontevedra (Sección 1ª) Sentencia de 23 enero 2012.
– AP Madrid (Sección 28ª) Sentencia de 28 octubre 2011.
– AP Vizcaya (Sección 4ª) Sentencia de 23 junio 2011.
– JMerc Madrid, núm. 6 Sentencia de 21 febrero 2011.
– AP Barcelona (Sección 15ª) Sentencia de 2 diciembre 2010.
– JMerc Madrid, núm. 1 Sentencia de 13 septiembre 2010.
– AP Vizcaya (Sección 4ª) Sentencia de 23 abril 2010.
– AP Madrid (Sección 28ª) Sentencia de 24 abril 2009.
– JMerc Bilbo (Vizcaya), núm. 2 Sentencia núm. 142/2008, de 31 octubre 2008.
– AP Barcelona (Sección 15ª) Sentencia de 18 junio 2008.
– AP Madrid (Sección 11ª) Sentencia de 23 abril 2008.
– AP Álava (Sección 1ª) Sentencia de 28 diciembre 2007.

🕮 *Bibliografía.*

– Comentario al art. 16 del LCD. Discriminación y Dependencia Económica. José Bellido.
– Supuestos de competencia desleal de la Ley 3/1991. Juan Manuel Fernández López.

Artículo 17. Venta a pérdida.

1. Salvo disposición contraria de las leyes o de los reglamentos, la fijación de precios es libre.

2. No obstante, la venta realizada bajo coste, o bajo precio de adquisición, se reputará desleal en los siguientes casos:

a) Cuando sea susceptible de inducir a error a los consumidores acerca del nivel de precios de otros productos o servicios del mismo establecimiento.

b) Cuando tengan por efecto desacreditar la imagen de un producto o de un establecimiento ajenos.

c) Cuando forme parte de una estrategia encaminada a eliminar a un competidor o grupo de competidores del mercado.

Artículo 18. Publicidad ilícita.

✐ Modificado por art. 1.10 de Ley núm. 29/2009, de 30 diciembre.

La publicidad considerada ilícita por la Ley General de Publicidad, se reputará desleal.

⚖ *Jurisprudencia.*

– TS (Sala de lo Civil, Sección 1ª) Sentencia núm. 203/2012, de 13 abril 2012.
– AP A Coruña (Sección 4ª) Sentencia de 2 abril 2012.
– AP Barcelona (Sección 15ª) Sentencia de 9 febrero 2012.
– AP Sevilla (Sección 5ª) Sentencia de 13 enero 2012.
– TS (Sala de lo Civil, Sección 1ª) Sentencia núm. 988/2011, de 13 enero 2012.
– JMerc Madrid, núm. 10 Auto de 15 diciembre 2011.
– AP Valladolid (Sección 3ª) Sentencia de 22 noviembre 2011.
– AP Las Palmas (Sección 4ª) Sentencia de 13 octubre 2011.
– AP Madrid (Sección 28ª) Auto de 7 octubre 2011.
– AP Madrid (Sección 28ª) Auto de 24 junio 2011.
– AP Madrid (Sección 28ª) Auto de 24 junio 2011.
– TS (Sala de lo Civil, Sección 1ª) Sentencia núm. 449/2011, de 23 junio 2011.
– JMerc Alicante, núm. 1, Sentencia núm. 113/2011, de 29 marzo 2011.
– TS (Sala de lo Civil, Sección 1ª) Sentencia núm. 219/2011, de 28 marzo 2011.
– AP Pontevedra (Sección 3ª) Sentencia de 17 marzo 2011.
– AP Madrid (Sección 28ª) Auto de 4 marzo 2011.
– AP Islas Baleares (Sección 5ª) Sentencia de 18 febrero 2011.
– TS (Sala de lo Civil, Sección 1ª) Sentencia núm. 19/2011 de 11 febrero 2011.
– AP Las Palmas (Sección 5ª) Sentencia de 19 enero 2011.
– AP Asturias (Sección 1ª) Sentencia de 2 diciembre 2010

🕮 *Bibliografía.*

– Sentencia de 21 de enero de 2010 (RJ 2010, 1275). Pablo Amat Llombart.
– La reforma del Derecho Español en materia de competencia desleal, protección de los consumidores y comercio minorista por la Ley 29/2009. Elena Leiñena Mendizabal.
Nerea Iraculis Arregui.
– Acciones y remedios frente a las prácticas desleales y otras formas de publicidad ilícita. José Manuel Busto Lago. Natalia Álvarez Lata. Fernando Peña López.
– Comentario al art. 18 de la LCD. Publicidad ilícita. Ignacio Quintana Carlo.
– Comentario al art. 12 de la LCD. Explotación de la reputación ajena. Alicia Arroyo Aparicio.

CAPÍTULO III

Prácticas comerciales con los consumidores o usuarios

✐ Rúbrica modificada por art. 1.11 de Ley núm. 29/2009, de 30 diciembre.

⇒ Título XV Tratado de Funcionamiento de la Unión Europea. Vid. parágrafo 1.

Artículo 19. Prácticas comerciales desleales con los consumidores.

Modificado por art. 1.11 de Ley núm. 29/2009, de 30 diciembre.

1. Sin perjuicio de lo establecido en los artículos 19 y 20 del Texto Refundido de la Ley General para la Defensa de los Consumidores y Usuarios y otras leyes complementarias, únicamente tendrán la consideración de prácticas comerciales desleales con los consumidores y usuarios, las previstas en este capítulo y en los artículos 4, 5, 7 y 8 de esta Ley.

2. Las prácticas comerciales reguladas en los artículos 21 a 31, ambos inclusive, son en todo caso y en cualquier circunstancia, prácticas comerciales desleales con los consumidores.

Jurisprudencia.

– TS (Sala de lo Civil, Sección 1ª) Sentencia núm. 988/2011, de 13 enero 2012.
– JPI Salamanca, núm. 4, Sentencia de 4 octubre 2011.
– AP Madrid (Sección 28ª) Auto de 24 junio 2011.
– AP Pontevedra (Sección 3ª) Sentencia de 17 marzo 2011.
– JMerc Valencia, núm. 1 Sentencia núm. 346/2010, de 14 octubre 2010.
– JMerc Valencia, núm. 1 Sentencia núm. 100/2010, de 17 marzo 2010.
– TS (Sala de lo Civil, Sección 1ª) Sentencia núm. 873/2009, de 20 enero 2010.
– AP Albacete (Sección 1ª) Sentencia de 18 abril 2008.
– AP Valencia (Sección 9ª) Sentencia de 5 octubre 2007.
– AP Islas Baleares (Sección 5ª) Sentencia de 19 septiembre 2007.
– AP Madrid (Sección 11ª) Sentencia de 15 marzo 2007.
– JMerc (Barcelona), núm. 1 Auto de 25 octubre 2006.
– AP Granada (Sección 3ª) Sentencia de 18 septiembre 2006.
– AP Granada (Sección 4ª) Sentenciade 8 septiembre 2006.
– AP Madrid (Sección 11ª) Sentencia de 5 junio 2006.
– AP Barcelona (Sección 15ª) Sentencia de 26 octubre 2005.
– JPI Santander (Cantabria), núm. 3 Sentencia de 3 octubre 2005.

Bibliografía.

– La reforma del Derecho Español en materia de competencia desleal, protección de los consumidores y comercio minorista por la Ley 29/2009. Elena Leiñena Mendizabal.
Nerea Iraculis Arregui.
– Comentario a la sentencia de 20 de enero de 2010 (RJ 2010, 159). María Isabel Candelario Macias.
– Intrusismo, Abogacía y Competencia Desleal. Juan Manuel Rozas Bravo.
– Tratamiento jurídico. Pedro A. De Miguel Asensio.
– Comentario al art. 22 de la LCD. Prácticas señuelo y prácticas promocionales engañosas. María Inmaculada Sánchez Barrios.
– Comentario al art. 17 de la LCD. Venta a pérdida. Enrique Villa Vega.
– Comentario al art. 14 de la LCD. Inducción a la infracción contractual. Eva Mª Domínguez Pérez.
– Comentario al art. 11 de la LCD. Actos de imitación. Eva Mª Domínguez Pérez.
– Comentario al art. 10 de la LCD. Actos de comparación. Mª del Mar Gómez Lozano.
– Comentario al art. 8 de la LCD. Prácticas agresivas. Alicia Arroyo Aparicio.
– Comentario al art. 7 de la LCD. Omisiones engañosas. Ignacio Moralejo Menéndez.
– Comentario al art. 5 de la LCD. Actos de engaño. José Antonio García-Cruces González.
– Acciones de cesación, retracción y declarativa. Silvia Barona Vilar.

Artículo 20. Practicas engañosas por confusión para los consumidores.

Modificado por art. 1.11 de Ley núm. 29/2009, de 30 diciembre.

En las relaciones con consumidores y usuarios, se reputan desleales aquéllas prácticas comerciales, incluida la publicidad comparativa, que, en su contexto fáctico y teniendo en cuenta todas sus características y circunstancias, creen confusión, incluido el riesgo de asociación, con cualesquiera bienes o servicios, marcas registradas, nombres comerciales u otras marcas distintivas de un competidor, siempre que sean susceptibles de afectar al comportamiento económico de los consumidores y usuarios.

Jurisprudencia.

– TS (Sala de lo Civil, Sección 1ª) Sentencia núm. 75/2012, de 29 febrero 2012.
– AP Madrid (Sección 28ª) Sentencia de 17 junio 2011.
– AP Las Palmas (Sección 4ª) Sentencia de 16 junio 2011.
– AP Pontevedra (Sección 3ª) Sentencia de 17 marzo 2011.
– AP Castellón (Sección 3ª) Sentencia de 4 mayo 2010.
– AP La Rioja (Sección 1ª) Sentencia de 30 diciembre 2009.
– AP Barcelona (Sección 15ª) Sentencia de 30 septiembre 2008.
– AP Las Palmas (Sección 4ª) Sentencia de 2 mayo 2008.
– JMerc Barcelona, núm. 3 Sentencia de 16 abril 2007.
– TS (Sala de lo Civil, Sección 1ª) sentencia núm. 271/2007, de 14 marzo 2007.
– AP Segovia (Sección 1ª) Sentencia de 31 julio 2006.
– AP Barcelona (Sección 15ª) Sentencia de 26 octubre 2005.
– AP Valencia (Sección 9ª) Sentencia de 14 octubre 2005.
– AP Madrid (Sección 18ª) Sentencia de 16 marzo 2005.

– JMerc Madrid, núm. 2 Auto de 3 noviembre 2004.
– AP Madrid (Sección 9ª) Sentencia de 21 junio 2004.
– AP Madrid (Sección 19ª) Sentencia de 25 marzo 2004.
– AP Islas Baleares (Sección 3ª) Sentencia de 18 noviembre 2003.

Bibliografía.

– Comentario a la Sentencia de 16 de noviembre de 2010 (RJ 2010, 8877). Albert Lamarca Marqués.
– Sentencia de 4 de marzo de 2010 (RJ 2010, 1454). Nerea Iráculis Arregui.
– La reforma del Derecho Español en materia de competencia desleal, protección de los consumidores y comercio minorista por la Ley 29/2009. Elena Leiñena Mendizabal.
Nerea Iraculis Arregui.
– Tratamiento jurídico. Pedro A. De Miguel Asensio.
– Comentario al art. 12 de la LCD. Explotación de la reputación ajena. Alicia Arroyo Aparicio.
– Comentario al art. 10 de la LCD. Actos de comparación. Mª del Mar Gómez Lozano.
– Comentario al art. 6 de la LCD. Actos de confusión. Mercedes Curto Polo.

Artículo 21. Prácticas engañosas sobre códigos de conducta u otros distintivos de calidad.

Modificado por art. 1.11 de Ley núm. 29/2009, de 30 diciembre.

1. Se reputan desleales por engañosas, las prácticas comerciales que afirmen sin ser cierto:

a) Que el empresario o profesional está adherido a un código de conducta.

b) Que un código de conducta ha recibido el refrendo de un organismo público o cualquier otro tipo de acreditación.

c) Que un empresario o profesional, sus prácticas comerciales, o un bien o servicio ha sido aprobado, aceptado o autorizado por un organismo público o privado, o hacer esa afirmación sin cumplir las condiciones de la aprobación, aceptación o autorización.

2. La exhibición de un sello de confianza o de calidad o de un distintivo equivalente, sin haber obtenido la necesaria autorización, es igualmente, en todo caso, una práctica comercial desleal por engañosa.

Jurisprudencia.

– AP Valencia (Sección 9ª) Sentencia de 21 julio 2011.
– JMerc Alicante, núm. 1 Sentencia núm. 113/2011, de 29 marzo 2011.
– TS (Sala de lo Civil, Sección 1ª) Sentencia núm. 219/2011, de 28 marzo 2011.
– AP Alicante (Sección 8ª) Sentencia de 9 febrero 2011.
– AP Valencia (Sección 9ª) Sentencia de 20 diciembre 2010.
– AP Castellón (Sección 1ª) Sentencia de 18 noviembre 2010.
– AP A Coruña (Sección 4ª) Sentencia de 23 julio 2010.
– JMerc Alicante, núm. 1 Sentencia de 23 julio 2010.
– AP Las Palmas (Sección 4ª) Sentencia de 25 mayo 2010.
– TS (Sala de lo Civil, Sección 1ª) Sentencia núm. 338/2010, de 20 mayo 2010.
– JMerc Madrid, núm. 8 Sentencia de 24 marzo 2010.
– TS (Sala de lo Civil, Sección 1ª) Sentencia núm. 871/2009, de 21 enero 2010
– AP Madrid (Sección 28ª) Sentencia de 23 octubre 2009.
– AP Vizcaya (Sección 4ª) Sentencia de 22 julio 2009.
– AP Cáceres (Sección 1ª) Sentencia de 17 junio 2009.
– AP Cuenca (Sección 1ª) Sentencia de 19 mayo 2009.
– AP Madrid (Sección 28ª) Sentencia de 18 mayo 2009.
– AP Madrid (Sección 28ª) Sentencia de 24 abril 2009.

Bibliografía.

– Sentencia de 21 de enero de 2010 (RJ 2010, 1275). Pablo Amat Llombart.
– Comentario al art. 18.4 de la TRLGDCU. Natalia Álvarez Lata.
– Comentario al art. 45 de la LM. Raúl Bercovitz Álvarez.

Artículo 22. Prácticas señuelo y prácticas promocionales engañosas.

Modificado por art. 1.11 de Ley núm. 29/2009, de 30 diciembre.

Se considera desleal por engañoso:

1. Realizar una oferta comercial de bienes o servicios a un precio determinado sin revelar la existencia de motivos razonables que hagan pensar al empresario o profesional que dichos bienes o servicios u otros equivalentes no estarán disponibles al precio ofertado durante un período suficiente y en cantidades razonables, teniendo en cuenta el tipo de bien o servicio, el alcance de la publicidad que se le haya dado y el precio de que se trate.

2. Realizar una oferta comercial de bienes o servicios a un precio determinado para luego, con la intención de promocionar un bien o servicio diferente, negarse a mostrar el bien o servicio ofertado, no aceptar pedidos o solicitudes de suministro, negarse a suministrarlo en un período de tiempo razonable, enseñar una muestra defectuosa del bien o servicio promocionado o desprestigiarlo.

3. Las prácticas comerciales relativas a las ventas en liquidación cuando sea incierto que el empresario o profesional se encuentre en alguno de los supuestos previstos en el artículo 30.1 de la Ley 7/1996, de 15 de enero, de Ordenación del Comercio Minorista o que, en cualquier otro supuesto, afirmen que el empresario o profesional está a punto de cesar en sus actividades o de trasladarse sin que vaya a hacerlo.

4. Las prácticas comerciales que ofrezcan un premio, de forma automática, o en un concurso o sorteo, sin conceder los premios descritos u otros de calidad y valor equivalente.

5. Describir un bien o servicio como "gratuito", "regalo", "sin gastos" o cualquier fórmula equivalente, si el consumidor o usuario tiene que abonar dinero por cualquier concepto distinto del coste inevitable de la respuesta a la práctica comercial y la recogida del producto o del pago por la entrega de éste.

6. Crear la impresión falsa, incluso mediante el uso de prácticas agresivas, de que el consumidor o usuario ya ha ganado, ganará o conseguirá un premio o cualquier otra ventaja equivalente si realiza un acto determinado, cuando en realidad:

a) No existe tal premio o ventaja equivalente.

b) O la realización del acto relacionado con la obtención del premio o ventaja equivalente está sujeto a la obligación, por parte del consumidor o usuario, de efectuar un pago o incurrir en un gasto.

Jurisprudencia.

– JPI Salamanca, núm. 4 Sentencia de 4 octubre 2011.
– AP León (Sección 3ª) Auto de 9 junio 2004.
– TS (Sala de lo Civil, Sección Única) Sentencia núm. 782/2003, de 27 julio 2003.
– AP Barcelona (Sección 15ª) Sentencia de 11 marzo 2003.
– AP Castellón (Sección 3ª) Sentencia de 30 diciembre 2000.
– AP Madrid (Sección 18ª) Auto de 15 marzo 2000.
– AN (Sala de lo Contencioso-Administrativo, Sección 7ª) Sentencia de 13 mayo 1999.
– JPI Sevilla, núm. 13 Sentencia de 3 noviembre 1998.
– TS (Sala de lo Civil) Auto de 16 diciembre 1997.
– TS (Sala de lo Civil) Auto de 21 octubre 1997.
– TS (Sala de lo Civil) Auto de 8 abril 1997.
– TS (Sala de lo Civil) Auto de 25 marzo 1997
– TS (Sala de lo Civil) Auto de 5 septiembre 1995

Bibliografía.

– Tratamiento jurídico. Pedro A. De Miguel Asensio.
– La venta con obsequio o prima. José Manuel Busto Lago. Natalia Álvarez Lata. Fernando Peña López.
– Comentario al art. 22 de la LCD. Prácticas señuelo y prácticas promocionales engañosas. María Inmaculada Sánchez Barrios.
– Comentario al art. 8 de la LCD. Prácticas agresivas. Alicia Arroyo Aparicio.

Artículo 23. Practicas engañosas sobre la naturaleza y propiedades de los bienes o servicios, su disponibilidad y los servicios posventa.

Añadido por art. 1.11 de Ley núm. 29/2009, de 30 diciembre.

Se reputa desleal, por engañoso:

1. Afirmar o crear por otro medio la impresión de que un bien o servicio puede ser comercializado legalmente no siendo cierto.

2. Alegar que los bienes o servicios pueden facilitar la obtención de premios en juegos de azar.

3. Proclamar, falsamente, que un bien o servicio puede curar enfermedades, disfunciones o malformaciones.

4. Afirmar, no siendo cierto, que el bien o servicio sólo estará disponible durante un período de tiempo muy limitado o que sólo estará disponible en determinadas condiciones durante un período de tiempo muy limitado a fin de inducir al consumidor o usuario a tomar una decisión inmediata, privándole así de la oportunidad o el tiempo suficiente para hacer su elección con el debido conocimiento de causa.

5. Comprometerse a proporcionar un servicio posventa a los consumidores o usuarios sin advertirles claramente antes de contratar que el idioma en el que este servicio estará disponible no es el utilizado en la operación comercial.

6. Crear la impresión falsa de que el servicio posventa del bien o servicio promocionado está disponible en un Estado miembro distinto de aquel en el que se ha contratado su suministro.

Jurisprudencia.

– TS (Sala de lo Civil, Sección 1ª) Sentencia núm. 569/2006, de 13 junio 2006.
– AP Alicante (Sección 5ª) Sentencia de 19 julio 2002.

– AP Valencia (Sección 8ª) Sentencia de 28 mayo 2001.
– AP Castellón (Sección 3ª) Sentencia de 30 diciembre 2000.
– AP Alicante (Sección 5ª) Sentencia de 2 octubre 2000.
– AP Vizcaya (Sección 4ª) Sentencia de 23 junio 1999.
– AP Barcelona (Sección 15ª) Sentencia de 16 noviembre 1998.
– AP Navarra (Sección 3ª) Sentencia de 16 julio 1998.
– AP Toledo (Sección 1ª) Auto de 20 abril 1998.

Bibliografía.

– Tratamiento jurídico. Pedro A. De Miguel Asensio.
– Comentario al art. 52 de la LECiv Competencia territorial en casos especiales. Julio Muerza Esparza.

Artículo 24. Prácticas de venta piramidal.

Modificado por art. 1.11 de Ley núm. 29/2009, de 30 diciembre.

Se considera desleal por engañoso, en cualquier circunstancia, crear, dirigir o promocionar un plan de venta piramidal en el que el consumidor o usuario realice una contraprestación a cambio de la oportunidad de recibir una compensación derivada fundamentalmente de la entrada de otros consumidores o usuarios en el plan, y no de la venta o suministro de bienes o servicios.

Jurisprudencia.

– AP Madrid (Sección 28ª) Auto de 7 octubre 2011.
– TS (Sala de lo Civil, Sección 1ª) Sentencia núm. 14/2008, de 30 enero 2008.
– AP Islas Baleares (Sección 5ª) Auto de 24 enero 2008.
– AP Madrid (Sección 28ª) Auto de 18 enero 2008.
– JMerc Barcelona, núm. 1 Auto de 25 octubre 2006.
– AP Madrid (Sección 12ª) Sentencia de 12 abril 2006.
– JMerc Madrid, núm. 2 Auto de 26 octubre 2005.
– JMerc Málaga, núm. 1 Auto de 18 febrero 2005.
– AP Castellón (Sección 3ª) Auto de 20 diciembre 2004.
– AP Zaragoza (Sección 2ª) Auto de 30 abril 2004.
– AP Madrid (Sección 25ª) Auto de 17 octubre 2003.

Artículo 25. Prácticas engañosas por confusión.

Añadido por art. 1.11 de Ley núm. 29/2009, de 30 diciembre.

Se reputa desleal por engañoso promocionar un bien o servicio similar al comercializado por un determinado empresario o profesional para inducir de manera deliberada al consumidor o usuario a creer que el bien o servicio procede de este empresario o profesional, no siendo cierto.

Jurisprudencia.

– AP Zaragoza (Sección 5ª) Auto de 21 febrero 2008.
– AP Zaragoza (Sección 4ª) Auto de 15 diciembre 2004.
– AP Alicante (Sección 4ª) Sentencia de 19 septiembre 2002.
– AP Madrid (Sección 14ª) Auto de 24 septiembre 2001.
– AP Salamanca Sentencia de 10 mayo 2001.
– AP Madrid (Sección 14ª) Auto de 26 marzo 2001.
– AP Valencia (Sección 6ª) Auto de 15 enero 2001.
– AP Madrid (Sección 21ª) Auto de 17 octubre 2000.
– AP Barcelona (Sección 15ª) Auto de 28 septiembre 2000.
– AP Las Palmas (Sección 4ª) Auto de 14 septiembre 2000.
– AP Salamanca Auto de 24 julio 2000.
– AP Madrid (Sección 11ª) Auto de 29 junio 2000.
– AP Vizcaya (Sección 5ª) Auto de 12 junio 2000.
– AP Barcelona (Sección 15ª) Auto de 14 abril 2000.
– AP Barcelona (Sección 15ª) Auto de 31 marzo 2000.
– AP Valencia (Sección 6ª) Auto de 6 marzo 2000.
– AP Madrid (Sección 12ª) Sentencia de 6 marzo 2000.

Bibliografía.

– Tipología. Pedro A. De Miguel Asensio.
– Comentario al art. 6 de la LCD. Actos de confusión. Mercedes Curto Polo.

Artículo 26. Prácticas comerciales encubiertas.

Añadido por art. 1.11 de Ley núm. 29/2009, de 30 diciembre.

Se considera desleal por engañoso incluir como información en los medios de comunicación, comunicaciones para promocionar un bien o servicio, pagando el empresario o profesional por dicha promoción, sin que quede claramente especificado en el contenido o mediante imágenes y sonidos claramente identificables para el consumidor o usuario que se trata de un contenido publicitario.

Jurisprudencia.

– TS (Sala de lo Civil, Sección 1ª) Sentencia núm. 1169/2006, de 24 noviembre 2006.

– TS (Sala de lo Civil, Sección 1ª) Sentencia núm. 415/2005, de 23 mayo 2005.
– AP Sevilla Sentencia de 21 junio 1993.

Bibliografía.

– Tratamiento jurídico. Pedro A. De Miguel Asensio.

Artículo 27. Otras prácticas engañosas.

Igualmente se consideran desleales por engañosas las prácticas que:

1. Presenten los derechos que otorga la legislación a los consumidores o usuarios como si fueran una característica distintiva de la oferta del empresario o profesional.

2. Realicen afirmaciones inexactas o falsas en cuanto a la naturaleza y la extensión del peligro que supondría para la seguridad personal del consumidor y usuario o de su familia, el hecho de que el consumidor o usuario no contrate el bien o servicio.

3. Transmitan información inexacta o falsa sobre las condiciones de mercado o sobre la posibilidad de encontrar el bien o servicio, con la intención de inducir al consumidor o usuario a contratarlo en condiciones menos favorables que las condiciones normales de mercado.

4. Incluyan en la documentación de comercialización una factura o un documento similar de pago que dé al consumidor o usuario la impresión de que ya ha contratado el bien o servicio comercializado, sin que éste lo haya solicitado.

5. Afirmen de forma fraudulenta o creen la impresión falsa de que un empresario o profesional no actúa en el marco de su actividad empresarial o profesional, o presentarse de forma fraudulenta como un consumidor o usuario.

Añadido por art. 1.11 de Ley núm. 29/2009, de 30 diciembre.

Artículo 28. Prácticas agresivas por coacción.

Se reputan desleales por agresivas las prácticas comerciales que hagan creer al consumidor o usuario que no puede abandonar el establecimiento del empresario o profesional o el local en el que se realice la práctica comercial, hasta haber contratado, salvo que dicha conducta sea constitutiva de infracción penal.

Añadido por art. 1.11 de Ley núm. 29/2009, de 30 diciembre.

Bibliografía.

– La reforma del Derecho Español en materia de competencia desleal, protección de los consumidores y comercio minorista por la Ley 29/2009. Elena Leiñena Mendizabal. Nerea Iraculis Arregui.
– Comentario al art. 29 de la LCD. Prácticas agresivas por acoso. Mercedes Zubiri de Salinas.
– Comentario al art. 8 de la LCD. Prácticas agresivas. Alicia Arroyo Aparicio.

Artículo 29. Prácticas agresivas por acoso.

1. Se considera desleal por agresivo realizar visitas en persona al domicilio del consumidor o usuario, ignorando sus peticiones para que el empresario o profesional abandone su casa o no vuelva a personarse en ella.

2. Igualmente se reputa desleal realizar propuestas no deseadas y reiteradas por teléfono, fax, correo electrónico u otros medios de comunicación a distancia, salvo en las circunstancias y en la medida en que esté justificado legalmente para hacer cumplir una obligación contractual.

El empresario o profesional deberá utilizar en estas comunicaciones sistemas que le permitan al consumidor dejar constancia de su oposición a seguir recibiendo propuestas comerciales de dicho empresario o profesional.

Para que el consumidor o usuario pueda ejercer su derecho a manifestar su oposición a recibir propuestas comerciales no deseadas, cuando éstas se realicen por vía telefónica, las llamadas deberán realizarse desde un número de teléfono identificable.

Este supuesto se entenderá sin perjuicio de lo establecido en la normativa vigente sobre protección de datos personales, servicios de la sociedad de la información, telecomunicaciones y contratación a distancia con los consumidores o usuarios, incluida la contratación a distancia de servicios financieros.

Añadido por art. 1.11 de Ley núm. 29/2009, de 30 diciembre.

Bibliografía.

– La reforma del Derecho Español en materia de competencia desleal, protección de los consumidores y comercio minorista por la Ley 29/2009. Elena Leiñena Mendizabal.
Nerea Iraculis Arregui.
– Comentario al art. 29 de la LCD. Prácticas agresivas por acoso. Mercedes Zubiri de Salinas.
– Comentario al art. 8 de la LCD. Prácticas agresivas. Alicia Arroyo Aparicio.

Artículo 30. Prácticas agresivas en relación con los menores.

Se reputa desleal por agresivo, incluir en la publicidad una exhortación directa a los niños para que adquieran bienes o usen servicios o convenzan a sus padres u otros adultos de que contraten los bienes o servicios anunciados.

Añadido por art. 1.11 de Ley núm. 29/2009, de 30 diciembre.

Bibliografía.

– La reforma del Derecho Español en materia de competencia desleal, protección de los consumidores y comercio minorista por la Ley 29/2009. Elena Leiñena Mendizabal.
Nerea Iraculis Arregui.
– Comentario al art. 8 de la LCD. Prácticas agresivas. Alicia Arroyo Aparicio.

Artículo 31. Otras prácticas agresivas.

Se considera desleal por agresivo:

1. Exigir al consumidor o usuario, ya sea tomador, beneficiario o tercero perjudicado, que desee reclamar una indemnización al amparo de un contrato de seguro, la presentación de documentos que no sean razonablemente necesarios para determinar la existencia del siniestro y, en su caso, el importe de los daños que resulten del mismo o dejar sistemáticamente sin responder la correspondencia al respecto, con el fin de disuadirlo de ejercer sus derechos.

2. Exigir el pago inmediato o aplazado, la devolución o la custodia de bienes o servicios suministrados por el comerciante, que no hayan sido solicitados por el consumidor o usuario, salvo cuando el bien o servicio en cuestión sea un bien o servicio de sustitución suministrado de conformidad con lo establecido en la legislación vigente sobre contratación a distancia con los consumidores y usuarios.

3. Informar expresamente al consumidor o usuario de que el trabajo o el sustento del empresario o profesional corren peligro si el consumidor o usuario no contrata el bien o servicio.

Añadido por art. 1.11 de Ley núm. 29/2009, de 30 diciembre.

CAPÍTULO IV

Acciones derivadas de la competencia desleal

Rúbrica modificada por art. 1.11 de Ley núm. 29/2009, de 30 diciembre.

Artículo 32. Acciones.

1. Contra los actos de competencia desleal, incluida la publicidad ilícita, podrán ejercitarse las siguientes acciones:

1ª Acción declarativa de deslealtad.

2ª Acción de cesación de la conducta desleal o de prohibición de su reiteración futura. Asimismo, podrá ejercerse la acción de prohibición, si la conducta todavía no se ha puesto en práctica.

3ª Acción de remoción de los efectos producidos por la conducta desleal.

4ª Acción de rectificación de las informaciones engañosas, incorrectas o falsas.

5ª Acción de resarcimiento de los daños y perjuicios ocasionados por la conducta desleal, si ha intervenido dolo o culpa del agente.

6ª Acción de enriquecimiento injusto, que sólo procederá cuando la conducta desleal lesione una posición jurídica amparada por un derecho de exclusiva u otra de análogo contenido económico.

2. En las sentencias estimatorias de las acciones previstas en el apartado anterior, números 1ª a 4ª, el tribunal, si lo estima procedente, y con cargo al demandado, podrá acordar la publicación total o parcial de la sentencia o, cuando los efectos de la infracción puedan mantenerse a lo largo del tiempo, una declaración rectificadora.

Añadido por art. 1.11 de Ley núm. 29/2009, de 30 diciembre.

Jurisprudencia.

– JMerc Madrid, núm. 10 Auto de 15 diciembre 2011.
– AP Barcelona (Sección 15ª) Sentencia de 4 julio 2011.
– TS (Sala de lo Civil, Sección 1ª) Sentencia núm. 871/2009, de 21 enero 2010.

Bibliografía.

– Contrato de abanderamiento y nulidad por infracción del Derecho de la Competencia. Jaume Martí Miravalls.
– Sentencia de 21 de enero de 2010 (RJ 2010, 1275). Pablo Amat Llombart.
– La reforma del Derecho Español en materia de competencia desleal, protección de los consumidores y comercio minorista por la Ley 29/2009. Elena Leiñena Mendizabal.
Nerea Iraculis Arregui.

– Acciones en materia de prácticas desleales y códigos de conducta en relación con los consumidores y usuarios. Jorge Guillermo Pipaón Pulido.
– Acciones y remedios frente a las prácticas desleales y otras formas de publicidad ilícita. José Manuel Busto Lago.
Natalia Álvarez Lata.
Fernando Peña López.
– El control de contenido de las cláusulas predispuestas por el empresario y no negociadas en los contratos de consumo: las cláusulas abusivas. José Manuel Busto Lago.
Natalia Álvarez Lata.
Fernando Peña López.
– Comentario al art. 32 de la LCD. Acciones. José Antonio Vega Vega.
– Comentario al art. 9 de la LCD. Actos de denigración. Alfredo Ávila de la Torre.
– Comentario al art. 11 de la LECiv. Legitimación para la defensa de derechos e intereses de consumidores y usuarios. Pablo Gutiérrez de Cabiedes e Hidalgo de Caviedes.
– Comentario al art. 18.4 de la TRLGDCU. Natalia Álvarez Lata.

Artículo 33. Legitimación activa.

1. Cualquier persona física o jurídica que participe en el mercado, cuyos intereses económicos resulten directamente perjudicados o amenazados por la conducta desleal, está legitimada para el ejercicio de las acciones previstas en el artículo 32.1, 1ª a 5ª.

Frente a la publicidad ilícita está legitimada para el ejercicio de las acciones previstas en el artículo 32.1, 1ª a 5ª, cualquier persona física o jurídica que resulte afectada y, en general, quienes tengan un derecho subjetivo o un interés legítimo.

La acción de resarcimiento de los daños y perjuicios ocasionados por la conducta desleal podrá ejercitarse, igualmente, por los legitimados conforme a lo previsto en el artículo 11.2 de la Ley 1/2000, de 7 de enero, de Enjuiciamiento Civil.

La acción de enriquecimiento injusto sólo podrá ser ejercitada por el titular de la posición jurídica violada.

2. Las acciones contempladas en el artículo 32.1, 1ª a 4ª, podrán ejercitarse además por las asociaciones, corporaciones profesionales o representativas de intereses económicos, cuando resulten afectados los intereses de sus miembros.

3. Ostentan legitimación activa para el ejercicio de las acciones previstas en el artículo 32.1, 1ª a 4ª, en defensa de los intereses generales, colectivos o difusos, de los consumidores y usuarios:

a) El Instituto Nacional del Consumo y los órganos o entidades correspondientes de las Comunidades Autónomas y de las corporaciones locales competentes en materia de defensa de los consumidores y usuarios.

b) Las asociaciones de consumidores y usuarios que reúnan los requisitos establecidos en el Texto Refundido de la Ley General para la Defensa de los Consumidores y Usuarios o, en su caso, en la legislación autonómica en materia de defensa de los consumidores y usuarios.

c) Las entidades de otros Estados miembros de la Comunidad Europea constituidas para la protección de los intereses colectivos y de los intereses difusos de los consumidores y usuarios que estén habilitadas mediante su inclusión en la lista publicada a tal fin en el «Diario Oficial de las Comunidades Europeas».

4. El Ministerio Fiscal podrá ejercitar la acción de cesación en defensa de los intereses generales, colectivos o difusos, de los consumidores y usuarios.

Añadido por art. 1.11 de Ley núm. 29/2009, de 30 diciembre.

Jurisprudencia.

– JPI Salamanca, núm. 4 Sentencia de 4 octubre 2011.

Bibliografía.

– Acciones y remedios frente a las prácticas desleales y otras formas de publicidad ilícita. José Manuel Busto Lago.
Natalia Álvarez Lata.
Fernando Peña López.
– Comentario al art. 11 de la LECiv Legitimación para la defensa de derechos e intereses de consumidores y usuarios. Pablo Gutiérrez de Cabiedes e Hidalgo de Caviedes.

Artículo 34. Legitimación pasiva.

1. Las acciones previstas en el artículo 32 podrán ejercitarse contra cualquier persona que haya realizado u ordenado la conducta desleal o haya cooperado a su realización. No obstante, la acción de enriquecimiento injusto sólo podrá dirigirse contra el beneficiario del enriquecimiento.

2. Si la conducta desleal se hubiera realizado por trabajadores u otros colaboradores en el ejercicio de sus funciones y deberes contractuales, las acciones previstas en el artículo 32.1, 1ª a 4ª,

deberán dirigirse contra el principal. Respecto a las acciones de resarcimiento de daños y de enriquecimiento injusto se estará a lo dispuesto por el Derecho Civil.

Añadido por art. 1.11 de Ley núm. 29/2009, de 30 diciembre.

Jurisprudencia.

– AP Sevilla (Sección 5ª) Sentencia de 13 enero 2012.

Artículo 35. Prescripción.

Las acciones de competencia desleal previstas en el artículo 32 prescriben por el transcurso de un año desde el momento en que pudieron ejercitarse y el legitimado tuvo conocimiento de la persona que realizó el acto de competencia desleal; y, en cualquier caso, por el transcurso de tres años desde el momento de la finalización de la conducta.

La prescripción de las acciones en defensa de los intereses generales, colectivos o difusos, de los consumidores y usuarios, se rige por lo dispuesto en el artículo 56 del Texto Refundido de la Ley General para la Defensa de los Consumidores y Usuarios y otras leyes complementarias.

Añadido por art. 1.11 de Ley núm. 29/2009, de 30 diciembre.

Jurisprudencia.

– AP Cáceres (Sección 1ª) Sentencia de 7 febrero 2012.
– TS (Sala de lo Civil, Sección 1ª) Sentencia núm. 871/2009, de 21 enero 2010.

Bibliografía.

– El plazo de prescripción en el derecho de marcas y la reciente doctrina jurisprudencial. Tatiana Arroyo Vendrell.
– Comentario a la SENTENCIA de 16 de noviembre de 2010 (RJ 2010, 8877). Albert Lamarca Marqués.
– Contrato de abanderamiento y nulidad por infracción del Derecho de la Competencia. Jaume Martí Miravalls.
– Sentencia de 21 de enero de 2010 (RJ 2010, 1275). Pablo Amat Llombart.

Artículo 36. Diligencias preliminares.

1. Quien pretenda ejercitar una acción de competencia desleal podrá solicitar del juez la práctica de diligencias para la comprobación de aquellos hechos cuyo conocimiento resulte objetivamente indispensable para preparar el juicio.

2. Tales diligencias se sustanciarán de acuerdo con lo previsto en los artículos 129 a 132 de la Ley 11/1986, de 20 de marzo, de Patentes, y podrán extenderse a todo el ámbito interno de la empresa.

Añadido por art. 1.11 de Ley núm. 29/2009, de 30 diciembre.

Jurisprudencia.

– JMerc Pontevedra, núm. 3 Auto de 11 junio 2010.

Bibliografía.

– Acciones en materia de prácticas desleales y códigos de conducta en relación con los consumidores y usuarios. Jorge Guillermo Pipaón Pulido.

CAPÍTULO V

Códigos de conducta

Añadido por art. 1.12 de Ley núm. 29/2009, de 30 diciembre.

Artículo 37. Fomento de los códigos de conducta.

1. Las corporaciones, asociaciones u organizaciones comerciales, profesionales y de consumidores podrán elaborar, para que sean asumidos voluntariamente por los empresarios o profesionales, códigos de conducta relativos a las prácticas comerciales con los consumidores, con el fin de elevar el nivel de protección de los consumidores y garantizando en su elaboración la participación de las organizaciones de consumidores.

2. Los códigos de conducta respetarán la normativa de defensa de la competencia y se les dará una publicidad suficiente para su debido conocimiento por los destinatarios.

3. Las Administraciones públicas promoverán la participación de las organizaciones empresariales y profesionales en la elaboración a escala comunitaria de códigos de conducta con este mismo fin.

4. Los sistemas de autorregulación se dotarán de órganos independientes de control para asegurar el cumplimiento eficaz de los compromisos asumidos por las empresas adheridas. Sus códigos de conducta podrán incluir, entre otras, medidas individuales o colectivas de autocontrol previo de los contenidos publicitarios, y deberán establecer sistemas eficaces de resolución extrajudicial de reclamaciones que cumplan los requisitos establecidos en la normativa comunitaria y, como tales, sean notificados a la Comisión Europea, de conformidad con lo previsto en la Resolución del Consejo de 25 de mayo de 2000 relativo a la red comunitaria de órganos nacionales de solución extrajudicial de litigios en materia de consumo o cualquier disposición equivalente.

5. El recurso a los órganos de control de los códigos de conducta en ningún caso supondrá la renuncia a las acciones judiciales previstas en el artículo 32.

✐ Añadido por art. 1.12 de Ley núm. 29/2009, de 30 diciembre.

🕮 *Bibliografía.*

– Las prácticas comerciales con los consumidores, el nuevo escenario creado por la Ley 29/2009, de 30 de diciembre. José Manuel Busto Lago, Natalia Álvarez Lata y Fernando Peña López.

Artículo 38. Acciones frente a códigos de conducta.

1. Frente a los códigos de conducta que recomienden, fomenten o impulsen conductas desleales o ilícitas podrán ejercitarse las acciones de cesación y rectificación previstas en el artículo 32.1, 2ª y 4ª.

2. Con carácter previo al ejercicio de las acciones previstas en el apartado anterior, dirigidas frente a los responsables de los códigos de conducta que reúnan los requisitos establecidos en el artículo 37.4, deberá instarse del responsable de dicho código la cesación o rectificación de la recomendación desleal, así como el compromiso de abstenerse de realizarla cuando todavía no se hayan producido.

La solicitud deberá realizarse por cualquier medio que permita tener constancia de su contenido y de la fecha de su recepción.

El responsable del código de conducta estará obligado a emitir el pronunciamiento que proceda en el plazo de 15 días desde la presentación de la solicitud, plazo durante el cual, quien haya iniciado este procedimiento previo, no podrá ejercitar la correspondiente acción judicial.

Transcurrido el plazo previsto en el párrafo anterior, sin que se haya notificado al reclamante la decisión o cuando ésta sea insatisfactoria o fuera incumplida, quedará expedita la vía judicial.

✐ Añadido por art. 1.12 de Ley núm. 29/2009, de 30 diciembre.

🕮 *Bibliografía.*

– Las prácticas comerciales con los consumidores, el nuevo escenario creado por la Ley 29/2009, de 30 de diciembre. José Manuel Busto Lago, Natalia Álvarez Lata y Fernando Peña López.

Artículo 39. Acciones previas frente a empresarios y profesionales adheridos a códigos de conducta.

1. Cuando la acción se fundamente en las causas previstas en el artículo 5.2, se instará, con carácter previo al ejercicio de las acciones previstas en el artículo 32.1, 2ª y 4ª, ante el órgano de control del código de conducta, la cesación o rectificación del acto o la práctica comercial de quienes de forma pública estén adheridos al mismo, así como el compromiso de abstenerse de realizar el acto o la práctica desleal cuando éstos todavía no se hayan producido.

El órgano de control estará obligado a emitir el pronunciamiento que proceda en el plazo de 15 días desde la presentación de la solicitud, plazo durante el cual, quien haya iniciado este procedimiento previo, no podrá ejercitar la correspondiente acción judicial.

Transcurrido el plazo previsto en el párrafo anterior, sin que se haya notificado al reclamante la decisión o cuando ésta sea insatisfactoria o fuera incumplida, quedará expedita la vía judicial.

2. En el resto de los supuestos de acciones dirigidas a obtener la cesación o la rectificación de una conducta desleal de quienes públicamente estén adheridos a códigos de conducta que reúnan los requisitos del artículo 37.4, la acción previa ante el órgano de control prevista en el apartado anterior será potestativa.

✐ Añadido por art. 1.12 de Ley núm. 29/2009, de 30 diciembre.

Disposición Adicional única. Definición de publicidad.

A los efectos de esta Ley se entiende por publicidad la actividad así definida en el artículo 2 de la Ley 34/1988, de 11 de noviembre, General de la Publicidad.

✐ Añadida por art. 1.13 de Ley núm. 29/2009, de 30 diciembre.

DISPOSICIÓN TRANSITORIA

Las acciones judiciales que se hubieren iniciado antes de la entrada en vigor de la presente Ley, se tramitarán de acuerdo con las normas sustantivas y procesales antes vigentes.

DISPOSICIÓN DEROGATORIA

A la entrada en vigor de esta Ley, quedarán derogados los artículos 87, 88 y 89 de la Ley 32/1988, de 10 de noviembre, de Marcas.

Asimismo, quedarán derogadas cuantas disposiciones de igual o inferior rango se opongan a lo dispuesto en la presente Ley.

§ 27.7 LEY 7/2010, DE 31 MARZO. LEY GENERAL DE LA COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL

(BOE núm. 79, de 1 abril [RCL 2010, 957])

⇒ Decreto 102/2012, de 29 de marzo.
Decreto Foral 5/2012, de 25 de enero.
Real Decreto 1624/2011, de 14 de noviembre.
Decreto 231/2011, de 8 de noviembre.
Resolución de 13 de julio 2011.
Dictamen 25/2010, de 22 de diciembre.
Resolución IRP/2400/2010, de 5 de julio.

🕮 *Bibliografía.*

– El Tribunal de Justicia de la Unión Europea protege a los telespectadores españoles de los excesos publicitarios.
Cristina Mesa Sánchez
Revista Jurídica del Deporte núm. 34/2012 1.
– El conflicto de las radios y el fútbol.
Alberto Palomar Olmeda
Actualidad Jurídica Aranzadi núm. 835/2012.
– Análisis y comentarios a la primera convocatoria para obtener licencias para desarrollar juego online en España.
Rafael Andrés Álvez
Revista Jurídica del Deporte núm. 34/2012 1.
– Prácticas comerciales encubiertas.
Nerea Iraculis Arregui
Aranzadi Civil-Mercantil núm. 8/2011.
– Regulacion actual del product placement.
Javier López Gutiérrez
Aranzadi Civil-Mercantil núm. 6/2011.
– Los derechos de retransmisión televisiva de acontecimientos deportivos de interés general: a propósito de la sentencia del Tribunal General de la Unión Europea, de 8 de marzo de 2011, asunto T-55/08.
José Ignacio Cubero Marcos
Civitas Revista española de Derecho Administrativo núm. 151/2011.
– Juicios paralelos espectáculo.
Juan Carlos Orenes Ruiz
Actualidad Jurídica Aranzadi núm. 818/2011.
– El deporte y las obligaciones de interés general.
Alberto Palomar Olmeda
Actualidad Jurídica Aranzadi núm. 818/2011.
– La oferta pública de contrato: entre la solución vienesa y el criterio tradicional español.
Luis María Miranda Serrano
Revista de Derecho Patrimonial núm. 27/2011 2.
– Deporte y juego. Reflexiones a la luz del Anteproyecto de Ley de Regulación del Juego.
Pablo Mayor Menéndez
Revista Jurídica del Deporte núm. 31/2011 1.
– ¿El futbol profesional puede ser declarado de interés general autonómico"? A propósito de unas recientes actuaciones del Gobierno de Canarias en la materia.
Miguel María García Caba
Revista Jurídica del Deporte núm. 32/2011 2.
– Análisis jurídico de los nuevos mecanismos de financiación del servicio público estatal de televisión: de su compatibilidad con el derecho de la competencia a su difícil encaje en el derecho tributario vigente.
Carolina Blasco Delgado
Teresa Mata Sierra
Civitas Revista española de Derecho Financiero núm. 148/2010.
– El nuevo modelo de financiación de la Corporación de Radio y Televisión Española a la luz del Derecho Europeo de la Competencia.
Sara Medina González
Civitas Revista española de Derecho Administrativo núm. 146/2010.
– El régimen jurídico de explotación de los derechos audiovisuales futbolísticos, un conflicto endémico que necesita soluciones jurídicas: quid novum?
Miguel María García Caba
Revista Jurídica del Deporte núm. 29/2010 2.
– A vueltas con el concepto de servicio de comunicación audiovisual.

Matilde Carlón Ruiz
Especial.
– Pluralismo y transparencia en los medios audiovisuales.
Susana de la Sierra
Especial.
– La ley general de la comunicación audiovisual (Ley 7/2010, de 31 de marzo).
Alberto Palomar Olmeda
Especial.
– Condiciones especificas para la transmisión de las licencias audiovisuales.
Sergio González Galán
Especial.
– La organización del consejo estatal de medio audiovisuales.
Joaquín Tornos Mas
Especial.
– Régimen sancionador audiovisual.
Emilio Guichot
Especial.
– Cultura y pluralismo en el derecho audiovisual.
Susana de la Sierra
Especial.
– Lo constitucional y lo legal en el derecho a prestar servicios de comunicación audiovisual.
Miguel Azpitarte Sánchez
Especial.
– Las comunicaciones comerciales prohibidas.
Carolina Pina
Cristina Mesa
Especial.
– Las licencias audiovisuales (II).
Carmen Chinchilla Marín
Especial.
– La financiación del servicio público de comunicación audiovisual.
Sara Medina González
Especial.
– Las potestades del consejo estatal de medio audiovisuales.
Joaquín Tornos Mas
Especial.
– Régimen jurídico de la radio y de las televisiones de ámbito autonómico y local, tras la Ley 7/2010, de 31 de marzo, general de la comunicación audiovisual.
Juanjo Junquera Temprano
Especial.
– Los mecanismos de control externos de los contenidos audiovisuales en la LGCA.
Daniel Entrena Ruiz
Especial.
– Los derechos de las personas con discapacidad en la comunicación audiovisual.
Jorge Aguirregomezcorta Oppelt
Marta Rodríguez Santaliestra
Especial.
– Las licencias audiovisuales (I).
Carmen Chinchilla Marín
Especial.
– Pluralismo en el mercado audiovisual radiofónico.
Javier Marzo Conculluela
Especial.
– Las funciones del consejo estatal de medio audiovisuales.
Joaquín Tornos Mas
Especial.
– Regímenes especiales de publicidad para algunos bienes y servicios.
José Manuel Busto Lago
Natalia Álvarez Lata
Fernando Peña López
Grandes Tratados.
– Las actividades exceptuadas del ámbito de aplicación de la Ley 17/2009 (1ª parte).
José Vida Fernández
Grandes Tratados.
– Liberalización de la prestación y servicio público en la Ley 7/2010, de 31 de marzo, general de la comunicación audiovisual.
Tomás de la Quadra-Salcedo Fernández del Castillo
Especial.
– El derecho a recibir una comunicación audiovisual plural.
Daniel Entrena Ruiz
Especial.

– Los derechos de los menores en la comunicación audiovisual.
Jorge Aguirregomezcorta Oppelt
Marta Rodríguez Santaliestra
Especial.
– Comunicación comercial: tipos y régimen jurídico.
Carolina Pina
Cristina Mesa
Especial.
– Las comunicaciones previas en el Ámbito de la comunicación audiovisual.
Carmen Chinchilla Marín
Especial.
– Pluralismo en el mercado audiovisual televisivo en la LGCA.
Javier Marzo Conculluela
Especial.

PREÁMBULO

La industria audiovisual se ha convertido en los últimos años en un sector cada vez con mayor peso y trascendencia para la economía. Los contenidos audiovisuales y su demanda forman parte de la vida cotidiana del ciudadano actual. No se concibe el mundo, el ocio, el trabajo o cualquier otra actividad sin lo audiovisual.

En los últimos años la comunicación audiovisual se ha basado en la explotación tradicional de la radio y televisión analógica condicionada por la escasez de espectro radioeléctrico y, por tanto, por una oferta pública y privada reducida y con un modelo de explotación muy asentado pero comercialmente poco sostenible.

La tecnología digital viene a romper con este modelo y plantea un aumento exponencial de las señales de radio y televisión gracias a la capacidad de compresión de la señal que se incrementa aumentando la calidad de la señal audiovisual. Aumenta el acceso a los medios audiovisuales y se multiplican las audiencias, pero, por esta misma razón, se fragmentan. Irrumpe Internet como competidora de contenidos. Los modelos de negocio evolucionan y se desplazan. Como consecuencia de todo ello, la normativa tiene que evolucionar con los tiempos y debe adaptarse a los nuevos desarrollos tecnológicos.

Se hace necesario por tanto, regular, ordenar con visión de medio y largo plazo, con criterios que despejen incertidumbres y den seguridad a las empresas y con la intención de proteger al ciudadano de posiciones dominantes de opinión o de restricción de acceso a contenidos universales de gran interés o valor.

Así lo han entendido los países más avanzados y la propia Unión Europea que a través de Directivas ha establecido y perfecciona periódicamente normas que configuran un régimen básico común que garantice el pluralismo y los derechos de los consumidores.

Directivas que obligatoriamente deben transponerse a la legislación española. Esa es una de las funciones de esta Ley, la transposición de la Directiva 2007/65/CE de Servicios de Comunicación Audiovisual del Parlamento Europeo y del Consejo, de 11 de diciembre de 2007.

Pero no es sólo éste el objetivo de la Ley General de la Comunicación Audiovisual. Hoy España dispone de una legislación audiovisual dispersa, incompleta, a veces desfasada y obsoleta, con grandes carencias para adaptarse a los tiempos y, por tanto, permanentemente sometida a cambios frecuentes, vía decreto o subsumida en otras leyes de temática diversa. Nos encontramos pues ante una normativa vigente, alejada de la realidad, y limitativa que en su origen, nació con vocación de transitoriedad pero que se ha perpetuado más tiempo del inicialmente previsto.

Consecuentemente, esta Ley pretende compendiar la normativa vigente aún válida, actualizar aquellos aspectos que han sufrido importantes modificaciones y regular las nuevas situaciones carentes de marco legal. Y todo ello con la misión de dar seguridad jurídica a la industria y posibilitar la creación de grupos empresariales audiovisuales con capacidad de competir en el mercado europeo y la apertura regulada de nuevos modelos de negocio como son la TDT de pago, la Alta Definición y la TV en Movilidad; y hacerlo garantizando también, el pluralismo y la protección de los derechos ciudadanos; al mismo tiempo que se fijan unas reglas de transparencia y competencia claras en un contexto de convivencia del sector público con el privado y de liberalización de la actividad audiovisual.

Esta normativa general de referencia ha sido una demanda del sector audiovisual en su conjunto y de los consumidores desde hace años. Esta Ley por tanto nace con la vocación de aprobar una asignatura pendiente de nuestra democracia, superar el disenso y alcanzar un acuerdo para una reforma que quiere ver la luz con voluntad de permanencia. Una Ley que codifique, liberalice y modernice la vieja y dispersa normativa española actual, otorgue seguridad y estabilidad al sector

público y privado, a corto y medio plazo, mediante un marco jurídico básico suficientemente flexible para adaptarse al dinamismo que por definición tiene este sector ante la vertiginosa y continua evolución tecnológica.

Esta Ley debe entenderse también, inmersa en el proyecto de reforma audiovisual del Gobierno emprendida en la legislatura anterior con la aprobación de la Ley 17/2006 de la Radio y la Televisión de Titularidad Estatal y complementada con la Ley de Financiación de la Corporación RTVE.

Y es que la Ley General de la Comunicación Audiovisual se presenta como norma básica no sólo para el sector privado sino también para el público fijando, con el más absoluto respeto competencial que marca nuestra Constitución, los principios mínimos que deben inspirar la presencia en el sector audiovisual de organismos públicos prestadores del servicio público de radio, televisión y servicios interactivos. Principios inspirados en la normativa y recomendaciones comunitarias sobre financiación pública compatible con el Tratado constitutivo de la Comunidad Europea, control independiente a través de organismos reguladores y garantía y protección de derechos.

En este sentido, la Norma aspira a promover una sociedad más incluyente y equitativa y, específicamente en lo referente a la prevención y eliminación de discriminaciones de género, en el marco de lo establecido en materia de publicidad y medios de comunicación en la Ley Orgánica 1/2004, de 28 de diciembre, de Medidas de Protección Integral contra la Violencia de Género y la Ley Orgánica 3/2007, de 22 de marzo, para la Igualdad Efectiva de Hombres y Mujeres.

Éstos son los principios que inspiran el articulado de esta Ley que regula la comunicación audiovisual de cobertura estatal y que en su sistemática ha colocado en primer lugar, tras los artículos de Objetivos, Definiciones y Ámbito de Aplicación, el reconocimiento de derechos. Así el Capítulo I del Título II está consagrado íntegramente a la garantía de los derechos de los ciudadanos a recibir comunicación audiovisual en condiciones de pluralismo cultural y lingüístico –lo que implica la protección de las obras audiovisuales europeas y españolas en sus distintas lenguas–, así como a exigir ante las autoridades la adecuación de los contenidos al ordenamiento constitucional vigente. Este capítulo trata de forma individualizada las obligaciones de los prestadores de servicios de comunicación audiovisual en relación a los menores y personas con discapacidad que merecen a juicio del legislador y de las instituciones europeas una protección especial.

En el Capítulo II de este Título II se incluyen los derechos de los prestadores del servicio de comunicación audiovisual que básicamente son el de prestar ese servicio en condiciones de libertad en cuanto a selección de contenidos, línea editorial y emisión de canales. Libertad absoluta en el caso de las comunicaciones electrónicas. La posibilidad y condiciones de autorregulación y de emisión de contenidos publicitarios constituyen otros dos grandes apartados de derechos que se consagran en esta Ley.

La regulación de la publicidad, conforme a los criterios establecidos por la Directiva Comunitaria ya citada, ocupa una parte importante de esta Ley. Está concebida como un instrumento de protección del consumidor frente a la emisión de mensajes publicitarios en todas sus formas en cuanto a tiempo y contenidos pero también con una normativa reguladora básica para impedir abusos e interpretaciones divergentes que han llevado, en el pasado, a la apertura de expedientes y discrepancias serias a la hora de interpretar los preceptos europeos. Y que, con esta Ley se pretende acabar al plantear un escenario claro e inequívoco alineado con la terminología y los postulados de la Comisión y el Parlamento Europeo.

Finalmente este Título II dedica un capítulo a la regulación de los derechos sobre contenidos en régimen de exclusividad en la que se protege el derecho a la información de todos los ciudadanos como derecho prioritario y se fijan límites a la exclusividad en función de criterios de interés general que aseguran la emisión en abierto de una serie de acontecimientos relacionados fundamentalmente con eventos deportivos de gran audiencia y valor. Para ello, se incluye una referencia normativa básica siguiendo los criterios, resoluciones y recomendaciones de las autoridades y organismos de vigilancia de la competencia españoles y europeos.

El Título III parte del principio de libertad de empresa y establece el régimen jurídico básico para la prestación de un servicio de comunicación audiovisual, diferenciando aquellos que sólo precisan de comunicación previa por estar su segmento liberalizado, de aquellos otros que por utilizar espacio radioeléctrico público a través de ondas hertzianas y tener capacidad limitada necesitan de licencia previa otorgada en concurso público celebrado en las condiciones que fija esta misma Ley.

Los principios de titularidad europea y de reciprocidad, que se incorporan a la legislación española en este sector, presiden este régimen jurídico. Con el objetivo de reforzar la seguridad se amplía hasta 15 años el período de concesión de licencia, actualmente en diez y, como novedades, se establece la renovación automática si se cumplen determinados requisitos y se reconoce la posibili-

dad de arrendar o ceder licencias en determinadas condiciones. También como un derecho de los titulares de las licencias se regula el acceso condicional o de pago, limitándolo a un 50% de los canales concedidos a cada licencia para garantizar una extensa oferta de televisión en abierto.

Otra de las novedades de esta Ley es el reconocimiento del derecho de acceso a los servicios de comunicación electrónica en condiciones plenas de interactividad, las emisiones en cadena de los servicios de comunicación radiofónicos y los servicios de comunicación audiovisual comunitarios concebidos únicamente sin finalidad comercial.

El Título III dedica una sección a los denominados «Nuevos entrantes tecnológicos» o nuevas formas de comunicación audiovisual. Esencialmente TV en Movilidad, Alta Definición e Interactividad, permitiendo la posibilidad de decodificadores únicos que permitan acceder a los servicios interactivos de todas las ofertas.

El Título III finaliza con un conjunto de artículos destinados a garantizar el pluralismo y la libre competencia en el mercado radiofónico y televisivo dada la importancia que tienen estos medios en la formación de la opinión pública. Se reconoce el derecho a poseer participaciones significativas en varios prestadores de servicios estatales de comunicación, pero se limita ese derecho si en el momento de la fusión o compra de acciones se acumula más del 27% de la audiencia. Se ha optado por el criterio de audiencias a la hora de evaluar posiciones de dominio en el mercado siguiendo las soluciones recogidas por la más reciente legislación de los países europeos en la materia.

Asimismo, un solo titular no podrá tener participaciones significativas en prestadores de servicios de comunicación audiovisual que acumulen más de dos múltiplex –ocho canales– y en todo caso deben garantizarse un mínimo de tres operadores privados estatales.

El Título IV se ocupa íntegramente de la normativa básica del Servicio Público de radio, televisión y oferta interactiva, respetando el sistema competencial fijado en la Constitución Española. En concreto, se refiere a los objetivos generales que debe buscar este servicio público como son: difundir contenidos que fomenten los valores constitucionales, la formación de opinión pública plural, la diversidad lingüística y cultural y la difusión del conocimiento y las artes, así como la atención a las minorías. Los objetivos deberán concretarse cada nueve años por los Parlamentos u órganos similares a nivel autonómico y local.

Asimismo, esta Ley supone un alineamiento con las Directivas, Comunicaciones, Decisiones y Recomendaciones de las instituciones europeas sobre los servicios públicos de radiodifusión en relación a la compatibilidad de su financiación con el Tratado constitutivo de la Comunidad Europea en lo relativo a ayudas estatales y a la contabilización del coste neto del servicio público así como a la posibilidad de crear fondos de reserva; a la necesidad de evaluación previa sobre incidencia en el mercado audiovisual nacional ante la introducción de nuevos servicios y, finalmente al control por organismos reguladores independientes del cumplimiento de la misión de servicio público encomendado.

Y es precisamente, la creación y regulación de la Autoridad Audiovisual estatal la que ocupa el Título V de esta Ley. El Consejo Estatal de Medios Audiovisuales (CEMA) será el órgano regulador y supervisor del sector que ejercerá sus competencias bajo el principio de independencia de los poderes políticos y económicos.

Tendrá poder sancionador y sus miembros serán elegidos por mayoría cualificada de tres quintos del Congreso de los Diputados. Serán sus funciones principales garantizar la transparencia y el pluralismo en el sector y la independencia e imparcialidad de los medios públicos así como del cumplimiento de su función de servicio público. Se crea, asimismo, un Comité Consultivo de apoyo que garantice la participación de colectivos y asociaciones ciudadanas. Cierra el articulado el Título VI que contempla el régimen sancionador.

En las Disposiciones Transitorias se abordan las cuestiones relativas a la transición de modelos, los servicios de apoyo para las personas con discapacidad, los plazos de reserva para cuestiones como la obra europea o la producción independiente. Se garantiza la continuidad de un Catálogo de acontecimientos de interés general para la sociedad hasta la aprobación de un nuevo marco y se define el marco transitorio hasta la constitución del Consejo Estatal de Medios Audiovisuales. Finalmente en la Disposición Transitoria Novena, se establecen límites al aprovechamiento del dominio público radioeléctrico sobrevenido por la mejora tecnológica.

La Ley General de la Comunicación Audiovisual deroga en su totalidad doce Leyes y parcialmente otras seis y cuenta con ocho Disposiciones Finales.

En definitiva, la Ley General de la Comunicación Audiovisual articula la reforma del sector y dota a España de una normativa audiovisual acorde con los tiempos, coherente, dinámica, liberaliza-

dora y con garantías de control democrático y respeto y refuerzo de los derechos de los ciudadanos, de los prestadores y del interés general.

TÍTULO I

DISPOSICIONES GENERALES

Artículo 1. Objeto de la Ley.

Esta Ley regula la comunicación audiovisual de cobertura estatal y establece las normas básicas en materia audiovisual sin perjuicio de las competencias reservadas a las Comunidades Autónomas y a los Entes Locales en sus respectivos ámbitos.

⇒ Artículo 10 del Convenio de Roma.
Directiva 2007/65/CE, de 11 de diciembre de 2007.
Directiva 89/522/CEE, de 3 de octubre del Consejo, «Televisión sin Fronteras».
Directiva 2010/13/UE, de 10 de marzo de 2010.
Artículo 36.3 Ley 13/2011, de 27 de mayo. Vid. parágrafo 3.

Artículo 2. Definiciones.

1. Prestador del servicio de comunicación audiovisual.

La persona física o jurídica que tiene el control efectivo, esto es, la dirección editorial, sobre la selección de los programas y contenidos y su organización en un canal o en un catálogo de programas. El arrendatario de una licencia de comunicación audiovisual tendrá la consideración de prestador de servicio.

2. Servicios de comunicación audiovisual.

Son servicios de comunicación audiovisual aquellos cuya responsabilidad editorial corresponde a un prestador del servicio y cuya principal finalidad es proporcionar, a través de redes de comunicaciones electrónicas, programas y contenidos con objeto de informar, entretener o educar al público en general, así como emitir comunicaciones comerciales.

Son modalidades del servicio de comunicación audiovisual:

a) El servicio de comunicación audiovisual televisiva, que se presta para el visionado simultáneo de programas sobre la base de un horario de programación.

b) El servicio de comunicación audiovisual televisiva a petición, que se presta para el visionado de programas y contenidos en el momento elegido por el espectador y a su propia petición sobre la base de un catálogo de programas seleccionado por el prestador del servicio de comunicación.

c) El servicio de comunicación audiovisual televisiva en movilidad o «televisión en movilidad», que se presta para el visionado de programas y contenidos en un dispositivo móvil.

d) El servicio de comunicación audiovisual radiofónica, que se presta para la audición simultánea de programas y contenidos sobre la base de un horario de programación.

e) Los servicios de comunicación audiovisual radiofónica a petición, que se presta para la audición de programas y contenidos en el momento elegido por el oyente y a su propia petición sobre la base de un catálogo de programas seleccionado por el prestador del servicio de comunicación.

f) El servicio de comunicación audiovisual radiofónica en movilidad o «radio en movilidad», que se presta para la audición de programas y contenidos en un dispositivo móvil.

3. Servicio de comunicación audiovisual de cobertura estatal.

Se considera servicio de comunicación audiovisual de cobertura estatal:

a) El servicio público de comunicación audiovisual cuya reserva para la gestión directa haya sido acordada por el Estado.

b) El servicio de comunicación audiovisual cuya licencia haya sido otorgada por el Estado.

c) El servicio de comunicación audiovisual que se presta para el público de más de una Comunidad Autónoma.

Sin embargo, no será considerado de cobertura estatal en los supuestos de desbordamientos naturales de la señal en la emisión para el territorio en el cual se ha habilitado la prestación del servicio.

4. Servicios de comunicación audiovisual en abierto o codificado.

El servicio de comunicación audiovisual en abierto es aquel cuya recepción es libre.

El servicio de comunicación audiovisual codificado es aquel cuya recepción debe ser autorizada por el prestador.

5. Servicio de comunicación audiovisual de pago.

Son servicios mediante pago o de pago aquellos servicios de comunicación audiovisual y servicios conexos que se realizan por el prestador del servicio de comunicación audiovisual a cambio de contraprestación del consumidor. Esa contraprestación se puede realizar, entre otras, en la forma de suscripción, pre-pago o pago por visión directa, ya sea para visionar o escuchar canales, programas o paquetes de programas.

6. Programas audiovisuales.

a) Programa de televisión: Conjunto de imágenes en movimiento, con o sin sonido, que constituye un elemento unitario dentro del horario de programación de un canal o de un catálogo de programas. En todo caso son programas de televisión: los largometrajes, las manifestaciones deportivas, las series, los documentales, los programas infantiles y las obras de teatro originales, así como las retransmisiones en directo de eventos, culturales o de cualquier otro tipo.

b) Programa de radio: Conjunto de contenidos sonoros que forma un elemento unitario dentro del horario de programación de un canal o un catálogo de programas.

7. Canal Múltiple o Múltiplex.

Señal compuesta para transmitir un canal o frecuencia radioeléctrica y que, al utilizar la tecnología digital, permite la incorporación de las señales correspondientes a varios canales de televisión y radio y de las señales correspondientes a varios servicios asociados y a servicios de comunicaciones electrónicas.

8. Canal.

Conjunto de programas de televisión o de radio organizados dentro de un horario de programación que no puede ser alterado por el público.

9. Canal de televenta.

Canal de radio o televisión que emite exclusivamente contenidos de venta directa organizados en programas con una duración mínima ininterrumpida de 15 minutos.

10. Cadena radiofónica.

Conjunto de emisiones simultáneas de radio organizadas dentro de un horario de programación que no puede ser alterado por el público.

11. Catálogo de programas.

Conjunto de programas puestos a disposición del público, que elige el programa y el momento de su visión o su audición.

12. Obras europeas.

Se consideran obras europeas:

a) Las obras originarias de los Estados miembros; y las obras originarias de terceros Estados europeos que sean parte del Convenio Europeo sobre la Televisión Transfronteriza del Consejo de Europa, siempre que las obras de los Estados miembros no estén sometidas a medidas discriminatorias en el tercer país de que se trate.

Se considera obra originaria la realizada esencialmente con la participación de autores y trabajadores que residan en uno o varios Estados de los mencionados en el párrafo anterior. Siempre que, además, cumpla una de las tres condiciones siguientes: que las obras sean realizadas por uno o más productores establecidos en uno o varios de dichos Estados; que la producción de las obras sea supervisada y efectivamente controlada por uno o varios productores establecidos en uno o varios de dichos Estados; que la contribución de los coproductores de dichos Estados sea mayoritaria en el coste total de la coproducción, y ésta no sea controlada por uno o varios productores establecidos fuera de dichos Estados.

b) Las obras coproducidas en el marco de acuerdos relativos al sector audiovisual concertados entre la Unión Europea y terceros países que satisfagan las condiciones fijadas en los mismos, siempre que las obras de los Estados miembros no estén sometidas a medidas discriminatorias en el tercer país de que se trate.

c) Las obras que no sean europeas con arreglo al apartado a), pero que se hayan producido en el marco de tratados de coproducción bilaterales celebrados entre los Estados miembros y terceros países, siempre que la contribución de los coproductores comunitarios en el coste total de la produc-

ción sea mayoritaria y que dicha producción no esté controlada por uno o varios productores establecidos fuera del territorio de los Estados miembros.

13. Responsabilidad editorial.

Se entiende por responsabilidad editorial el ejercicio de control efectivo tanto sobre la selección de los programas como sobre su organización, ya sea en un horario de programación cronológico o en un catálogo de los servicios de comunicación audiovisual. La responsabilidad editorial no implica necesariamente una responsabilidad legal de acuerdo con la legislación nacional por los contenidos o los servicios prestados.

14. Servicios conexos e interactivos.

Son los contenidos o servicios, asociados o no a los programas audiovisuales, que son incorporados por los prestadores de servicios de comunicación audiovisual o por los operadores de comunicaciones electrónicas a los que la ciudadanía puede acceder a través de distintos procedimientos vinculados o no con el canal de difusión.

Este acceso puede estar o no vinculado a un canal de retorno, según el grado de interactividad del servicio que se preste.

Cuando no exista este canal de retorno, la interactividad consistirá en la transmisión continua y sucesiva de datos a los que el ciudadano accederá libremente o previa autorización del prestador. La información será almacenada en un receptor y se renovará con la periodicidad que establezca el prestador del servicio.

Cuando exista canal de retorno, el usuario interactuará con el prestador del servicio, posibilitando el acceso a contenidos adicionales vinculados o no a los programas audiovisuales y la navegación por ellos así como el envío de respuestas, incluido el envío de datos que permitan realizar transacciones económicas por parte de los usuarios así como la comunicación entre distintos usuarios.

15. Prestador de un servicio de comunicación electrónica que difunde canales de televisión.

La persona física o jurídica prestadora del servicio de comunicación electrónica que ofrezca, conjuntamente con un servicio de acceso a comunicaciones electrónicas, una oferta de canales de televisión que en sus contenidos incluyan películas cinematográficas, películas para televisión o series para televisión, ofrecidas en un paquete seleccionado por el prestador de comunicación electrónica.

16. Prestador de un servicio de catálogo de programas.

La persona física o jurídica reconocida como prestador de servicio de comunicación audiovisual en la modalidad de «comunicación audiovisual a petición» que, directa o indirectamente, ofrece bajo demanda de clientes minoristas el visionado de películas cinematográficas, películas para televisión y series para televisión en un reproductor fijo, portátil o móvil con acceso a redes de IP.

17. Películas cinematográficas de largometraje.

La película cinematográfica que tenga una duración de sesenta minutos o superior, así como la que, con una duración superior a cuarenta y cinco minutos, sea producida en soporte de formato 70 mm, con un mínimo de 8 perforaciones por imagen.

18. Películas cinematográficas de cortometraje.

La película cinematográfica que tenga una duración inferior a sesenta minutos, excepto las de formato de 70 mm que se contemplan en la letra anterior.

19. Película para televisión.

La obra audiovisual unitaria de ficción, con características creativas similares a las de las películas cinematográficas, cuya duración sea superior a 60 minutos e inferior a 200 minutos, tenga desenlace final y con la singularidad de que su explotación comercial esté destinada a su emisión o radiodifusión por operadores de televisión y no incluya, en primer término, la exhibición en salas de cine. Cuando sea oportuno en razón de su duración, podrá ser objeto de emisión dividida en dos partes.

20. Miniseries de Televisión.

Aquellas películas para televisión que, por razón de su duración, puedan ser objeto de emisión dividida en dos partes y que, cuando tenga lugar su emisión en estas condiciones, la duración conjunta de estas películas no supere los 200 minutos.

21. Series de televisión.

La obra audiovisual formada por un conjunto de episodios de ficción, animación o documental con o sin título genérico común, destinada a ser emitida o radiodifundida por operadores de televi-

sión de forma sucesiva y continuada, pudiendo cada episodio corresponder a una unidad narrativa o tener continuación en el episodio siguiente.

22. Productor independiente.

El productor es la persona física o jurídica que asume la iniciativa, la coordinación y el riesgo económico de la producción de contenidos audiovisuales. El productor independiente es la persona física o jurídica que produce esos contenidos, por iniciativa propia o por encargo, y a cambio de contraprestación los pone a disposición de un prestador de servicio de comunicación audiovisual con el que no está vinculado de forma estable en una estrategia empresarial común.

Se presume que están vinculados de forma estable cuando son parte del mismo grupo de sociedades conforme al artículo 42 del Código de Comercio, o cuando existen acuerdos estables de exclusividad que limitan la autonomía de las partes para contratar con terceros.

23. Productor de obras audiovisuales para televisión.

Persona natural o jurídica que tiene la iniciativa y asume la responsabilidad de la creación de una obra audiovisual que no esté destinada a ser exhibida en salas cinematográficas, incluyendo las retransmisiones en vivo de acontecimientos que, en su origen, sean producidas con técnicas de televisión y sean susceptibles de exhibición en salas cinematográficas.

24. Comunicación comercial audiovisual.

Las imágenes o sonidos destinados a promocionar, de manera directa o indirecta, los bienes, servicios o imagen de una persona física o jurídica dedicada a una actividad económica. Estas imágenes o sonidos acompañan a un programa o se incluyen en él a cambio de una contraprestación a favor del prestador del servicio.

En todo caso son formas de comunicación comercial audiovisual: el mensaje publicitario televisivo o radiofónico, el patrocinio, la televenta y el emplazamiento de producto.

25. Mensaje publicitario.

Toda forma de mensaje de una empresa pública o privada o de una persona física en relación con su actividad comercial, industrial, artesanal o profesional, con objeto de promocionar el suministro de bienes o prestación de servicios, incluidos bienes inmuebles, derechos y obligaciones.

26. Televenta.

La comunicación audiovisual televisiva de ofertas directas al público con miras al suministro de bienes o la prestación de servicios, incluidos los bienes inmuebles, los derechos y las obligaciones.

27. Telepromoción.

La comunicación comercial audiovisual en la que el presentador o cualquiera de los protagonistas del programa, utilizando el escenario, la ambientación y el atrezo del programa, exponen por un tiempo claramente superior a la duración de un mensaje publicitario las características de un bien o servicio, de manera que el mensaje no puede ser emitido de manera independiente al programa correspondiente.

28. Autopromoción.

La comunicación audiovisual que informa sobre la programación del prestador del servicio, sobre programas o paquetes de programación determinados o sobre los productos accesorios derivados directamente de ellos.

29. Patrocinio.

Cualquier contribución que una empresa pública o privada o una persona física no vinculada a la prestación de servicios de comunicación audiovisual ni a la producción de obras audiovisuales haga a la financiación de servicios de comunicación audiovisual o programas, con la finalidad de promocionar su nombre, marca, imagen, actividades o productos.

30. Patrocinio Cultural.

Cualquier contribución de una Institución, Empresa o Fundación a la producción de obras audiovisuales, programas de radio y televisión y/o contenidos digitales de temática cultural, social o de promoción del deporte, con la finalidad de promocionar su actividad, marca e/o imagen o como expresión de su responsabilidad social corporativa.

31. Emplazamiento de producto.

Toda forma de comunicación comercial audiovisual consistente en incluir, mostrar o referirse a un producto, servicio o marca comercial de manera que figure en un programa.

32. Comunicación comercial audiovisual televisiva encubierta.

La presentación verbal o visual, directa o indirecta, de los bienes, servicios, nombre, marca o actividades de un productor de mercancías o un prestador de servicios en programas de televisión, distinta del emplazamiento del producto, en que tal presentación tenga, de manera intencionada por parte del prestador del servicio de comunicación audiovisual, un propósito publicitario y pueda inducir al público a error en cuanto a la naturaleza de dicha presentación. Esta presentación se considerará intencionada, en particular, si se hace a cambio de contraprestación a favor del prestador de servicio.

33. Publicidad subliminal.

Es publicidad subliminal la que mediante técnicas de producción de estímulos de intensidades fronterizas con los umbrales de los sentidos o análogas, pueda actuar sobre el público destinatario sin ser conscientemente percibida.

🕮 *Bibliografía.*

– El Tribunal de Justicia de la Unión Europea protege a los telespectadores españoles de los excesos publicitarios. Cristina MESA SÁNCHEZ.

Artículo 3. Ámbito de aplicación.

1. Los servicios de comunicación audiovisual están sujetos a lo dispuesto en esta Ley siempre que el prestador del servicio de comunicación audiovisual se encuentre establecido en España.

Se considera que un prestador de servicios de comunicación audiovisual está establecido en España en los siguientes supuestos:

a) Cuando el prestador de servicios de comunicación audiovisual tiene su sede central en España y las decisiones editoriales sobre el servicio de comunicación audiovisual se toman en España.

b) Cuando el prestador de servicios de comunicación audiovisual tiene su sede central en España pero las decisiones editoriales sobre el servicio de comunicación audiovisual se toman en otro Estado miembro del Espacio Económico Europeo, se considera que el prestador está establecido en España cuando trabaje una parte significativa del personal que realiza las actividades de los servicios de comunicación audiovisual.

En el caso de que una parte significativa del personal que realiza las actividades de servicios de comunicación audiovisual trabaje en España y en el otro Estado miembro, se considerará que el prestador del servicio de comunicación audiovisual está establecido en España cuando tenga su sede central en España.

En el caso de que una parte significativa del personal que realiza las actividades de servicios de comunicación audiovisual no trabaje ni en España ni en ningún Estado miembro, se considerará que el prestador del servicio de comunicación audiovisual está establecido en España si inició por primera vez su actividad en España, siempre y cuando mantenga un vínculo estable y efectivo con la economía de España.

c) Cuando el prestador de servicios de comunicación audiovisual tiene su sede central en España, pero las decisiones editoriales sobre el servicio de comunicación audiovisual se toman en un tercer país, o viceversa, se considerará que está establecido en España siempre que una parte significativa del personal que realiza las actividades de comunicación audiovisual trabaje en España.

Se considera que un prestador de servicios de comunicación audiovisual al que no se le aplique lo establecido en el apartado anterior, está sometido a la jurisdicción de España en los siguientes casos:

a) Si el prestador de servicios de comunicación audiovisual utiliza un enlace ascendente con un satélite situado en España,

b) si, aunque no use un enlace ascendente con un satélite situado en un Estado miembro, utiliza una capacidad de satélite perteneciente a España.

2. Están excluidos del ámbito de aplicación de esta Ley sin perjuicio de las obligaciones que les correspondan de acuerdo con esta Ley:

a) Las redes y servicios de comunicaciones electrónicas utilizados para el transporte y difusión de la señal de los servicios de comunicación audiovisual, sus recursos asociados y los equipos técnicos necesarios para la recepción de la comunicación audiovisual. Su régimen es el propio de las telecomunicaciones.

b) Las personas físicas o jurídicas que únicamente difundan o transporten la señal de programas audiovisuales cuya responsabilidad editorial corresponde a terceros.

c) Las comunicaciones audiovisuales sin carácter económico, a excepción de los servicios de comunicación audiovisual comunitarios sin ánimo de lucro del artículo 32 de esta Ley, así como los

servicios que no constituyan medios de comunicación en masa, es decir, que no estén destinados a una parte significativa del público y no tengan un claro impacto sobre él, y en general cualesquiera actividades que no compitan por la misma audiencia que las emisiones de radiodifusión televisiva. En particular, están excluidos del alcance de la Ley los sitios web de titularidad privada y los que tengan por objeto contenido audiovisual generado por usuarios privados.

⇒ Título IV Capítulo III del Tratado de Funcionamiento de la Unión Europea. Vid. parágrafo 1.

TÍTULO II

NORMATIVA BÁSICA PARA LA COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL

⇒ Ley 32/2003, de 3 de noviembre, General de Telecomunicaciones.
Ley 17/2006, de 5 de junio, de la radio y la televisión de titularidad estatal.

CAPÍTULO I

Los derechos del público

Artículo 4. El derecho a recibir una comunicación audiovisual plural.

1. Todas las personas tienen el derecho a que la comunicación audiovisual se preste a través de una pluralidad de medios, tanto públicos, comerciales, como comunitarios, que reflejen el pluralismo ideológico, político y cultural de la sociedad. Además, todas las personas tienen el derecho a que la comunicación audiovisual se preste a través de una diversidad de fuentes y de contenidos y a la existencia de diferentes ámbitos de cobertura, acordes con la organización territorial del Estado. Esta prestación plural debe asegurar una comunicación audiovisual cuya programación incluya distintos géneros y atienda a los diversos intereses de la sociedad, especialmente cuando se realice a través de prestadores de titularidad pública.

Reglamentariamente se determinarán los requisitos y condiciones en que deberán prestarse los servicios audiovisuales de pago.

2. La comunicación audiovisual nunca podrá incitar al odio o a la discriminación por razón de género o cualquier circunstancia personal o social y debe ser respetuosa con la dignidad humana y los valores constitucionales, con especial atención a la erradicación de conductas favorecedoras de situaciones de desigualdad de las mujeres.

3. Los operadores de servicios de comunicación audiovisual promoverán el conocimiento y la difusión de las lenguas oficiales en el Estado y de sus expresiones culturales. En este sentido, los operadores de titularidad pública contribuirán a la promoción de la industria cultural, en especial a la de creaciones audiovisuales vinculadas a las distintas lenguas y culturas existentes en el Estado.

4. La comunicación audiovisual debe respetar el honor, la intimidad y la propia imagen de las personas y garantizar los derechos de rectificación y réplica. Todo ello en los términos previstos por la normativa vigente.

5. Todas las personas tienen el derecho a que la comunicación informativa se elabore de acuerdo con el deber de diligencia en la comprobación de la veracidad de la información y a que sea respetuosa con el pluralismo político, social y cultural.

6. Todas las personas tienen el derecho a ser informados de los acontecimientos de interés general y a recibir de forma claramente diferenciada la información de la opinión.

Artículo 5. El derecho a la diversidad cultural y lingüística.

1. Todas las personas tienen el derecho a que la comunicación audiovisual incluya una programación en abierto que refleje la diversidad cultural y lingüística de la ciudadanía.

Las Comunidades Autónomas con lengua propia podrán aprobar normas adicionales para los servicios de comunicación audiovisual de su ámbito competencial con el fin de promover la producción audiovisual en su lengua propia.

2. Para la efectividad de este derecho, los prestadores del servicio de comunicación televisiva de cobertura estatal o autonómica deben reservar a obras europeas el 51% del tiempo de emisión anual de cada canal o conjunto de canales de un mismo prestador con exclusión del tiempo dedicado a informaciones, manifestaciones deportivas, juegos, publicidad, servicios de teletexto y televenta. A su vez, el 50% de esa cuota queda reservado para obras europeas en cualquiera de las lenguas españolas. En todo caso, el 10% del total de emisión estará reservado a productores independientes del prestador de servicio y la mitad de ese 10% debe haber sido producida en los últimos cinco años.

Los prestadores de un catálogo de programas deben reservar a obras europeas el 30% del catálogo. De esa reserva la mitad lo será en alguna de las lenguas oficiales de España.

3. Los prestadores del servicio de comunicación audiovisual televisiva de cobertura estatal o autonómica deberán contribuir anualmente a la financiación anticipada de la producción europea de películas cinematográficas, películas y series para televisión, así como documentales y películas y series de animación, con el 5 por 100 de los ingresos devengados en el ejercicio anterior conforme a su cuenta de explotación, correspondientes a los canales en los que emiten estos productos audiovisuales con una antigüedad menor a siete años desde su fecha de producción. Para los prestadores de servicios de comunicación audiovisual de titularidad pública de cobertura estatal o autonómica esta obligación será del 6 por 100.

La financiación de las mencionadas obras audiovisuales podrá consistir en la participación directa en su producción o en la adquisición de los derechos de explotación de las mismas.

Como mínimo, el 60 por 100 de esta obligación de financiación, y el 75 por 100 en el caso de los prestadores de servicios de comunicación audiovisual de titularidad pública, deberá dedicarse a películas cinematográficas de cualquier género.

En todo caso, el 60 por ciento de esta obligación de financiación se destinará a la producción en alguna de las lenguas oficiales en España.

✎ Ap. 3 párr. 4º modificado y renumerado por disp. final 41.1 de Ley núm. 2/2011, de 4 marzo. Su anterior numeración era Ap. 3 párr. 7º.

De este importe, al menos el 50 por 100 deberá aplicarse en el conjunto del cómputo anual a obras de productores independientes. En las coproducciones no se contabilizará a estos efectos la aportación del productor independiente.

Asimismo, los prestadores de servicios de comunicación audiovisual podrán dedicar hasta el 40 por 100 restante, y hasta el 25 por 100 en el caso de los prestadores de servicios de comunicación audiovisual de titularidad pública, del total de su respectiva obligación de financiación a películas, series o miniseries para televisión. Dentro de estos porcentajes, los prestadores de servicios de comunicación audiovisual de titularidad pública deberán dedicar un mínimo del 50 % a películas o miniseries para televisión.

✎ Ap. 3 parr. 6º modificado por disp. adic. 3 de Real Decreto-ley núm. 14/2011, de 16 septiembre.

Los prestadores de servicios de comunicación audiovisual cuya obligación de inversión venga derivada de la emisión, en exclusiva o en un porcentaje superior al 70% de su tiempo total de emisión anual, de un único tipo de contenidos, siendo éstos películas cinematográficas, series de televisión, producciones de animación o documentales, podrán materializarla invirtiendo únicamente en este tipo de contenidos siempre que se materialicen en soporte fotoquímico o en soporte digital de alta definición.

No podrá computarse a los efectos de este artículo la inversión o la compra de derechos de películas que sean susceptibles de recibir la calificación X de conformidad con la Ley 55/2007, de 28 de diciembre, del Cine.

También están sometidos a la obligación de financiación establecida en este artículo los prestadores del servicio de comunicación electrónica que difundan canales de televisión y los prestadores de servicios de catálogos de programas.

Quedan excluidas de esta obligación las televisiones locales que no formen parte de una red nacional.

El control y seguimiento de las obligaciones contenidas en este punto corresponderá al Consejo Estatal de Medios Audiovisuales, previo dictamen preceptivo del Instituto de la Cinematografía y de las Artes Audiovisuales, y sin perjuicio de sus competencias en el ámbito de la industria cinematográfica. Reglamentariamente se establecerán el procedimiento, los mecanismos de cómputo y la información que podrá recabarse de los operadores. Ello no obstante para las emisiones de cobertura limitada al ámbito de una Comunidad Autónoma, dicho control y seguimiento corresponderá al Órgano audiovisual autonómico competente.

Por acuerdo entre uno o varios prestadores de servicios de ámbito estatal o autonómico sujetos a la obligación de financiación establecida en este artículo y una o varias asociaciones que agrupen a la mayoría de los productores cinematográficos, podrá pactarse la forma de aplicación de las obligaciones de financiación previstas en este artículo, respetando las proporciones establecidas en la misma.

Previamente a la firma del acuerdo, las partes recabarán del Consejo Estatal de Medios Audiovisuales un informe sobre la conformidad del mismo con lo establecido en esta Ley, sin perjuicio de

las funciones que sobre la valoración de dichos acuerdos ostente la Comisión Nacional de la Competencia.

Reglamentariamente se establecerán los procedimientos necesarios para garantizar la adecuación del acuerdo con lo establecido en esta Ley. En todo caso, el régimen establecido en dicho acuerdo regirá respecto de las relaciones que se establezcan entre el prestador o prestadores del servicio de comunicación audiovisual televisiva firmantes y todos los productores que actúen en el ámbito de aplicación de aquél, sin que pueda limitarse su cumplimiento a los productores miembros de la asociación o asociaciones que lo hubiesen suscrito.

Artículo 6. El derecho a una comunicación audiovisual transparente.

1. Todos tienen el derecho a conocer la identidad del prestador del servicio de comunicación audiovisual, así como las empresas que forman parte de su grupo y su accionariado.

A tal efecto, se considera que el prestador está identificado cuando dispone de un sitio web en el que hace constar: el nombre del prestador del servicio; su dirección de establecimiento; correo electrónico y otros medios para establecer una comunicación directa y rápida; y el órgano regulador o supervisor competente.

2. Todos tienen el derecho a conocer la programación televisiva con una antelación suficiente, que en ningún caso será inferior a 3 días. En el caso de la programación televisiva, además la programación se dará a conocer mediante una guía electrónica de programas, cuyo contenido gratuito básico deberá estar asimismo disponible en un servicio de información de programación en Internet mediante un archivo procesable por máquinas, de formato descargable, cuya estructura deberá ser de conocimiento público, y ubicado en una página web cuya disponibilidad será responsabilidad del prestador del servicio de comunicación audiovisual. La programación sólo podrá ser alterada por sucesos ajenos a la voluntad del prestador del servicio audiovisual o por acontecimientos sobrevenidos de interés informativo o de la programación en directo. El servicio de información de la programación en Internet deberá disponer de mecanismos de aviso de que la programación ha sufrido modificaciones de última hora.

3. Las informaciones a que se refiere este artículo contenidas en páginas de Internet, guías electrónicas de programas y otros medios de comunicación de los prestadores del servicio de comunicación audiovisual que sirvan para hacer efectivo el derecho a la transparencia regulado en este artículo, deberán ser accesibles a las personas con discapacidad.

4. Los poderes públicos y los prestadores del servicio de comunicación audiovisual deben contribuir a la alfabetización mediática de los ciudadanos.

5. Todas las personas tienen el derecho a que la comunicación comercial esté claramente diferenciada del resto de contenidos audiovisuales, en los términos previstos por la normativa vigente.

6. Las páginas de Internet, las guías electrónicas de programas y demás canales o vías de comunicación de los prestadores del servicio que sirvan para hacer efectivo el derecho a la transparencia regulado en este artículo, deberán ser accesibles a las personas con discapacidad.

Artículo 7. Los derechos del menor.

1. Los menores tienen el derecho a que su imagen y voz no sean utilizadas en los servicios de comunicación audiovisual sin su consentimiento o el de su representante legal, de acuerdo con la normativa vigente.

En todo caso, está prohibida la difusión del nombre, la imagen u otros datos que permitan la identificación de los menores en el contexto de hechos delictivos o emisiones que discutan su tutela o filiación.

2. Está prohibida la emisión de contenidos audiovisuales que puedan perjudicar seriamente el desarrollo físico, mental o moral de los menores, y, en particular, la de aquellos programas que incluyan escenas de pornografía, maltrato, violencia de género o violencia gratuita.

Aquellos otros contenidos que puedan resultar perjudiciales para el desarrollo físico, mental o moral de los menores solo podrán emitirse en abierto entre las 22 y las 6 horas, debiendo ir siempre precedidos por un aviso acústico y visual, según los criterios que fije la autoridad audiovisual competente. El indicador visual deberá mantenerse a lo largo de todo el programa en el que se incluyan dichos contenidos. Cuando este tipo de contenidos se emita mediante un sistema de acceso condicional, los prestadores del servicio de comunicación audiovisual deberán incorporar sistemas de control parental.

Asimismo, se establecen tres franjas horarias consideradas de protección reforzada, tomando como referencia el horario peninsular: entre las 8 y las 9 horas y entre las 17 y las 20 horas, en el caso de días laborables, y entre las 9 y las 12 horas sábados, domingos y fiestas de ámbito estatal.

Los contenidos calificados como recomendados para mayores de 13 años deberán emitirse fuera de esas franjas horarias, manteniendo a lo largo de la emisión del programa que los incluye el indicativo visual de su calificación por edades.

Será de aplicación la franja de protección horaria de sábados y domingos a los siguientes días: 1 y 6 de enero, Viernes Santo, 1 de mayo, 12 de octubre, 1 de noviembre y 6, 8 y 25 de diciembre.

Todos los prestadores de servicios de comunicación audiovisual televisiva, incluidos los de a petición, utilizarán, para la clasificación por edades de sus contenidos, una codificación digital que permita el ejercicio del control parental. El sistema de codificación deberá estar homologado por la autoridad audiovisual.

Los programas dedicados a juegos de azar y apuestas, sólo pueden emitirse entre la 1 y las 5 de la mañana. Aquellos con contenido relacionado con el esoterismo y las paraciencias, solo podrán emitirse entre las 22 horas y las 7 de la mañana. En todo caso, los prestadores del servicio de comunicación audiovisual tendrán responsabilidad subsidiaria sobre los fraudes que se puedan producir a través de estos programas.

Quedan exceptuados de tal restricción horaria los sorteos de las modalidades y productos de juego con finalidad pública.

En horario de protección al menor, los prestadores del servicio de comunicación audiovisual no podrán insertar comunicaciones comerciales que promuevan el culto al cuerpo y el rechazo a la autoimagen, tales como productos adelgazantes, intervenciones quirúrgicas o tratamientos de estética, que apelen al rechazo social por la condición física, o al éxito debido a factores de peso o estética.

✎ Ap. 2 modificado por art. único.1 de Ley núm. 6/2012, de 1 agosto.

3. Las comunicaciones comerciales no deberán producir perjuicio moral o físico a los menores. En consecuencia tendrán las siguientes limitaciones:

a) No deben incitar directamente a los menores a la compra o arrendamiento de productos o servicios aprovechando su inexperiencia o credulidad.

b) No deben animar directamente a los menores a que persuadan a sus padres o terceros para que compren bienes o servicios publicitados.

c) No deben explotar la especial relación de confianza que los menores depositan en sus padres, profesores, u otras personas.

d) No deben mostrar, sin motivos justificados, a menores en situaciones peligrosas.

e) No deben incitar conductas que favorezcan la desigualdad entre hombres y mujeres.

f) Las comunicaciones comerciales sobre productos especialmente dirigidos a menores, como los juguetes, no deberán inducir a error sobre las características de los mismos, ni sobre su seguridad, ni tampoco sobre la capacidad y aptitudes necesarias en el menor para utilizarlas sin producir daño para sí o a terceros.

4. La autoridad audiovisual competente promoverá entre los prestadores del servicio de comunicación audiovisual televisiva el impulso de códigos de conducta en relación con la comunicación comercial audiovisual inadecuada, que acompañe a los programas infantiles o se incluya en ellos, de alimentos y bebidas que contengan nutrientes y sustancias con un efecto nutricional o fisiológico, en particular aquellos tales como grasas, ácidos transgrasos, sal o sodio y azúcares, para los que no es recomendable una ingesta excesiva en la dieta total.

5. Cuando se realice el servicio de comunicación audiovisual mediante un catálogo de programas, los prestadores deberán elaborar catálogos separados para aquellos contenidos que puedan perjudicar seriamente el desarrollo físico, mental o moral de los menores. A estos efectos los prestadores establecerán dispositivos, programas o mecanismos eficaces, actualizables y fáciles de utilizar que permitan el control parental a través del bloqueo a los contenidos perjudiciales para los menores, de forma que estos no puedan acceder a los contenidos que no estén dirigidos a ellos.

✎ Ap. 5 modificado por art. único.1 de Ley núm. 6/2012, de 1 agosto.

6. Todos los productos audiovisuales distribuidos a través de servicios de comunicación audiovisual televisiva deben disponer de una calificación por edades, de acuerdo con las instrucciones sobre su gradación que dicte el Consejo Estatal de Medios Audiovisuales.

La gradación de la calificación debe ser la homologada por el Código de Autorregulación de Contenidos Televisivos e Infancia.

Corresponde a la autoridad audiovisual competente, la vigilancia, control y sanción de la ade-

cuada calificación de los programas por parte de los prestadores del servicio de comunicación audiovisual televisiva.

Artículo 8. Los derechos de las personas con discapacidad.

1. Las personas con discapacidad visual o auditiva tienen el derecho a una accesibilidad universal a la comunicación audiovisual, de acuerdo con las posibilidades tecnológicas.

2. Las personas con discapacidad auditiva tienen el derecho a que la comunicación audiovisual televisiva, en abierto y cobertura estatal o autonómica, subtitule el 75% de los programas y cuente al menos con dos horas a la semana de interpretación con lengua de signos.

3. Las personas con discapacidad visual tienen el derecho a que la comunicación audiovisual televisiva, en abierto y cobertura estatal o autonómica, cuente al menos con dos horas audiodescritas a la semana.

4. Los poderes públicos y los prestadores fomentarán el disfrute pleno de la comunicación audiovisual para las personas con discapacidad y el uso de buenas prácticas que evite cualquier discriminación o repercusión negativa hacia dichas personas.

Con objeto de garantizar la calidad del servicio y la satisfacción de las personas destinatarias, los prestadores del servicio de comunicación audiovisual deberán atenerse, en la aplicación de las medidas de accesibilidad, a las normas técnicas vigentes en cada momento en relación con la subtitulación, la emisión en lengua de signos y la audio-descripción. Los prestadores de servicios de comunicación audiovisual podrán emplear, excepto la Corporación RTVE, el patrocinio para sufragar las medidas de accesibilidad.

5. Los prestadores del servicio de comunicación audiovisual procurarán ofrecer en sus emisiones una imagen ajustada, normalizada, respetuosa e inclusiva de las personas con discapacidad, en tanto que manifestación enriquecedora de la diversidad humana, evitando difundir percepciones estereotipadas, sesgadas o producto de los prejuicios sociales que pudieran subsistir. De igual modo, procurarán que su aparición en la programación sea proporcional al peso y a la participación de estas personas en el conjunto de la sociedad.

Artículo 9. El derecho a la participación en el control de los contenidos audiovisuales.

1. Cualquier persona física o jurídica puede solicitar a la autoridad audiovisual competente el control de la adecuación de los contenidos audiovisuales con el ordenamiento vigente o los códigos de autorregulación.

La autoridad, si lo considera oportuno, dictará recomendaciones para un mejor cumplimiento de la normativa vigente.

2. Cuando la autoridad audiovisual competente aprecie que se ha emitido un contenido aparentemente ilícito dará audiencia al prestador del servicio implicado y, en su caso, a la persona que solicitó la intervención de la autoridad.

La autoridad audiovisual competente podrá alcanzar acuerdos con el prestador de servicios para modificar el contenido audiovisual o, en su caso, poner fin a la emisión del contenido ilícito. El efectivo cumplimiento del acuerdo por parte del prestador pondrá fin a los procedimientos sancionadores que se hubiesen iniciado en relación con el contenido audiovisual objeto del acuerdo cuando se tratare de hechos que pudieran ser constitutivos de infracción leve. La reincidencia por un comportamiento análogo en un plazo de noventa días tendrá la consideración de infracción grave.

3. Cuando el contenido audiovisual contradiga un código de autorregulación suscrito por el prestador, la autoridad requerirá a éste la adecuación inmediata del contenido a las disposiciones del código o la finalización de su emisión.

4. La autoridad audiovisual competente deberá llevar a cabo actuaciones destinadas a articular la relación de los prestadores del servicio de comunicación audiovisual con las víctimas de acontecimientos especialmente graves.

5. Las previsiones contenidas en el presente artículo se entienden sin perjuicio de las especificidades que se derivan de la normativa en materia de procedimiento sancionador dictada por las Comunidades Autónomas.

CAPÍTULO II

Los derechos de los prestadores del servicio de comunicación audiovisual

⇒ Real Decreto-Ley 15/2012, de 20 de abril, que modifica la Ley General de Comunicación Audiovisual, incidiendo en el conflicto entre la Liga de Fútbol Profesional y las emisoras de radio.

Sección 1ª Libertad en la dirección editorial, el derecho de acceso y el derecho a la autorregulación

Artículo 10. La libertad de prestación del servicio de comunicación audiovisual.

1. Los prestadores del servicio de comunicación audiovisual tienen el derecho a fijar la dirección editorial mediante la selección de los contenidos y la determinación de los horarios.

2. Los prestadores del servicio de comunicación audiovisual tienen el derecho a organizar sus contenidos a través de un canal o de un catálogo de programas.

3. La libertad de prestación del servicio de comunicación audiovisual se ejercerá de acuerdo a las obligaciones que como servicio de interés general son inherentes a la comunicación audiovisual y a lo previsto en la normativa en materia audiovisual.

4. Los prestadores del servicio de comunicación audiovisual facilitarán el acceso a la documentación, instalaciones y equipos a las autoridades competentes para el cumplimiento de la normativa vigente.

Artículo 11. El derecho de acceso a los servicios de comunicación electrónica.

Los prestadores del servicio de comunicación audiovisual tienen el derecho de acceder a los servicios de comunicación electrónica para la emisión de canales y catálogos de programas con las limitaciones derivadas de las capacidades técnicas y de acuerdo asimismo con lo establecido en la normativa sectorial de telecomunicaciones y servicios de comunicaciones electrónicas. Los términos y condiciones de tal acceso serán libremente pactados por las partes.

Artículo 12. El derecho a la autorregulación del prestador del servicio de comunicación audiovisual.

1. Los prestadores del servicio de comunicación audiovisual tienen el derecho a aprobar códigos en los que se regulen los contenidos de la comunicación audiovisual y las reglas de diligencia profesional para su elaboración.

Dichos códigos deberán prever mecanismos de resolución de reclamaciones pudiendo dotarse de instrumentos de autocontrol previo, individual o colectivo.

2. Cuando un prestador apruebe un código por sí solo, o bien en colaboración con otros prestadores, o se adhiera a un código ya existente, deberá comunicarlo tanto a las autoridades audiovisuales competentes como al organismo de representación y consulta de los consumidores que correspondan en función del ámbito territorial de que se trate. Para los prestadores de ámbito estatal, dicho órgano es el Consejo de Consumidores y Usuarios. La autoridad audiovisual verificará la conformidad con la normativa vigente y de no haber contradicciones dispondrá su publicación.

3. Las autoridades audiovisuales deben velar por el cumplimiento de los códigos y, entre éstos, del Código de Autorregulación de Contenidos Televisivos e Infancia.

4. Los códigos de autorregulación deberán respetar la normativa sobre defensa de la competencia. Las funciones de la autoridad audiovisual a los efectos del apartado 2 del presente artículo se entienden sin perjuicio de las facultades de revisión de las autoridades de defensa de la competencia a este respecto.

Sección 2ª El derecho a realizar comunicaciones comerciales

Artículo 13. El derecho a crear canales de comunicación comercial y programas o anuncios de autopromoción.

1. Los prestadores privados del servicio de comunicación audiovisual tienen el derecho a crear canales dedicados exclusivamente a emitir mensajes publicitarios y mensajes de venta por televisión. Los mensajes de los citados programas están sometidos al régimen general dispuesto en esta sección, excepto en lo relativo a las limitaciones de tiempo para los mensajes publicitarios a que se refiere el artículo 14, y en la normativa específica sobre publicidad.

La publicidad televisiva y la televenta deberán ser fácilmente identificables como tales y distinguirse del contenido editorial.

2. Los prestadores del servicio de comunicación audiovisual tienen el derecho a emitir programas que informen sobre su programación o anuncios de sus propios programas y los productos accesorios derivados directamente de dichos programas.

Estos programas y anuncios no se considerarán comunicación comercial a los efectos de esta Ley. No obstante, para la comunicación audiovisual televisiva, el tiempo dedicado a los anuncios publicitarios sobre sus propios programas y productos no podrá superar los 5 minutos por hora de

reloj y sus contenidos estarán sujetos a las obligaciones y prohibiciones establecidas con carácter general para la publicidad comercial.

Artículo 14. El derecho a emitir mensajes publicitarios.

1. Los prestadores del servicio de comunicación audiovisual, ya sean servicios radiofónicos, televisivos o conexos e interactivos, tienen el derecho a emitir mensajes publicitarios.

Los prestadores del servicio de comunicación audiovisual televisiva pueden ejercer este derecho mediante la emisión de 12 minutos de mensajes publicitarios por hora de reloj. Los servicios radiofónicos, conexos e interactivos, tienen el derecho a emitir mensajes publicitarios libremente.

Para el cómputo de esos 12 minutos se tendrá sólo en cuenta el conjunto de los mensajes publicitarios y la televenta, excluyéndose el patrocinio y el emplazamiento. También se excluirá del cómputo la telepromoción cuando el mensaje individual de la telepromoción tenga una duración claramente superior a la de un mensaje publicitario y el conjunto de telepromociones no supere los 36 minutos al día, ni los 3 minutos por hora de reloj.

2. Tanto los mensajes publicitarios en televisión como la televenta deben estar claramente diferenciados de los programas mediante mecanismos acústicos y ópticos según los criterios generales establecidos por la autoridad audiovisual competente. El nivel sonoro de los mensajes publicitarios no puede ser superior al nivel medio del programa anterior.

3. En la emisión de publireportajes, telepromociones y, en general, de aquellas formas de publicidad distintas de los anuncios televisivos que, por las características de su emisión, podrían confundir al espectador sobre su carácter publicitario, deberá superponerse, permanentemente y de forma claramente legible, una transparencia con la indicación «publicidad».

4. Los mensajes publicitarios en televisión deben respetar la integridad del programa en el que se inserta y de las unidades que lo conforman.

La transmisión de películas para la televisión (con exclusión de las series, los seriales y los documentales), largometrajes y programas informativos televisivos podrá ser interrumpida una vez por cada período previsto de treinta minutos. En el caso de los programas infantiles, la interrupción es posible una vez por cada período ininterrumpido previsto de treinta minutos, si el programa dura más de treinta minutos.

Las retransmisiones de acontecimientos deportivos por televisión únicamente podrán ser interrumpidas por mensajes de publicidad aislados cuando el acontecimiento se encuentre detenido. En dichas retransmisiones, dispongan o no de partes autónomas, se podrán insertar mensajes publicitarios siempre que permitan seguir el desarrollo del acontecimiento.

No se insertará publicidad televisiva ni televenta durante los servicios religiosos.

Jurisprudencia.

– AN (Sala de lo Contencioso-Administrativo, Sección 1ª) Sentencia de 17 febrero 2011.

Bibliografía.

– El Tribunal de Justicia de la Unión Europea protege a los telespectadores españoles de los excesos publicitarios. Cristina MESA SÁNCHEZ.

Artículo 15. El derecho a emitir mensajes de venta.

1. Los prestadores del servicio de comunicación audiovisual tienen el derecho a emitir mensajes de venta por televisión. La emisión televisiva de estos mensajes deberá realizarse en los términos previstos en el artículo anterior y en la normativa específica sobre publicidad.

2. Los prestadores del servicio de comunicación audiovisual tienen el derecho a emitir programas de televenta siempre que tengan una duración ininterrumpida mínima de 15 minutos.

Jurisprudencia.

– AN (Sala de lo Contencioso-Administrativo, Sección 1ª) Sentencia de 17 febrero 2011.

Artículo 16. El derecho al patrocinio.

1. Los prestadores del servicio de comunicación audiovisual tienen el derecho a que sus programas sean patrocinados, excepto los programas de contenido informativo de actualidad.

2. El público debe ser claramente informado del patrocinio al principio, al inicio de cada reanudación tras los cortes que se produzcan o al final del programa mediante el nombre, el logotipo, o cualquier otro símbolo, producto o servicio del patrocinador.

3. El patrocinio no puede condicionar la independencia editorial. Tampoco puede incitar directamente la compra o arrendamiento de bienes o servicios, en particular, mediante referencias de promoción concretas a éstos.

Además, el patrocinio no puede afectar al contenido del programa o comunicación audiovisual patrocinados ni a su horario de emisión de manera que se vea afectada la responsabilidad del prestador del servicio de comunicación audiovisual.

Artículo 17. El derecho al emplazamiento de productos.

1. Los prestadores del servicio de comunicación audiovisual tienen el derecho a emitir con emplazamiento de productos largometrajes, cortometrajes, documentales, películas y series de televisión, programas deportivos y programas de entretenimiento.

En el resto de programas únicamente se podrá realizar el emplazamiento de productos a cambio del suministro gratuito de bienes o servicios, así como las ayudas materiales a la producción o los premios, con miras a su inclusión en un programa.

2. Cuando el programa haya sido producido o encargado por el prestador del servicio o una de sus filiales, el público debe ser claramente informado del emplazamiento del producto al principio y al final del programa, y cuando se reanude tras una pausa publicitaria.

3. El emplazamiento no puede condicionar la independencia editorial. Tampoco puede incitar directamente la compra o arrendamientos de bienes o servicios, realizar promociones concretas de éstos o dar prominencia indebida al producto.

4. Queda prohibido el emplazamiento de producto en la programación infantil.

Artículo 18. Comunicaciones comerciales prohibidas en cualquiera de sus formas.

1. Además de lo dispuesto en la Ley 34/1988, de 11 de noviembre, General de Publicidad, en relación con la publicidad ilícita, está prohibida toda comunicación comercial que vulnere la dignidad humana o fomente la discriminación por razón de sexo, raza u origen étnico, nacionalidad, religión o creencia, discapacidad, edad u orientación sexual. Igualmente está prohibida toda publicidad que utilice la imagen de la mujer con carácter vejatorio o discriminatorio.

2. Está prohibida la comunicación comercial encubierta y la que utilice técnicas subliminales.

3. Está prohibida la comunicación comercial que fomente comportamientos nocivos para la salud.

En todo caso está prohibida:

a) La comunicación comercial de cigarrillos y demás productos de tabaco, así como de las empresas que los producen.

b) La comunicación comercial de medicamentos y productos sanitarios que contravenga lo dispuesto en el artículo 78, apartados 1 y 51, de la Ley 29/2006, de 26 de julio, de Garantías y Uso Racional de los Medicamentos y Productos Sanitarios.

c) La comunicación comercial televisiva de bebidas alcohólicas con un nivel superior de veinte grados.

d) La comunicación comercial televisiva de bebidas alcohólicas con un nivel inferior a veinte grados cuando se emita fuera de la franja de tiempo entre las 20.30 horas y las 6 horas del día siguiente, salvo que esta publicidad forme parte indivisible de la adquisición de derechos y de la producción de la señal a difundir.

e) La comunicación comercial de bebidas alcohólicas con un nivel inferior a veinte grados cuando esté dirigida a menores, fomente el consumo inmoderado o asocie el consumo a la mejora del rendimiento físico, el éxito social o la salud.

4. Está prohibida la comunicación comercial que fomente comportamientos nocivos para el medio ambiente.

5. Está prohibida la comunicación comercial que fomente comportamientos nocivos para la seguridad de las personas.

6. Está prohibida la comunicación comercial televisiva de naturaleza política, salvo en los supuestos previstos por la Ley Orgánica 5/1985, de 19 de junio, del Régimen Electoral General.

✎ Ap. 6 modificado por disp. final 3.1 de Ley Orgánica núm. 4/2011, de 11 marzo.

7. La comunicación comercial audiovisual también está sometida a las prohibiciones previstas en el resto de normativa relativa a la publicidad.

🕮 *Bibliografía.*

– Regímenes especiales de publicidad para algunos bienes y servicios. José Manuel Busto Lago, Natalia Álvarez Lata y Fernando Peña López.

Sección 3ª La contratación en exclusiva de la emisión de contenidos audiovisuales

✐ Rúbrica modificada por art. 2.1 de Real Decreto-ley núm. 15/2012, de 20 abril.

⇒ Directiva 89/522/CEE, del Consejo de 3 de octubre de 1989.
Directiva 97/36/CE, del Parlamento Europeo y del Consejo de 30 de junio de 1997, por la que se modifica la Directiva 89/522/CEE, del Consejo de 3 de octubre de 1989.
Directiva 2007/65/CE, del Parlamento Europeo y del Consejo de 11 de diciembre de 2007, por la que se modifica la Directiva 89/522/CEE.

Artículo 19. El derecho a contratar la emisión en exclusiva de contenidos audiovisuales.

1. Los prestadores del servicio de comunicación audiovisual tienen el derecho a contratar contenidos audiovisuales para su emisión en abierto o codificado, reservándose la decisión sobre el horario de emisión, sin perjuicio de lo establecido en la normativa reguladora de las competiciones deportivas de carácter profesional.

2. El derecho de emisión en exclusiva no se ejercerá de tal modo que prive a una parte sustancial del público residente en otro Estado miembro de la posibilidad de seguir acontecimientos calificados de interés general para la sociedad.

3. El derecho de emisión en exclusiva no puede limitar el derecho a la información de los ciudadanos. Los prestadores del servicio de comunicación audiovisual que hayan contratado en exclusiva la emisión de un acontecimiento de interés general para la sociedad deben permitir a los restantes prestadores la emisión de un breve resumen informativo en condiciones razonables, objetivas y no discriminatorias. Este servicio se utilizará únicamente para programas de información general y sólo podrá utilizarse en los servicios de comunicación audiovisual a petición si el mismo prestador del servicio de comunicación ofrece el mismo programa en diferido.

No será exigible contraprestación alguna cuando el resumen informativo sobre un acontecimiento, conjunto unitario de acontecimientos o competición deportiva se emita en un informativo, en diferido y con una duración inferior a tres minutos. La excepción de contraprestación no incluye, sin embargo, los gastos necesarios para facilitar la elaboración del resumen informativo.

Los prestadores del servicio de comunicación audiovisual pueden acceder, en la zona autorizada, a los espacios en los que se celebre tal acontecimiento.

4. Los prestadores de servicios de comunicación audiovisual radiofónica dispondrán de libre acceso a los estadios y recintos para retransmitir en directo los acontecimientos deportivos que tengan lugar en los mismos, a cambio de una compensación económica equivalente a los costes generados por el ejercicio de tal derecho.

La cuantía de la compensación económica será fijada mediante acuerdo de las partes. En caso de discrepancia sobre dicha cuantía, corresponderá a la Comisión del Mercado de las Telecomunicaciones resolver el conflicto mediante resolución vinculante, a solicitud de alguna de las partes y previa audiencia de las mismas.

✐ Ap. 4 modificado por art. 2.2 de Real Decreto-ley núm. 15/2012, de 20 abril.

5. En el supuesto de que el organizador del evento no esté establecido en España, la obligación de acceso recaerá sobre el titular de los derechos exclusivos que asuma la retransmisión en directo.

✐ Ap. 5 renumerado por art. 2.2 de Real Decreto-ley núm. 15/2012, de 20 abril. Su anterior numeración era Ap. 4.

Artículo 20. La potestad para excluir la emisión codificada de acontecimientos de interés general para la sociedad.

1. El Consejo Estatal de Medios Audiovisuales debe fijar mediante decisión motivada un catálogo con vigencia bienal donde se recojan los acontecimientos de interés general para la sociedad que han de emitirse por televisión en abierto y con cobertura estatal.

Al hacerlo, se determinará también si los acontecimientos deben ser transmitidos total o parcialmente en directo, o en caso necesario, por razones de interés público, total o parcialmente en diferido.

Los acontecimientos de interés general para la sociedad que pueden incluirse en el citado catálogo habrán de escogerse del siguiente elenco:

a) Los juegos olímpicos de invierno y de verano.

b) Los partidos oficiales de la selección española absoluta de fútbol y de baloncesto.

c) Las semifinales y la final de la Eurocopa de fútbol y del Mundial de fútbol.

d) La final de la Champions League de fútbol y de la Copa del Rey de fútbol.

e) Un partido por jornada de la Liga Profesional de Fútbol de la Primera División, designado por ésta con una antelación mínima de 10 días.

f) Grandes Premios de automovilismo que se celebren en España.

g) Grandes Premios de motociclismo que se celebren en España.

h) Participación de la Selección Española Absoluta en los Campeonatos de Europa y del Mundo de balonmano.

i) La Vuelta Ciclista a España.

j) El Campeonato del Mundo de ciclismo.

k) La participación española en la Copa Davis de tenis.

l) La participación de tenistas españoles en las semifinales y la final de Roland Garros.

m) Participación española en los Campeonatos del Mundo y Europa de atletismo y natación.

n) Grandes premios o competiciones nacionales e internacionales que se celebren en España y cuenten con subvención pública estatal o autonómica.

Excepcionalmente y por mayoría de dos tercios, el Consejo Estatal de Medios Audiovisuales podrá incluir dentro del catálogo otros acontecimientos que considere de interés general para la sociedad.

El catálogo y las medidas para su ejecución han de ser notificados por el Consejo Estatal de Medios Audiovisuales a la Comisión Europea.

2. Cuando uno de esos acontecimientos esté contratado para su emisión en exclusiva por un prestador del servicio de comunicación audiovisual que emite toda su programación codificada, podrá elegir entre emitir en directo y en abierto el acontecimiento o venderlo a otro prestador para su emisión en abierto y al precio fijado mediante subasta entre los prestadores interesados. En caso de que no reciba ninguna oferta, el prestador titular de los derechos de emisión en exclusiva está obligado a emitir el acontecimiento en abierto, sea en directo o en diferido.

3. Cuando uno de esos acontecimientos esté contratado para su emisión en exclusiva por un prestador del servicio de comunicación audiovisual que emite en abierto en un ámbito de cobertura inferior al estatal, conservará el derecho de emisión en exclusiva para su ámbito de cobertura. No obstante, habrá de vender a un prestador de cobertura estatal o a una serie de prestadores que cubran todo el territorio, la emisión en abierto y directo para el resto del territorio estatal, a un precio fijado mediante subasta entre los interesados. En caso de que no existan ofertas conservará su derecho a emitir en exclusiva en su ámbito de cobertura.

4. Cuando uno de esos acontecimientos no esté contratado para su comunicación audiovisual televisiva, el titular de los derechos habrá de vender el derecho de emisión en abierto y directo con cobertura estatal a un precio fijado mediante subasta entre los interesados.

Bibliografía.

– ¿El fútbol profesional puede ser declarado de interés general «autonómico»? A propósito de unas recientes actuaciones del Gobierno de Canarias en la materia. Miguel María García Caba.

Artículo 21. Compraventa de derechos exclusivos de las competiciones futbolísticas españolas regulares.

1. El establecimiento del sistema de adquisición y explotación de los derechos audiovisuales de las competiciones futbolísticas españolas regulares se regirá por el principio de libertad de empresa dentro del marco del sistema de evaluación establecido por la normativa europea y española de la competencia.

Los contratos de adquisición de los derechos de las competiciones futbolísticas no podrán exceder de 4 años. Los contratos vigentes desde la entrada en vigor de la presente Ley, permanecerán válidos hasta su finalización.

2. La venta a los prestadores del servicio de comunicación audiovisual de los derechos citados en el apartado anterior deberá realizarse en condiciones de transparencia, objetividad, no discriminación y respeto a las reglas de la competencia, en los términos establecidos por los distintos pronunciamientos que, en cada momento, realicen las autoridades españolas y europeas de la competencia.

Jurisprudencia.

– JMerc Barcelona, núm. 7 Sentencia núm. 27/2012, de 2 febrero 2012.

TÍTULO III

NORMAS BÁSICAS PARA LA REGULACIÓN Y COORDINACIÓN DEL MERCADO DE COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL

CAPÍTULO I

Régimen jurídico básico de la prestación de servicios de comunicación audiovisual en un mercado transparente y plural

Sección 1ª Los servicios de comunicación audiovisual como servicios de interés general

Artículo 22. Régimen jurídico de los servicios de comunicación audiovisual de interés general.

1. Los servicios de comunicación audiovisual radiofónicos, televisivos y conexos e interactivos son servicios de interés general que se prestan en el ejercicio del derecho a la libre expresión de ideas, del derecho a comunicar y recibir información, del derecho a la participación en la vida política y social y del derecho a la libertad de empresa y dentro del fomento de la igualdad, la pluralidad y los valores democráticos.

2. La prestación del servicio requiere comunicación fehaciente ante la autoridad audiovisual competente y previa al inicio de la actividad.

3. Cuando dichos servicios se presten mediante ondas hertzianas terrestres necesitarán licencia previa otorgada mediante concurso por la autoridad audiovisual competente.

En el ámbito de cobertura estatal la competencia para el otorgamiento de las licencias, incluidas las de radiodifusión digital terrenal y onda media corresponde al Gobierno, sin perjuicio de la participación de las Comunidades Autónomas. A tal efecto, el Gobierno establecerá, de acuerdo con las Comunidades Autónomas, los mecanismos de colaboración y cooperación que aseguren la participación de las Comunidades Autónomas en la planificación de licencias audiovisuales en el ámbito estatal.

Para la prestación del servicio de comunicación televisiva las licencias de ámbito local podrán dar cobertura a uno o a varios municipios limítrofes y, en su caso, a un ámbito insular completo.

El otorgamiento de una licencia de televisión de ámbito local no faculta para la emisión en cadena con otras entidades autorizadas, durante más del 25% del tiempo total semanal, aunque sea en horario diferente. En ningún caso este porcentaje puede concentrarse en el horario de 21 a 24 horas.

No se considerará emisión en cadena la emisión de programas que hayan sido coproducidos o producidos de forma sindicada por los prestadores del servicio de comunicación televisiva de ámbito local. El porcentaje de sindicación mínima para la aplicación de este supuesto será del 12% del total del proyecto.

4. El derecho de emisión en cadena previsto en este artículo se entiende sin perjuicio de la plena competencia de las Comunidades Autónomas con relación a los prestadores que hayan obtenido licencias en sus respectivos ámbitos territoriales.

5. Se reconoce el derecho de los prestadores del servicio de comunicación radiofónica a emitir parte de su programación en cadena, cuando un mismo prestador haya obtenido licencias en diversos ámbitos territoriales o haya alcanzado acuerdos con otros titulares de licencias en una o varias Comunidades Autónomas, sin perjuicio de las obligaciones legales o concesionales a que puedan estar sujetos en las diversas Comunidades Autónomas.

⇒ Artículo 106 Tratado de Funcionamiento de la Unión Europea. Vid. parágrafo 1.
Directiva 2010/13/UE, de 10 de marzo.
Dictamen de 10 de enero de 2002 sobre los «servicios de interés general».
Directiva 2006/123/CE. Vid. parágrafo 1.2.

Jurisprudencia.
– AN (Sala de lo Contencioso-Administrativo, Sección 8ª) Sentencia de 3 febrero 2011.

Artículo 23. La comunicación previa.

1. El procedimiento regulador de comunicación previa será el que fije el Gobierno y las Comunidades Autónomas en el marco de su respectivo ámbito competencial.

2. La comunicación previa no producirá ningún efecto en los siguientes casos:

a) Cuando sea realizada por quien, habiendo efectuado ya una comunicación previa, u obtenido

una licencia previa para cualquier ámbito de cobertura, haya sido sancionado con la privación de sus efectos o con su revocación en los dos años anteriores mediante resolución administrativa firme.

b) Cuando sea efectuada por aquellos que habiendo prestado servicios audiovisuales en otro Estado miembro del Espacio Económico Europeo hayan visto prohibidas sus actividades durante los dos últimos años por atentar contra los principios y valores del Convenio Europeo de Derechos Humanos o lo dispuesto en la normativa europea en materia de protección de menores.

3. Cuando el servicio audiovisual prestado sea de pago, el sistema de codificación deberá estar homologado por la Autoridad Audiovisual.

⇒ Artículos 70 y 71 Ley 30/1992, de 26 de noviembre. Vid. parágrafo 29.2.
Artículos 26; 47.1 Ley General de Comunicación Audiovisual. Vid. parágrafo 27.7.

Artículo 24. Régimen jurídico de las licencias audiovisuales.

1. La licencia deberá concretar el ámbito de cobertura territorial de la emisión, el número de canales, el múltiplex asignado y si éste será en abierto o en acceso condicional mediante pago.

Los sistemas y servicios de acceso condicional empleados para acceder al servicio de televisión digital terrestre en la modalidad de pago mediante acceso condicional deberán ser abiertos, siendo de aplicación lo establecido en el artículo 24 del Reglamento sobre mercados de comunicaciones electrónicas, acceso a las redes y numeración, aprobado por el Real Decreto 2296/2004, de 10 de diciembre.

2. La adjudicación de licencia lleva aparejada la concesión de uso privativo del dominio público radioeléctrico de conformidad con la planificación establecida por el Estado. Las mejoras tecnológicas que permitan un mayor aprovechamiento del dominio público para la comunicación audiovisual, no habilitarán para rebasar las condiciones establecidas en la licencia, y en particular para disfrutar de un mayor número de canales de pago o en abierto cuya emisión se hubiera habilitado.

3. Será posible explotar canales con contenidos total o parcialmente de pago siempre que la ocupación de espectro radioeléctrico sea inferior o igual al 50% del conjunto del espectro asignado. En todo caso, el sistema de codificación deberá estar homologado por la Autoridad Audiovisual. Dicho sistema de homologación deberá ser reglado, claro, inequívoco, imparcial, transparente y proporcionado.

4. Si al amparo del artículo 22 de esta Ley uno o más titulares de licencias para la prestación de un servicio de comunicación audiovisual radiofónica de ámbito estatal decidieran emitir en cadena deberán comunicarlo a la Autoridad Audiovisual e inscribir dicha decisión en el Registro estatal de prestadores del servicio de comunicación audiovisual sin perjuicio de lo establecido en el artículo 22.3.

⇒ Recomendación del Consejo de Europa sobre la independencia y las funciones de las autoridades reguladoras del sector audiovisual, de 20 de diciembre 2002.
Artículo 1.2 del RD 1778/1994, de 5 de agosto.
Disposición Adicional Quinta del RD 944/2005, de 29 de julio, por el que se aprueba el plan técnico nacional de Televisión Digital Terrestre.

🕮 *Bibliografía.*

– La oferta pública de contrato: entre la solución vienesa y el criterio tradicional español. Luis María Miranda Serrano.

Artículo 25. Requisitos para ser titular de una licencia de comunicación audiovisual.

Para ser titular de una licencia será necesario cumplir los siguientes requisitos:

1. En el caso de personas físicas, tener la nacionalidad de un Estado miembro del Espacio Económico Europeo o la de cualquier Estado que, de acuerdo con su normativa interna, reconozca este derecho a los ciudadanos españoles.

2. En el caso de personas jurídicas, tener establecido su domicilio social en un Estado miembro del Espacio Económico Europeo o en cualquier Estado que, de acuerdo con su normativa interna, reconozca este derecho a las empresas españolas.

3. El titular debe tener un representante domiciliado en España a efectos de notificaciones.

4. En el caso de personas jurídicas, la participación en su capital social de personas físicas o jurídicas nacionales de países que no sean miembros del Espacio Económico Europeo deberá cumplir el principio de reciprocidad.

Además, la participación individual de una persona física o jurídica nacional de países que no sean miembros del Espacio Económico Europeo no podrá superar directa o indirectamente el 25% del capital social. Asimismo, el total de las participaciones en una misma persona jurídica de diver-

sas personas físicas o jurídicas de nacionales de países que no sean miembros del Espacio Económico Europeo deberá ser inferior al 50% del capital social.

⇒ La oferta pública de contrato: entre la solución vienesa y el criterio tradicional español. Luis María MIRANDA SERRANO.

Artículo 26. Limitaciones por razones de orden público audiovisual.

1. En ningún caso podrán ser titulares de una licencia las personas físicas o jurídicas que se encuentren en alguna de las circunstancias siguientes:

a) Aquellas que, habiendo sido titulares de una licencia o efectuado una comunicación previa para cualquier ámbito de cobertura, hayan sido sancionadas con su revocación o con la privación de sus efectos en los dos últimos años anteriores a la solicitud mediante resolución administrativa firme.

b) Aquellas sociedades en cuyo capital social tengan una participación significativa o, en su caso, de control, directo o indirecto, personas que se encuentren en la situación anterior.

c) Aquellas que habiendo prestado servicios audiovisuales en otro Estado miembro del Espacio Económico Europeo hayan visto prohibidas sus actividades durante los dos últimos años por atentar contra los principios y valores del Convenio Europeo de Derechos Humanos o lo dispuesto en materia de protección de menores en la normativa europea y española.

d) Aquellas personas incursas en alguna de las prohibiciones para contratar previstas en el artículo 49 de la Ley 30/2007, de 30 de octubre, de Contratos del Sector Público.

2. No producirá ningún efecto la comunicación previa para la prestación de un servicio de comunicación audiovisual que haya sido presentada por una persona física o jurídica que se encuentre en alguna de las circunstancias expresadas en el apartado 1.

⇒ Artículos 57,9 y 62 Ley 30/1992 de 26 de noviembre. Vid. parágrafo 29.2.

Artículo 27. Concursos para la concesión de licencias de prestación de servicios audiovisuales.

1. Los concursos de otorgamiento de licencias para la prestación de servicios audiovisuales se regirán por la Ley 33/2003, de 3 de noviembre, del Patrimonio de las Administraciones Públicas, en lo no dispuesto por la presente Ley así como, en sus respectivos ámbitos de competencias, por lo previsto en la legislación autonómica de desarrollo.

2. Todas las licencias disponibles de la misma naturaleza e idéntico ámbito de cobertura deberán ofrecerse de forma simultánea, y previa confirmación de existencia de espacio radioeléctrico suficiente. No obstante, en el marco de lo dispuesto, en su caso, por el Plan Técnico Nacional de oferta de licencias, a desarrollar reglamentariamente, cuando haya quedado liberada una única licencia, la Administración competente deberá proceder a convocar el concurso para su adjudicación en un plazo máximo de tres meses sin esperar a que queden liberados más títulos habilitantes.

3. En la convocatoria del concurso se especificarán para cada licencia las condiciones de prestación del servicio. El acto de otorgamiento de la licencia precisará con toda exactitud las condiciones que tienen el carácter de esenciales.

4. Transcurridos como máximo seis meses desde que se haya planificado una reserva de dominio público radioeléctrico sin que la Administración competente haya solicitado su afectación al servicio público de difusión de radio y televisión, o determinado su destinación al servicio de comunicación de interés general, cualquier interesado podrá proponer convocar el correspondiente concurso.

Transcurridos doce meses desde que se haya planificado una reserva de dominio público radioeléctrico sin que la Administración competente haya solicitado su afectación al servicio público de difusión de radio y televisión, o convocado el correspondiente concurso, y sin que ningún interesado haya instado dicha convocatoria, dicha reserva decaerá y se excluirá automáticamente de la planificación radioeléctrica.

5. El órgano competente deberá convocar, en un plazo máximo de tres meses después del vencimiento de la licencia, el correspondiente concurso para la adjudicación de las licencias de idéntica naturaleza que, en su caso, hayan quedado vacantes. Transcurrido dicho plazo, cualquier interesado estará legitimado para instar la convocatoria, que deberá producirse antes del plazo que establezca la normativa de aplicación desde la presentación de la solicitud.

⇒ Ley 33/2003, de 3 de noviembre, del Patrimonio de las Administraciones Públicas.

Artículo 28. Duración y renovación de las licencias audiovisuales.

1. Las licencias audiovisuales serán otorgadas por un plazo de quince años.

2. Las sucesivas renovaciones de las licencias serán automáticas, y por el mismo plazo estipulado inicialmente para su disfrute, siempre que:

a) Se satisfagan las mismas condiciones exigidas que para ser titular de ella y se hayan cumplido las establecidas para la prestación del servicio.

b) No existan obstáculos técnicos sobrevenidos e insalvables en relación con el espectro de las licencias afectadas.

c) El titular del servicio se encuentre al corriente en el pago de las tasas por la reserva del dominio público radioeléctrico, y de las previstas en esta Ley.

3. Excepcionalmente la renovación automática de la licencia prevista en el apartado anterior no tendrá lugar y deberá procederse a su adjudicación en régimen de libre concurrencia en el caso de que concurran los siguientes requisitos:

a) Que el espectro radioeléctrico esté agotado.

b) Que exista un tercero o terceros que pretendan la concesión de la licencia.

c) Que lo hayan solicitado con un plazo de antelación de al menos 24 meses respecto de la fecha de vencimiento.

d) Que el solicitante o los solicitantes cumplan los mismos requisitos que fueron tenidos en cuenta para la obtención de la licencia por parte del adjudicatario o adjudicatarios.

El concurso para la adjudicación de la licencia en régimen de concurrencia deberá ser resuelto en el plazo máximo de seis meses, y en las bases de la convocatoria se deberá incluir la experiencia de los concurrentes, su solvencia y los medios con que cuenten para la explotación de la licencia, como criterios que habrán de ser tenidos en cuenta en la adjudicación.

⇒ Artículo 93.3 de la Ley 33/2003 de 3 de noviembre, del Patrimonio de las Administraciones Públicas.
Artículo 42 Ley 30/1992, de 26 de noviembre. Vid. parágrafo 29.2.

Artículo 29. Negocios jurídicos sobre licencias de comunicación audiovisual.

1. La celebración de negocios jurídicos cuyo objeto sea una licencia de comunicación audiovisual requerirá autorización previa de la autoridad audiovisual competente y estarán sujetos, en todo caso, al pago de una tasa que será determinada por el Gobierno, para las licencias de ámbito estatal, o por las Comunidades Autónomas, para el resto de los supuestos. Esta autorización sólo podrá ser denegada cuando el solicitante no acredite el cumplimiento de todas las condiciones legalmente establecidas para su obtención o no se subrogue en las obligaciones del anterior titular.

2. La transmisión y arrendamiento estarán sujetos, además, a las siguientes condiciones:

a) Para la celebración de ambos negocios jurídicos deberán haber transcurrido al menos dos años desde la adjudicación inicial de la licencia.

b) Cuando se lleven a cabo con personas físicas o jurídicas nacionales de países que no sean miembros del Espacio Económico Europeo estarán sometidos al principio de reciprocidad y devengarán el pago de la tasa establecida legalmente. En atención a lo dispuesto en los Tratados y Convenios Internacionales de los que España sea parte, y previo informe de la autoridad audiovisual competente, el Consejo de Ministros o el órgano competente de la Comunidad Autónoma podrán autorizar excepcionalmente y por razones de interés general una operación cuando dicho principio no sea satisfecho.

c) Cuando la licencia comporte la adjudicación de un múltiplex completo o de dos o más canales, no se podrá arrendar más del 50 por 100 de la capacidad de la licencia. El arrendamiento deberá respetar las previsiones del artículo 24.3 referidas a la ocupación del espectro radioeléctrico del múltiplex y a la explotación de canales con contenidos total o parcialmente de pago.

En todos los casos, sólo se autorizará el arrendamiento de canales si el arrendatario acredita previamente el cumplimiento de todas las condiciones legalmente establecidas para la obtención de la licencia.

d) En todo caso, está prohibido el subarriendo.

e) Al cumplimiento de la oferta mediante la cual se obtuvo la adjudicación de la licencia.

⇒ Exposición de Motivos, artículos 57 y 61.3 de la Ley 7/2010 de 31 de marzo.
Artículos 226 y 290 del RDley 2/2011, de 14 de noviembre, del texto refundido de la Ley.
Ley 58/2003, de 17 de diciembre, General Tributaria.

Artículo 30. Extinción de las licencias audiovisuales.

1. La licencia se extinguirá por el transcurso del plazo para el que fue otorgada sin que se produzca su renovación, por extinción de la personalidad jurídica de su titular salvo en los supuestos de fusiones o concentraciones empresariales, muerte o incapacidad sobrevenida del titular, por su

revocación, por renuncia de su titular y por no haber pagado las tasas que gravan la prestación del servicio de comunicación audiovisual.

2. Sin perjuicio de lo previsto en la Ley 30/1992, de 26 de noviembre, respecto de la revisión de oficio de actos administrativos, la licencia podrá ser revocada por no haber sido utilizada en un plazo de 12 meses desde que hubiera obligación legal de comenzar las emisiones, haberlo hecho con fines y modalidades distintos para los que fue otorgada, o por sanción administrativa firme de acuerdo con lo previsto en esta Ley.

3. Cuando las sociedades incurran en el supuesto previsto en el artículo 26.1.b) de la presente Ley, no procederá la renovación de la licencia con motivo de la adquisición por un tercero de una participación significativa o, en su caso, de control, si dicha adquisición se ha realizado con intención de perjudicar a la sociedad concesionaria haciendo revocable su licencia.

Se presumirá en todo caso la intención perjudicial cuando la decisión de adquirir la participación no haya sido comunicada de forma inmediata y fehaciente al órgano de administración de la sociedad, del que no podrá formar parte el adquirente, por sí o por representante.

Una vez conocida la adquisición, la sociedad podrá ejercer, en el plazo de tres meses, derecho de retracto sobre la participación adquirida por el mismo precio en que lo hubiera sido. Adquirida la participación, la sociedad dispondrá de un año para enajenarla o, en caso contrario, amortizarla reduciendo el capital social.

⇒ Artículos 102 y 103 Ley 30/1992, de 26 de noviembre. Vid. parágrafo 29.2.

Artículo 31. Explotación de redes de comunicación electrónica y servicios de comunicación audiovisual.

1. Los prestadores del servicio de comunicaciones electrónicas garantizarán el derecho de acceso a los prestadores del servicio de comunicación audiovisual y productores independientes de acuerdo con lo establecido en la legislación sobre telecomunicaciones y las capacidades técnicas de su red.

2. Igualmente, los prestadores del servicio de comunicaciones electrónicas garantizarán la posibilidad técnica de transmitir imagen y sonido en condiciones que permitan una interactividad efectiva.

3. Por su parte, y con el objeto de garantizar el mantenimiento del pluralismo informativo y audiovisual, la Corporación de Radio y Televisión Española garantizará la cesión de sus canales de radio y televisión a los prestadores de los servicios de difusión de televisión por cable, por satélite y por protocolo de Internet (IPTV), sin contraprestación económica entre las partes.

Asimismo, los licenciatarios de los servicios de comunicación audiovisual de ámbito estatal facilitarán la cesión de sus canales principales de televisión en abierto, previa negociación para fijar la contraprestación económica acordada entre las partes.

4. Los prestadores del servicio de comunicación electrónica podrán serlo también de comunicaciones audiovisuales, estando sometidos a la presente Ley en cuanto prestadores de este servicio.

Artículo 32. Servicios de comunicación audiovisual comunitarios sin ánimo de lucro.

1. Las entidades privadas que tengan la consideración legal de entidades sin ánimo de lucro podrán prestar servicios de comunicación audiovisual comunitarios sin ánimo de lucro para atender las necesidades sociales, culturales y de comunicación específicas de comunidades y grupos sociales, así como para fomentar la participación ciudadana y la vertebración del tejido asociativo. En todo caso, dichos contenidos se emitirán en abierto y sin ningún tipo de comunicación audiovisual comercial.

2. La Administración General del Estado debe garantizar en todo caso la disponibilidad del dominio público radioeléctrico necesario para la prestación de estos servicios.

3. La prestación de este tipo de servicios requiere licencia previa. En dicho título se establecerán las condiciones que aseguren su naturaleza sin ánimo de lucro, pudiendo establecerse el uso compartido de un mismo canal así como las condiciones de dicho uso.

4. La adjudicación de la licencia lleva aparejada la concesión de uso privativo del dominio público radioeléctrico disponible para la prestación del servicio. La Administración General del Estado habilitará el dominio público radioeléctrico necesario para la prestación de estos servicios.

5. La licencia en ningún caso podrá perder su carácter original de servicio de comunicación audiovisual comunitarios sin ánimo de lucro y no podrá ser objeto de transmisión ni arrendamiento.

6. Las entidades prestadoras de estos servicios deberán justificar la procedencia de sus fondos, así como el desglose de gastos e ingresos, si los hubiere. La autoridad audiovisual establecerá un sistema de evaluación de gestión financiera y un registro específico para el depósito de su memoria

económica. Salvo autorización expresa de la autoridad audiovisual sus gastos de explotación anuales no podrán ser superiores a 100.000 euros en el caso de los servicios de comunicación audiovisual televisiva y de 50.000 euros en el caso de los servicios de comunicación audiovisual radiofónica.

7. Las entidades titulares de los servicios de comunicación audiovisual sin ánimo de lucro deberán acreditar el pago de cuantos derechos, cánones o tasas, se deriven de su actividad.

⇒ Disposición Adicional decimoctava de la Ley 56/2007 de 28 de diciembre, de Medidas de Impulso de la Sociedad de la Información. Vid. parágrafo 27.4.
Dictamen del Consejo de Estado núm. 1387/2009.

Artículo 33. Registros de prestadores del servicio de comunicación audiovisual.

1. Los prestadores del servicio de comunicación audiovisual habrán de inscribirse en un Registro estatal o autonómico de carácter público, en atención al correspondiente ámbito de cobertura de la emisión.

2. En dicho Registro deberán igualmente inscribirse los titulares de participaciones significativas en los prestadores del servicio de comunicación audiovisual, indicando el porcentaje de capital que ostenten.

A los efectos de lo dispuesto en la presente Ley se entiende por participación significativa la que represente, directa o indirectamente:

a) El 5% del capital social,

b) el 30% de los derechos de voto o porcentaje inferior, si sirviera para designar en los 24 meses siguientes a la adquisición un número de consejeros que representen más de la mitad de los miembros del órgano de administración de la sociedad.

De conformidad con la legislación mercantil, se considerarán poseídas o adquiridas por una misma persona física o jurídica las acciones u otros valores poseídos o adquiridos por las entidades pertenecientes a un mismo grupo de sociedades de forma concertada o formando una unidad de decisión, o por personas que actúen en nombre propio pero por cuenta de aquélla.

3. Se crea el Registro Estatal de Prestadores de Servicios de Comunicación Audiovisual, dependiente del Consejo Estatal de Medios Audiovisuales. Reglamentariamente se establecerá la organización y funcionamiento de dicho Registro.

4. Las autoridades audiovisuales competentes del Estado y de las Comunidades Autónomas deberán articular un cauce que asegure la necesaria coordinación entre el Registro estatal y los registros autonómicos, y facilite el acceso por medios telemáticos al conjunto de datos obrantes en los mismos.

Sección 2ª Nuevas formas de comunicación audiovisual

⇒ Exposición de Motivos, artículos 31.2, 23.3 y 24.3 de la Ley 17/2010, General de Comunicación Audiovisual.
Real Decreto 691/2010, de 20 de mayo, por el que se regula la televisión terrestre, que trae causa del comentado artículo 35 como del Real Decreto 944/2005.
Comunicación de la Comisión Europea de 18 de julio de 2007 titulada «Reforzar el mercado interior de la televisión móvil».

Artículo 34. Televisión en movilidad.

1. La prestación del servicio de comunicación audiovisual de televisión en movilidad y servicios conexos requerirá licencia en los mismos términos de los prestadores del servicio de comunicación audiovisual, en especial en lo referente al Título II, Capítulo I. Como criterio para la acreditación de la solvencia de los candidatos en los concursos de otorgamiento se tendrá en cuenta la experiencia acumulada como prestadores del servicio de comunicación audiovisual.

2. La planificación del dominio público radioeléctrico para su atribución a los servicios de comunicación audiovisual televisiva en movilidad deberá asegurar que una parte de los recursos espectrales se reserve a los servicios públicos audiovisuales.

3. Se potenciará la presencia de canales con producción de contenidos específicos adaptados a las peculiaridades de la televisión en movilidad. Al menos un 10% de los contenidos deberán estar adaptados a las especificidades de la televisión en movilidad derivadas del tamaño de las pantallas de los terminales de recepción.

4. La emisión y la recepción deberá atenerse, en todo caso, a los estándares establecidos para el territorio de la Unión Europea.

Artículo 35. Televisión en Alta Definición.

1. Los prestadores del servicio de comunicación audiovisual podrán emitir televisión en resolución de Alta definición. Dicha emisión se podrá compatibilizar con los programas de resolución estándar dentro del límite de capacidad asignada.

2. La emisión y recepción deberá atenerse en todo caso a los estándares establecidos para el territorio de la Unión Europea.

Sección 3ª Reglas para el mantenimiento de un mercado audiovisual competitivo, transparente y plural

Artículo 36. Pluralismo en el Mercado Audiovisual Televisivo.

1. Las personas físicas y jurídicas pueden ser titulares simultáneamente de participaciones sociales o derechos de voto en diferentes prestadores del servicio de comunicación audiovisual televisiva.

2. No obstante ninguna persona física o jurídica podrá adquirir una participación significativa en más de un prestador del servicio de comunicación audiovisual televisiva de ámbito estatal, cuando la audiencia media del conjunto de los canales de los prestadores de ámbito estatal considerados supere el 27% de la audiencia total durante los doce meses consecutivos anteriores a la adquisición.

3. La superación del 27% de la audiencia total con posterioridad a la adquisición de una nueva participación significativa no tendrá ningún efecto sobre el titular de la misma.

4. Las participaciones sociales o los derechos de voto de personas físicas o jurídicas nacionales de países que no sean miembros del Espacio Económico Europeo estarán sujetas al cumplimiento del principio de reciprocidad. De producirse un incremento en las participaciones que, a la entrada en vigor de esta Ley, ostenten las personas físicas y jurídicas nacionales de países que no sean miembros del Espacio Económico Europeo, el porcentaje total que ostenten en el capital social del prestador del servicio de comunicación audiovisual televisiva deberá ser, en todo momento, inferior al 50% del mismo.

5. Ninguna persona física o jurídica podrá adquirir una participación significativa o derechos de voto en más de un prestador del servicio de comunicación audiovisual televisiva:

a) Cuando los prestadores del servicio de comunicación audiovisual de ámbito estatal acumulen derechos de uso sobre el dominio público radioeléctrico superiores, en su conjunto, a la capacidad técnica correspondiente a dos canales múltiplex.

b) Cuando los prestadores del servicio de comunicación audiovisual de ámbito autonómico acumulen derechos de uso sobre el dominio público radioeléctrico superiores, en su conjunto, a la capacidad técnica correspondiente a un canal múltiplex.

c) Ninguna persona física o jurídica titular o partícipe en el capital social de un prestador del servicio de comunicación audiovisual televisiva de ámbito estatal podrá adquirir una participación significativa o derechos de voto en el capital de otro prestador del mismo servicio, cuando ello suponga impedir la existencia de, al menos, tres prestadores privados distintos del servicio de comunicación audiovisual televisiva en el ámbito estatal, asegurándose el respeto al pluralismo informativo.

Artículo 37. Pluralismo en el Mercado Audiovisual Radiofónico.

1. Una misma persona física o jurídica no podrá, en ningún caso, controlar directa o indirectamente más del cincuenta por ciento de las licencias administrativas del servicio de radiodifusión sonora terrestre que coincidan sustancialmente en su ámbito de cobertura. En todo caso, una misma persona física o jurídica, no podrá controlar más de cinco licencias en un mismo ámbito de cobertura.

2. En una misma Comunidad Autónoma ninguna persona física o jurídica podrá controlar más del cuarenta por ciento de las licencias existentes en ámbitos en los que sólo tenga cobertura una única licencia.

3. Ninguna persona física o jurídica podrá controlar directa o indirectamente más de un tercio del conjunto de las licencias del servicio de radiodifusión sonora terrestre con cobertura total o parcial en el conjunto del territorio del Estado.

4. Con objeto de limitar el número de licencias cuyo control puede simultanearse, a la hora de contabilizar estos límites no se computarán las emisoras de radiodifusión sonoras gestionadas de forma directa por entidades públicas. A los efectos previstos en este artículo, se entenderá que existe control cuando se den los supuestos a los que se refiere el artículo 42 del Código de Comercio.

5. Los límites anteriores se aplicarán de forma independiente a las licencias para la emisión con tecnología digital y a las licencias para la emisión en tecnología analógica.

CAPÍTULO II

La libertad de recepción de los servicios de comunicación audiovisual prestados desde fuera de España

⇒ Título IV Capítulo III Tratado de Funcionamiento de la Unión Europea. Vid. parágrafo 1.

Artículo 38. Libertad de recepción de los servicios prestados dentro del Espacio Económico Europeo.

1. Se garantiza la libertad de recepción en todo el territorio español de los servicios audiovisuales cuyos titulares se encuentren establecidos en un Estado miembro del Espacio Económico Europeo, siempre que no interfieran técnicamente en las emisiones de los prestadores establecidos bajo jurisdicción española. En el ámbito del Convenio Europeo sobre Televisión Transfronteriza y para canalizar el derecho a la diversidad cultural y lingüística a nivel europeo, en todas las zonas limítrofes con un país de la Unión Europea se posibilitará la emisión y la recepción de programas difundidos mediante ondas hertzianas garantizando para ello una adecuada planificación del espectro radioeléctrico en las zonas transfronterizas.

La autoridad audiovisual competente estatal, con carácter excepcional y de conformidad con lo dispuesto en el artículo 2 bis de la Directiva 89/552, podrá limitar dicha libertad de recepción cuando los servicios audiovisuales infrinjan de manera grave y reiterada lo dispuesto en la legislación española en materia de protección de menores. Además, si el servicio de comunicación audiovisual es a petición, la libertad de recepción podrá limitarse por razones de orden, seguridad o salud públicas, o para proteger a los consumidores.

2. La acreditación de tales medidas deberá efectuarse mediante la instrucción del correspondiente expediente por la autoridad audiovisual competente estatal.

No obstante, antes de adoptar dichas medidas, se notificará a la Comisión y al Estado a cuya jurisdicción esté sujeto el prestador de servicios su intención de adoptar medidas. En caso de decisión negativa, se deberá poner fin urgentemente a las medidas de que se trate.

Artículo 39. Servicio de Comunicación Audiovisual dirigido total o principalmente al territorio español.

La autoridad competente estatal podrá adoptar medidas de salvaguarda de la legislación española, de acuerdo con el procedimiento previsto en el artículo anterior, cuando el prestador de un servicio de comunicación audiovisual establecido en otro Estado de la Unión Europea dirija su servicio total o principalmente al territorio español.

TÍTULO IV

LOS PRESTADORES PÚBLICOS DEL SERVICIO DE COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL

⇒ Artículos 20 y 38 de la Constitución Española.
Ley 17/2006, de 5 de junio, de la radio y la televisión de titularidad estatal, modificada por la Disposición Final Segunda de la Ley 17/2010, General de Comunicación Audiovisual. Vid. parágrafo 27.7.
Ley 8/2009, de 28 de agosto, de financiación de la Corporación de Radio y Televisión Española, modificada por la Disposición Final Tercera de la Ley 17/2010, General de Comunicación Audiovisual. Vid. parágrafo 27.7.
Comunicación de la Comisión de 2 de julio de 2009, DO núm. C 257, sobre la aplicación de las normas en materia de ayudas estatales a los servicios públicos de radiodifusión.

Artículo 40. Servicio público de comunicación audiovisual.

1. El servicio público de comunicación audiovisual es un servicio esencial de interés económico general que tiene como misión difundir contenidos que fomenten los principios y valores constitucionales, contribuir a la formación de una opinión pública plural, dar a conocer la diversidad cultural y lingüística de España, y difundir el conocimiento y las artes, con especial incidencia en el fomento de una cultura audiovisual. Asimismo los prestadores del servicio público de comunicación audiovisual atenderán a aquellos ciudadanos y grupos sociales que no son destinatarios de la programación mayoritaria.

En cumplimiento de las misiones establecidas en el párrafo anterior, el servicio público de comunicación audiovisual tiene por objeto la producción, edición y difusión de un conjunto de canales de radio, televisión y servicios de información en línea con programaciones diversas y equilibradas para todo tipo de público, cubriendo todos los géneros, destinadas a satisfacer las necesidades de información, cultura, educación y entretenimiento de la sociedad y a preservar el pluralismo en los medios de comunicación.

...

✐ Ap. 1 párr. 3º suprimido por art. único.2 de Ley núm. 6/2012, de 1 agosto.

...

✐ Ap. 1 párr. 4º suprimido por art. único.2 de Ley núm. 6/2012, de 1 agosto.

2. El Estado, las Comunidades Autónomas y las Entidades Locales podrán acordar la prestación del servicio público de comunicación audiovisual con objeto de emitir en abierto canales generalistas o temáticos.

2. El Estado, las Comunidades Autónomas y las Entidades Locales podrán acordar la prestación del servicio público de comunicación audiovisual con objeto de emitir en abierto canales generalistas o temáticos, en función de las circunstancias y peculiaridades concurrentes en los ámbitos geográficos correspondientes y de los criterios establecidos en el apartado anterior.

Los órganos competentes de cada Comunidad Autónoma decidirán dentro de los múltiples digitales que se les reserven, los canales digitales de ámbito autonómico que serán explotados por el servicio público de comunicación audiovisual televisiva y los que serán explotados por empresas privadas en régimen de licencia.

Las Comunidades Autónomas que acuerden la prestación del servicio público de comunicación audiovisual determinarán los modos de gestión del mismo, que podrán consistir, entre otras modalidades, en la prestación del servicio de manera directa a través de sus propios órganos, medios o entidades, en la atribución a un tercero de la gestión indirecta del servicio o de la producción y edición de los distintos programas audiovisuales, o en la prestación del mismo a través de otros instrumentos de colaboración público-privada, de acuerdo con los principios de publicidad, transparencia y concurrencia, así como no discriminación e igualdad de trato. Asimismo, las Comunidades Autónomas podrán acordar transformar la gestión directa del servicio en gestión indirecta, mediante la enajenación de la titularidad de la entidad prestadora del servicio, que se realizará conforme con los principios citados anteriormente.

✐ Ap. 2 modificado por art. único.3 de Ley núm. 6/2012, de 1 agosto.

⇒ Este apartado se configura como una excepción al concepto de radio y televisión entendido como servicios de interés general.

3. Las Comunidades Autónomas podrán convocar, a través de sus órganos competentes, los correspondientes concursos para la adjudicación de licencias audiovisuales en los términos de lo dispuesto en el artículo 27 de esta ley.

Las Comunidades Autónomas que vinieran prestando el servicio público de comunicación audiovisual podrán transferir, una vez transformada en licencia audiovisual, la habilitación para prestar este servicio de acuerdo con el procedimiento establecido en su legislación específica.

Las personas físicas o jurídicas a quienes se les encomiende la gestión indirecta del servicio o la prestación del mismo a través de instrumentos de colaboración público-privada, estarán sujetos al cumplimiento de los artículos 40.1 y 41 de esta Ley. Tanto estos como los nuevos licenciatarios a quienes se les transfiera la habilitación para prestar el servicio de comunicación audiovisual, deberán cumplir todos los requisitos y limitaciones establecidas en la legislación para ser titular de una licencia individual.

✐ Ap. 3 modificado por art. único.3 de Ley núm. 6/2012, de 1 agosto.

4. La emisión del servicio público de comunicación audiovisual por ondas hertzianas terrestres de una Comunidad o Ciudad Autónoma en otra limítrofe y con afinidades lingüísticas y culturales podrá ser efectuada siempre que así lo acuerden mediante convenio, y exista reciprocidad.

✐ Ap. 4 modificado y renumerado por art. único.3 de Ley núm. 6/2012, de 1 agosto. Su anterior numeración era Ap. 3.

5. Los prestadores del servicio público de comunicación audiovisual de ámbito autonómico podrán establecer acuerdos entre sí para la producción o edición conjunta de contenidos, la adquisición de derechos sobre contenidos o en otros ámbitos, con el objeto de mejorar la eficiencia de su actividad. Igualmente podrán establecer acuerdos con la Corporación RTVE para dicho fin.

✐ Ap. 5 añadido por art. único.4 de Ley núm. 6/2012, de 1 agosto.

Artículo 41. La función de servicio público audiovisual y su control.

1. Los objetivos generales de la función de servicio público se establecerán normativamente para un período de nueve años. Su desarrollo y concreción para todos y cada uno de sus canales, se llevará a cabo para plazos inferiores, mediante la suscripción por el Estado y las Comunidades Autónomas, en sus respectivos ámbitos de competencia, de los correspondientes contratos programa, identificándose de manera expresa los contenidos de servicio público, en particular habrán de concre-

tarse los porcentajes de géneros de programación, que deban emitirse en los canales gestionados por un mismo prestador.

A esos efectos, en el plazo máximo e improrrogable de 180 días desde la entrada en vigor de esta Ley, el Gobierno suscribirá con la Corporación RTVE el contrato programa correspondiente en el que se detallará la oferta de televisión. Dicha oferta tendrá en cuenta plenamente las obligaciones de servicio público previstas en los artículos 2 y 3 de la Ley 17/2006, de 5 de junio, de la Radio y la Televisión de Titularidad Estatal así como en el artículo 9 de la Ley 8/2009, de 28 de agosto, de Financiación de la Corporación de Radio y Televisión Española y en las disposiciones vigentes del Mandato Marco a la Corporación RTVE aprobado por las Cortes Generales, los días 11 y 12 de diciembre de 2007.

En dicho contrato programa quedará especificada y singularizada la organización y programación de la 2 de RTVE que, en todo caso, dispondrá de un plan concreto para la creación del centro de producción de referencia en Sant Cugat.

Además de la oferta de televisión, en el contrato programa se incluirá también la de radio y de los servicios conexos e interactivos y de información en línea, la programación de la Orquesta y Coro y del Instituto de Radio y Televisión Española.

Todo prestador del servicio público de comunicación audiovisual deberá contar con la organización y estructura suficiente y necesaria para asegurar el cumplimiento de la misión de servicio público que le haya sido encomendada.

2. Corresponde a las Cortes Generales, los Parlamentos autonómicos, las autoridades audiovisuales competentes y, en su caso, a los órganos de gobierno local, el control de la gestión y del cumplimiento de la función de servicio público.

3. En particular, las autoridades audiovisuales competentes deberán evaluar si los nuevos servicios significativos que se pretendan incluir se ajustan a la misión de servicio público encomendada y si alteran la competencia en el mercado audiovisual. Durante la evaluación se deberá otorgar audiencia a los distintos interesados, y sus resultados deberán publicarse.

Además, la autoridad audiovisual establecerá un procedimiento para que se pueda recabar su intervención en caso de incumplimiento de la función de servicio público.

4. La financiación pública no podrá sostener actividades ni contenidos ajenos al cumplimiento de la función de servicio público.

Al desarrollar los objetivos generales de la función de servicio público por cada autoridad competente, se determinarán las reglas para establecer el coste neto de su cumplimiento y para obtener la compensación a que haya lugar, así como su devolución cuando sea excesiva. Dichos criterios deberán ser concretados en el correspondiente acto de encomienda de la gestión del servicio público.

Artículo 42. Límites para los prestadores de servicio público audiovisual de titularidad pública.

1. Los prestadores de titularidad pública del servicio público de comunicación audiovisual, las Administraciones Públicas así como cualquier entidad dependiente de ellas o sociedades sobre las que cualquiera de las anteriores ejerza el control, en los términos del artículo 42 del Código de Comercio, no podrán participar en el capital social de prestadores privados del servicio de comunicación audiovisual. No obstante, cuando de acuerdo con lo dispuesto en el artículo 40.2 se acuerde la prestación del servicio público de comunicación audiovisual mediante gestión indirecta u otros instrumentos de colaboración público privada, las Comunidades Autónomas podrán participar en el capital social del prestador de su servicio público.

Las Comunidades Autónomas no podrán participar, directa o indirectamente, en el capital social de los titulares de licencia del servicio de comunicación audiovisual.

✎ Ap. 1 modificado por art. único.5 de Ley núm. 6/2012, de 1 agosto.

2. La gestión de los prestadores de servicio público de comunicación audiovisual de titularidad pública deberá realizarse conforme a criterios de transparencia empresarial.

3. Los criterios rectores de la dirección editorial del prestador de servicio público de comunicación audiovisual se elaborarán por un órgano cuya composición refleje el pluralismo político y social del ámbito de su cobertura.

4. En el ámbito de cobertura estatal, el Estado no podrá reservar o adjudicar a los prestadores de titularidad pública más del 25 por 100 del espacio radioeléctrico disponible para el servicio de televisión en el ámbito estatal, de acuerdo con el Plan Técnico Nacional correspondiente.

En el caso de las emisoras radiofónicas de ámbito estatal, el Estado no podrá reservar a los

prestadores de titularidad pública estatal más del 35% del espacio radioeléctrico disponible para el servicio de radiodifusión, de acuerdo con el Plan Técnico Nacional correspondiente.

Artículo 43. Regulación de la financiación de los prestadores del servicio público de comunicación audiovisual.

1. El Estado, las Comunidades Autónomas y las Entidades Locales determinarán normativamente, para su ámbito de competencia, el sistema de financiación de su servicio público de comunicación audiovisual. Dicho sistema deberá ser compatible con la normativa vigente en materia de competencia.

2. Los servicios de interés económico general de comunicación audiovisual radiofónica, televisiva, conexos e interactivos de titularidad estatal no admitirán ninguna forma de comunicación comercial audiovisual, ni la emisión de contenidos audiovisual en sistemas de acceso condicional, sin perjuicio de las excepciones que su normativa específica de financiación establezca.

Para facilitar su operatividad interna y en aras a la eficiencia económica de su gestión, la Corporación RTVE se transformará en una única sociedad mercantil estatal de acuerdo a las previsiones contempladas en la Disposición Adicional Quinta de la presente Ley.

3. Los prestadores de televisión de titularidad pública no podrán dedicar canales exclusivamente a emitir comunicación comercial.

4. La financiación pública que exceda del coste neto del servicio habrá de reembolsarse o se minorará de la compensación presupuestada para el ejercicio siguiente.

5. Con el fin de cuantificar el coste neto del servicio público de comunicación audiovisual, los prestadores de este servicio deben disponer de separación de cuentas por actividades así como llevar un sistema de contabilidad analítica que separe la imputación de ingresos y costes de la actividad de servicio público, de los contenidos comerciales y de las restantes actividades. Igualmente, los prestadores del servicio público de comunicación audiovisual deberán proceder progresivamente a la separación estructural de sus actividades para garantizar los precios de transferencia y el respeto a las condiciones de mercado. Todo ello conforme a lo dispuesto en la Ley 4/2007, de 3 de abril, de Transparencia.

6. El coste neto será la diferencia entre los costes totales de cada sociedad prestadora de servicio público y sus otros ingresos distintos de las compensaciones.

En los ingresos, deberá constar información detallada de las fuentes y cuantía de los derivados de las actividades de servicio público y de los que no lo son.

En los costes, se considerarán sólo los gastos contraídos en la gestión del servicio público. Los costes derivados de actividades que no son servicio público deberán identificarse claramente y contabilizarse por separado. Los costes destinados simultáneamente a desarrollar actividades de servicio público y las que no lo son se asignaran proporcionalmente. Los que sean atribuibles en su totalidad a actividades de servicio público, pero que beneficien a actividades que no lo son, se asignarán íntegramente a la actividad de servicio público.

7. En los términos establecidos por la Comisión Europea sobre la aplicación de las normas en materia de ayudas estatales a los servicios públicos de radiodifusión, los prestadores de servicios públicos de comunicación audiovisual no podrán subcotizar los precios de su oferta comercial y de servicios ni utilizar la compensación pública para sobrepujar frente a competidores privados por derechos de emisión sobre contenidos de gran valor en el mercado audiovisual.

8. Los prestadores del servicio público de comunicación audiovisual podrán mantener reservas de hasta un 10 por 100 de la financiación anual presupuestada para el cumplimiento del servicio público. Las reservas superiores sólo podrán mantenerse, previa autorización, en casos debidamente justificados para cubrir las necesidades de servicio público. Estas reservas deberán ser utilizadas dentro de un plazo máximo de cuatro años. Las reservas no utilizadas al cabo de ese período se tendrán en cuenta para el cálculo de la compensación durante el siguiente período. En todo caso, al término de cada período de cuatro años deberá comprobarse si se ha mantenido un nivel de reservas anuales superior al 10 por 100, en cuyo caso deberá ajustarse a la baja la compensación por el servicio público prestado.

8. bis. Para garantizar un mejor cumplimiento de la Ley Orgánica de Estabilidad Presupuestaria y Sostenibilidad Financiera, los prestadores de titularidad pública del servicio público de comunicación audiovisual de ámbito autonómico deberán cumplir con las obligaciones siguientes:

a) Anualmente se aprobará un límite máximo de gasto para el ejercicio económico correspondiente que no podrá rebasarse.

b) La memoria y el informe de gestión de las cuentas anuales harán una referencia expresa al cumplimiento del equilibrio y sostenibilidad financieros.

Si excepcionalmente las cuentas no están en equilibrio financiero, los prestadores de titularidad pública del servicio público de comunicación audiovisual presentarán al órgano competente de la Comunidad Autónoma para su aprobación una propuesta de reducción de gastos para el ejercicio siguiente igual a la pérdida o déficit generado.

Las aportaciones patrimoniales, contratos programas, encomiendas, convenios o cualesquiera entregas de la Comunidad Autónoma en favor, directa o indirectamente, de los prestadores de titularidad pública del servicio público de comunicación audiovisual requerirán la puesta en marcha de la reducción de gastos aprobada.

c) Antes del 1 de abril de cada año, deberán presentar ante el órgano competente de la Comunidad Autónoma un informe en el que se ponga de manifiesto que la gestión del ejercicio inmediato anterior se adecúa a los principios de la Ley Orgánica de Estabilidad Presupuestaria y Sostenibilidad Financiera.

d) Las Comunidades Autónomas establecerán los sistemas de control, incluidas auditorías operativas, que permitan la adecuada supervisión financiera de sus prestadores de titularidad pública del servicio público de comunicación audiovisual con especial atención al equilibrio y sostenibilidad presupuestaria.

A estos efectos, se entenderá por auditoría operativa el examen sistemático y objetivo de las operaciones y los procedimientos realizados por la entidad con el objeto de proporcionar una valoración independiente de su racionalidad económico-financiera y su adecuación a los principios de la buena gestión, a fin de detectar sus posibles deficiencias y proponer las recomendaciones oportunas en orden a la corrección de aquéllas.

✐ Ap. 8 bis añadido por art. único.6 de Ley núm. 6/2012, de 1 agosto.

9. La autoridad audiovisual competente determinará un procedimiento de control periódico de la financiación pública que reciban los prestadores del servicio público de comunicación audiovisual, así como las medidas de reequilibrio necesarias para que su destino sea el establecido en la presente Ley.

TÍTULO V

EL CONSEJO ESTATAL DE MEDIOS AUDIOVISUALES

⇒ Directiva 2010/13/UE, de 10 de marzo, la cual deroga a través de su artículo 34 la Directiva 2007/65/UE.
Disposición Final Décima, artículo 43 de la Ley 6/1977, LOFAGE.
Artículo 2.2 Ley 30/1992, de 26 de noviembre. Vid. parágrafo 29.2.
Disposición Final 41 de la Ley 2/2011, de Economía Sostenible.

CAPÍTULO I

Naturaleza, fines y régimen jurídico

Artículo 44. Naturaleza.

El Consejo Estatal de Medios Audiovisuales es un organismo público de los previstos en la disposición adicional décima de la Ley 6/1997, de 14 de abril, de Organización y Funcionamiento de la Administración General del Estado, con personalidad jurídica propia y plena capacidad de obrar.

Estará adscrito al Ministerio de la Presidencia.

Artículo 45. Fines.

El Consejo Estatal de Medios Audiovisuales como autoridad independiente supervisora y reguladora de actividad de los medios de titularidad del Estado o que estén bajo su competencia, tiene por finalidad velar y garantizar el cumplimiento de los siguientes objetivos:

a) El libre ejercicio de la comunicación audiovisual en materia de radio, televisión y servicios conexos e interactivos en las condiciones previstas en la presente Ley.

b) La plena eficacia de los derechos y obligaciones establecidos en esta Ley: en especial todo lo referente al menor.

c) La transparencia y el pluralismo del sector de los medios de comunicación audiovisual.

d) La independencia e imparcialidad del sector público estatal de radio, televisión y servicios conexos e interactivos, y el cumplimiento de la misión de servicio público que le sea encomendada.

Artículo 46. Régimen jurídico.

El Consejo Estatal de Medios Audiovisuales se regirá además de por lo dispuesto en esta Ley:

a) Por las disposiciones de la Ley 47/2003, de 26 de noviembre, General Presupuestaria que le sean de aplicación. Anualmente elaborará un anteproyecto de presupuesto con la estructura que establezca el Ministerio de Economía y Hacienda y lo remitirá al Ministerio de Presidencia, para su elevación al Gobierno y su posterior integración en los Presupuestos Generales del Estado, a través del Ministerio de Economía y Hacienda.

b) Por la Ley 30/2007, de 30 de octubre, de Contratos del Sector Público.

c) Por la Ley 33/2003, de 3 de noviembre, del Patrimonio de las Administraciones Públicas y en lo no previsto en ella, por el Derecho privado en sus adquisiciones patrimoniales.

d) Por las normas de Derecho laboral en materia de medios personales. La selección del personal, se realizará mediante convocatoria pública y de acuerdo con sistemas basados en los principios de igualdad, mérito y capacidad.

e) Por la Ley 30/1992, de 26 de noviembre, de Régimen Jurídico de las Administraciones Públicas y del Procedimiento Administrativo Común y por la normativa que le sea de aplicación en el ejercicio de sus funciones públicas.

CAPÍTULO II

Funciones

⇒ Tribunal de Justicia de las Comunidades Europeas C-245/01 RTL Televisión A.
Tribunal Supremo, Sentencia de 23 de septiembre de 1988.
Tribunal Supremo (Sala de lo Civil, sección 1ª), Sentencia 860/2009, de 15 de enero de 2010 (Caso Mitsubishi).

Artículo 47. Funciones.

1. Corresponde al Consejo Estatal de Medios Audiovisuales en el ámbito de la actividad audiovisual de ámbito estatal el ejercicio de las siguientes funciones:

a) Adoptar las medidas precisas para la plena eficacia de los derechos y obligaciones establecidos en esta Ley, así como de la normativa europea exigible al sector audiovisual.

b) Aprobar el Catálogo de acontecimientos de interés general para la sociedad, previa consulta a los prestadores del servicio de comunicación audiovisual y a los organizadores de las competiciones deportivas.

c) Recibir las comunicaciones de inicio de actividad de los prestadores del servicio de comunicación audiovisual.

d) Informar el pliego de condiciones de los concursos de otorgamiento de licencias de comunicación audiovisual que convoque el órgano competente del Gobierno, y las distintas ofertas presentadas; igualmente, el Consejo Estatal de Medios Audiovisuales es competente para decidir sobre la renovación de dichas licencias, según lo establecido en el artículo 28, autorizar la celebración de negocios jurídicos sobre ellas y declararlas extinguidas, de conformidad con el régimen establecido en esta Ley.

e) La llevanza del Registro estatal de prestadores de servicios de comunicación audiovisual.

f) Verificar las condiciones de los artículos 36 y 37 de la Ley en materia de limitación de adquisición de participaciones entre operadores del servicio de comunicación audiovisual e informar dichas operaciones cuando, por constituir operaciones de concentración, deban ser autorizadas por la Comisión Nacional de la Competencia.

g) Certificar la emisión en cadena por parte de los prestadores del servicio de comunicación audiovisual radiofónica que así lo comunicasen, e instar su inscripción, cuando proceda, en el Registro estatal de prestadores de servicios de comunicación audiovisual.

h) Velar por el mantenimiento de un mercado audiovisual competitivo, transparente y fiable en los sistemas de medición de audiencias, y plural.

i) Vigilar el cumplimiento de la misión de servicio de los prestadores del servicio público de comunicación audiovisual y la adecuación de los recursos públicos asignados para ello.

j) Evaluar el efecto de nuevos entrantes tecnológicos en el mercado audiovisual, y de nuevos servicios significativos en relación con posibles modificaciones en la definición y ampliación de la encomienda de servicio público.

k) Arbitrar, cuando así se hubiera acordado previamente por las partes, en los conflictos que puedan surgir entre los prestadores de servicios de comunicación audiovisual, así como en aquellos

que se produzcan entre productores audiovisuales, proveedores de contenidos, titulares de canales y prestadores de servicios de comunicación audiovisual. A estos efectos, los laudos que dicte tendrán los efectos establecidos en la Ley 60/2003, de 23 de diciembre, de Arbitraje; su revisión, anulación y ejecución forzosa se acomodarán a lo dispuesto en la citada Ley.

l) Ejercer las competencias que esta Ley le confiere en relación con el cine.

m) El ejercicio de la potestad sancionadora en los términos previstos en esta Ley.

n) Velar por el cumplimiento de todas las disposiciones de esta Ley y ejercer las facultades en ella previstas para garantizar el ejercicio de los derechos y el cumplimiento de las obligaciones reconocidas en la misma.

o) Velar por la promoción de la alfabetización mediática en el ámbito audiovisual con la finalidad de fomentar la adquisición de la máxima competencia mediática por parte de la ciudadanía.

p) Ejercer cuantas atribuciones le atribuye esta Ley y cualesquiera otras que le sean encomendadas.

2. El Consejo Estatal de Medios Audiovisuales asesorará a las Cortes Generales, al Gobierno, a los organismos reguladores y, a petición de ellas, a las autoridades audiovisuales independientes autonómicas en las materias relacionadas con el sector audiovisual.

En particular corresponde al Consejo Estatal de Medios Audiovisuales:

a) Emitir un informe previo sobre los proyectos y disposiciones que puedan afectar al sector audiovisual.

b) Proponer al Gobierno la elaboración de disposiciones de carácter general relativas a la actividad audiovisual.

c) Remitir anualmente al Gobierno y a la Cortes Generales informe preceptivo sobre el sector audiovisual.

d) Elaborar estudios, informes, balances estadísticos y dictámenes sobre materias de su competencia a instancia propia o a iniciativa de las Cortes Generales o el Gobierno sobre cualquiera de las materias de su competencia.

e) Informar preceptivamente en los procedimientos iniciados, por cualquier órgano regulador de ámbito estatal que afecten o puedan afectar al sector audiovisual.

f) Elaborar un informe anual sobre el nivel de alfabetización mediática, siguiendo los indicadores de medición utilizados por la Comisión Europea u otros indicadores que el propio Consejo Estatal de Medios Audiovisuales pueda considerar de interés.

3. El Consejo Estatal de Medios Audiovisuales podrá coordinar su actividad con las autoridades audiovisuales europeas y autonómicas, con las que a tal fin suscribirá convenios de colaboración, con especial atención al principio de eficiencia y economía administrativa.

4. El Consejo Estatal de Medios Audiovisuales colaborará con las Administraciones responsables de las Telecomunicaciones y en particular con la Agencia Estatal de Radiocomunicaciones y la Comisión del Mercado de Telecomunicaciones.

Artículo 48. Potestades y facultades.

El Consejo Estatal de Medios Audiovisuales podrá:

1. Dictar las disposiciones y actos precisos para el adecuado ejercicio de las competencias que le atribuye la presente Ley y para el desarrollo de aquellas normas que le habiliten expresamente al efecto. Las disposiciones adoptarán la denominación de «Instrucción» cuando tengan carácter vinculante, y de «Recomendación» en caso contrario.

2. Requerir a los prestadores del servicio de comunicación audiovisual los datos necesarios para comprobar el cumplimiento de sus obligaciones. La información obtenida será confidencial y no podrá ser utilizada para fines distintos a los previstos en la legislación audiovisual.

3. Realizar inspecciones, a cuyo efecto, el personal dependiente del Consejo Estatal de Medios Audiovisuales tiene la condición de autoridad pública.

4. Requerir el cese de aquellas prácticas que contravengan las disposiciones establecidas en esta Ley y sus normas de desarrollo.

5. Adoptar las medidas provisionales necesarias para garantizar la eficacia de sus resoluciones en los términos previstos en el artículo 72 de la Ley 30/1992, de 26 de noviembre.

6. Instruir y sancionar las conductas tipificadas como infracciones en esta Ley cuando se produzcan en el mercado audiovisual estatal.

CAPÍTULO III

Organización y garantías de independencia

Artículo 49. Órganos directivos.

1. El Consejo Estatal de Medios Audiovisuales estará formado por la Presidencia y seis consejerías cuyos titulares serán nombrados por el Gobierno mediante Real Decreto, a propuesta del Congreso de los Diputados por mayoría de tres quintos entre personas de reconocida competencia en materias relacionadas con el sector audiovisual en todas sus vertientes.

✐ Ap. 1 párr. 1º modificado por disp. final 41.2 de Ley núm. 2/2011, de 4 marzo.

No obstante lo anterior, en la primera designación de los consejeros si transcurridos dos meses desde la primera votación en el Congreso de los Diputados no se alcanzase la mayoría requerida de 3/5, esta Cámara procederá a su designación por mayoría absoluta.

El Consejo tomará sus decisiones por mayoría simple. El Presidente ostentará en caso de empate voto de calidad.

Las retribuciones de los miembros del Consejo se fijarán por el Ministerio de Economía y Hacienda, conforme al régimen de cargos directivos de entidades similares.

2. El Consejo Estatal de Medios Audiovisuales aprobará un Reglamento de Régimen Interior en el que se determinará la distribución de competencias entre los distintos órganos; los procedimientos internos de funcionamiento; los procedimientos de ingreso del personal, así como cuantas cuestiones relativas al funcionamiento y régimen de actuación resulten necesarias conforme a las previsiones de esta Ley. Su estructura orgánica se determinará por el Consejo de Ministros, mediante Real Decreto, a propuesta del Ministerio de la Presidencia, previo informe del Consejo Estatal de Medios Audiovisuales.

3. Corresponde a la Presidencia del Consejo Estatal de Medios Audiovisuales ejercer las siguientes funciones:

a) La representación legal del Organismo.

b) Acordar la convocatoria de las sesiones ordinarias y extraordinarias del Consejo.

c) Dirigir y coordinar las actividades de todos los órganos directivos.

d) Disponer los gastos y ordenar los pagos que correspondan.

e) Celebrar contratos y convenios.

f) Desempeñar la jefatura superior del personal.

g) Ejercer las facultades que el Consejo le delegue de forma expresa.

h) Presidir el Comité Consultivo.

i) Ejercer las demás funciones que le atribuye el ordenamiento jurídico vigente.

4. Corresponde a la Vicepresidencia: sustituir a la Presidencia en los casos de vacante, ausencia o enfermedad y ejercer las funciones que le sean delegadas, así como en los casos de dimisión del Presidente hasta el nombramiento por el Congreso de los Diputados de su sustituto con la mayoría requerida por esta Ley.

En los casos de vacante, ausencia o enfermedad, será sustituido por el Consejero, con mayor antigüedad en el cargo y, a igualdad de antigüedad, por el de mayor edad.

Artículo 50. Estatuto personal.

1. El mandato de los integrantes del Consejo tendrá una duración de seis años, no renovable. Si durante el período de duración de su mandato se produjera el cese, su sucesor será nombrado por el tiempo que reste.

2. El Consejo se renovará parcialmente cada tres años, por grupos de cuatro y cinco de sus integrantes, alternativamente.

3. Los miembros del Consejo Estatal Audiovisual cesarán en su cargo por las causas siguientes:

a) Expiración del término de su mandato.

b) Renuncia aceptada por el Consejo.

c) Separación acordada por el Consejo de Ministros y ratificada por el Congreso de los Diputados por mayoría de 3/5, previa instrucción del correspondiente expediente, por incapacidad permanente para el ejercicio de su función, incompatibilidad sobrevenida e incumplimiento grave de sus obligaciones.

d) Por sentencia firme condenatoria por delito doloso.

4. Los miembros del Consejo ejercerán su cargo con dedicación exclusiva, absoluta independencia del Consejo del Gobierno y de los operadores del sector.

5. Los miembros del Consejo estarán sujetos al régimen de incompatibilidades de los Altos Cargos de la Administración General del Estado.

La condición de miembro del Consejo será además incompatible con el mantenimiento de intereses económicos, directos o indirectos, tanto en el sector específico de la comunicación audiovisual como en la industria productora o distribuidora de contenidos para el mismo y sus industrias auxiliares, así como en el sector de las telecomunicaciones o de servicios de sociedad de la información. Dichas incompatibilidades serán exigibles durante su mandato y hasta dos años después de la fecha de su cese.

6. El régimen de personal del Ente será el previsto en el Título III de la Ley 6/1997, de 14 de abril, de Organización y Funcionamiento de la Administración General del Estado.

Artículo 51. Comité Consultivo.

1. El Comité Consultivo es el órgano de participación ciudadana y de asesoramiento del Consejo Estatal de Medios Audiovisuales.

2. El Comité Consultivo estará presidido por el Presidente del Consejo Estatal de Medios Audiovisuales que no dispondrá de voto en relación con sus informes.

El número de miembros del Comité y la forma de su designación se determinará reglamentariamente. Los miembros serán designados en representación de los prestadores del servicio de comunicación audiovisual de ámbito estatal, de las organizaciones representativas del sector de la producción audiovisual y de los anunciantes, de los sindicatos más representativos del sector a nivel estatal, de asociaciones de defensa de los usuarios de los servicios de comunicación audiovisual, con representación acreditada en ámbito estatal, así como del Consejo de Consumidores y Usuarios.

3. El Comité Consultivo del Consejo Estatal de Medios Audiovisuales será convocado cada cuatro meses al objeto de ser informado periódicamente por el Consejo de las actuaciones por él desarrolladas. En todo caso, el Comité Consultivo tendrá como facultades:

a) Informar con carácter general sobre las orientaciones de la política audiovisual, la situación del sector y la oferta de programación de los servicios de comunicación audiovisual;

b) Ser consultado respecto de las propuestas de disposiciones del Consejo y sobre los criterios de interpretaciones y aplicación del régimen de infracciones y sanciones previstas en esta Ley;

c) Informar y asesorar a petición del Consejo sobre todos aquellos asuntos que les sean sometidos a su consideración;

d) Elevar al Consejo cualesquiera informes y propuestas que estime oportuno relacionados con el funcionamiento del sector audiovisual.

4. La condición de miembro del Comité Consultivo no exigirá dedicación exclusiva ni dará derecho a remuneración.

Artículo 52. Garantía patrimonial y financiera.

1. El Consejo Estatal de Medios Audiovisuales contará con patrimonio propio e independiente del patrimonio de la Administración General del Estado, que será determinado reglamentariamente.

Los recursos del Consejo Estatal de Medios Audiovisuales estarán integrados por:

a) Los bienes y valores que constituyen el patrimonio y los productos y rentas del mismo y las tasas proporcionadas y equitativas que perciba por la realización de sus actividades o la prestación de sus servicios.

b) Las transferencias que, con cargo al Presupuesto del Estado, efectúe el Ministerio de la Presidencia.

2. Los ingresos de cada ejercicio se destinarán a:

a) Cubrir pérdidas de ejercicios anteriores.

b) El mantenimiento de su actividad y de los bienes que integran su patrimonio.

3. El control económico y financiero del Consejo Estatal de Medios Audiovisuales se llevará a cabo mediante comprobaciones periódicas o procedimientos de auditoría, a cargo de la Intervención General de la Administración del Estado, sin perjuicio de las funciones que correspondan al Tribunal de Cuentas.

CAPÍTULO IV

Responsabilidad del Consejo Estatal de Medios Audiovisuales

Artículo 53. Control parlamentario del Consejo Estatal de Medios Audiovisuales.

El Consejo Estatal de Medios Audiovisuales elevará anualmente a las Cortes Generales un informe sobre el desarrollo de sus actividades y sobre la situación del mercado audiovisual. La Presidencia del Consejo Estatal de Medios Audiovisuales comparecerá ante la Comisión parlamentaria competente para dar cuenta de tal informe, así como cuantas veces sea requerido para ello.

Artículo 54. Agotamiento de la vía administrativa y control jurisdiccional.

Las disposiciones y actos que dicte el Consejo Estatal de Medios Audiovisuales en el ejercicio de las potestades administrativas que le confiere la presente Ley pondrán fin a la vía administrativa y serán recurribles en vía contencioso-administrativa.

TÍTULO VI

RÉGIMEN SANCIONADOR BÁSICO

⇒ Capítulo II del Título IX de la Ley 30/1992, de 26 de noviembre. Vid. parágrafo 29.2.
Ley Orgánica 1/1982, de 5 de mayo, de Protección Civil del Derecho al Honor, a la Intimidad Personal y familiar y a la Propia Imagen.
Artículos 197-201 y 205-216 de la Ley Orgánica 10/1995, de 23 de noviembre, del Código Penal.

Artículo 55. Principios generales.

El procedimiento sancionador en materia audiovisual se regirá por los principios generales previstos en el Capítulo II del Título IX de la Ley 30/1992, de 26 de noviembre, de Régimen Jurídico de las Administraciones Públicas y del Procedimiento Administrativo Común y su desarrollo reglamentario.

Artículo 56.

Las Comunidades Autónomas ejercerán las competencias de supervisión, control y protección activa para garantizar el cumplimiento de lo previsto en esta Ley y, en su caso, la potestad sancionadora en relación con los servicios de comunicación audiovisual cuyo ámbito de cobertura, cualquiera que sea el medio de transmisión empleado, no sobrepase sus respectivos límites territoriales. También serán competentes en relación con los servicios audiovisuales cuya prestación se realice directamente por ellas o por entidades a las que hayan conferido su gestión dentro del correspondiente ámbito autonómico.

Artículo 57. Infracciones muy graves.

Son infracciones muy graves:

1. La emisión de contenidos que de forma manifiesta fomenten el odio, el desprecio o la discriminación por motivos de nacimiento, raza, sexo, religión, nacionalidad, opinión o cualquier otra circunstancia personal o social.

2. La emisión de comunicaciones comerciales que vulneren la dignidad humana o utilicen la imagen de la mujer con carácter vejatorio o discriminatorio.

3. El incumplimiento en más de un diez por ciento de los deberes de reservar el porcentaje de tiempo de emisión anual destinado a obras europeas y de financiación anticipada de la producción europea de películas cinematográficas, películas y series para televisión, así como documentales y películas y series de animación, establecidos en los apartados 2 y 3 del artículo 5.

4. La difusión del nombre, la imagen u otros datos que permitan la identificación de los menores en el contexto de hechos delictivos o en emisiones que discutan su tutela o filiación.

5. La comisión dos veces en un día y en un mismo canal de comunicación audiovisual de la infracción grave prevista en el artículo 58.6.

6. La prestación del servicio de comunicación audiovisual sin disponer de la correspondiente licencia o sin haber cumplido el deber de comunicación previa.

7. La alteración no autorizada de cualquiera de los parámetros técnicos de emisión que vengan definidos en la concesión de uso privativo del espectro radioeléctrico a que se hace referencia en el artículo 24.2 de esta Ley, así como de las características recogidas en el proyecto técnico que hubiere sido aprobado por la Agencia Estatal de Radiocomunicaciones para la puesta en marcha de las emisiones.

8. La prestación del servicio de comunicación audiovisual basado en una comunicación previa carente de eficacia, por hallarse incursa en alguno de los supuestos previstos en el artículo 23.2.

9. La prestación del servicio de comunicación audiovisual basado en una solicitud cuyo titular esté incurso en cualquiera de las circunstancias previstas en el artículo 26.

10. El incumplimiento de las condiciones esenciales de la licencia previstas en el artículo 24 de esta Ley, tres veces en seis meses.

11. El incumplimiento del deber de inscripción en el Registro previsto en esta Ley o la aportación al mismo de datos falsos.

12. La celebración de negocios jurídicos de transmisión o arrendamiento de la licencia de prestación del servicio, sin cumplir los requisitos requeridos en el artículo 29.

13. El incumplimiento de las resoluciones dictadas por la autoridad audiovisual competente para restablecer el pluralismo en el mercado audiovisual, en aplicación de las previsiones contenidas en los artículos 4, 36 y 37 de esta Ley.

14. La acumulación de cuatro infracciones graves en un mismo año natural.

Artículo 58. Infracciones graves.

Son infracciones graves:

1. El incumplimiento del deber de identificación plena previsto en el artículo 6.1.

2. La vulneración durante más de tres días en un período de diez días consecutivos del deber previsto en el artículo 6.2 de dar a conocer con una antelación de tres días y mediante una guía electrónica la programación del canal de televisión.

3. La vulneración de la prohibición, y en su caso, de las condiciones de emisión de contenidos perjudiciales para el menor, previstas en el artículo 7.2.

4. El incumplimiento en un canal, durante más de cinco días en un período de diez días consecutivos, de los deberes de accesibilidad previstos en los apartados 2 y 3 del artículo 8.

5. El incumplimiento de las instrucciones y decisiones de la autoridad audiovisual.

6. El incumplimiento del límite de tiempo de emisión por hora de reloj dedicado a la publicidad y a la televenta, establecido en el artículo 14.1, cuando exceda en un veinte por ciento de lo permitido.

7. El incumplimiento del resto de las condiciones establecidas en esta Ley para la realización de las distintas formas de comunicación comercial previstas en los artículos 14, 15, 16 y 17 que no estén incluidas en la tipificación del apartado anterior.

El incumplimiento en la misma comunicación comercial de dos o más condiciones de las previstas en esos artículos sólo dará lugar a una sanción. Asimismo, el incumplimiento de una de las condiciones previstas en los citados artículos no podrá dar lugar además a la sanción por comunicación comercial encubierta.

8. La emisión de comunicaciones comerciales encubiertas, que utilicen técnicas subliminales, que fomenten comportamientos nocivos para la salud en los términos establecidos en el apartado 3 del artículo 18, que fomenten comportamientos nocivos para el medio ambiente o para la seguridad de las personas, o que sean de naturaleza política, salvo los casos de excepción legal, o que incurran en las prohibiciones establecidas en la normativa de publicidad.

9. El incumplimiento del deber de permitir a los restantes prestadores, la emisión de un breve resumen informativo, en los términos y con las condiciones establecidas por el artículo 19 en su apartado 3.

10. El incumplimiento de las obligaciones de emisión en abierto y de venta de la emisión de los acontecimientos de interés general para la sociedad previstas, respectivamente, en los apartados 2 y 3 del artículo 20.

11. La negativa, resistencia u obstrucción que impida, dificulte o retrase el ejercicio de facultades de inspección de la autoridad competente.

12. El incumplimiento de los códigos de autorregulación de conducta a que se refiere el artículo 12 de esta Ley.

13. La acumulación de cuatro infracciones leves en un mismo año natural.

Jurisprudencia.

– AN (Sala de lo Contencioso-Administrativo, Sección 1ª) Sentencia de 17 febrero 2011.

Artículo 59. Infracciones leves.

Son infracciones leves:

1. El incumplimiento del deber de atender un requerimiento de información dictado por la autoridad competente, así como retrasar injustificadamente su aportación cuando resulte exigible conforme a lo dispuesto en esta Ley.

2. El incumplimiento del resto de deberes y obligaciones establecidas en esta Ley, que no estén tipificadas como infracciones graves o muy graves.

3. El incumplimiento de las condiciones no esenciales de la licencia.

Artículo 60. Sanciones.

1. Las infracciones muy graves serán sancionadas:

a) En todo caso, con multa de 500.001 hasta 1.000.000 de euros para los servicios de comunicación audiovisual televisiva y de 100.001 a 200.000 para los radiofónicos, para los prestadores del servicio de comunicación electrónica y para los prestadores de servicio de catálogo de programas.

b) Podrán ser además sancionadas con la revocación de la licencia para prestar el servicio de comunicación audiovisual por ondas hertzianas terrestres y el consiguiente cese de la prestación del servicio en los siguientes supuestos:

Cuando el prestador haya cometido la infracción muy grave prevista en el artículo 57.13.

Cuando el prestador haya sido sancionado como mínimo en tres ocasiones, mediante resolución administrativa firme y en un plazo no superior a dos años, por la comisión de las infracciones muy graves previstas en los apartados 3, 9 y 12 del artículo 57.

En ningún caso se podrá proponer el cese de las actividades de los prestadores de servicio público audiovisual como prestadores de servicio que son y no licenciatarios, aunque si incurren en algunos de los casos previstos en este punto, será causa de cese para sus responsables y podrá ser reclamado por la Autoridad Audiovisual competente ante los órganos que correspondan.

c) Podrán ser además sancionadas con la extinción de los efectos de la comunicación previa y el consiguiente cese de la prestación del servicio de comunicación audiovisual en los siguientes supuestos:

Cuando el prestador haya cometido la infracción muy grave prevista en el artículo 57.13.

Cuando el prestador haya cometido, como mínimo en tres ocasiones y en un plazo no superior a dos años, la infracción muy grave prevista en el apartado 3 del artículo 57.

En ningún caso se podrá proponer el cese de las actividades de los prestadores de servicio público audiovisual como prestadores de servicio que son y no licenciatarios, aunque si incurren en algunos de los casos previstos en este punto, será causa de cese para sus responsables y podrá ser reclamado por la Autoridad audiovisual competente ante los órganos que correspondan.

d) En el caso de las infracciones previstas en los apartados 6, 7 y 8 del artículo 57, además de la multa se impondrá el cese de las emisiones, y se precintarán provisionalmente los equipos e instalaciones utilizados para realizar la emisión.

2. Las infracciones graves serán sancionadas con multa de 100.001 hasta 500.000 euros para servicios de comunicación audiovisual televisiva y de 50.001 a 100.000 para los radiofónicos, para los prestadores del servicio de comunicación electrónica y para los prestadores de servicio de catálogo de programas.

3. Las infracciones leves serán sancionadas con multa de hasta 100.000 euros para los servicios de comunicación televisiva y hasta 50.000 para los radiofónicos, para los prestadores del servicio de comunicación electrónica y para los prestadores de servicio de catálogo de programas.

4. La cuantía de la sanción que se imponga, dentro de los límites indicados, se graduará teniendo en cuenta, además de lo previsto en el artículo 131.3 de la Ley 30/1992, de 26 de noviembre, de Régimen Jurídico de las Administraciones Públicas y del Procedimiento Administrativo Común, los siguientes criterios:

a) La inclusión de la conducta sancionada en un código de autorregulación que obligue al infractor como conducta prohibida.

b) Haber sido sancionado por resolución administrativa firme por el mismo tipo de infracción en el plazo de los tres años anteriores.

c) La gravedad de las infracciones cometidas en el plazo anterior de tres años por el sujeto al que se sanciona.

d) La repercusión social de las infracciones.

e) El beneficio que haya reportado al infractor el hecho objeto de la infracción.

5. La autoridad competente para la imposición podrá acordar que la sanción lleve aparejada la obligación de difundir la parte resolutiva de las mismas.

Las cuantías señaladas en este artículo serán actualizadas periódicamente por el Gobierno, teniendo en cuenta la variación de los índices de precios de consumo.

Artículo 61. Responsabilidad por la comisión de infracciones.

1. La responsabilidad administrativa por las infracciones de la presente Ley es exigible al prestador del servicio de comunicación audiovisual. También será aplicable, cuando proceda con arreglo a esta Ley, a los prestadores del servicio radiofónico y a los prestadores de los servicios de comunicación electrónica y de catálogo de programas.

A los efectos de la correcta dilucidación de la responsabilidad administrativa, los prestadores del servicio deberán archivar durante un plazo de seis meses a contar desde la fecha de su primera emisión, todos los programas emitidos, incluidas las comunicaciones comerciales, y registrar los datos relativos a tales programas.

2. No incurrirá en responsabilidad administrativa el prestador del servicio de comunicación audiovisual, ni los prestadores de los servicios de comunicación electrónica y de servicio de catálogo de programas, cuando emitan comunicaciones comerciales elaboradas por personas ajenas al prestador y que supongan una infracción de acuerdo con la normativa vigente sobre publicidad.

No obstante, el prestador del servicio habrá de cesar en la emisión de tal comunicación comercial al primer requerimiento de la autoridad audiovisual o de cualquier organismo de autorregulación al que pertenezca.

3. El infractor habrá de reponer la situación alterada a su estado originario y resarcir los daños y perjuicios causados, siempre que técnicamente sea posible. La autoridad competente para la resolución del expediente sancionador puede imponer multas coercitivas de hasta 30.000 euros diarios para el cumplimiento de estas obligaciones.

Disposición Adicional primera. Constitución de la Agencia Estatal de Radiocomunicaciones.

...

✐ Derogada por disp. derog. única.c) de Real Decreto-ley núm. 13/2012, de 30 marzo.

Disposición Adicional segunda. Participación de las Comunidades Autónomas en la planificación estatal del espacio radioeléctrico.

La planificación del espacio radioeléctrico será elaborada con la participación de las Comunidades Autónomas a través de instrumentos de cooperación previstos en la legislación general.

A estos efectos, el Gobierno recabará informes de las Comunidades Autónomas a la hora de habilitar bandas, canales y frecuencias para la prestación de servicios de comunicación audiovisual que afecten al territorio de dichas Comunidades Autónomas.

Disposición Adicional tercera.

Los prestadores de servicios de comunicación audiovisual, los productores audiovisuales, los proveedores de contenidos y los titulares de canales, podrán someter sus controversias al conocimiento del Consejo Estatal de Medios Audiovisuales o a los órganos que a tal fin creen las Comunidades Autónomas, en el ejercicio de sus respectivas competencias, con sujeción a la Ley 60/2003, de 23 de diciembre, de Arbitraje.

Disposición Adicional cuarta. Régimen especial aplicable a Canarias.

1. En atención a las especiales circunstancias de lejanía, insularidad y dispersión poblacional que concurren en Canarias como región ultraperiférica, así como a la necesidad que suponen las telecomunicaciones de banda ancha para la comunicación de contenidos audiovisuales, el Gobierno establecerá en el plazo máximo de seis meses las medidas compensatorias que por razones de cohesión territorial sean necesarias para compensar el sobrecoste que afrontan los operadores para desplegar servicios de banda ancha en Canarias, debido a los tramos troncales de las redes de telecomunicaciones que interconectan las lslas Canarias entre sí y a éstas con el resto del territorio español, y, con ello, equiparar la disponibilidad y condiciones de acceso a todo tipo de servicios audiovisuales de banda ancha en todas las lslas Canarias con las del resto del Estado.

2. Estas medidas compensatorias serán financiadas con cargo a los Presupuestos Generales del Estado.

Disposición Adicional quinta. Gestión directa del servicio público de radio y televisión de titularidad estatal.

1. Se encomienda a la sociedad mercantil estatal Corporación de Radio y Televisión Española, SA la gestión directa del servicio público de la Radio, televisión, servicios conexos e interactivos y de información en línea de titularidad estatal en los términos que se definen por la Ley 17/2006, de 5 de junio, de Radio y Televisión de Titularidad Estatal y por la Ley 8/2009, de 28 de agosto, de Financiación de la Corporación de Radio y Televisión Española.

Al día siguiente a la entrada en vigor de esta Ley, se iniciarán todas las actuaciones y operaciones que al efecto se requieran, de conformidad con la Ley 3/2009, de 3 de abril, sobre Modificaciones Estructurales de las Sociedades Mercantiles, procediéndose por el Consejo de Ministros a adoptar los acuerdos que, en su caso, sean necesarios para la extinción de la Sociedad Mercantil Estatal Radio Nacional de España, SA (SME RNE, SA) y la Sociedad Mercantil Estatal Televisión Española, SA (SME TVE, SA) garantizando la subrogación de Corporación de Radio y Televisión Española, SA (Corporación RTVE) en la posición jurídica de ambas sociedades.

La Corporación de Radio y Televisión Española, SA comenzará a prestar directamente el servicio público de la radio, televisión, servicios conexos e interactivos y de información en línea de titularidad estatal, al día siguiente del otorgamiento de las correspondientes escrituras públicas de cesión global de activos y pasivos por parte de SME TVE, SA y SME RNE, SA, en la que se determinarán las aportaciones no dinerarias, valorándose en euros, que al respecto se atribuyan.

Las aportaciones no requerirán el informe de experto independiente.

2. Hasta que se proceda a la autorización de las operaciones descritas en el apartado anterior, las sociedades mercantiles estatales Radio Nacional de España, SA (SME RNE, SA) y Televisión Española, SA (SME TVE, SA) continuarán rigiéndose por lo dispuesto en la Ley 17/2006, de 5 de junio.

3. El régimen especial previsto en el capítulo VIII del título VII del Texto Refundido de la Ley del Impuesto sobre Sociedades aprobado por el Real Decreto Legislativo 4/2004, de 5 de marzo, será aplicable a la operación de cesión global de activos y pasivos de SME TVE, SA y SME RNE, SA, a la Corporación de Radio y Televisión Española, SA.

Todas las operaciones societarias, transmisiones patrimoniales y actos derivados directa o indirectamente de la aplicación de esta disposición estarán exentos de cualquier tributo estatal, autonómico o local, así como del pago de cualquier arancel u honorario profesional devengados por la intervención de fedatarios públicos y de registradores de la Propiedad y Mercantiles.

4. La Corporación RTVE sucederá a SME TVE, SA y SME RNE, SA en todos los bienes, contratos y, en general, derechos y obligaciones que deriven de la cesión global de activos y pasivos a la que se refieren los párrafos anteriores. A este fin la Corporación RTVE quedará subrogada en la misma posición jurídica que ostentaba SME TVE, SA y SME RNE, SA, en todos sus bienes, derechos, obligaciones, relaciones jurídicas y procedimientos administrativos o judiciales en curso. La subrogación de la Corporación RTVE en los contratos de arrendamientos de inmuebles de los que fueran titulares SME RNE, SA y SME TVE, SA no dará lugar por sí sola a la extinción de los contratos de arrendamiento ni al aumento de la renta o a la percepción de cantidad alguna por el arrendador.

Igualmente, la Corporación RTVE se subrogará en la misma posición jurídica que ostentaban las citadas entidades en las relaciones jurídicas, derechos y obligaciones de naturaleza laboral y de seguridad social de todos los trabajadores que se incorporen a ella y se respetará la categoría profesional, antigüedad y derechos económicos y sociales adquiridos por el personal mencionado.

5. SME TVE, SA y SME RNE, SA, quedarán extinguidas una vez inscritas en el Registro Mercantil las escrituras públicas de cesión global de activos y pasivos a Corporación RTVE.

Disposición Adicional sexta.

Los operadores de comunicación audiovisual, estarán obligados a preservar y a conservar el archivo de imágenes en movimiento y audio.

Disposición Adicional séptima. Carácter no publicitario de anuncios de servicio público o de carácter benéfico.

No tienen la consideración de publicidad los anuncios de servicio público o de carácter benéfico, difundidos gratuitamente, de acuerdo con lo establecido en el artículo 2 de esta Ley. A los efectos del cómputo previsto en el apartado 1 del artículo 14, la autoridad audiovisual competente podrá

resolver, a solicitud de los interesados y previamente a su emisión, sobre la no consideración como mensajes publicitarios de estas comunicaciones.

✐ Añadida por disp. final 41.3 de Ley núm. 2/2011, de 4 marzo.

Disposición Transitoria primera. Procedimiento aplicable en los concursos convocados de acuerdo con la legislación anterior.

1. Los concursos de adjudicación de concesiones para la gestión indirecta del servicio de interés general de radio y televisión de ámbito estatal no resueltos antes de la entrada en vigor de esta Ley, continuarán su tramitación de acuerdo con el procedimiento previsto en la normativa vigente al momento de la convocatoria del concurso.

2. Una vez resuelto el concurso la autoridad competente transformará la concesión en licencia.

La vigencia de las nuevas licencias será la prevista en la Ley.

Disposición Transitoria segunda. Derechos reconocidos y títulos otorgados antes de la entrada en vigor de esta Ley.

1. Las concesiones para la gestión indirecta del servicio público de radio o televisión por ondas hertzianas terrestres de ámbito estatal, autonómico o local, que no hayan sido declaradas extinguidas a la entrada en vigor de la presente Ley, se deben transformar en licencias para la prestación del servicio de comunicación audiovisual.

La vigencia de las nuevas licencias será de quince años a contar desde la fecha de transformación de las concesiones.

2. Los titulares de las concesiones deben solicitar a la autoridad competente la correspondiente transformación del título habilitante, en el plazo de dos meses desde la entrada en vigor de esta Ley.

La autoridad competente, una vez recibida la solicitud, procederá a dictar resolución expresa transformando la concesión en licencia y a realizar su inscripción en el registro correspondiente.

Transcurrido el plazo de dos meses sin que se haya solicitado la transformación, las concesiones quedarán extinguidas.

3. Quedan extinguidas desde la entrada en vigor de esta Ley, las autorizaciones para la prestación del servicio de comunicación audiovisual televisiva por satélite y las autorizaciones para la prestación del servicio de comunicación audiovisual por cable.

La autoridad audiovisual competente procederá de oficio a la inscripción en el registro que corresponda de los antiguos titulares de autorizaciones.

4. El artículo 25.4 no será de aplicación a las participaciones en el capital social de personas jurídicas titulares de una concesión convertible en licencia, pertenecientes a personas físicas y jurídicas nacionales de países que no sean miembros del Espacio Económico Europeo que rebasen, a la entrada en vigor de esta Ley, las limitaciones previstas en el citado artículo.

5. Los prestadores de titularidad pública del servicio de interés económico general de comunicación audiovisual de ámbito autonómico mantendrán su actividad de acuerdo con el régimen previsto en las correspondientes normas de concesión.

Disposición Transitoria tercera. Conversión de los actuales Registros de Sociedades Concesionarias para la Gestión Indirecta del Servicio Público Esencial de la Televisión; de Empresas Radiodifusoras, Especial de Operadores de Cable y creación del Registro Estatal de Prestadores del Servicio de Comunicación Audiovisual.

1. La creación del Registro Estatal de Prestadores del Servicio de Comunicación Audiovisual extinguirá los actuales Registros de Sociedades Concesionarias para la Gestión Indirecta del Servicio Público Esencial de la Televisión, de Empresas Radiodifusoras y el Especial de Operadores de Cable.

2. Tras la entrada en vigor de esta Ley, la Comisión del Mercado de las Telecomunicaciones procederá a transferir al Consejo Estatal de Medios Audiovisuales el Registro de Sociedades Concesionarias para la gestión indirecta del servicio público esencial de la televisión, el Registro de Empresas Radiodifusoras y las inscripciones contenidas en el Registro creado en aplicación de lo dispuesto en la disposición adicional décima de la Ley 32/2003, de 3 de noviembre, General de Telecomunicaciones, así como todos los expedientes que contengan las autorizaciones administrativas para el servicio de difusión de televisión por satélite y sus modificaciones, otorgadas para la prestación de este servicio de difusión.

3. Los órganos competentes inscribirán en los nuevos registros a los anteriores titulares, una vez transformado su título habilitante según lo previsto en la disposición transitoria segunda.

Disposición Transitoria cuarta. Régimen transitorio de incompatibilidades de licencias.

Hasta la fecha del cese efectivo de las emisiones de televisión con tecnología analógica, la limitación de titularidad de licencias no será de aplicación en el caso de que se simultanee una licencia para emitir en analógico y otra que emplee exclusivamente tecnología digital.

Disposición Transitoria quinta. Servicios de apoyo para las personas con discapacidad.

1. Los servicios de accesibilidad de las personas con discapacidad en la programación de los canales a que se refiere el artículo 8 deberán haber alcanzado a 31 de diciembre de cada año los siguientes porcentajes y valores:

	2010	2011	2012	2013
Subtitulación	25%	45%	65%	75%
Horas lengua signos	0,5	1	1,5	2
Horas audiodescripción	0,5	1	1,5	2

2. Los servicios de accesibilidad de las personas con discapacidad en la programación de los canales de servicio público deberán haber alcanzado a 31 de diciembre de cada año los siguientes porcentajes y valores:

	2010	2011	2012	2013
Subtitulación	25%	50%	70%	90%
Horas lengua signos	1	3	7	10
Horas audiodescripción	1	3	7	10

3. Se autoriza al Gobierno para ampliar reglamentariamente los plazos del apartado anterior de acuerdo con la evolución del mercado audiovisual, el proceso de implantación de la tecnología digital y el desarrollo de los medios técnicos disponibles en cada momento.

4. Hasta el final definitivo de las emisiones de televisión con tecnología analógica, las obligaciones de interpretación de la lengua de signos y de audiodescripción no serán exigibles a las emisiones en analógico.

5. Los canales de televisión de nueva emisión deben alcanzar los tiempos y porcentajes fijados en el artículo 8 en el plazo de cuatro años, extrapolando la escala del apartado 1.

Disposición Transitoria sexta. Catálogo de acontecimientos de interés general para la sociedad.

Hasta tanto no se apruebe por el Consejo Estatal de Medios Audiovisuales el catálogo de acontecimientos de interés general para la sociedad, se emitirá en directo y abierto, y para todo el territorio del Estado, un encuentro de fútbol por cada jornada de la Liga de primera división, así como las semifinales y la final de la Copa del Rey de fútbol, siempre que haya algún canal de televisión en abierto interesado en emitirlo.

Disposición Transitoria séptima. El Consejo Estatal de Medios Audiovisuales.

Hasta la efectiva constitución del Consejo Estatal de Medios Audiovisuales sus funciones serán ejercidas por el órgano administrativo competente.

Para el caso de la obligación de financiación establecida en el artículo 5 de esta Ley, seguirá en vigor lo dispuesto en el Real Decreto 1652/2004, de 8 de julio, por el que se aprueba el Reglamento que regula la inversión obligatoria para la financiación anticipada de películas cinematográficas y películas para televisión, europeas y españolas, en todo lo relativo a autoridades competentes y procedimiento aplicable.

Disposición Transitoria octava. Primer mandato de los miembros del Consejo Estatal de Medios Audiovisuales.

No obstante lo dispuesto en el artículo 50 de esta Ley, el primer mandato de cuatro de los integrantes del Consejo Estatal de Medios Audiovisuales durará tres años.

En la primera sesión del Consejo Estatal de Medios Audiovisuales se determinará por sorteo, o de forma voluntaria, qué cuatro consejeros cesarán transcurrido el plazo de tres años desde su nombramiento.

Disposición Transitoria novena. Mejora tecnológica y aprovechamiento del dominio público radioeléctrico para la prestación del servicio de comunicación audiovisual.

Las mejoras tecnológicas que permitan un mayor aprovechamiento del dominio público radioeléctrico para la prestación de servicios de comunicación audiovisual, no ampliarán, sin embargo, el

disfrute del número de canales individuales o dentro de un múltiplex cuya emisión por ondas hertzianas terrestres se hubiera habilitado mediante concesión o licencia antes o después de la entrada en vigor de esta Ley.

Disposición Transitoria décima. Revisión de la planificación y de las concesiones para la gestión de las televisiones locales por ondas hertzianas.

1. Las concesiones para la gestión de televisiones locales por ondas hertzianas, tanto las atribuidas a las administraciones locales como a particulares, que no hubieran iniciado sus emisiones dentro del plazo establecido en la normativa vigente en el momento de su otorgamiento, quedarán automáticamente extinguidas seis meses después de la entrada en vigor de esta Ley.

2. Asimismo, quedarán automáticamente extinguidas cuatro meses después de la entrada en vigor de esta Ley las concesiones para la gestión de televisiones locales por ondas hertzianas, tanto las atribuidas a las administraciones locales como a particulares, que hubieran interrumpido sus emisiones y se hallaran en dicha situación al tiempo de la publicación de la presente Norma.

En el plazo de dieciocho meses a contar desde la entrada en vigor de la presente Ley, la Agencia Estatal de Radiocomunicaciones, conjuntamente con las Comunidades Autónomas, procederá durante seis meses a la revisión del Plan Técnico Nacional de la Televisión Local con la finalidad de racionalizar su contenido.

3. Mientras se procede a la revisión que se establece en el apartado anterior, las autoridades audiovisuales competentes se abstendrán de convocar y de resolver concursos públicos para el otorgamiento de títulos habilitantes para la gestión de televisiones locales.

Disposición Transitoria undécima. Cobertura de la televisión digital terrestre en Canarias.

En el proceso de extensión de cobertura de la televisión digital terrestre se tendrán en consideración las especiales circunstancias que concurren en Canarias como región ultra periférica, de modo que las coberturas alcanzadas por el servicio de televisión digital terrestre de cobertura estatal sean equivalentes a las de las restantes Comunidades Autónomas españolas, asegurando asimismo un nivel equivalente de cobertura para cada una de las islas.

Disposición Transitoria duodécima. Vigencia de los contratos de adquisición de los derechos de las competiciones futbolísticas.

Los contratos de adquisición de los derechos de las competiciones futbolísticas vigentes a la entrada en vigor de la presente Ley seguirán siendo válidos hasta su finalización, siempre y cuando esta finalización tenga lugar en el plazo de 4 años desde la entrada en vigor. En caso contrario, una vez transcurrido el citado plazo de 4 años desde la entrada en vigor de la Ley, los contratos expirarán forzosamente.

Disposición Transitoria decimotercera. Emisión de comunicación comercial audiovisual.

La Sección 2ª del Capítulo II del Título II de la Ley será de aplicación transcurridos tres meses desde la entrada en vigor de esta Ley.

Disposición Transitoria decimocuarta. Servicios de comunicación comunitarios sin ánimo de lucro existentes.

1. Los servicios de comunicación comunitarios sin ánimo de lucro que estuvieran en funcionamiento con anterioridad al 1 de enero de 2009, al amparo de la disposición adicional decimoctava de la Ley 56/2007, de Medidas de Impulso de la Sociedad de la Información (LISI), optarán a licencias o autorizaciones en el ámbito de cobertura en el que venían prestando su actividad.

2. Respetando los ámbitos competenciales existentes, tanto el procedimiento de concesión de la licencia como la concreción del marco de actuación de los servicios de comunicación audiovisual comunitarios sin ánimo de lucro se desarrollarán reglamentariamente en un plazo máximo de doce meses desde la entrada en vigor de la presente Ley.

Disposición Transitoria decimoquinta. Digitalización del servicio de radiodifusión sonora terrestre.

1. En el plazo de dieciocho meses a contar desde la entrada en vigor de esta Ley, el Gobierno aprobará el plan técnico de digitalización integral del servicio de radiodifusión sonora terrestre. Este plan se elaborará respetando las actuales concesiones para la gestión de los servicios de radiodifusión sonora por ondas medias (hectométricas), de radiodifusión sonora en ondas métricas con modulación de frecuencia, de radiodifusión sonora digital terrenal, que se adaptarán y transformarán dentro de la nueva tecnología digital.

2. El Gobierno promoverá, para la confección y desarrollo del Plan de digitalización de la radiodifusión sonora terrestre, la mejor concertación con los sectores empresariales, públicos y priva-

dos, de la radiodifusión sonora terrestre, de las empresas de telecomunicaciones que presten servicios soporte del servicio de difusión, de las empresas del sector de la electrónica y de las empresas del sector automovilístico, entre otras.

Dentro del plazo de doce meses, a contar desde la entrada en vigor de esta Ley, el Gobierno presentará a la Comisión y al Consejo Europeo, según corresponda, una propuesta de coordinación de los Estados de la Unión para la digitalización global y conjunta de los servicios de radiodifusión terrestre.

⇒ Desarrollada por Resolución de 13 de julio 2011.

DISPOSICIÓN DEROGATORIA

Quedan derogadas cuantas disposiciones de igual o inferior rango se opongan a lo dispuesto en la presente Ley. Y en concreto, quedan expresamente derogadas:

1. La Ley 4/1980, de 10 de enero, del Estatuto de la Radio y la Televisión.

2. La Ley 46/1983, de 26 de diciembre, del Tercer Canal de Televisión.

3. La Ley 31/1987, de 18 de diciembre, de Ordenación de las Telecomunicaciones.

4. La Ley 10/1988, de 3 de mayo, de Televisión Privada.

5. La Ley 11/1991, de 8 de abril, de Organización y Control de las Emisoras Municipales de Radio.

6. La Ley 25/1994, de 12 de julio, por la que se incorpora al ordenamiento jurídico español la Directiva 89/552/CEE, sobre la coordinación de disposiciones legales, reglamentarias y administrativas de los Estados miembros, relativas al ejercicio de actividades de radiodifusión televisiva.

7. La Ley 37/1995, de 12 de diciembre, de Telecomunicaciones por Satélite, en lo referido a los servicios de comunicación audiovisual por satélite.

8. La Ley 41/1995, de 22 de diciembre, de Televisión Local por Ondas Terrestres.

9. La Ley 21/1997, de 3 de julio, Reguladora de las Emisiones y Retransmisiones de Competiciones y Acontecimientos Deportivos.

10. La disposición adicional cuadragésimo cuarta de la Ley 66/1997, de 30 de diciembre, de Medidas Fiscales, Administrativas y del Orden Social.

11. La disposición adicional cuadragésimo cuarta de la Ley 50/1998, de 30 de diciembre, de Medidas Fiscales, Administrativas y del Orden Social.

12. La disposición adicional segunda de la Ley 15/2001, de 9 de julio, de Fomento y Promoción de la Cinematografía y el Sector Audiovisual.

13. Las disposiciones adicionales décima y transitorias sexta, octava y décima de la Ley 32/2003, de 3 de noviembre, General de Telecomunicaciones.

14. La disposición adicional trigésima de la Ley 62/2003, de 30 de diciembre, de Medidas Fiscales, Administrativas y del Orden Social.

15. La Ley 10/2005, de 14 de junio, de Medidas Urgentes para el Impulso de la Televisión Digital Terrestre, de Liberalización de la Televisión por Cable y de Fomento del Pluralismo, salvo el artículo 5 que modifica el Real Decreto-ley 1/1998, de 27 de febrero, sobre infraestructuras comunes en los edificios para el acceso a los servicios de telecomunicación, y salvo la disposición adicional segunda, relativa a la garantía de accesibilidad para personas con discapacidad y la disposición adicional séptima, relativa a la cobertura por satélite del servicio de televisión digital terrestre de ámbito estatal.

16. Ley 7/2009, de 3 de julio, de Medidas Urgentes en Materia de Telecomunicaciones.

17. Real Decreto-ley 11/2009, de 13 de agosto, por el que se regula para las concesiones de ámbito estatal, la prestación del servicio de televisión digital terrestre de pago mediante acceso condicional.

18. El punto 6 de la letra a) del anexo (definiciones) de la Ley 34/2002, de 11 de julio, de Servicios de la Sociedad de la Información y de Comercio Electrónico.

Disposición Final primera. Modificación de la Ley 6/1997, de 14 de abril, de Organización y Funcionamiento de la Administración General del Estado.

Se modifica el apartado 1 de la disposición adicional décima de la Ley 6/1997, de 14 de abril, de Organización y Funcionamiento de la Administración General del Estado, que quedará redactado en los siguientes términos:

«1. La Comisión Nacional del Mercado de Valores, el Consejo de Seguridad Nuclear, la Corporación RTVE, las Universidades no transferidas, la Agencia de Protección de Datos, el Instituto Español de Comercio Exterior (ICEX), el Consorcio de la Zona Especial Canaria, la Comisión Nacional de Energía, la Comisión del Mercado de las Telecomunicaciones, la Comisión Nacional de la Competencia, la Comisión Nacional del Sector Postal y el Consejo Estatal de Medios Audiovisuales se regirán por su legislación específica y supletoriamente por esta Ley.

El Gobierno y la Administración General del Estado ejercerán respecto de tales Organismos las facultades que la normativa de cada uno de ellos les asigne, en su caso, con estricto respeto a sus correspondientes ámbitos de autonomía».

Disposición Final segunda. Modificación de la Ley 17/2006, de 5 de junio, de la Radio y Televisión de Titularidad Estatal.

La Ley 17/2006, de 5 de junio, de la Radio y Televisión de Titularidad Estatal, queda modificada en los siguientes términos:

Uno. El apartado 1 del artículo 3 queda redactado como sigue:

«1. Se atribuye a la Corporación de Radio y Televisión Española, SA, Corporación RTVE, la gestión del servicio público de radio y televisión en los términos que se definen en esta Ley».

Dos. El apartado 4 del artículo 3 queda redactado como sigue:

«4. El conjunto de las producciones y emisiones de radio y televisión efectuadas por la Corporación RTVE deberá cumplir con las obligaciones integradas en la función de servicio público definida en la presente Ley».

Tres. El apartado 1 del artículo 7 queda sin contenido.

Cuatro. El apartado 2 del artículo 7 queda redactado como sigue:

«2. La Corporación RTVE podrá constituir o participar en el capital de toda clase de entidades que adopten la forma de sociedad mercantil y cuyo objeto social esté vinculado con las actividades y funciones de aquélla, incluidas las de servicio público. La adquisición o pérdida de la participación mayoritaria, directa o indirecta, de la Corporación RTVE en el capital social de dichas sociedades requerirá la previa autorización del Consejo de Ministros».

Cinco. El párrafo segundo del apartado 3 del artículo 7 queda suprimido.

Seis. El apartado 5 del artículo 7 queda redactado como sigue:

«5. La Corporación RTVE no podrá ceder a terceros la producción y edición de los programas informativos y de aquellos que expresamente determine el mandado marco».

Siete. El apartado 2 del artículo 11 queda redactado como sigue:

«2. Sin perjuicio de lo establecido en el número anterior, dos de los miembros del Consejo a elegir por el Congreso, lo serán a propuesta de los dos sindicatos más representativos a nivel estatal con implantación en la Corporación».

Ocho. La letra d) del apartado 4 del artículo 16 queda redactada como sigue:

«d) Supervisar la labor de la dirección de la Corporación RTVE y de sus sociedades filiales.

Nueve. La letra o) del apartado 4 del artículo 16 queda redactada como sigue:

«o) Determinar el procedimiento interno aplicable por la Corporación RTVE para el ejercicio del derecho de acceso reconocido en el artículo 20.3 de la Constitución».

Diez. El apartado 1 del artículo 24 queda redactado como sigue:

«1. Los Consejos de Informativos son los órganos internos de participación de los profesionales de la información de la Corporación RTVE para velar por su independencia y la objetividad y veracidad de los contenidos informativos difundidos».

Once. La letra d) del apartado 2 del artículo 24 queda redactada como sigue:

«d) Informar con carácter no vinculante las propuestas de nombramiento de los directores de los servicios informativos de la Corporación RTVE».

Doce. El apartado 1 del artículo 25 queda redactado como sigue:

«1. La producción y programación de la Corporación RTVE deberá ajustarse al cumplimiento de sus funciones de servicio público».

Trece. El apartado 3 del artículo 28 queda redactado como sigue:

«3. La Corporación RTVE garantizará la disponibilidad de los medios técnicos y humanos necesarios para la realización de los espacios para el ejercicio del derecho de acceso».

Catorce. El artículo 29 queda redactado como sigue:

«Artículo 29. Patrimonio.

1. La Corporación RTVE tendrá un patrimonio propio. Los bienes y derechos de la Corporación RTVE serán en todo caso de dominio privado o patrimoniales.

2. La gestión, administración, explotación y disposición de los bienes y derechos que integran el patrimonio de la Corporación RTVE se regirá por lo dispuesto en esta Ley sobre el mismo y, en su defecto, por el ordenamiento privado».

Quince. Los apartados 2 y 3 del artículo 30 quedan redactados como sigue:

«2. Sin perjuicio de lo anterior, la actividad contractual de la Corporación RTVE se regirá por el ordenamiento jurídico privado.

3. Los servicios prestados, en su caso, por la Corporación RTVE a sus sociedades filiales estarán remunerados de forma adecuada según criterios de mercado, debiendo la Corporación RTVE establecer cuentas separadas a tal efecto».

Dieciséis. El párrafo primero del artículo 31 queda redactado como sigue:

«La Corporación RTVE, y cualesquiera otras sociedades en las que posea, directa o indirectamente, la mayoría del capital social sólo podrán recurrir al endeudamiento para la financiación de sus inversiones en inmovilizado material e inmaterial y para atender desfases temporales de tesorería».

Diecisiete. El párrafo primero del artículo 33 queda redactado como sigue:

«Las compensaciones por el cumplimiento de las obligaciones de servicio público se consignarán en los Presupuestos Generales del Estado. Estas compensaciones tendrán carácter anual y no podrán superar el coste neto del servicio público prestado en el correspondiente ejercicio presupuestario. A estos efectos, se considera coste neto la diferencia entre los costes totales y sus otros ingresos distintos de las compensaciones».

Dieciocho. El apartado 2 del artículo 35 queda redactado como sigue:

«2. El programa de actuación plurianual estará integrado por los estados financieros y documentación exigida por la Ley General Presupuestaria y reflejará los datos económico-financieros previstos para el ejercicio relativo al proyecto de Presupuestos Generales del Estado y a los dos ejercicios inmediatamente siguientes, según el contrato-programa conforme a las líneas estratégicas y objetivos definidos para la Corporación RTVE».

Diecinueve. El apartado 5 del artículo 37 queda redactado como sigue:

«5. La Corporación RTVE deberá llevar un sistema de contabilidad analítica que permita presentar cuentas separadas de las actividades de servicio público y del resto de actividades que realice, con objeto de determinar el coste neto a que se refiere el artículo 33 de esta Ley».

Veinte. El párrafo segundo del apartado 1 del artículo 38 queda redactado como sigue:

«Estará sujeto a una relación laboral especial aquel personal directivo de la Corporación cuyas funciones reúnan los requisitos exigidos por el ordenamiento para que su contrato sea calificado como de alta dirección».

Veintiuno. El apartado 2 del artículo 38 queda redactado como sigue:

«2. El personal de alta dirección a que se refiere el apartado anterior estará sujeto al mismo régimen de incompatibilidades previsto en el artículo 15 de esta Ley, para los consejeros de la Corporación RTVE».

Veintidós. El artículo 42 queda redactado como sigue:

«Artículo 42. Operaciones de fusión, escisión y extinción.

Las operaciones de fusión, escisión o extinción de la Corporación RTVE y cada una de las sociedades participadas, directa o indirectamente, de forma mayoritaria requerirán la previa autorización del Consejo de Ministros. Asimismo se requerirá dicha autorización previa para la disolución de las mismas por las causas enumeradas en los apartados 1, 3, 6 y 7 del artículo 260.1 del Real Decreto Legislativo 1564/1989, de 22 de diciembre, por el que se aprueba el Texto Refundido de la Ley de Sociedades Anónimas».

Disposición Final tercera. Modificación de la Ley 8/2009, de 28 de agosto, de Financiación de la Corporación de Radio y Televisión Española.

La Ley 8/2009, de 28 de agosto, de Financiación de la Corporación de Radio y Televisión Española, queda modificada en los siguientes términos:

Uno. El encabezamiento del apartado 1 del artículo 2 queda redactado como sigue:

«1. La Corporación RTVE se financiará con los siguientes recursos:»

Dos. El apartado 3 del artículo 4 queda redactado así:

«3. La Agencia Estatal de Radiocomunicaciones gestionará la tasa sobre reserva de dominio público radioeléctrico y la Dirección General del Tesoro y Política Financiera ordenará el pago del importe del porcentaje sobre el rendimiento de la aludida tasa a la Corporación de Radio y Televisión Española, en la forma y plazos que reglamentariamente se determinen».

Tres. El apartado 1 del artículo 7 queda redactado como sigue:

«1. La Corporación RTVE podrá obtener ingresos, sin subcotizar los precios de su actividad mercantil, por los servicios que preste y, en general, por el ejercicio de sus actividades, incluyendo la comercialización de sus contenidos, tanto de producción propia como de producción mixta o coproducción, siempre que los ingresos no procedan de actividades de publicidad o de televenta en cualquiera de sus formas, incluido el patrocinio y el intercambio publicitario de productos o programas, ni se trate de ingresos derivados del acceso condicional que no estén autorizados conforme a la presente Ley. No obstante, se permitirán los patrocinios y el intercambio publicitario de eventos deportivos y culturales, que se enmarquen dentro de la misión de servicio público de la Corporación, sin valor comercial y siempre que tengan este sistema como única posibilidad de difusión y producción.

Excepcionalmente podrán emitirse competiciones deportivas con contrato de patrocinio u otras formas comerciales cuando éstas formen parte indivisible de la adquisición de derechos y de la producción de la señal a difundir.

Asimismo, y en función de lo establecido en el artículo 9.1.k) de la presente Ley, la Corporación RTVE podrá aceptar patrocinios, siempre que éstos sólo sean difundidos a través de los canales internacionales de televisión.

Los ingresos derivados de lo establecido en los dos párrafos anteriores se minorarán de las compensaciones por el cumplimiento de las obligaciones de servicio público consignadas en los Presupuestos Generales del Estado».

Cuatro. La disposición transitoria primera queda redactada como sigue:

«Disposición transitoria primera. Emisiones de publicidad, televenta y programas de acceso condicional.

1. A partir de la entrada en vigor de esta Ley la Corporación RTVE no podrá emitir publicidad, televenta y, en su caso, programas de acceso condicional, excepto en los supuestos a los que se refieren los apartados 3 y 5 del artículo 7 de esta Ley.

2. Sin embargo, cuando las emisiones de publicidad, televenta y programas de acceso condicional tengan su origen en contratos celebrados por la Corporación RTVE que se hayan perfeccionado con terceros en una fecha fehaciente anterior a la entrada en vigor de esta Ley, las actividades de publicidad, televenta y programación de acceso condicional se desarrollarán en los términos establecidos en los respectivos contratos, aunque sin que éstos puedan ser prorrogados en ningún caso.

3. Los ingresos derivados de lo establecido en el apartado anterior se minorarán de las compensaciones por el cumplimiento de las obligaciones de servicio público consignadas en los Presupuestos Generales del Estado».

Disposición Final cuarta. Mandato marco a la Corporación RTVE.

La aprobación de las modificaciones legales contempladas en las disposiciones finales segunda y tercera de esta Ley implica la adaptación o supresión de los artículos que se opongan a ellas del Mandato-marco a la Corporación RTVE aprobado por el Pleno del Congreso de los Diputados en su sesión del 11 de diciembre de 2007 y por el Pleno del Senado en su sesión del 12 de diciembre de 2007.

Disposición Final quinta. Incorporación de derecho de la Unión Europea.

Mediante esta Ley se incorpora al ordenamiento español la Directiva 2007/65/CE del Parlamento Europeo y del Consejo, de 11 de diciembre de 2007, por la que se modifica la Directiva 89/552/CEE del Consejo sobre la coordinación de determinadas disposiciones legales, reglamentarias y administrativas de los Estados miembros relativas al ejercicio de actividades de radiodifusión televisiva.

Disposición Final sexta. Título competencial.

La presente Ley se dicta al amparo de la competencia del Estado para dictar legislación básica del régimen de prensa, radio y televisión recogida en el artículo 149.1.27ª de la Constitución, salvo los artículos 5.3, párrafo noveno, 11, 31 y el apartado 5 de la disposición transitoria segunda que se dictan al amparo de la competencia estatal exclusiva en materia de telecomunicaciones, prevista por el artículo 149.1.21ª de la Constitución.

Las previsiones de esta Ley son de aplicación a todas las Comunidades Autónomas respetando, en todo caso, las competencias exclusivas y compartidas en materia de medios de comunicación y de autoorganización que les atribuyen los respectivos Estatutos de Autonomía.

Disposición Final séptima. Habilitación normativa.

Se faculta al Gobierno a dictar cuantas disposiciones sean necesarias para el desarrollo de la presente Ley.

Disposición Final octava. Entrada en vigor.

La presente Ley entrará en vigor en el plazo de un mes desde su publicación en el «Boletín Oficial del Estado».

§ 27.8 REAL DECRETO 1624/2011, DE 14 NOVIEMBRE. REGLAMENTO DE DESARROLLO DE LA LEY 7/2010, DE 31 MARZO, GENERAL DE LA COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL, EN LO RELATIVO A LA COMUNICACIÓN COMERCIAL TELEVISIVA

(BOE núm. 294, de 7 diciembre [RCL 2011, 2261])

⇒ Ley 7/2010, de 31 de marzo.

Con fecha 1 de abril de 2010 se publicó en el «Boletín Oficial del Estado» la Ley 7/2010, de 31 de marzo, General de la Comunicación Audiovisual, cuya entrada en vigor se produjo el 1 de mayo de 2010, salvo la sección 2.ª del capítulo II del título II, sobre la emisión de comunicaciones comerciales audiovisuales, que entró en vigor el 1 de agosto de 2010, de acuerdo con lo previsto en la disposición transitoria decimotercera de la misma.

Dicha Ley introdujo en nuestro ordenamiento jurídico un nuevo marco regulador de la comunicación audiovisual en su conjunto y, en especial, de la comunicación comercial como derecho reconocido a los prestadores del servicio de comunicación audiovisual, creando un régimen jurídico basado en la liberalización de la prestación de los servicios, teniendo en cuenta que éstos se desarrollan en un mercado plural, abierto y competitivo.

La regulación de la comunicación comercial televisiva es de suma importancia tanto para los prestadores del servicio como para sus telespectadores por lo que, además de reconocer el derecho de los prestadores a realizar comunicaciones comerciales, también se debe concebir como un instrumento de protección del telespectador frente a la emisión abusiva de mensajes promocionales y publicitarios.

Algunos aspectos de la Ley dedicados a la comunicación comercial audiovisual, precisan aclaración y un desarrollo más amplio para otorgar una mayor seguridad jurídica a los operadores que las realizan. En ese sentido, la disposición final séptima del propio texto legal habilita al Gobierno para dictar cuantas disposiciones sean necesarias para el desarrollo de la Ley.

Así pues, mediante la presente disposición, se desarrollan reglamentariamente diversos contenidos del título II de la Ley 7/2010, de 31 de marzo, General de la Comunicación Audiovisual, a fin de delimitar el alcance de los derechos y obligaciones de los prestadores del servicio de comunicación audiovisual cuando emiten en su programación autopromociones y determinadas formas de comunicación comercial, tales como telepromociones o patrocinios, y también cuando realizan dichas comunicaciones o las distintas modalidades de mensajes publicitarios durante la retransmisión de acontecimientos deportivos.

Todo ello se plantea con una visión de medio y largo plazo, con criterios que despejen incertidumbres, den seguridad a las empresas del sector y garanticen sus derechos y también el de los telespectadores. Con la suficiente transparencia para proporcionar una seguridad jurídica a los agentes implicados y fijando unas reglas de uniforme aplicación en el sector, sin que ello suponga perjuicio o discriminación para los prestadores del servicio de comunicación audiovisual y sin perjuicio del derecho a la autorregulación del prestador del servicio de comunicación audiovisual previsto en el artículo 12 de la Ley 7/2010, de 31 de marzo.

El presente real decreto y el reglamento que aprueba serán de aplicación a los prestadores de comunicación audiovisual de cobertura estatal, conforme a lo dispuesto en el artículo 2.3 de la Ley 7/2010, de 31 de marzo, General de la Comunicación Audiovisual, sin incidencia en los prestadores de otros ámbitos territoriales inferiores.

Ambas disposiciones se dictan en uso de la habilitación normativa establecida en la disposición final séptima de dicha Ley General de la Comunicación Audiovisual.

En su virtud, a propuesta del Ministro de Industria, Turismo y Comercio, de acuerdo con el Consejo de Estado y previa deliberación del Consejo de Ministros en su reunión del día 11 de noviembre de 2011, dispongo:

Artículo único. Aprobación del Reglamento.

Se aprueba, y se inserta a continuación, el Reglamento por el que se desarrolla la Ley 7/2010, de 31 de marzo, General de la Comunicación Audiovisual, en lo relativo a la comunicación comercial televisiva.

Disposición Adicional única. Definiciones.

Los términos mencionados en este real decreto y en el reglamento que aprueba tienen el significado que se les asigna en el artículo 2 de la Ley 7/2010, de 31 de marzo, General de la Comunicación Audiovisual.

Disposición Transitoria única. Ejercicio de funciones.

El ejercicio transitorio de las competencias y funciones que la Ley 7/2010, de 31 de marzo, General de la Comunicación Audiovisual, atribuye al Consejo Estatal de Medios Audiovisuales serán ejercidas por los órganos competentes del Ministerio de Industria, Turismo y Comercio hasta la efectiva constitución de aquel, de conformidad con lo establecido en la disposición transitoria séptima de la referida Ley General de la Comunicación Audiovisual, momento en que pasarán a corresponder al citado Consejo.

Disposición Derogatoria única. Derogación normativa.

Queda derogado el Real Decreto 1462/1999 de 17 de septiembre, por el que se aprueba el Reglamento que regula el derecho de los usuarios del servicio de televisión a ser informados de la programación a emitir, y se desarrollan otros artículos de la Ley 25/1994, de 12 de julio, modificada por la Ley 22/1999, de 7 de junio, así como cuantas disposiciones de igual o inferior rango se opongan a lo establecido en este real decreto.

Disposición Final única. Entrada en vigor.

El presente real decreto entrará en vigor en el plazo de un mes desde el día de su publicación en el «Boletín Oficial del Estado».

REGLAMENTO DE DESARROLLO DE LA LEY 7/2010, DE 31 DE MARZO, GENERAL DE LA COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL EN LO RELATIVO A LA COMUNICACIÓN COMERCIAL TELEVISIVA

CAPÍTULO I

Disposiciones de carácter general

Artículo 1. Objeto y ámbito de aplicación del Reglamento.

1. Constituye el objeto de este Reglamento el desarrollo de la Ley 7/2010, de 31 de marzo, General de la Comunicación Audiovisual, en lo relativo a la actividad de los prestadores del servicio de comunicación audiovisual televisiva cuando realizan autopromociones o diversas formas de comunicaciones comerciales, tales como telepromociones y patrocinios, o cuando las emiten durante la retransmisión de acontecimientos deportivos.

2. Están sujetos a lo dispuesto en este Reglamento los prestadores del servicio de comunicación audiovisual televisiva de cobertura estatal, conforme a lo dispuesto en el artículo 2.3 de la Ley 7/2010 de 31 de marzo, General de la Comunicación Audiovisual, sin incidencia en los prestadores de otros ámbitos territoriales inferiores.

Artículo 2. Limitaciones del tiempo dedicado a la emisión por televisión de autopromociones y comunicaciones comerciales.

1. De conformidad con lo establecido en el artículo 13.2 de la Ley 7/2010, de 31 de marzo, General de la Comunicación Audiovisual, los prestadores del servicio de comunicación audiovisual tienen el derecho a emitir programas que informen sobre su programación o anuncios de sus propios programas y los productos accesorios derivados directamente de dichos programas.

2. Estos programas y anuncios no se considerarán comunicación comercial a los efectos de esta Ley. No obstante, para la comunicación audiovisual televisiva, el tiempo dedicado a los anuncios publicitarios sobre sus propios programas y productos no podrá superar los 5 minutos por hora de reloj y sus contenidos estarán sujetos a las obligaciones y prohibiciones establecidas con carácter general para la publicidad comercial.

3. Asimismo, el artículo 14.1 de la Ley establece que los prestadores del servicio de comunicación audiovisual, ya sean servicios radiofónicos, televisivos o conexos e interactivos, tienen el derecho a emitir mensajes publicitarios.

4. Los prestadores del servicio de comunicación audiovisual televisiva pueden ejercer este derecho mediante la emisión de 12 minutos de mensajes publicitarios por hora de reloj. Los servicios radiofónicos, conexos e interactivos, tienen el derecho a emitir mensajes publicitarios libremente. Para el cómputo de esos 12 minutos se tendrá sólo en cuenta el conjunto de los mensajes publicitarios y la televenta, excluyéndose el patrocinio y el emplazamiento. También se excluirá del cómputo la telepromoción cuando el mensaje individual de la telepromoción tenga una duración claramente superior a la de un mensaje publicitario y el conjunto de telepromociones no supere los 36 minutos al día, ni los 3 minutos por hora de reloj.

5. A los efectos de las limitaciones de tiempo para la emisión de autopromoción y de mensajes publicitarios establecidas en los artículos 13 y 14 de la Ley 7/2010, de 31 de marzo, General de la Comunicación Audiovisual, se entenderá por «hora de reloj» cada una de las horas naturales en que se divide el día.

⇒ Artículos 13.2. y 14 de la Ley 7/2010, de 31 de marzo, General de la Comunicación Audiovisual. Vid. parágrafo 27.7.

Artículo 3. Interrupciones de programas.

De conformidad con el artículo 14.4 de la Ley 7/2010, de 31 de marzo, General de la Comunicación Audiovisual, a efectos del número de interrupciones permitidas, que no podrá ser superior a una por cada período previsto de 30 minutos, se entenderá que la duración prevista en el caso de películas para televisión, largometrajes y programas informativos televisivos, así como de los programas infantiles, es el lapso de tiempo total de duración de estos programas, excluyendo la duración de los espacios publicitarios y autopromociones existentes dentro de los mismos.

CAPÍTULO II

La autopromoción

⇒ Artículo 2.28 Ley 7/2010, de 31 de marzo. Vid. parágrafo 27.7.

Artículo 4. Autopromociones relativas a la programación.

Computan en el límite de 5 minutos por hora de reloj fijado en el artículo 13 de dicha Ley:

a) Los avances de programación, donde se informa a los telespectadores, a través de trailers u otras técnicas audiovisuales publicitarias o promocionales, de los próximos programas o paquetes de programación que se van a emitir en cualquiera de los canales cuya responsabilidad editorial compete al mismo prestador del servicio de comunicación audiovisual.

b) Las sobreimpresiones publicitarias o promocionales sobre la programación o próximos programas de cualquiera de los canales del mismo prestador del servicio que se van a emitir, que no se limiten a informar, aunque tan solo aparezcan en alguno de los ángulos de la pantalla, así como aquellas transparencias o sobreimpresiones, también de carácter publicitario o promocional, que redirijan a la página web del prestador del servicio de comunicación audiovisual.

c) Las autopromociones de la cadena o del prestador del servicio de comunicación audiovisual que tengan un carácter promocional o publicitario.

⇒ Artículo 13 Ley 7/2010, de 31 de marzo, General de la Comunicación Audiovisual. Vid. parágrafo 27.7.

Artículo 5. Autopromociones de productos.

1. Se computan en el límite de los 5 minutos las comunicaciones audiovisuales que informan sobre los productos accesorios derivados directamente de los programas del prestador del servicio de comunicación audiovisual.

Se entiende por productos accesorios derivados directamente del programa aquellos que realmente se identifiquen con ese programa y cuya existencia y comercialización sería imposible sin la existencia de aquel, por su directa vinculación con él.

2. En ningún caso se considera autopromoción aquella promoción de productos que, aun teniendo una cierta relación con los contenidos de un programa, resulten ajenos al mismo, computándose en tal caso como mensajes publicitarios dentro del límite de 12 minutos establecidos para éstos.

3. Para considerar que los productos son directamente derivados del programa, el prestador del servicio de comunicación audiovisual deberá acreditar la titularidad sobre sus derechos y que asume, directa o indirectamente, la explotación económica del producto.

A estos efectos, la autoridad audiovisual competente podrá exigir al prestador que aporte la documentación suficiente que acredite la titularidad de los derechos y su ejercicio efectivo, así como la ausencia de contraprestación de terceros por la emisión de las comunicaciones audiovisuales que promocionen esos productos. En caso contrario, si la promoción de productos se hace a cambio de

contraprestación, se consideraría comunicación comercial, y como tal se le aplicaría el límite de los 12 minutos por hora de reloj.

En este sentido, tendrá la consideración de autopromoción y computará en el límite de los 5 minutos la emisión de mensajes promocionales o avances de películas europeas de estreno, siempre que el prestador del servicio de comunicación audiovisual acredite haber participado en la financiación anticipada de las mismas, de conformidad con lo dispuesto en el artículo 5.3 de la Ley 7/2010, de 31 de marzo, General de la Comunicación Audiovisual.

4. En los supuestos en que un producto derivado directamente de un programa sea comercializado por un tercero que asume la explotación de aquel por su propia cuenta y riesgo, únicamente se aplicarán los límites de cómputo establecidos para la autopromoción cuando el mensaje no incluya menciones, promoción o publicidad de ese tercero, computándose, en caso contrario, en el límite de los 12 minutos destinados a mensajes publicitarios y de televenta.

5. Aquellas comunicaciones de productos o servicios que no sean accesorios ni deriven directamente de los programas, sino del prestador del servicio o de la cadena computarán dentro del límite de los 12 minutos, por considerarse un mensaje publicitario de una actividad del prestador ajena a la comunicación audiovisual.

Artículo 6. Locuciones verbales.

Las locuciones verbales que tengan una naturaleza promocional o publicitaria sobre la programación o sobre los productos accesorios derivados directamente de los programas computan como autopromoción en el límite de los 5 minutos por hora de reloj, estando excluidas de cualquier cómputo, tanto a los efectos de emisión de mensajes publicitarios como de autopromoción, las meramente informativas.

Artículo 7. Información de programación y productos no sometidos a cómputo.

1. Se excluyen del cómputo de tiempo, tanto del límite de 5 minutos dedicado a la autopromoción, como del límite de 12 minutos dedicado a mensajes publicitarios por hora de reloj:

a) Los programas que informan sobre la programación del prestador del servicio de comunicación audiovisual y los rodillos que informan sobre algún cambio de la misma.

b) Las secciones y contenidos, dentro de los programas tipo magazines u otro tipo de programas, que se dedican a informar sobre la programación y cuya finalidad es similar al de los programas indicados en la letra a).

c) Aquellas sobreimpresiones sobre la programación de cualquiera de los canales del mismo prestador del servicio no comprendidas en la letra b) del artículo 4.2, por ser de carácter meramente informativo.

2. Tampoco computarán como autopromoción ni como publicidad, las referencias genéricas que se hagan al prestador del servicio de comunicación audiovisual cuando su naturaleza sea puramente informativa.

3. Los anuncios o mensajes de productos accesorios directamente derivados de determinados programas no computarán como autopromoción ni como publicidad cuando vayan dirigidos a facilitar la participación del telespectador con el programa de que se trate, afectando de alguna forma al desarrollo del mismo. Esta circunstancia no podrá extenderse a otras formas de participación en las que no existe conexión con el programa y que, aunque puedan entenderse derivadas de éste, en ningún caso cumplen la condición de estar conexas a él, pues no implican interactuación con el mismo.

Así, estarán excluidos de cualquier límite los mensajes cuyo objetivo sea participar en los programas o realizar determinadas votaciones que afecten al desarrollo del mismo, así como aquellos mensajes de opinión relativos al programa.

4. No están excluidos, sin embargo, aquellos mensajes invitando a llamar mediante números de tarificación adicional o SMS Premium con el objetivo de conseguir un premio, y que no estén en conexión directa con el programa de que se trate en cualquiera de las formas indicadas en el párrafo anterior, o que no afecten a su desarrollo, computándose en consecuencia como publicidad en el límite de los 12 minutos, sin perjuicio de la regulación del juego que, en su caso, sea de aplicación.

Artículo 8. La publicidad en la autopromoción.

Todos aquellos espacios de autopromoción, ya sea de programas o productos o mediante locuciones verbales, en los que se mezclen o incluyan elementos publicitarios ajenos a la programación o a los productos accesorios directamente derivados de los programas, se considerarán mensajes publicitarios computables en el límite de tiempo asignado a éstos, es decir, 12 minutos por hora de reloj.

CAPÍTULO III

La telepromoción

⇒ Artículo 2.27 Ley 7/2010 de 31 de marzo. Vid. parágrafo 27.7.

Artículo 9. Condiciones y requisitos de las telepromociones para que no computen en el límite de 12 minutos por hora de reloj destinados a mensajes publicitarios y de televenta.

1. A los efectos de lo dispuesto en el artículo 14 de la Ley 7/2010, de 31 de marzo, General de la Comunicación Audiovisual, se considerará que la telepromoción tiene una duración claramente superior a la de un mensaje publicitario siempre que supere los 45 segundos.

2. Las telepromociones siempre se han de emitir dentro de los programas, utilizando el mismo escenario, ambientación y atrezzo del programa donde se emiten.

Únicamente se admiten como excepción a este requisito las telepromociones en obras de ficción, que deberán ser emitidas inmediatamente al inicio o al final de la obra de ficción o inmediatamente antes o detrás de un corte publicitario de dicha obra, de tal manera que formen un todo con el programa y supongan una continuidad con el mismo.

En el caso de que la obra de ficción esté patrocinada, se colocará inmediatamente después del mensaje de patrocinio, y justo antes del inicio de la obra o de su reanudación tras las interrupciones publicitarias y, en su caso, justamente después del final de la obra y antes del mensaje de patrocinio.

Las telepromociones emitidas fuera del programa al que correspondan se computarán en el límite de los doce minutos por hora de reloj establecidos para la emisión de mensajes publicitarios y de televenta.

3. En todo caso, la promoción del bien o servicio objeto de la telepromoción ha de ser realizada por los presentadores, protagonistas o colaboradores del programa donde ésta se emite, con las características indicadas en el apartado 2 anterior, y ha de tener una vinculación directa con el programa sin que se puedan emitir de manera independiente al programa correspondiente.

⇒ Artículo 14 Ley 7/2010, de 31 de marzo, General de la Comunicación Audiovisual. Vid. parágrafo 27.7.

🕮 *Bibliografía.*

– El Tribunal de Justicia de la Unión Europea protege a los telespectadores españoles de los excesos publicitarios. Cristina Mesa Sánchez.

Artículo 10. Limitación diaria y horaria del tiempo dedicado a las telepromociones.

En el supuesto de que se superen los 3 minutos por hora de reloj de telepromociones o los 36 minutos diarios a que se refiere el artículo 14.1 de la Ley 7/2010, de 31 de marzo, General de la Comunicación Audiovisual, y únicamente a efectos de cómputo, el exceso sobre dichos límites de tiempo se computará en el límite de 12 minutos por hora de reloj dedicados a la emisión de mensajes publicitarios y de televenta, sin perjuicio de las sanciones administrativas que, en su caso, pudieran imponerse, conforme a dicha Ley.

Artículo 11. Identificación de las telepromociones.

Durante la emisión de las telepromociones deberá superponerse, permanentemente y de forma claramente legible, una transparencia con la indicación «publicidad».

CAPÍTULO IV

El Patrocinio

⇒ Artículos 2.29 y 2.30 Ley 7/2010, de 31 de marzo. Vid. parágrafo 27.7.

Artículo 12. Condiciones y requisitos del patrocinio para que no computen como mensajes publicitarios en el límite de 12 minutos por hora de reloj destinados a mensajes publicitarios y de televenta.

1. Para que el patrocinio pueda excluirse del cómputo de tiempo máximo de 12 minutos dedicado a comunicaciones comerciales convencionales, es necesario el cumplimiento de las siguientes condiciones:

a) Que exista un contrato u orden de patrocinio entre el productor del programa patrocinado o el prestador del servicio de comunicación audiovisual, o en su caso el titular, cedente o licenciante de los derechos del evento emitido en los casos en que se vincule este patrocinio de forma indivisible a los derechos de emisión, y la entidad patrocinadora del programa. La autoridad audiovisual competente podrá requerir en cualquier momento al prestador del servicio de comunicación audiovisual la acreditación de dicho contrato u orden de patrocinio.

b) El patrocinio ha de estar referido a un programa, entendido de acuerdo con la definición de

programa de televisión que figura en el artículo 2.6, letra a) de la Ley 7/2010, de 31 de marzo, General de la Comunicación Audiovisual y que, por consiguiente, se incluye de forma autónoma en la Guía Electrónica de Programación, dándose a conocer con una antelación mínima de 3 días de conformidad con el artículo 6.2 de dicha Ley.

En consecuencia, no pueden considerarse como tal los patrocinios de secciones de programas, ni de avances de programación o de cualquier comunicación audiovisual que informe sobre programas o sobre productos accesorios derivados directamente de éstos, ni de comunicaciones comerciales audiovisuales.

Se admite el patrocinio de subprogramas que constituyan una unidad programática en sí mismos y se incluyan de forma autónoma en la Guía Electrónica de Programación.

Asimismo, también se admiten los patrocinios de los avances de los programas únicamente en aquellos casos en que los patrocinios formen parte indivisible de la adquisición de derechos y de la producción de la señal a difundir.

c) Con carácter general, la duración del patrocinio no podrá exceder de 10 segundos.

En los supuestos de concurrencia de varios patrocinadores cuya presencia venga impuesta por el titular, cedente de los derechos de emisión por formar parte indivisible de la adquisición de derechos y de la producción de la señal a difundir, y cuya imagen deba ser mostrada de forma independiente, su duración máxima será de 30 segundos con el límite máximo por cada espacio de patrocinio de 10 segundos.

d) El patrocinio debe ir colocado inmediatamente antes o inmediatamente después del programa patrocinado, o al inicio de cada reanudación tras los cortes que se produzcan, sin perjuicio de lo establecido en el tercer párrafo del apartado 2 del artículo 9 referente a la colocación de la telepromoción en las obras de ficción patrocinadas. No se admite la emisión de patrocinios durante el transcurso de los programas.

En el supuesto de existir varios patrocinadores de un mismo programa, su presencia deberá figurar agrupada en un mismo espacio de patrocinio en los momentos en que se pueda insertar, según el párrafo anterior, con la excepción establecida en el último párrafo de la letra c), en que se admiten varios espacios de patrocinio con la duración máxima de 30 segundos en las condiciones indicadas.

e) El mensaje de patrocinio debe identificar al patrocinador mediante el nombre, logotipo, símbolo, producto o servicio del mismo, que deberá reflejarse, dado que el público debe ser claramente informado de su existencia. La identificación del patrocinador puede hacerse de manera verbal, visual o de ambas formas. No obstante, a efectos de exclusión de cómputo no se admitirá ningún tipo de mensaje verbal o visual que incite directamente a la compra o arrendamiento de productos, bienes o servicios, en particular mediante referencias de promoción concretas a éstos.

No se admitirán como patrocinios los mensajes publicitarios o de televenta, ni extractos de mensajes publicitarios o de televenta, ni aquellos cuyas características y presentación sean similares a los mensajes publicitarios o de televenta. Tampoco se admitirán menciones verbales o visuales a las posibles virtudes, méritos u otras características del patrocinador o de sus productos o servicios, en particular mediante referencias concretas a éstos de carácter promocional.

2. Todos aquellos casos en los que no se respeten las condiciones anteriores determinarán que el patrocinio se compute dentro del límite máximo de los 12 minutos por hora de reloj destinado a las comunicaciones comerciales a que se refiere el artículo 14.1 de la Ley 7/2010, de 31 de marzo, General de la Comunicación Audiovisual.

Artículo 13. Programas en los que no se admite el patrocinio.

De conformidad con lo dispuesto en el artículo 16.1 de la Ley 7/2010, de 31 de marzo, General de la Comunicación Audiovisual, no se admitirá el patrocinio en los programas de contenido informativo de actualidad. Se entiende por programa informativo de actualidad el equivalente a un telediario o un boletín de noticias, incluidos los programas de investigación o reportajes sobre las noticias políticas o económicas de actualidad.

CAPÍTULO V

La comunicación comercial durante la retransmisión de acontecimientos deportivos

⇒ Artículos 13 y 14 Ley 7/2010, de 31 de marzo, General de la Comunicación Audiovisual. Vid. parágrafo 27.7. Ley 13/2011, de 27 de mayo. Vid. parágrafo 3.

Artículo 14. Emisión de comunicación comercial que interrumpe la retransmisión del acontecimiento deportivo.

1. A los efectos de lo dispuesto en el párrafo tercero del artículo 14.4 de la Ley 7/2010, de 31 de marzo, General de la Comunicación Audiovisual, se considera que un acontecimiento deportivo se encuentra detenido en función de los Reglamentos oficiales que lo regulen en cada caso.

En defecto de previsión en el Reglamento que regule el acontecimiento deportivo de que se trate, en los deportes sometidos a límites temporales o a la consecución de objetivos vinculados al tiempo, no se considerará detenido un acontecimiento mientras el tiempo se esté computando en uno u otro caso. En los demás deportes no se considerará detenido el acontecimiento mientras se esté desarrollando.

2. En todo caso, cuando se produzca la interrupción del acontecimiento por la emisión de mensajes publicitarios aislados en los casos indicados, el prestador del servicio tendrá que garantizar que la retransmisión siempre se reanude cuando se reanude el juego o deporte, de forma que se garantice a los telespectadores la posibilidad de seguimiento de su desarrollo.

Artículo 15. Inserción de comunicación comercial que no interrumpe la retransmisión del acontecimiento deportivo.

1. Con carácter general, y a los efectos de que se garantice que el telespectador pueda seguir el desarrollo del acontecimiento deportivo, según lo previsto en el párrafo tercero del artículo 14.4 de la Ley 7/2010, de 31 de marzo, General de la Comunicación Audiovisual, los mensajes publicitarios que se realicen mediante transparencias, sobreimpresiones o publicidad virtual se podrán insertar libremente siempre que su tamaño no ocupe más de una quinta parte de la pantalla.

2. En los mensajes publicitarios que se realicen mediante pantalla compartida o técnicas similares, se podrá efectuar la desconexión del audio de la narración del acontecimiento siempre que se mantenga una ventana de al menos, el 60 por ciento de la superficie de la pantalla para el seguimiento del acontecimiento. En el caso de que no se desconecte el audio de la narración del acontecimiento, la ventana para el seguimiento del acontecimiento podrá reducirse hasta un mínimo del 40 por ciento.

En todos los casos, la parte de la pantalla ocupada por la narración del acontecimiento debe quedar exenta de todo tipo de publicidad.

Artículo 16. Disposiciones comunes.

1. En todos los casos de emisiones de mensajes publicitarios o autopromociones durante la retransmisión de acontecimientos deportivos deberán respetarse los límites máximos de tiempo establecidos en los artículos 14.1 y 13.2 de la referida Ley General de la Comunicación Audiovisual, respectivamente.

2. En los casos en que la publicidad se lleve a cabo bajo las modalidades de transparencias o publicidad virtual, así como de locuciones verbales por parte del locutor o locutores, y también en los supuestos de pantalla compartida, deberá superponerse de forma clara y legible la indicación «publicidad» durante todo el tiempo que duren las mismas, al objeto de evitar la confusión sobre su carácter publicitario, de conformidad con lo dispuesto en el artículo 14.3 de dicha Ley 7/2010, de 31 de marzo.

3. Las repeticiones de jugadas o de momentos durante la transmisión de un acontecimiento forman parte integrante de dicha retransmisión, por lo que la inserción de publicidad durante las mismas se someten a los criterios establecidos anteriormente. No se consideran incluidas en este precepto las repeticiones de jugadas emitidas durante los descansos o tras la finalización del acontecimiento.

4. La transmisión de acontecimientos deportivos en diferido estará sujeta a las mismas condiciones que los emitidos en directo siempre que se trate de la primera difusión en abierto y no hayan transcurrido más de 24 horas desde la finalización del acontecimiento. En el resto de emisiones en diferido serán de aplicación las normas generales de emisión de publicidad.

§ 28 INVERSIONES EXTRANJERAS Y BLANQUEO DE CAPITALES

§ 28.1 LEY 18/1992, DE 1 JULIO. ESTABLECE DETERMINADAS NORMAS EN MATERIA DE INVERSIONES EXTRANJERAS EN ESPAÑA

(BOE núm. 159, de 3 julio [RCL 1992, 1502])

⇒ Directiva 1988/361/CEE, de 24 de junio.

La Directiva del Consejo de la CEE (88/361/CEE), de 24 de junio de 1988 , para la aplicación del artículo 67 del Tratado constitutivo de la Comunidad Económica Europea , liberaliza los movimientos de capitales que tengan lugar entre personas residentes en los Estados miembros, siendo esta liberalización obviamente aplicable a las inversiones extranjeras.

Por su parte el Real Decreto 1816/1991, de 20 de diciembre , sobre Transacciones Económicas con el exterior, en base a lo dispuesto en el artículo 2.º de la Ley 40/1979, de 10 de diciembre , sobre Régimen Jurídico de Control de Cambios, y atendiendo a lo señalado en la Directiva 88/361/CEE antes mencionada, ha liberalizado los actos, negocios, transacciones y operaciones de toda índole que supongan, o de cuyo cumplimiento se deriven o puedan derivarse, cobros o pagos entre residentes y no residentes o transferencias al o del exterior, así como dichos cobros y pagos exteriores, efectuados bien directamente, bien por compensación y las transferencias del o al exterior.

La obligación de transponer a nuestro ordenamiento jurídico el contenido de la indicada Directiva, así como el nuevo contexto de libertad de movimientos de capital implantado en virtud del Real Decreto 1816/1991, hacen necesario adaptar la normativa en vigor sobre inversiones extranjeras en España constituida por el Real Decreto Legislativo 1265/1986, de 27 de junio , desarrollado por el Real Decreto 2077/1986, de 25 de septiembre . Dicha necesidad de adaptación afecta, entre otros extremos, a la calificación del inversor extranjero, que en el Real Decreto Legislativo citado está basada en la nacionalidad del sujeto inversor y en la localización, dentro o fuera de España, de los medios con que se efectúa la inversión, mientras que en la normativa de la CEE recae en la residencia del sujeto inversor.

Por otra parte, la existencia de una norma de rango legal, que con carácter general regula las transacciones económicas con el exterior, como es la Ley 40/1979, de 10 de diciembre, constituye fundamento suficiente en materia de inversiones extranjeras, siendo innecesario que la norma específica que regule las mismas tenga igualmente rango de ley, siendo además de destacar que la mayoría de los Estados miembros de la CEE regulan esta materia mediante disposiciones con rango inferior a ley.

Por tales razones se estima conveniente derogar el Real Decreto Legislativo 1265/1986, y regular las materias específicas relativas a inversiones extranjeras en España mediante normas con rango de Real Decreto, que tengan su apoyatura en la Ley 40/1979, de 10 de diciembre.

Artículo único.

1. A efectos de las inversiones extranjeras en España constituyen sectores con regulación específica en materia de derecho de establecimiento los siguientes:

Juego.

⇒ Directiva del Consejo de la CEE (88/361/CEE), de 24 de junio de 1988.
Artículo 13.i) Ley 13/2011, de 27 de mayo. Vid. parágrafo 3.

Actividades directamente relacionadas con la defensa nacional.

Televisión.

Radio.

Transporte Aéreo.

2. Lo anterior no será de aplicación a los residentes en un Estado miembro de la Comunidad Económica Europea, salvo por lo que se refiere a las actividades de producción o comercio de armas o relativas a materias de defensa nacional.

3. Reglamentariamente se podrá establecer un régimen especial en relación con el desarrollo por extranjeros de actividades que participen, incluso a título personal, en el ejercicio de autoridad

pública. Asimismo, se podrá establecer reglamentariamente un régimen especial en relación con el régimen de extranjeros por razones de orden público, seguridad y salud pública.

Disposición derogatoria

Queda derogada la Ley de Inversiones Extranjeras en España cuyo texto articulado fue aprobado por el Real Decreto Legislativo 1265/1986, de 27 de junio.

Disposición final

La presente Ley entrará en vigor al día siguiente de su publicación en el "Boletín Oficial del Estado".

§ 28.2 REAL DECRETO 664/1999, DE 23 ABRIL. RÉGIMEN JURÍDICO DE LAS INVERSIONES EXTERIORES

(BOE núm. 106, de 4 mayo [RCL 1999, 1137])

⇒ Resolución de 31 de mayo 2001.
Orden de 28 de mayo 2001.

🕮 *Bibliografía.*

– La nueva regulación española sobre inversiones exteriores. El Real Decreto 664/1999, de 23 de abril. Por Federico F. Garau Sobrino en Anuario Español de Derecho Internacional Privado tomo I.

El Tratado de la Unión Europea (Tratado de Maastricht) proclama la plena libertad de los movimientos de capital, elevando, a rango de Tratado, lo que ya reconocía la Directiva 88/361/CEE, de 24 de junio, para la aplicación del artículo 67 del Tratado constitutivo de la Comunidad Económica Europea. De esta forma se logra una equiparación con las restantes libertades comunitarias básicas. A mayor abundamiento, el artículo 73 B del Tratado constitutivo de la Comunidad Europea no sólo prohíbe las restricciones a los movimientos de capitales y a los pagos entre Estados miembros, sino también entre éstos y terceros países.

Al mismo tiempo el propio Tratado, en su artículo 73.D, reconoce la facultad de los Estados miembros para establecer o mantener requisitos administrativos sobre las operaciones liberalizadas. Ello tiene dos fines fundamentales: posibilitar, por una parte, el conocimiento administrativo, estadístico o económico de tales operaciones, y, por otra, admitir la adopción de medidas justificadas por razones de orden público y seguridad pública.

Ambos aspectos constituyen, en consecuencia, la finalidad de la norma que ahora se presenta. Así, en primer lugar, el conocimiento de las inversiones exteriores se posibilita, con carácter general, a través de un mecanismo de declaración «ex post» de operaciones. Ahora bien, para determinados supuestos de inversiones relacionadas con territorios o países que, conforme a lo previsto en la normativa vigente, sean considerados paraísos fiscales, además, y con carácter especial, se exige también una declaración previa a la realización de la inversión.

En segundo lugar, la adopción de medidas por razones de orden y seguridad públicas se articula en torno a la posibilidad de suspensión del régimen de liberalización, estableciendo el control previo de las inversiones.

Hasta el momento presente, la legislación española vigente en materia de movimientos de capitales, y, en particular, de inversiones exteriores se contenía, en lo que es control económico de los movimientos de capitales, en dos normas básicas. De una parte, en el Real Decreto 671/1992, de 2 de julio, sobre inversiones extranjeras en España. De otra, en el Real Decreto 672/1992, de 2 de julio, sobre inversiones españolas en el exterior.

Ambas normas han formado parte del «régimen administrativo de control de cambios», y han coexistido con un conjunto de disposiciones especiales establecidas en normas sectoriales, muy en particular, en los denominados sectores específicos. Todo ello ha venido generando una superposición de controles y una convivencia competencial entre el Ministerio de Economía y Hacienda y otros Departamentos sectoriales, carente de justificación en la actualidad en un entorno de libertad de movimientos de capitales, desde el punto de vista de las facultades del Departamento económico.

Adicionalmente, los dos Reales Decretos antes mencionados tuvieron por finalidad incorporar plenamente al ordenamiento interno las previsiones comunitarias contenidas en la Directiva 88/361, del Consejo de la Comunidad Europea, de 24 de junio. Esta disposición se ha visto superada, como ya se citó –aunque no derogada expresamente– por el Tratado de Maastricht cuyas previsiones sobre libertad de movimientos de capital pivotan en torno a un sistema, caracterizado por la ausencia de controles administrativos de carácter previo, salvo cuando se operen en virtud de las cláusulas de salvaguardia.

Por tanto, para garantizar una completa adecuación de nuestro ordenamiento interno a las nuevas previsiones comunitarias de los Tratados se adopta el presente Real Decreto. La habilitación, teniendo en cuenta las previsiones de la Ley 18/1992, de 1 de julio, por la que se establecen determina-

das normas en materia de inversiones extranjeras en España, se incardina en el artículo 2 de la Ley 40/1979, de 10 de diciembre, sobre Régimen Jurídico de Control de Cambios.

Ahora bien, la norma presente, teniendo en cuenta las previsiones contenidas en la citada Ley 18/1992, así como las numerosas disposiciones sectoriales en materia de controles a las inversiones extranjeras, acaba con la situación de superposición normativa y de competencias administrativas entre el Ministerio de Economía y Hacienda y otros Departamentos sectoriales, e, incluso, con autoridades autonómicas.

En atención a dicha filosofía de superar la superposición legal y competencial, el presente Real Decreto establece, con carácter general, la libertad de movimientos de capitales, en la faceta de inversiones, tanto extranjeras en España, como españolas en el exterior. Esta decisión, desde el punto de vista formal, se traduce en la regulación en una única disposición de todo el ámbito material antes señalado.

La decisión normativa anterior trae consigo, entre otras, las consecuencias siguientes:

a) Se establece un trámite administrativo de declaración «ex post» de las inversiones con una finalidad administrativa, económica y estadística. No obstante, en determinados supuestos de inversiones procedentes o con destino a territorios o países calificados por nuestras disposiciones vigentes como paraísos fiscales, se exige, además de la declaración antes citada, una con carácter previo.

Como ya se ha señalado, el artículo 73.D del Tratado constitutivo de la Comunidad Europea ampara el establecimiento de determinadas obligaciones de información administrativa. Así, la finalidad primordial del presente Real Decreto es establecer procedimientos de declaración «a posteriori» de inversiones exteriores a efectos de información administrativa, económica y estadística y ello al servicio del objetivo de promoción y seguimiento de la inversión, que la Administración tiene asignado.

b) La competencia del Ministro de Economía y Hacienda en la materia se incardina en las circunstancias antes expuestas.

c) Lo anterior también se traduce en que si la inversión exterior se efectúa en el ámbito de una norma sectorial especial, y, más en particular, en aquellos sectores con regulación especial, la operación deberá superar el requisito administrativo que la disposición sectorial en cuestión establezca ante los órganos competentes, ya sean estatales o autonómicos.

d) Ahora bien, una vez cumplidas las prescripciones especiales hay que observar, a los efectos antes enumerados, las previsiones del presente Real Decreto.

A continuación, en el capítulo I se precisa el régimen de las inversiones extranjeras en España, en sus aspectos subjetivo y objetivo, así como el sistema de declaración general «ex post», suprimiéndose los hasta ahora vigentes procedimientos de verificación y autorización previas. Debe destacarse este último aspecto en el que se establece un principio general de declaración por el titular no residente, si bien se acompaña con un conjunto de reglas especiales, atendiendo al tipo de inversiones. En este sentido debe señalarse que se opta por la supresión de las categorías tradicionales en que se clasifican las inversiones. Lo único importante es que determinadas operaciones se consideran inversiones exteriores a efectos de su declaración al Registro de Inversiones. Ciertamente, otras operaciones no recogidas también son inversiones exteriores, pero su falta de inclusión determina su no consideración a efectos de declaración. Debe insistiese en que la finalidad de tal declaración no es otra que la explotación de dicho Registro mediante el análisis y evaluación de toda la información disponible a efectos administrativos, estadísticos o económicos y de promoción de las inversiones exteriores.

De modo similar se encara en el Capítulo II el régimen sobre inversiones españolas en el exterior, donde se guarda un cierto paralelismo, excepto con el aspecto formal de la declaración, ya que aquí corresponde declarar al inversor residente.

Finalmente, concluye la norma con un Capítulo III sobre «Disposiciones comunes» en materia de supervisión administrativa, redefinición de las funciones de la Junta de Inversiones Exteriores y reglas sobre declaración de cambio de domicilio o residencia.

Ahora bien, los preceptos más destacables son los artículos 10 y 11. En el primero de ellos se establece la segunda opción normativa más importante, además de la de declaración de libertad general, y que tiene que ver con la posibilidad, amparada en el Tratado Constitutivo de la Comunidad Europea, de suspender el régimen de liberalización en los supuestos delimitados en las disposiciones antes citadas. En este caso excepcional es donde la disposición establece un control previo de las inversiones, que se traduce en la necesidad de obtener autorización del Consejo de Ministros, que será a propuesta del Ministro de Economía y Hacienda y del Departamento afectado. Por tanto se prevé un control tanto económico como sectorial de las inversiones.

Es en el artículo 11 del presente Real Decreto donde ya se hace uso de la posibilidad de suspender el régimen general de inversiones extranjeras en actividades directamente relacionadas con la defensa nacional. Las especiales características de este importante sector de actividades hacen necesario proceder de esta manera. Por tanto y como única excepción, las inversiones extranjeras en España en empresas dedicadas a actividades relacionadas con la Defensa Nacional deberán obtener la previa autorización del Consejo de Ministros.

En su virtud, a propuesta del Vicepresidente Segundo del Gobierno y Ministro de Economía y Hacienda, previa aprobación del Ministro de Administraciones Públicas, de acuerdo con el Consejo de Estado, y previa deliberación del Consejo de Ministros en su reunión del día 23 de abril de 1999, dispongo:

Artículo 1. Objeto.

1. En el presente Real Decreto se establece el régimen jurídico de las inversiones extranjeras en España y de las españolas en el exterior, quedando liberalizadas las citadas inversiones, así como su liquidación, independientemente del acto de disposición por el que se realicen, siempre que se ajusten a lo dispuesto en el presente Real Decreto y sus normas de desarrollo.

⇒ Real Decreto 671/1992, de 2 de julio, sobre inversiones extranjeras en España.
Real Decreto 672/1992, de 2 de julio, sobre inversiones españolas en el exterior.

2. Las disposiciones contenidas en el presente Real Decreto se entenderán sin perjuicio de los regímenes especiales que afecten a las inversiones extranjeras en España establecidos en legislaciones sectoriales específicas, y, en particular, en materia de transporte aéreo, radio, minerales y materias primas minerales de interés estratégico y derechos mineros, televisión, juego, telecomunicaciones, seguridad privada, fabricación, comercio o distribución de armas y explosivos de uso civil y actividades relacionadas con la Defensa Nacional.

En los supuestos anteriores, las inversiones se ajustarán a los requisitos exigidos por los órganos administrativos competentes fijados en dichas normas. Una vez cumplidos los requisitos dispuestos en la mencionada legislación sectorial, deberá estarse a lo previsto en el presente Real Decreto.

3. Con independencia de la clase de aportación en que se materialicen las inversiones exteriores, los cobros y pagos derivados de las reguladas por el presente Real Decreto se efectuarán conforme a los procedimientos establecidos en el Real Decreto 1816/1991, de 20 de diciembre, sobre transacciones económicas con el exterior y sus disposiciones de desarrollo.

4. A los efectos del presente Real Decreto, las condiciones de residente o no residente se acreditarán como se precisa en los apartados 3 y 4, respectivamente, del artículo 2 del citado Real Decreto 1816/1991.

CAPÍTULO I

Régimen de las inversiones extranjeras en España

Artículo 2. Sujetos de la inversión extranjera.

1. Pueden ser titulares de inversiones extranjeras en España:

a) Las personas físicas no residentes en España, entendiéndose por tales los españoles o extranjeros, domiciliados en el extranjero o que tengan allí su residencia principal.

b) Las personas jurídicas domiciliadas en el extranjero, así como las entidades públicas de soberanía extranjera.

2. Las personas físicas de nacionalidad española y las personas jurídicas domiciliadas en España se presumirán residentes en España salvo prueba en contrario.

⇒ Título IV Capítulos II y III del Tratado de Funcionamiento de la Unión Europea. Vid. parágrafo 1.

Artículo 3. Objeto de las inversiones extranjeras.

Las inversiones extranjeras en España, a los efectos establecidos en el artículo siguiente, podrán llevarse a efecto a través de cualquiera de las siguientes operaciones:

a) Participación en sociedades españolas.

Se entienden comprendidas bajo esta modalidad tanto la constitución de la sociedad, como la suscripción y adquisición total o parcial de sus acciones o asunción de participaciones sociales. Asimismo, quedan también incluidos en el presente apartado la adquisición de valores tales como derechos de suscripción de acciones, obligaciones convertibles en acciones u otros valores análogos que por su naturaleza den derecho a la participación en el capital, así como cualquier negocio jurídico en virtud del cual se adquieran derechos políticos.

b) La constitución y ampliación de la dotación de sucursales.

c) La suscripción y adquisición de valores negociables representativos de empréstitos emitidos por residentes.

d) La participación en fondos de inversión, inscritos en los Registros de la Comisión Nacional del Mercado de Valores.

e) La adquisición de bienes inmuebles sitos en España, cuyo importe total supere los 500.000.000 de pesetas, o su contravalor en euros o cuando, con independencia de su importe, proceda de paraísos fiscales, entendiéndose por tales, los países y territorios relacionados en el artículo único del Real Decreto 1080/1991, de 5 de julio.

f) La constitución, Normalización o participación en contratos de cuentas en participación, fundaciones, agrupaciones de interés económico, cooperativas y comunidades de bienes, cuando el valor total correspondiente a la participación de los inversores extranjeros sea superior a 500.000.000 de pesetas, o su contravalor en euros o cuando, con independencia de su importe, proceda de paraísos fiscales, entendiéndose por tales los países y territorios relacionados en el artículo único del Real Decreto 1080/1991, de 5 de julio.

Artículo 4. Declaración.

1. Las inversiones extranjeras en España, y su liquidación, serán declaradas al Registro de Inversiones del Ministerio de Economía y Hacienda, con una finalidad administrativa, estadística o económica.

2. La obligación de declaración a que se refiere el apartado anterior se ajustará a las siguientes reglas:

a) Si la declaración tiene por objeto una inversión que proceda de paraísos fiscales, entendiéndose por tales los territorios o países previstos en el Real Decreto 1080/1991, de 5 de julio, el titular de la misma deberá efectuarla con carácter previo a la realización de la inversión. Esta declaración se entenderá sin perjuicio de la que hay que efectuar con posterioridad a la realización de la inversión, conforme a la letra siguiente.

No obstante, se exceptuará de la declaración previa los casos siguientes:

1. Las inversiones en valores negociables ya sean emitidos u ofertados públicamente ya sean negociados en un mercado secundario oficial o no, así como las participaciones en fondos de inversión inscritos en los Registros de la Comisión Nacional del Mercado de Valores.

2. Cuando la participación extranjera no supere el 50 por 100 del capital de la sociedad española destinataria de la inversión.

b) La declaración posterior a la realización de la inversión se ajustará a las reglas siguientes:

1º) Con carácter general, la inversión será declarada por el titular no residente. Adicionalmente, cuando la operación haya sido intervenida por fedatario público español, ya sea como consecuencia de su régimen jurídico o por acuerdo convencional de las partes, aquél remitirá al Registro de Inversiones información sobre dichas operaciones en el plazo y con el contenido que se establezca en las normas de desarrollo del presente Real Decreto.

2º) Con carácter especial, regirán las reglas siguientes:

1ª Si se tratase de inversiones efectuadas en valores negociables, ya sean emitidos u ofertados públicamente, ya sean negociados en un mercado secundario oficial o no, estarán obligadas a declarar las empresas de servicios de inversión, entidades de crédito u otras entidades financieras que, de acuerdo con la Ley 24/1988, de 28 de julio, del Mercado de Valores, tengan como actividades propias el depósito o la administración de valores representados mediante anotaciones en cuenta objeto de la inversión, o cuya intervención sea preceptiva para la suscripción o transmisión de valores, de acuerdo con las normas que les sean de aplicación.

2ª Cuando se trate de inversiones efectuadas en valores no negociados en mercados secundarios, pero las partes hayan depositado o registrado tales valores voluntariamente, el sujeto obligado a realizar tal declaración será la entidad depositaria o administradora de los mismos, salvo que hubiera intervenido una sociedad, agencia de valores o una entidad de crédito en la operación, en cuyo caso le corresponderá efectuar la declaración a una de éstas.

Tratándose de acciones nominativas, el sujeto obligado a declarar será la sociedad española objeto de inversión, una vez que tenga conocimiento de la transmisión a través de la inscripción correspondiente en el libro-registro, de conformidad con lo previsto en el artículo 56 del Texto Refundido de la Ley de Sociedades Anónimas, aprobado por el Real Decreto Legislativo 1564/1989, de 22 de diciembre.

3ª Las operaciones de inversión en fondos de inversión españoles deberán ser declaradas por la sociedad gestora del mismo.

3. La forma y plazo para efectuar las declaraciones se determinarán en las normas de desarrollo del presente Real Decreto.

Igualmente, los inversores extranjeros remitirán a la Dirección General de Política Comercial e Inversiones Exteriores, las comunicaciones a que se refiere el Real Decreto 377/1991, de 15 de marzo, sobre comunicaciones de participaciones significativas en sociedades cotizadas y de adquisiciones por éstas de acciones propias. No obstante, podrá establecerse la remisión de dichas declaraciones a través de la Comisión Nacional del Mercado de Valores en la forma y plazos que se determine en las disposiciones de aplicación del presente Real Decreto.

4. Las sociedades españolas que tengan participación extranjera y las sucursales en España de personas no residentes podrán ser requeridas, con carácter general o particular, a presentar en la Dirección General de Política Comercial e Inversiones Exteriores una memoria anual relativa al desarrollo de la inversión en el plazo y con el contenido que se establezca en las normas de desarrollo del presente Real Decreto.

CAPÍTULO II

Régimen de las inversiones españolas en el exterior

Artículo 5. Sujetos de inversiones españolas en el exterior.

Pueden ser titulares de inversiones españolas en el exterior:

a) Las personas físicas residentes en España, entendiéndose por tales los españoles o extranjeros con domicilio o residencia principal en España.

b) Las personas jurídicas domiciliadas en España.

Artículo 6. Objeto de las inversiones en el exterior.

1. Las inversiones españolas en el exterior, a los efectos establecidos en el artículo siguiente, podrán llevarse a efecto a través de cualquiera de las siguientes operaciones:

a) La participación en sociedades extranjeras.

Se entienden comprendidas bajo esta modalidad tanto la constitución de sociedades como la suscripción y adquisición de acciones o asunción de participaciones sociales. Asimismo, quedan también incluidos en el presente párrafo la adquisición de valores tales como derechos de suscripción de acciones, obligaciones convertibles en acciones u otros valores análogos que por su naturaleza den derecho a la participación en el capital, así como cualquier negocio jurídico en virtud del cual se adquieran derechos políticos.

b) La constitución y ampliación de dotación de sucursales.

c) La suscripción de valores negociables representativos de empréstitos, emitidos por no residentes.

d) La participación en fondos de inversión extranjeros.

e) La adquisición de bienes inmuebles sitos en el extranjero cuyo importe total supere los 250.000.000 de pesetas o su contravalor en euros, o cuando, con independencia de su importe tenga como destino los territorios o países considerados como paraísos fiscales, de acuerdo con el Real Decreto 1080/1991, de 5 de julio.

f) La constitución, formalización o participación en contratos de cuentas en participación, fundaciones, agrupaciones de interés económico, cooperativas y comunidades de bienes cuando el valor correspondiente a la participación de los inversores residentes, por sí mismos o en unión de las previamente existentes, sea superior a 250.000.000 de pesetas o su contravalor en euros o cuando, con independencia de su importe, tengan como destino los territorios o países considerados como paraísos fiscales, de acuerdo con el Real Decreto 1080/1991, de 5 de julio.

2. A efectos estadísticos se asimilará a estas operaciones de inversión española en el exterior la adquisición por residentes de valores emitidos por residentes y adquiridos en mercados secundarios extranjeros.

Artículo 7. Declaración.

1. Las inversiones españolas en el exterior y su liquidación serán declaradas al Registro de Inversiones del Ministerio de Economía y Hacienda, con una finalidad administrativa, estadística o económica.

2. La obligación de declaración a que se refiere el apartado anterior se ajustará a las siguientes reglas:

a) Si la declaración tiene por objeto una inversión que tenga como destino los territorios o países considerados como paraísos fiscales, entendiéndose por tales los territorios o países previstos en el Real Decreto 1080/1991, de 5 de julio, el titular de la inversión deberá efectuarla con carácter previo a la realización de la misma. Esta declaración se entenderá sin perjuicio de la que hay que efectuar con posterioridad a la realización de la inversión, conforme a la regla siguiente.

No obstante, se exceptuarán de la declaración previa los supuestos siguientes:

1º) Las inversiones en valores negociables ya sean emitidos u ofertados públicamente ya sean negociados en un mercado secundario oficial o no, así como las participaciones en fondos de inversión.

2º) Las inversiones que no permitan al inversor influir de manera efectiva en la gestión o control de la sociedad extranjera destinataria de las mismas. Se presume que existe dicha influencia cuando la participación directa o indirecta del inversor sea igual o superior al 10 por 100 del capital de la sociedad, o, cuando no alcanzándose dicho porcentaje permita al inversor formar parte directa o indirectamente de su órgano de administración.

b) La declaración posterior a la realización de la inversión se ajustará a las siguientes reglas:

1ª) Con carácter general, la declaración al Registro de Inversiones de las operaciones de inversión española en el exterior deberá efectuarse directamente por el titular de la inversión,

2ª) Con carácter especial, las inversiones efectuadas en valores negociables canalizadas a través de empresas de servicios de inversión, entidades de crédito u otras entidades residentes que, en su caso, realicen algunas de las actividades propias de aquéllas y que actúen por cuenta y riesgo del inversor como titular interpuesto de dichos valores, serán declaradas al Registro de Inversiones por dicha entidad que remitirá la información que se determine en las normas de aplicación del presente Real Decreto.

3. La forma y plazo para efectuar las declaraciones se determinarán en las normas de aplicación del presente Real Decreto.

4. Los residentes titulares de inversiones en el exterior podrán ser requeridos, con carácter general o particular, a presentar ante la Dirección General de Política Comercial e Inversiones Exteriores una memoria anual relativa al desarrollo de la inversión en el plazo y con el contenido que se establezca en las normas de desarrollo del presente Real Decreto.

CAPÍTULO III

Disposiciones comunes

⇒ Título IV Capítulo IV del Tratado de Funcionamiento de la Unión Europea. Vid. parágrafo 1.

Artículo 8. Seguimiento.

1. La Dirección General de Política Comercial e Inversiones Exteriores velará por el cumplimiento de lo dispuesto en este Real Decreto.

2. A los fines previstos en el apartado anterior, los titulares de inversión, las empresas españolas participadas por no residentes, los fedatarios públicos, las empresas de servicios de inversión, las entidades de crédito y otras entidades financieras que hayan intervenido operaciones de inversión podrán ser requeridas por la Dirección General de Política Comercial e Inversiones Exteriores para aportar la información que en cada caso resulte necesaria.

Artículo 9. Junta de Inversiones Exteriores.

1. La Junta de Inversiones Exteriores es el órgano colegiado interministerial, adscrito a la Dirección General de Política Comercial e Inversiones Exteriores, con funciones de informe en materia de inversiones exteriores.

2. Compete a la Junta de Inversiones:

a) Informar de aquellos asuntos, que, sobre inversiones exteriores, le sean sometidos por el órgano que resulte competente en la materia.

b) Informar los expedientes a que se refiere el artículo 10 del presente Real Decreto.

c) Cualesquiera otras atribuciones que le sean encomendadas por la legislación vigente.

3. La Junta de Inversiones Exteriores estará compuesta por los siguientes miembros:

a) Presidente: el Director general de Política Comercial e Inversiones Exteriores.

b) Un representante de cada uno de los Departamentos ministeriales, con rango de Subdirector general.

c) El Subdirector general de Gestión de las Transacciones con el Exterior, que actuará como Secretario de la Junta.

Artículo 10. Suspensión del régimen de liberalización.

1. El Consejo de Ministros, a propuesta del Ministro de Economía y Hacienda y, en su caso, del titular del Departamento competente por razón de la materia, y previo informe de la Junta de Inversiones Exteriores, podrá acordar, de forma motivada, con carácter general o particular, la suspensión del régimen de liberalización establecido en el presente Real Decreto y siempre que las inversiones por su naturaleza, forma o condiciones de realización, afecten o puedan afectar a actividades relacionadas, aunque sólo sea de modo ocasional, con el ejercicio de poder público, o a actividades que afecten o puedan afectar al orden público, seguridad y salud públicas.

2. Una vez suspendido el régimen de liberalización, el inversor afectado deberá solicitar autorización administrativa previa respecto de las operaciones de inversión que, a partir del momento de la notificación de la suspensión, se propusiera realizar.

La solicitud de autorización se dirigirá al Director general de Política Comercial e Inversiones Exteriores, correspondiendo su resolución al Consejo de Ministros a propuesta del Ministro de Economía y Hacienda y, en su caso, del titular del Departamento competente por razón de la materia y previo informe de la Junta de Inversiones Exteriores.

Transcurridos seis meses desde el día de la fecha en que la solicitud haya tenido entrada en cualquiera de los registros del órgano administrativo competente para resolver, sin que haya recaído resolución expresa se producirán los efectos previstos en el artículo 43.2 de la Ley 30/1992, de 26 de noviembre, de Régimen Jurídico de las Administraciones Públicas y del Procedimiento Administrativo Común.

3. Las inversiones autorizadas de acuerdo con el apartado anterior deberán realizarse dentro del plazo que específicamente hubiere señalado la autorización o, en su defecto, en el de seis meses; transcurrido el plazo sin haberse realizado la inversión, se entenderá caducada la autorización, salvo que se obtenga prórroga.

Artículo 11. Suspensión del régimen general de inversiones extranjeras en España en actividades directamente relacionadas con la defensa nacional.

1. El régimen de liberalización establecido en el presente Real Decreto queda suspendido respecto de las inversiones extranjeras en España en actividades directamente relacionadas con la Defensa Nacional, tales como las que se destinen a la producción o comercio de armas, municiones, explosivos y material de guerra.

En el caso de sociedades cotizadas en Bolsa de Valores que desarrollen estas actividades, únicamente requerirán autorización las adquisiciones por no residentes superiores al 5 por 100 del capital social de la sociedad española, o las que, sin alcanzar este porcentaje, permitan al inversor formar parte, directa o indirectamente, de su órgano de administración, todo ello de conformidad con lo previsto en el Real Decreto 377/1991, de 15 de marzo, sobre comunicaciones de participaciones significativas en sociedades cotizadas y de adquisiciones por éstas de acciones propias.

2. Las solicitudes de autorización se regirán por lo dispuesto en los apartados 2 y 3 del artículo anterior, con las especialidades siguientes:

a) Las solicitudes se dirigirán al órgano administrativo correspondiente del Ministerio de Defensa.

b) La resolución corresponderá al Consejo de Ministros a propuesta del Ministro de Defensa y previo informe de la Junta de Inversiones Exteriores.

3. Cualquier alteración de las condiciones de las inversiones autorizadas conforme al apartado anterior, quedará sujeta nuevamente a dicho procedimiento de autorización previa.

Cuando el órgano administrativo correspondiente del Ministerio de Defensa considere que las modificaciones son de escasa relevancia, procederá a autorizarlas directamente.

Artículo 12. Cambio de domicilio social y traslado de residencia.

El cambio de domicilio social de personas jurídicas o el traslado de residencia de personas físicas determinarán el cambio en la calificación de una inversión como española en el exterior o extranjera en España. El procedimiento de declaración de las inversiones derivadas del cambio de domicilio o residencia se establecerá en las normas de desarrollo del presente Real Decreto.

Disposición adicional primera. Normativa aplicable al funcionamiento de la Junta de Inversiones Exteriores.

Sin perjuicio de las peculiaridades previstas en el presente Real Decreto, el funcionamiento de la Junta de Inversiones Exteriores se ajustará a lo dispuesto en el Capítulo II, Título II de la Ley 30/1992, de 26 de noviembre, de Régimen Jurídico de las Administraciones Públicas y del Procedimiento Administrativo Común.

Disposición adicional segunda. Incumplimiento de obligaciones.

El incumplimiento de las obligaciones establecidas en este Real Decreto será constitutivo de infracción a los efectos de lo dispuesto en la Ley 40/1979, de Régimen Jurídico de Control de Cambios.

Disposición adicional tercera. Régimen de autorización previa a las adquisiciones de inmuebles de destino diplomático de Estados no miembros de la Unión Europea.

1. Requerirán autorización administrativa previa las inversiones, directas o indirectas, que realicen en España los Estados no miembros de la Unión Europea para la adquisición de bienes inmuebles destinados a sus Representaciones Diplomáticas o Consulares, salvo que exista un Acuerdo para liberalizarlas en régimen de reciprocidad.

2. Las solicitudes de autorización se regirán por lo dispuesto en los apartados 2 y 3 del artículo 10 del presente Real Decreto con las especialidades siguientes:

a) Las solicitudes se dirigirán al órgano administrativo correspondiente del Ministerio de Asuntos Exteriores.

b) La resolución corresponderá al Consejo de Ministros a propuesta del Ministro de Asuntos Exteriores y previo informe de la Junta de Inversiones Exteriores.

3. Cualquier alteración de las condiciones de las inversiones autorizadas conforme al apartado anterior quedará sujeta nuevamente al procedimiento de autorización previa.

Cuando el órgano administrativo correspondiente del Ministerio de Asuntos Exteriores considere que las modificaciones son de escasa relevancia, procederá a autorizarlas directamente.

Disposición transitoria única. Régimen transitorio de los procedimientos de tramitación de expedientes de verificación y de autorización de inversiones exteriores.

1. A la fecha de entrada en vigor del presente Real Decreto, a los procedimientos de tramitación de los expedientes de verificación y de autorización de inversiones exteriores iniciados con anterioridad a dicha fecha se les aplicarán automáticamente las disposiciones establecidas en la presente norma, siendo necesaria, cuando proceda, la declaración de las operaciones de inversión de acuerdo con lo establecido en el presente Real Decreto.

No obstante lo dispuesto en el párrafo anterior, cuando se trate de expedientes de autorización de inversiones extranjeras en España, iniciados y no resueltos, en actividades directamente relacionadas con la Defensa Nacional o, en los supuestos previstos en la disposición adicional tercera del presente Real Decreto continuará vigente el procedimiento de autorización contenido en la instrucción 6ª de la Resolución de 6 de julio de 1992 sobre procedimiento de tramitación y registro de las inversiones extranjeras en España, con las especialidades previstas en este Real Decreto.

2. Hasta tanto no se aprueben las normas de desarrollo del presente Real Decreto continuarán vigentes, y siempre que no se opongan a lo regulado en la presente norma, los procedimientos aplicables a la tramitación de las declaraciones y al registro de las operaciones de inversión contenidos en la Resolución de 6 de julio de 1992 sobre procedimiento de tramitación y registro de las inversiones extranjeras en España y en la Resolución de 7 de julio de 1992 sobre procedimientos de tramitación y registro de las inversiones españolas en el exterior. Esta previsión se aplicará, igualmente, a los supuestos de operaciones de inversión que hubieran sido formalizadas por fedatario público español.

Sin perjuicio de lo dispuesto en el párrafo anterior, en los supuestos de operaciones de inversión efectuadas por no residentes en acciones nominativas u operaciones de inversión que deban ser declaradas directamente por el titular de la inversión, la declaración se efectuará mediante los modelos impresos de declaración vigentes, en el plazo de treinta días a partir de la formalización del negocio jurídico o contrato en que se materialice la inversión. A los modelos impresos de declaración a que se refiere este apartado deberá acompañarse documentación justificativa de la no residencia del titular de la inversión, así como de las principales características de la inversión declarada, incluyendo su importe nominal y efectivo, así como copia de la documentación de la identificación fiscal de la sociedad española o sucursal en España destinataria de la inversión, y, en su caso, de la autorización correspondiente, cuando proceda.

Igualmente, en los supuestos en que se exija declaración previa a la inversión de operaciones de inversión cuyo origen o destino sea un paraíso fiscal, entendiendo por tales los territorios o países recogidos en el Real Decreto 1080/1991, de 5 de julio, dicha declaración, a los solos efectos de declaración previstos en el presente Real Decreto, se efectuará por el titular de la inversión utilizando los modelos de impreso MC-5, MC-6, MC-14 y MC-15, o, en su caso, mediante escrito en los supuestos previstos en los artículos 3 f) y 6.1 f) del presente Real Decreto.

Disposición derogatoria única. Derogación normativa.

Quedan derogados el Real Decreto 671/1992, de 2 de julio, de Inversiones Extranjeras en España, así como el Real Decreto 672/1992, de 2 de julio, de Inversiones Españolas en el Exterior, y cuantas normas de igual o inferior rango se opongan a lo dispuesto en el presente Real Decreto.

Disposición final primera.

Modificación del Real Decreto 1884/1996, de 2 de agosto

Se modifican los siguientes preceptos del Real Decreto 1884/1996, de 2 de agosto, de Estructura Orgánica Básica del Ministerio de Economía y Hacienda:

1. El párrafo j) del apartado 1 del artículo 19 quedará como sigue:

«La vigilancia y seguimiento de las inversiones exteriores en los términos previstos en la normativa aplicable a dichas inversiones exteriores y de las transacciones económicas, cobros, pagos y transferencias con el exterior, en los términos del Real Decreto 1816/1991, de 20 de diciembre».

2. El párrafo i), del apartado 2 del artículo 19 quedará como sigue:

«i) Subdirección General de Gestión de las Transacciones con el Exterior, que ejercerá las funciones enumeradas en el párrafo j) del apartado 1 de este artículo. En particular, le corresponderá la gestión y explotación del Registro de Inversiones Exteriores».

Disposición final segunda. Modificación del artículo 3 del Real Decreto 1392/1993, de 4 de agosto.

El artículo 3 del Real Decreto 1392/1993, de 4 de agosto, por el que se regula el procedimiento sancionador de las infracciones administrativas en materia de control de cambios quedará como sigue:

«La competencia para iniciar el procedimiento sancionador corresponderá al Director general del Tesoro y Política Financiera, previo informe del Departamento ministerial competente por razón de la materia».

Disposición final tercera. Facultades de desarrollo.

Se autoriza al Ministro de Economía y Hacienda, al Ministro de Defensa y al Ministro de Asuntos Exteriores, en las materias de sus respectivas competencias, para dictar las normas de desarrollo del presente Real Decreto.

§ 28.3 REAL DECRETO 1631/1992, DE 29 DICIEMBRE. RESTRICCIONES A LA CIRCULACIÓN DE CIERTOS BIENES Y MERCANCÍAS

(BOE núm. 1, de 1 enero 1993 [RCL 1993, 2])

⇒ Orden de 17 de mayo de 1994.

Por la ratificación del Acta Única Europea, España se comprometió con el resto de los Estados miembros de la CEE, a conseguir un espacio "sin fronteras interiores" para la libre circulación de mercancías, personas, servicios y capitales.

Dicha obligación de resultado contenida en el artículo 8A del Tratado de Roma, implica la eliminación de controles en las fronteras interiores entre los Estados miembros de la CEE, para el tráfico intracomunitario de mercancías, servicio y capitales que ha sido objeto del importante programa de actos normativos de la CEE, contenido en el llamado Libro Blanco para el Mercado Interior, hoy prácticamente realizado en su totalidad.

No obstante, existen ciertos bienes y mercancías, para los que aún no se han adoptado medidas comunitarias de armonización o medidas de acompañamiento por parte de la CEE y que por su especial naturaleza deben ser objeto de controles previos a su circulación entre los Estados miembros de la CEE.

En tal sentido, se ha juzgado necesario garantizar el adecuado control de la circulación de bienes culturales pertenecientes al Patrimonio Artístico Histórico Español regulados por la Ley 16/1985, de 25 de junio, cuando pretendan salir del territorio español hacia otros Estados miembros de la CEE, y ello hasta la plena adopción de las correspondientes disposiciones normativas que la CEE ha previsto para que puedan suprimirse los controles en la circulación intracomunitaria de estos bienes.

Por otro lado, razones de seguridad pública y nacional, así como el adecuado respeto a los compromisos internacionales asumidos por España en la materia, obligan a mantener, hasta que se disponga de una normativa comunitaria específica, ciertos controles a la introducción o expedición de los productos y tecnologías de doble uso en los intercambios con el resto de los Estados miembros de la CEE.

Asimismo, el artículo 223 del Tratado constitutivo de la CEE faculta a todo Estado miembro para que adopte las medidas necesarias sobre el comercio de armas, municiones y material de guerra, quedando éste al margen de la regulación relativa al Mercado Unico. Por ello, parece necesario someter a control de los Servicios de Aduanas la introducción o expedición de dicho material de Defensa en los intercambios con el resto de los Estados miembros de la Comunidad Europea.

Además resulta necesario asegurar el debido control de las armas que no constituyan material de defensa y que proceden del resto de la CEE hasta la transposición a nuestro ordenamiento jurídico de la Directiva del Consejo número 91/477/CEE, publicada en el "Diario Oficial de las Comunidades Europeas" número L 265/56, de 13 de septiembre de 1991.

Igualmente se considera imprescindible someter a previa autorización administrativa la introducción en territorio español desde el resto de la CEE de explosivos, cápsulas detonadoras, artificios pirotécnicos, cartuchería, pistones y pólvora de caza, por evidentes razones de seguridad y orden público.

Resulta conveniente también asegurar el cumplimiento de la normativa vigente en nuestro país por parte del material destinado a la práctica de juegos autorizados que procede del resto de los Estados miembros de la CEE, mediante el control de la cumplimentación por parte de ese material de la autorización administrativa exigible para su uso y transporte.

Por otra parte, es preciso prever el sometimiento al control de los Servicios de Aduanas de las medidas de protección comercial de carácter temporal que pueden adoptar los Estados miembros de la Comunidad Económica Europea en base al artículo 115 del Tratado de Roma constitutivo de dicha Organización y en base a los artículos 71 y siguientes del Tratado de París constitutivo de la CECA, preceptos plenamente vigentes que, en lo sustancial, no han sido modificados por el Tratado de la Unión Europea firmado en Maastricht el 7 de febrero de 1992.

Finalmente, la vigencia de ciertas disposiciones del Tratado de Adhesión de España y Portugal

a las Comunidades Europeas exigen mantener ciertos controles por parte de los Servicios de Aduanas sobre las mercancías afectadas.

En su virtud, a propuesta conjunta de los Ministros de Asuntos Exteriores, de Defensa, de Economía y Hacienda, del Interior, de Industria, Comercio y Turismo, de Agricultura, Pesca y Alimentación y Cultura, y previa deliberación del Consejo de Ministros en su reunión del día 29 de diciembre de 1992, dispongo:

Artículo 1. Bienes culturales.

1. Estarán sometidas a la autorización expresa y previa prevista en el artículo quinto de la Ley 16/1985 y a control de los Servicios de Aduanas, las salidas del territorio español de bienes culturales integrantes del Patrimonio Histórico Español con destino a los restantes Estados miembros de la CEE.

2. Las operaciones previstas en el apartado 1 requerirán la previa presentación ante los Servicios de Aduanas de los citados bienes junto con la correspondiente autorización expedida por el órgano competente del Ministerio de Cultura.

⇒ Artículos 30 y 151 del Tratado de Funcionamiento de la Unión Europea. Vid. parágrafo 1.
Art. 46 Constitución Española.
Artículo 321 del Código Penal.
Artículo 26 del Real Decreto 111/1986, de 10 de enero, de desarrollo parcial de la Ley 16/1985, de 25 de junio, del Patrimonio Histórico español.

Artículo 2. Productos y tecnologías de doble uso.

1. Estará sometida a autorización previa la expedición al resto de los Estados miembros de la Comunidad Económica Europea de todos los productos y tecnologías de doble uso cuya exportación está sujeta a control de la Junta Interministerial Reguladora del Comercio Exterior de Material de Defensa y Productos y Tecnología de Doble Uso, creada por el Real Decreto 480/1988, de 25 de marzo.

2. Estará sometida a control de los Servicios de Aduanas la expedición al resto de los Estados miembros de la CEE de los productos y tecnología de doble uso que se autoricen mediante "licencia de exportación por operación" o "licencia de distribución" en virtud de la Orden de 28 de mayo de 1990 del Ministerio de Economía y Hacienda.

3. Las operaciones previstas en el apartado 2 requerirán la presentación ante los Servicios de Aduanas del citado material junto con la correspondiente licencia expedida por la Dirección General de Comercio Exterior en virtud del Real Decreto 480/1988, de 25 de marzo.

Artículo 3. Material de defensa.

1. Estarán sometidas a autorización previa y control por parte de los Servicios de Aduanas:

a) La introducción en el territorio español de material de defensa procedente del resto de los Estados miembros de la CEE cuya importación está sujeta al control de la Junta Interministerial Reguladora del Comercio Exterior de Material de Defensa y Productos y Tecnologías de Doble Uso creada por el Real Decreto 480/1988, de 25 de marzo.

b) La expedición al resto de los Estados miembros de la CEE de los productos incluidos en la Relación de material de Defensa cuya exportación está sometida al control de la Junta Interministerial Reguladora del Comercio Exterior de Material de Defensa y Productos y Tecnologías de Doble Uso creada por el Real Decreto 480/1988, de 25 de marzo.

2. Las operaciones previstas en el apartado 1 requerirán la presentación ante los Servicios de Aduanas del citado material junto con la correspondiente autorización expedida por la Dirección General de Comercio Exterior o por el Departamento de Aduanas e Impuestos Especiales de la Agencia Estatal de Administración Tributaria, en virtud del Real Decreto 480/1988, de 25 de marzo.

3. Se exigirá también la presentación en la aduana, en el momento de la introducción en España, del documento debidamente visado que expida a tal efecto la autoridad del Estado miembro de procedencia o, en caso de expedición, la presentación ante los Servicios de Aduanas del documento que a tales efectos se determine por las normas de desarrollo de este Real Decreto.

✐ Ap. 3 modificado por art. único de Real Decreto núm. 652/1994, de 15 abril.

Artículo 4. Medidas de vigilancia o protección en los intercambios.

1. Las mercancías que sean objeto, en España, de medidas de vigilancia o protección comercial previstas en los Tratados constitutivos de las Comunidades Europeas y especialmente en el artículo 115 del Tratado de Roma, de 25 de marzo de 1957, por el que se instituye la Comunidad Económica

Europea, deberán ser presentadas a los Servicios de Aduanas que serán los encargados de controlar dichas mercancías y los documentos a los que esté condicionada su circulación.

2. Por otra parte, se mantienen los controles por los Servicios de Aduanas derivados de la vigencia de las disposiciones del Tratado de Adhesión de España y Portugal a las Comunidades Europeas que limitan o regulan la entrada y salida del territorio español de las mercancías procedentes o destinadas al resto de los Estados miembros de la CEE y que no hayan sido modificadas por actos normativos de la CEE.

⇒ Artículo 115 Tratado de Funcionamiento de la Unión Europea. Vid. parágrafo 1.
Título V Capítulo IV Tratado de Funcionamiento de la Unión Europea. Vid. parágrafo 1.

Artículo 5. Otras normas.

...

Derogado por disp. derog. única.3 de Real Decreto núm. 137/1993, de 29 enero.

Artículo 6. Explosivos.

1. La introducción en territorio español de explosivos, cápsulas detonadoras, artificios pirotécnicos, cartuchería, pistones y pólvora de caza, procedentes del resto de los Estados miembros de la CEE, deberá contar con la autorización previa del Ministerio del Interior, basada en un informe de la Comisión Interministerial Permanente de Armas y Explosivos sobre su procedencia y condiciones de realización.

2. La autorización administrativa prevista en el apartado anterior deberá ser presentada a los Servicios de Aduanas junto con el material a que se refiera y acompañará a éste durante su transporte por territorio español hasta su destino.

Artículo 7. Materiales de juegos de suerte, envite o azar.

1. La introducción del material destinado a la práctica de los juegos autorizados en España procedente del resto de Estados miembros de la CEE deberá ser objeto del previo otorgamiento de la correspondiente licencia por parte de la Subsecretaría del Ministerio de Interior, previo informe de la Comisión Nacional del Juego, que será vinculante cuando se pronuncie negativamente sobre la procedencia de aquélla, según lo dispuesto en el Real Decreto 2709/1978, de 14 de octubre .

2. La autorización administrativa prevista en el apartado anterior deberá ser presentada a los Servicios de Aduanas junto con el material a que se refiere y acompañará a éste durante su transporte por territorio español hasta su destino.

⇒ Ley 13/2011, de 27 de mayo. Vid. parágrafo 3.
Real Decreto-ley 16/1977, de 25 de febrero, por el que se regulan los Aspectos Penales, Administrativos y Fiscales de los Juegos de Suerte, Envite o Azar y Apuestas. Vid. parágrafo 2.

Disposición final

1. Se faculta a los Ministros proponentes para que, en el ámbito de sus respectivas competencias, dicten las disposiciones que, en su caso, fueran necesarias para la ejecución y desarrollo del presente Real Decreto.

2. El presente Real Decreto entrará en vigor al día siguiente al de su publicación en el «Boletín Oficial del Estado», y será aplicable a partir del día 1 de enero de 1993.

§ 28.4 LEY 10/2010, DE 28 ABRIL. PREVENCIÓN DEL BLANQUEO DE CAPITALES Y DE LA FINANCIACIÓN DEL TERRORISMO

(BOE núm. 103, de 29 abril [RCL 2010, 1175])

⇒ Reglamento (CE) 1781/2006, de 15 de noviembre.
Directiva 2006/70/CE, de 1 de agosto.
Directiva 2005/60/CE, de 26 de octubre.

🕮 *Bibliografía.*

– Marco procesal del secreto profesional en la entrada y registro de despachos de abogados.
Pablo Azaustre Ruiz
Derecho y Proceso Penal núm. 27/2012 1.
– Ley de prevención del blanqueo de capitales y de la financiación del terrorismo. Aplicación a los abogados L 10/2010, de 28 de abril.
Javier Herreros
Revista Aranzadi Doctrinal núm. 9/2012.
– Análisis y comentarios a la primera convocatoria para obtener licencias para desarrollar juego online en España.
Rafael Andrés Álvez
Revista Jurídica del Deporte núm. 34/2012 1.
– La denominada «prueba de inteligencia policial» o «pericial de inteligencia».
Salvador Guerrero Palomares
Derecho y Proceso Penal núm. 25/2011 1.
– La reforma del Código penal: la nueva concepción de la "responsabilidad civil" derivada del delito fiscal y la posible concurrencia de éste con el delito de blanqueo.
Ramón Falcón y Tella
Quincena Fiscal Aranzadi núm. 1/2011-2/2011.
– Ley 10/2010, de 28 de abril, de Prevención del Blanqueo de Capitales y de la Financiación del Terrorismo.
Luis Manuel Lombardero Expósito
Quincena Fiscal Aranzadi núm. 13/2010.
– La receptación y el blanqueo de capitales.
Carlos Suárez-Mira Rodríguez
Ángel Judel Prieto
José Ramón Piñol Rodríguez
Tratados y Manuales (Civitas).
– Catedrática (interina) de Escuela Universitaria de Derecho Procesal de la Universidad de las Islas Baleares.
Rosa Arrom Loscos
Grandes Tratados.

PREÁMBULO

La política de prevención del blanqueo de capitales surge a finales de la década de 1980 como reacción a la creciente preocupación que planteaba la criminalidad financiera derivada del tráfico de drogas.

Efectivamente, el riesgo de penetración de importantes sectores del sistema financiero por parte de las organizaciones criminales, al que no proporcionaban adecuada respuesta los instrumentos existentes, dio lugar a una política internacional coordinada, cuya más importante manifestación fue la creación en 1989 del Grupo de Acción Financiera (GAFI). Las Recomendaciones del GAFI, aprobadas en 1990, pronto se convirtieron en el estándar internacional en la materia, constituyéndose en la inspiración directa de la Primera Directiva comunitaria (Directiva 91/308/CEE del Consejo, de 10 de junio de 1991).

No obstante, el conocimiento más profundo de las técnicas utilizadas por las redes de blanqueo de capitales, así como la natural evolución de una política pública tan reciente, han motivado en los últimos años una serie de cambios en los estándares internacionales y, como consecuencia de ello, en el derecho comunitario.

En este contexto, la presente Ley transpone la Directiva 2005/60/CE del Parlamento Europeo y del Consejo, de 26 de octubre de 2005, relativa a la prevención de la utilización del sistema financiero para el blanqueo de capitales y para la financiación del terrorismo, desarrollada por la Directiva 2006/70/CE de la Comisión, de 1 de agosto de 2006, por la que se establecen disposiciones de

aplicación de la Directiva 2005/60/CE del Parlamento Europeo y del Consejo en lo relativo a la definición de «personas del medio político» y los criterios técnicos aplicables en los procedimientos simplificados de diligencia debida con respecto al cliente, así como en lo que atañe a la exención por razones de actividad financiera ocasional o muy limitada, además de establecer el régimen sancionador del Reglamento (CE) núm. 1781/2006 del Parlamento Europeo y del Consejo, de 15 de noviembre de 2006, relativo a la información sobre los ordenantes que acompaña a las transferencias de fondos.

Sin embargo, debe subrayarse que la Directiva 2005/60/CE o Tercera Directiva, que básicamente incorpora al derecho comunitario las Recomendaciones del GAFI tras su revisión en 2003, se limita a establecer un marco general que ha de ser, no sólo transpuesto, sino completado por los Estados miembros, dando lugar a normas nacionales notablemente más extensas y detalladas, lo que supone que la Directiva no establece un marco integral de prevención del blanqueo de capitales y de la financiación del terrorismo que sea susceptible de ser aplicado por los sujetos obligados sin ulteriores especificaciones por parte del legislador nacional. Por otra parte, la Tercera Directiva es una norma de mínimos, como señala de forma rotunda su artículo 5, que ha de ser reforzada o extendida atendiendo a los concretos riesgos existentes en cada Estado miembro, lo que justifica que la presente Ley contenga, al igual que la vigente Ley 19/1993, de 28 de diciembre, sobre determinadas medidas de prevención del blanqueo de capitales, algunas disposiciones más rigurosas que la Directiva.

Por otra parte, desde el punto de vista técnico se ha realizado una verdadera transposición, adaptando la terminología y sistemática de la Directiva a las prácticas legislativas patrias. Así, a título de ejemplo, se ha optado por la locución «personas con responsabilidad pública» para aludir a lo que la Directiva denomina «personas del medio político», por entender que aquélla es más exacta y expresiva en castellano. Asimismo se ha mantenido, en la medida de lo posible, el régimen vigente, en cuanto no fuera contrario a la nueva ordenación comunitaria, con el fin de reducir los costes de adaptación de los sujetos obligados. Finalmente, se han elevado de rango diversas previsiones contenidas en el Reglamento de la Ley 19/1993, de 28 de diciembre, aprobado por Real Decreto 925/1995, de 9 de junio, lo que se traduce en una Ley notablemente más extensa que, desde un punto de vista crítico, podría tacharse de excesivamente reglamentista. Sin embargo, esta técnica se estima preferible por tratarse de deberes específicos, impuestos a los sujetos obligados, que encuentran mejor acomodo en normas de rango legal.

Por último, cabe señalar que se procede a la unificación de los regímenes de prevención del blanqueo de capitales y de la financiación del terrorismo, poniendo fin a la dispersión actual. Consecuentemente con los estándares internacionales en materia de prevención del blanqueo de capitales, que han incorporado plenamente la lucha contra la financiación del terrorismo, la Tercera Directiva, a diferencia de los textos de 1991 y 2001, se refiere a «la prevención de la utilización del sistema financiero para el blanqueo de capitales y para la financiación del terrorismo».

En España, la Ley 19/1993, de 28 de diciembre, sobre determinadas medidas de prevención del blanqueo de capitales, coexiste con la Ley 12/2003, de 21 de mayo, de Prevención y Bloqueo de la Financiación del Terrorismo. Como indica su denominación, la Ley 12/2003, de 21 de mayo, no se ha limitado a regular la congelación o bloqueo de fondos potencialmente vinculados al terrorismo, como fue la intención inicial, sino que ha reproducido las obligaciones de prevención de la Ley 19/1993, de 28 de diciembre, lo que resulta claramente disfuncional.

Por ello, sin perjuicio de mantener la Ley 12/2003, de 21 de mayo, en lo relativo al bloqueo, se procede a regular de forma unitaria en la presente Ley los aspectos preventivos tanto del blanqueo de capitales como de la financiación del terrorismo. El bloqueo, como decisión operativa, se mantendrá en el ámbito del Ministerio del Interior, atribuyéndose, por el contrario, a la Comisión de Prevención del Blanqueo de Capitales e Infracciones Monetarias, situada orgánicamente en la Secretaría de Estado de Economía y con participación de los supervisores financieros, la competencia para la incoación e instrucción de los expedientes sancionadores por incumplimiento de las obligaciones de prevención. Ello acabará con la actual dualidad normativa, manteniendo, no obstante, la competencia de la Comisión de Vigilancia de Actividades de Financiación del Terrorismo para acordar el bloqueo o congelación de fondos cuando existan motivos que lo justifiquen.

CAPÍTULO I

Disposiciones generales

Artículo 1. Objeto, definiciones y ámbito de aplicación.

1. La presente Ley tiene por objeto la protección de la integridad del sistema financiero y de otros sectores de actividad económica mediante el establecimiento de obligaciones de prevención del blanqueo de capitales y de la financiación del terrorismo.

⇒ Resolución de 10 de septiembre de 2008, de la Dirección General del Tesoro y Política Financiera, por la que

se publica el Acuerdo de 14 de julio de 2008, de la Comisión de Prevención del Blanqueo de Capitales e Infracciones Monetarias, por el que se determinan las jurisdicciones que establecen requisitos equivalentes a los de la legislación española de prevención de blanqueo de capitales.

2. A los efectos de la presente Ley, se considerarán blanqueo de capitales las siguientes actividades:

a) La conversión o la transferencia de bienes, a sabiendas de que dichos bienes proceden de una actividad delictiva o de la participación en una actividad delictiva, con el propósito de ocultar o encubrir el origen ilícito de los bienes o de ayudar a personas que estén implicadas a eludir las consecuencias jurídicas de sus actos.

b) La ocultación o el encubrimiento de la naturaleza, el origen, la localización, la disposición, el movimiento o la propiedad real de bienes o derechos sobre bienes, a sabiendas de que dichos bienes proceden de una actividad delictiva o de la participación en una actividad delictiva.

c) La adquisición, posesión o utilización de bienes, a sabiendas, en el momento de la recepción de los mismos, de que proceden de una actividad delictiva o de la participación en una actividad delictiva.

d) La participación en alguna de las actividades mencionadas en las letras anteriores, la asociación para cometer este tipo de actos, las tentativas de perpetrarlas y el hecho de ayudar, instigar o aconsejar a alguien para realizarlas o facilitar su ejecución.

Existirá blanqueo de capitales aun cuando las conductas descritas en las letras precedentes sean realizadas por la persona o personas que cometieron la actividad delictiva que haya generado los bienes.

A los efectos de esta Ley se entenderá por bienes procedentes de una actividad delictiva todo tipo de activos cuya adquisición o posesión tenga su origen en un delito, tanto materiales como inmateriales, muebles o inmuebles, tangibles o intangibles, así como los documentos o instrumentos jurídicos con independencia de su forma, incluidas la electrónica o la digital, que acrediten la propiedad de dichos activos o un derecho sobre los mismos, con inclusión de la cuota defraudada en el caso de los delitos contra la Hacienda Pública.

Se considerará que hay blanqueo de capitales aun cuando las actividades que hayan generado los bienes se hubieran desarrollado en el territorio de otro Estado.

3. A los efectos de la presente Ley, se entenderá por financiación del terrorismo el suministro, el depósito, la distribución o la recogida de fondos o bienes, por cualquier medio, de forma directa o indirecta, con la intención de utilizarlos o con el conocimiento de que serán utilizados, íntegramente o en parte, para la comisión de cualquiera de los delitos de terrorismo tipificados en el Código Penal.

Se considerará que existe financiación del terrorismo aun cuando el suministro o la recogida de fondos o bienes se hayan desarrollado en el territorio de otro Estado.

4. A los efectos de esta Ley y sin perjuicio de lo establecido en la Disposición adicional se considerarán países terceros equivalentes aquellos Estados, territorios o jurisdicciones que, por establecer requisitos equivalentes a los de la legislación española, se determinen por la Comisión de Prevención del Blanqueo de Capitales e Infracciones Monetarias.

La calificación como país tercero equivalente de un Estado, territorio o jurisdicción se entenderá en todo caso sin efecto retroactivo.

⇒ Directiva 2005/60/CE, del Parlamento Europeo y del Consejo, de 26 de octubre de 2005, relativa a la prevención de la utilización del sistema financiero para el blanqueo de capitales y para la financiación del terrorismo, desarrollada por la Directiva 2006/70/CE, de la Comisión, de 1 de agosto de 2006.

Directiva 2006/70/CE, de la Comisión, de 1 de agosto de 2006, complementaria de la anterior.

Reglamento (CE) nº 1781/2006, del Parlamento Europeo y del Consejo, de 15 de noviembre de 2006, relativo a la información sobre los ordenantes que acompaña a las transferencias de fondos.

Artículos 4. e); 10.3.h); 10.5.a); 13.2.j); 24.1-2; Ley 13/2011, de 27 de mayo. Vid. parágrafo 3.

Artículo 1 Real Decreto 925/1995 de 9 de junio. Vid. parágrafo 28.6.

Se mantiene la Ley 12/2003, de 21 de mayo, de prevención y bloqueo de la financiación del terrorismo, aunque cambia de denominación a «Ley 12/2003, de 21 de mayo, de bloqueo de la financiación del terrorismo», modificando la Disposición final primera varios artículos.

Se deroga la Ley 19/1993, de 28 de diciembre, sobre determinadas medidas de prevención del blanqueo de capitales, salvo derecho transitorio.

Se eleva el rango de diversas previsiones contenidas en el Reglamento aprobado por Real Decreto 925/1995, de 9 de junio, especialmente la parte dedicada a los deberes específicos, impuestos a los sujetos obligados, que encuentran mejor acomodo en normas de rango legal. Vid. parágrafo 28.6.

Se modifica la Ley 19/2003, de 4 de julio, que pasa a denominarse «Ley 19/2003, de 4 de julio, sobre régimen jurídico de los movimientos de capitales y de las transacciones económicas con el exterior». Vid. parágrafo 28.5.

Bibliografía.

– Ley de prevención del blanqueo de capitales y de la financiación del terrorismo. Aplicación a los abogados Ley 10/2010, de 28 de abril. Javier HERREROS.

– La receptación y el blanqueo de capitales. Carlos SUÁREZ-MIRA RODRÍGUEZ, Ángel JUDEL PRIETO y José Ramón PIÑOL RODRÍGUEZ.

Artículo 2. Sujetos obligados.

1. La presente Ley será de aplicación a los siguientes sujetos obligados:

a) Las entidades de crédito.

b) Las entidades aseguradoras autorizadas para operar en el ramo de vida y los corredores de seguros cuando actúen en relación con seguros de vida u otros servicios relacionados con inversiones, con las excepciones que se establezcan reglamentariamente.

c) Las empresas de servicios de inversión.

d) Las sociedades gestoras de instituciones de inversión colectiva y las sociedades de inversión cuya gestión no esté encomendada a una sociedad gestora.

e) Las entidades gestoras de fondos de pensiones.

f) Las sociedades gestoras de entidades de capital-riesgo y las sociedades de capital-riesgo cuya gestión no esté encomendada a una sociedad gestora.

g) Las sociedades de garantía recíproca.

h) Las entidades de pago y las entidades de dinero electrónico.

Ap. 1 h) modificado por disp. final 8 de Ley núm. 21/2011, de 26 julio.

i) Las personas que ejerzan profesionalmente actividades de cambio de moneda.

j) Los servicios postales respecto de las actividades de giro o transferencia.

k) Las personas dedicadas profesionalmente a la intermediación en la concesión de préstamos o créditos, así como las personas que, sin haber obtenido autorización como establecimientos financieros de crédito, desarrollen profesionalmente alguna de las actividades a que se refiere la Disposición adicional primera de la Ley 3/1994, de 14 de abril, por la que se adapta la legislación española en materia de Entidades de Crédito a la Segunda Directiva de Coordinación Bancaria y se introducen otras modificaciones relativas al Sistema Financiero.

l) Los promotores inmobiliarios y quienes ejerzan profesionalmente actividades de agencia, comisión o intermediación en la compraventa de bienes inmuebles.

m) Los auditores de cuentas, contables externos o asesores fiscales.

n) Los notarios y los registradores de la propiedad, mercantiles y de bienes muebles.

ñ) Los abogados, procuradores u otros profesionales independientes cuando participen en la concepción, realización o asesoramiento de operaciones por cuenta de clientes relativas a la compraventa de bienes inmuebles o entidades comerciales, la gestión de fondos, valores u otros activos, la apertura o gestión de cuentas corrientes, cuentas de ahorros o cuentas de valores, la organización de las aportaciones necesarias para la creación, el funcionamiento o la gestión de empresas o la creación, el funcionamiento o la gestión de fideicomisos («trusts»), sociedades o estructuras análogas, o cuando actúen por cuenta de clientes en cualquier operación financiera o inmobiliaria.

o) Las personas que con carácter profesional y con arreglo a la normativa específica que en cada caso sea aplicable presten los siguientes servicios a terceros: constituir sociedades u otras personas jurídicas; ejercer funciones de dirección o secretaría de una sociedad, socio de una asociación o funciones similares en relación con otras personas jurídicas o disponer que otra persona ejerza dichas funciones; facilitar un domicilio social o una dirección comercial, postal, administrativa y otros servicios afines a una sociedad, una asociación o cualquier otro instrumento o persona jurídicos; ejercer funciones de fideicomisario en un fideicomiso («trust») expreso o instrumento jurídico similar o disponer que otra persona ejerza dichas funciones; o ejercer funciones de accionista por cuenta de otra persona, exceptuando las sociedades que coticen en un mercado regulado y estén sujetas a requisitos de información conformes con el derecho comunitario o a normas internacionales equivalentes, o disponer que otra persona ejerza dichas funciones.

p) Los casinos de juego.

q) Las personas que comercien profesionalmente con joyas, piedras o metales preciosos.

r) Las personas que comercien profesionalmente con objetos de arte o antigüedades.

s) Las personas que ejerzan profesionalmente las actividades a que se refiere el artículo 1 de la Ley 43/2007, de 13 de diciembre, de Protección de los Consumidores en la Contratación de Bienes con Oferta de Restitución del Precio.

t) Las personas que ejerzan actividades de depósito, custodia o transporte profesional de fondos o medios de pago.

u) Las personas responsables de la gestión, explotación y comercialización de loterías u otros juegos de azar respecto de las operaciones de pago de premios.

v) Las personas físicas que realicen movimientos de medios de pago, en los términos establecidos en el artículo 34.

w) Las personas que comercien profesionalmente con bienes, en los términos establecidos en el artículo 38.

x) Las fundaciones y asociaciones, en los términos establecidos en el artículo 39.

y) Los gestores de sistemas de pago y de compensación y liquidación de valores y productos financieros derivados, así como los gestores de tarjetas de crédito o debito emitidas por otras entidades, en los términos establecidos en el artículo 40.

Se entenderán sujetas a la presente Ley las personas o entidades no residentes que, a través de sucursales o agentes o mediante prestación de servicios sin establecimiento permanente, desarrollen en España actividades de igual naturaleza a las de las personas o entidades citadas en los párrafos anteriores.

2. Tienen la consideración de sujetos obligados las personas físicas o jurídicas que desarrollen las actividades mencionadas en el apartado precedente. No obstante, cuando las personas físicas actúen en calidad de empleados de una persona jurídica, o le presten servicios permanentes o esporádicos, las obligaciones impuestas por esta Ley recaerán sobre dicha persona jurídica respecto de los servicios prestados.

Los sujetos obligados quedarán, asimismo, sometidos a las obligaciones establecidas en la presente Ley respecto de las operaciones realizadas a través de agentes u otras personas que actúen como mediadores o intermediarios de aquéllos.

3. Reglamentariamente podrán excluirse aquellas personas que realicen actividades financieras con carácter ocasional o de manera muy limitada cuando exista escaso riesgo de blanqueo de capitales o de financiación del terrorismo.

4. A los efectos de esta Ley se considerarán entidades financieras los sujetos obligados mencionados en las letras a) a i) del apartado 1 de este artículo.

⇒ Artículo 2 Real Decreto 925/1995, de 9 de junio. Vid. parágrafo 28.6.

🕮 *Bibliografía.*

– Marco procesal del secreto profesional en la entrada y registro de despachos de abogados. Pablo Azaustre Ruiz.

– Ley de prevención del blanqueo de capitales y de la financiación del terrorismo. Aplicación a los abogados Ley 10/2010, de 28 de abril. Javier Herreros.

CAPÍTULO II

De la diligencia debida

⇒ Artículos 3-9 Real Decreto 925/1995, de 9 de junio. Vid. parágrafo 28.6.

Sección 1ª Medidas normales de diligencia debida

Artículo 3. Identificación formal.

1. Los sujetos obligados identificarán a cuantas personas físicas o jurídicas pretendan establecer relaciones de negocio o intervenir en cualesquiera operaciones.

En ningún caso los sujetos obligados mantendrán relaciones de negocio o realizarán operaciones con personas físicas o jurídicas que no hayan sido debidamente identificadas. Queda prohibida, en particular, la apertura, contratación o mantenimiento de cuentas, libretas, activos o instrumentos numerados, cifrados, anónimos o con nombres ficticios.

2. Con carácter previo al establecimiento de la relación de negocios o a la ejecución de cualesquiera operaciones, los sujetos obligados comprobarán la identidad de los intervinientes mediante documentos fehacientes. En el supuesto de no poder comprobar la identidad de los intervinientes mediante documentos fehacientes en un primer momento, se podrá contemplar lo establecido en el artículo 12, salvo que existan elementos de riesgo en la operación.

Reglamentariamente se establecerán los documentos que deban reputarse fehacientes a efectos de identificación.

3. En el ámbito del seguro de vida, la comprobación de la identidad del tomador deberá realizarse con carácter previo a la celebración del contrato. La comprobación de la identidad del beneficiario del seguro de vida deberá realizarse en todo caso con carácter previo al pago de la prestación derivada del contrato o al ejercicio de los derechos de rescate, anticipo o pignoración conferidos por la póliza.

Artículo 4. Identificación del titular real.

1. Los sujetos obligados identificarán al titular real y adoptarán medidas adecuadas a fin de comprobar su identidad con carácter previo al establecimiento de relaciones de negocio o a la ejecución de cualesquiera operaciones.

2. A los efectos de la presente Ley, se entenderá por titular real:

a) La persona o personas físicas por cuya cuenta se pretenda establecer una relación de negocios o intervenir en cualesquiera operaciones.

b) La persona o personas físicas que en último término posean o controlen, directa o indirectamente, un porcentaje superior al 25 por 100 del capital o de los derechos de voto de una persona jurídica, o que por otros medios ejerzan el control, directo o indirecto, de la gestión de una persona jurídica. Se exceptúan las sociedades que coticen en un mercado regulado de la Unión Europea o de países terceros equivalentes.

c) La persona o personas físicas que sean titulares o ejerzan el control del 25 por 100 o más de los bienes de un instrumento o persona jurídicos que administre o distribuya fondos, o, cuando los beneficiarios estén aún por designar, la categoría de personas en beneficio de la cual se ha creado o actúa principalmente la persona o instrumento jurídicos.

3. Los sujetos obligados recabarán información de los clientes para determinar si éstos actúan por cuenta propia o de terceros. Cuando existan indicios o certeza de que los clientes no actúan por cuenta propia, los sujetos obligados recabarán la información precisa a fin de conocer la identidad de las personas por cuenta de las cuales actúan aquéllos.

4. Los sujetos obligados adoptarán medidas adecuadas al efecto de determinar la estructura de propiedad o de control de las personas jurídicas.

Los sujetos obligados no establecerán o mantendrán relaciones de negocio con personas jurídicas cuya estructura de propiedad o de control no haya podido determinarse. Si se trata de sociedades cuyas acciones estén representadas mediante títulos al portador, se aplicará la prohibición anterior salvo que el sujeto obligado determine por otros medios la estructura de propiedad o de control. Esta prohibición no será aplicable a la conversión de los títulos al portador en títulos nominativos o en anotaciones en cuenta.

⇒ Orden EHA/114/2008, de 29 de enero, reguladora del cumplimiento de determinadas obligaciones de los notarios en el ámbito de la prevención del blanqueo de capitales.

🕮 *Bibliografía.*

– Ley de prevención del blanqueo de capitales y de la financiación del terrorismo. Aplicación a los abogados Ley 10/2010, de 28 de abril. Javier HERREROS.

Artículo 5. Propósito e índole de la relación de negocios.

Los sujetos obligados obtendrán información sobre el propósito e índole prevista de la relación de negocios. En particular, los sujetos obligados recabarán de sus clientes información a fin de conocer la naturaleza de su actividad profesional o empresarial y adoptarán medidas dirigidas a comprobar razonablemente la veracidad de dicha información.

Tales medidas consistirán en el establecimiento y aplicación de procedimientos de verificación de las actividades declaradas por los clientes. Dichos procedimientos tendrán en cuenta el diferente nivel de riesgo y se basarán en la obtención de los clientes de documentos que guarden relación con la actividad declarada o en la obtención de información sobre ella ajena al propio cliente.

Artículo 6. Seguimiento continuo de la relación de negocios.

Los sujetos obligados aplicarán medidas de seguimiento continuo a la relación de negocios, incluido el escrutinio de las operaciones efectuadas a lo largo de dicha relación a fin de garantizar que coincidan con el conocimiento que tenga el sujeto obligado del cliente y de su perfil empresarial y de riesgo, incluido el origen de los fondos y garantizar que los documentos, datos e información de que se disponga estén actualizados.

Artículo 7. Aplicación de las medidas de diligencia debida.

1. Los sujetos obligados aplicarán cada una de las medidas de diligencia debida previstas en los precedentes artículos, pero podrán determinar el grado de aplicación de las medidas establecidas en los artículos 4, 5 y 6 en función del riesgo y dependiendo del tipo de cliente, relación de negocios, producto u operación, recogiéndose estos extremos en la política expresa de admisión de clientes a que se refiere el artículo 26.

Los sujetos obligados deberán estar en condiciones de demostrar a las autoridades competentes que las medidas adoptadas tienen el alcance adecuado en vista del riesgo de blanqueo de capitales o de financiación del terrorismo mediante un previo análisis de riesgo que en todo caso deberá constar por escrito.

En todo caso los sujetos obligados aplicarán las medidas de diligencia debida cuando concurran indicios de blanqueo de capitales o de financiación del terrorismo, con independencia de cualquier excepción, exención o umbral, o cuando existan dudas sobre la veracidad o adecuación de los datos obtenidos con anterioridad.

2. Sin perjuicio de lo dispuesto en el párrafo segundo del artículo 3.1, los sujetos obligados no sólo aplicarán las medidas de diligencia debida previstas en este Capítulo a todos los nuevos clientes sino, asimismo, a los clientes existentes, en función de un análisis del riesgo.

En todo caso, los sujetos obligados aplicarán a los clientes existentes las medidas de diligencia debida cuando se proceda a la contratación de nuevos productos o cuando se produzca una operación significativa por su volumen o complejidad.

Lo dispuesto en este apartado se entenderá sin perjuicio de la responsabilidad exigible por el incumplimiento de obligaciones vigentes con anterioridad a la entrada en vigor de esta Ley.

3. Los sujetos obligados no establecerán relaciones de negocio ni ejecutarán operaciones cuando no puedan aplicar las medidas de diligencia debida previstas en esta Ley. Cuando se aprecie la imposibilidad en el curso de la relación de negocios, los sujetos obligados pondrán fin a la misma, procediendo a realizar el examen especial a que se refiere el artículo 17.

La negativa a establecer relaciones de negocio o a ejecutar operaciones o la terminación de la relación de negocios por imposibilidad de aplicar las medidas de diligencia debida previstas en esta Ley no conllevará, salvo que medie enriquecimiento injusto, ningún tipo de responsabilidad para los sujetos obligados.

4. Los sujetos obligados aplicarán las medidas de diligencia debida establecidas en este Capítulo a los fideicomisos («trusts») u otros instrumentos jurídicos o masas patrimoniales que, no obstante carecer de personalidad jurídica, puedan actuar en el tráfico económico.

5. Los casinos de juego identificarán y comprobarán mediante documentos fehacientes la identidad de cuantas personas pretendan acceder al establecimiento. La identidad de tales personas será registrada, sin perjuicio del cumplimiento de lo dispuesto en el artículo 25.

Asimismo, los casinos de juego identificarán a cuantas personas pretendan realizar las siguientes operaciones:

a) La entrega a los clientes de cheques como consecuencia de operaciones de cambio de fichas.

b) Las transferencias de fondos realizadas por los casinos a petición de los clientes.

c) La expedición por los casinos de certificaciones acreditativas de ganancias obtenidas por los jugadores.

d) La compra o venta de fichas de juego por un valor igual o superior a 2.000 euros.

La aplicación por los casinos de juego de lo establecido en este apartado permitirá entender cumplidas las medidas de diligencia debida exigidas en la presente Ley.

⇒ Orden EHA/2619/2006, de 28 de julio, por la que se desarrollan determinadas obligaciones de prevención del blanqueo de capitales de los sujetos obligados que realicen actividad de cambio de moneda o gestión de transferencias con el exterior.

📖 *Bibliografía.*

– Marco procesal del secreto profesional en la entrada y registro de despachos de abogados. Pablo Azaustre Ruiz.

Artículo 8. Aplicación por terceros de las medidas de diligencia debida.

1. Los sujetos obligados podrán recurrir a terceros sometidos a la presente Ley para la aplicación de las medidas de diligencia debida previstas en esta Sección, con excepción del seguimiento continuo de la relación de negocios.

No obstante, los sujetos obligados mantendrán la plena responsabilidad respecto de la relación

de negocios u operación, aun cuando el incumplimiento sea imputable al tercero, sin perjuicio, en su caso, de la responsabilidad de éste.

2. Los sujetos obligados podrán recurrir a terceros sometidos a la legislación de prevención del blanqueo de capitales y de la financiación del terrorismo de otros Estados miembros de la Unión Europea o de países terceros equivalentes, aun cuando los documentos o datos exigidos en aquéllos sean distintos de los previstos en la presente Ley.

Queda prohibido el recurso a terceros domiciliados en países terceros no calificados como equivalentes o respecto de los que la Comisión Europea adopte la decisión a que se refiere la Disposición adicional de esta Ley.

3. El recurso a terceros para la aplicación de las medidas de diligencia debida exigirá la previa conclusión de un acuerdo escrito entre el sujeto obligado y el tercero, en el que se formalicen las respectivas obligaciones.

Los terceros pondrán a inmediata disposición del sujeto obligado la información obtenida en aplicación de las medidas de diligencia debida. Asimismo, los terceros remitirán al sujeto obligado, a instancias de éste, copia de la documentación pertinente con arreglo a esta sección.

4. Lo dispuesto en el presente artículo no será de aplicación a las relaciones de externalización o agencia cuando, en virtud de un acuerdo contractual, el proveedor de servicios de externalización o agente deba ser considerado como parte del sujeto obligado.

Los sujetos obligados, sin perjuicio de mantener la plena responsabilidad respecto del cliente, podrán aceptar las medidas de diligencia debida practicadas por sus filiales o sucursales domiciliadas en España o en terceros países.

Bibliografía.

– Ley de prevención del blanqueo de capitales y de la financiación del terrorismo. Aplicación a los abogados Ley 10/2010, de 28 de abril. Javier HERREROS.

Sección 2ª Medidas simplificadas de diligencia debida

Artículo 9. Medidas simplificadas de diligencia debida respecto de clientes.

1. Sin perjuicio de lo dispuesto en el párrafo tercero del artículo 7.1, los sujetos obligados quedan autorizados a no aplicar las medidas de diligencia debida previstas en los artículos 3.2, 4, 5 y 6 respecto de los siguientes clientes:

a) Las entidades de derecho público de los Estados miembros de la Unión Europea o de países terceros equivalentes.

b) Las entidades financieras domiciliadas en la Unión Europea o en países terceros equivalentes que sean objeto de supervisión para garantizar el cumplimiento de las medidas de diligencia debida.

c) Las sociedades con cotización en bolsa cuyos valores se admitan a negociación en un mercado regulado de la Unión Europea o de países terceros equivalentes.

Queda prohibida la aplicación de medidas simplificadas de diligencia debida en el caso de países terceros no calificados como equivalentes o respecto de los que la Comisión Europea adopte la decisión a que se refiere la Disposición adicional de esta Ley.

Mediante orden del Ministro de Economía y Hacienda podrá excluirse la aplicación de medidas simplificadas de diligencia debida respecto de determinados clientes.

2. Reglamentariamente podrá autorizarse la aplicación de medidas simplificadas de diligencia debida respecto de otros clientes que comporten un riesgo escaso de blanqueo de capitales o de financiación del terrorismo.

3. Los sujetos obligados deberán reunir en todo caso la información suficiente para determinar si el cliente puede acogerse a una de las excepciones previstas en este artículo.

Artículo 10. Medidas simplificadas de diligencia debida respecto de productos u operaciones.

1. Sin perjuicio de lo dispuesto en el párrafo tercero del artículo 7.1, los sujetos obligados quedan autorizados a no aplicar las medidas de diligencia debida previstas en los artículos 3.2, 4, 5 y 6 respecto de los siguientes productos u operaciones:

a) Las pólizas de seguro de vida cuya prima anual no exceda de 1.000 euros o cuya prima única no exceda de 2.500 euros, salvo que se aprecie fraccionamiento de la operación.

b) Los instrumentos de previsión social complementaria enumerados en el artículo 51 de la Ley 35/2006, de 28 de noviembre, del Impuesto sobre la Renta de las Personas Físicas y de modificación parcial de los Impuestos sobre Sociedades, sobre la Renta de No Residentes y sobre el Patrimonio,

siempre y cuando la liquidez se encuentre limitada a los supuestos contemplados en la normativa de planes y fondos de pensiones y no puedan servir de garantía para un préstamo.

c) Los seguros colectivos que instrumenten compromisos por pensiones a que se refiere la Disposición adicional primera del Texto Refundido de la Ley de Regulación de los Planes y Fondos de Pensiones, aprobado por Real Decreto Legislativo 1/2002, de 29 de noviembre, siempre que cumplan los siguientes requisitos:

1º Que instrumenten compromisos por pensiones que tengan su origen en un convenio colectivo o en un expediente de regulación de empleo aprobado por la autoridad laboral correspondiente.

2º Que no admitan el pago de primas por parte del trabajador asegurado que, sumadas a las abonadas por el empresario tomador del seguro, supongan un importe superior a los límites establecidos por el artículo 52.1.b) de la Ley 35/2006, de 28 de noviembre, del Impuesto sobre la Renta de las Personas Físicas, para los instrumentos de previsión social complementaria enumerados en su artículo 51.

3º Que no puedan servir de garantía para un préstamo y no contemplen otros supuestos de rescate distintos a los excepcionales de liquidez recogidos en la normativa de planes de pensiones o a los recogidos en el artículo 29 del Real Decreto 1588/1999, de 15 de octubre, por el que se aprueba el Reglamento sobre la instrumentación de los compromisos por pensiones de las empresas con los trabajadores y beneficiarios.

d) El dinero electrónico, en los términos que se determinen reglamentariamente.

2. Los sujetos obligados a que se refiere el artículo 2.1.b) quedan autorizados a no aplicar las medidas de diligencia debida previstas en el artículo 6 respecto de las primas de seguros de vida que se abonen mediante transferencia, domiciliación bancaria o cheque nominativo de una entidad de crédito domiciliada en España, en la Unión Europea o en países terceros equivalentes. Esta previsión se entenderá sin perjuicio de la aplicación de las medidas de diligencia debida con carácter previo al establecimiento de la relación de negocios o al pago de la prestación derivada del contrato o al ejercicio de los derechos de rescate, anticipo o pignoración conferidos por la póliza.

3. Reglamentariamente podrá autorizarse la aplicación de medidas simplificadas de diligencia debida respecto de otros productos u operaciones que comporten un riesgo escaso de blanqueo de capitales o de financiación del terrorismo.

Asimismo, reglamentariamente podrá autorizarse la no aplicación de todas o algunas de las medidas de diligencia debida en relación con aquellas operaciones que no excedan un umbral cuantitativo, bien singular, bien acumulado por períodos temporales, que, con carácter general, no superará los 1.000 euros.

En particular, podrá autorizarse la aplicación de medidas simplificadas de diligencia debida, en los términos que reglamentariamente se determinen, en las pólizas del ramo de vida que garanticen exclusivamente el riesgo de fallecimiento, incluidas las que contemplen además garantías complementarias de indemnización pecuniarias por invalidez permanente o parcial, total o absoluta o incapacidad temporal.

4. Los sujetos obligados deberán reunir en todo caso la información suficiente para determinar si resultan aplicables las excepciones previstas en este artículo.

Sección 3ª Medidas reforzadas de diligencia debida

Artículo 11. Medidas reforzadas de diligencia debida.

Los sujetos obligados aplicarán, además de las medidas normales de diligencia debida, medidas reforzadas en los supuestos previstos en la presente Sección, y en cualesquiera otros que, por presentar un alto riesgo de blanqueo de capitales o de financiación del terrorismo, se determinen reglamentariamente.

Asimismo, los sujetos obligados, aplicarán, en función de un análisis del riesgo, medidas reforzadas de diligencia debida en aquellas situaciones que por su propia naturaleza puedan presentar un riesgo más elevado de blanqueo de capitales o de financiación del terrorismo. En todo caso tendrán esta consideración la actividad de banca privada, los servicios de envío de dinero y las operaciones de cambio de moneda extranjera.

Reglamentariamente podrán concretarse las medidas reforzadas de diligencia debida exigibles en las áreas de negocio o actividades que presenten un riesgo más elevado de blanqueo de capitales o de financiación del terrorismo.

Artículo 12. Relaciones de negocio y operaciones no presenciales.

1. Los sujetos obligados podrán establecer relaciones de negocio o ejecutar operaciones a través de medios telefónicos, electrónicos o telemáticos con clientes que no se encuentren físicamente presentes, siempre que concurra alguna de las siguientes circunstancias:

a) La identidad del cliente quede acreditada de conformidad con lo dispuesto en la normativa aplicable sobre firma electrónica.

b) El primer ingreso proceda de una cuenta a nombre del mismo cliente abierta en una entidad domiciliada en España, en la Unión Europea o en países terceros equivalentes.

c) Se verifiquen los requisitos que se determinen reglamentariamente.

En todo caso, en el plazo de un mes desde el establecimiento de la relación de negocio, los sujetos obligados deberán obtener de estos clientes una copia de los documentos necesarios para practicar la diligencia debida.

Cuando se aprecien discrepancias entre los datos facilitados por el cliente y otra información accesible o en poder del sujeto obligado, será preceptivo proceder a la identificación presencial.

Los sujetos obligados adoptarán medidas adicionales de diligencia debida cuando en el curso de la relación de negocio aprecien riesgos superiores al riesgo promedio.

2. Los sujetos obligados establecerán políticas y procedimientos para afrontar los riesgos específicos asociados con las relaciones de negocio y operaciones no presenciales.

Artículo 13. Corresponsalía bancaria transfronteriza.

1. Con respecto a las relaciones de corresponsalía bancaria transfronteriza con entidades clientes de terceros países, las entidades de crédito deberán aplicar las siguientes medidas:

a) Reunir sobre la entidad cliente información suficiente para comprender la naturaleza de sus actividades y determinar, a partir de información de dominio público, su reputación y la calidad de su supervisión.

b) Evaluar los controles contra el blanqueo de capitales y la financiación del terrorismo de que disponga la entidad cliente.

c) Obtener autorización del inmediato nivel directivo, como mínimo, antes de establecer nuevas relaciones de corresponsalía bancaria.

d) Documentar las responsabilidades respectivas de cada entidad.

2. Las entidades de crédito no establecerán o mantendrán relaciones de corresponsalía con bancos pantalla. Asimismo, las entidades de crédito adoptarán medidas adecuadas para asegurar que no entablan o mantienen relaciones de corresponsalía con un banco del que se conoce que permite el uso de sus cuentas por bancos pantalla.

A estos efectos se entenderá por banco pantalla la entidad de crédito, o entidad que desarrolle una actividad similar, constituida en un país en el que no tenga una presencia física que permita ejercer una verdadera gestión y dirección y que no sea filial de un grupo financiero regulado.

3. Las entidades de crédito sujetas a la presente Ley no establecerán o mantendrán relaciones de corresponsalía que, directamente o través de una subcuenta, permitan ejecutar operaciones a los clientes de la entidad de crédito representada.

4. Las disposiciones del presente artículo serán asimismo aplicables a las entidades de pago.

Artículo 14. Personas con responsabilidad pública.

1. Los sujetos obligados aplicarán medidas reforzadas de diligencia debida en las relaciones de negocio u operaciones de personas con responsabilidad pública.

Se considerarán personas con responsabilidad pública aquellas personas físicas que desempeñen o hayan desempeñado funciones públicas importantes en otros Estados miembros de la Unión Europea o en terceros países, así como sus familiares más próximos y personas reconocidas como allegados.

A estos efectos se entenderá:

a) Por personas físicas que desempeñen o hayan desempeñado funciones públicas importantes: los jefes de Estado, jefes de Gobierno, ministros, secretarios de Estado o subsecretarios; los parlamentarios; los magistrados de tribunales supremos, tribunales constitucionales u otras altas instancias judiciales cuyas decisiones no admitan normalmente recurso, salvo en circunstancias excepcionales, con inclusión de los miembros equivalentes del Ministerio Fiscal; los miembros de tribunales de cuentas o de consejos de bancos centrales; los embajadores y encargados de negocios; el alto perso-

nal militar de las Fuerzas Armadas; y los miembros de los órganos de administración, de gestión o de supervisión de empresas de titularidad pública.

Estas categorías comprenderán, en su caso, cargos desempeñados a escala comunitaria e internacional. Ninguna de estas categorías incluirá empleados públicos de niveles intermedios o inferiores.

Sin perjuicio de la aplicación, basándose en un análisis del riesgo, de medidas reforzadas de diligencia debida, cuando una persona haya dejado de desempeñar una función pública importante durante al menos dos años, no será obligatoria su consideración como persona con responsabilidad pública.

b) Por familiares más próximos: el cónyuge o la persona a quien se halle ligado de forma estable por análoga relación de afectividad, así como los padres e hijos, y los cónyuges o personas ligadas a los hijos de forma estable por análoga relación de afectividad.

c) Por personas reconocidas como allegados: toda persona física de la que sea notorio que ostente la titularidad o el control de un instrumento o persona jurídicos conjuntamente con alguna de las personas mencionadas en la letra a), o mantenga otro tipo de relaciones empresariales estrechas con las mismas, u ostente la titularidad o el control de una persona o instrumento jurídicos que notoriamente se haya constituido en beneficio de las mismas.

2. Además de las medidas normales de diligencia debida, en las relaciones de negocio u operaciones de personas con responsabilidad pública los sujetos obligados deberán:

a) Aplicar procedimientos adecuados en función del riesgo a fin de determinar si el interviniente o el titular real es una persona con responsabilidad pública. Dichos procedimientos se incluirán en la política expresa de admisión de clientes a que se refiere el artículo 26.1.

b) Obtener la autorización del inmediato nivel directivo, como mínimo, para establecer relaciones de negocios con personas con responsabilidad pública.

c) Adoptar medidas adecuadas a fin de determinar el origen del patrimonio y de los fondos con los que se llevará a cabo la relación de negocios u operación.

d) Llevar a cabo un seguimiento reforzado y permanente de la relación de negocios.

Reglamentariamente podrá excepcionarse para determinadas categorías de sujetos obligados la aplicación de todas o algunas de las medidas previstas en las letras anteriores.

3. Cuando, por concurrir las circunstancias previstas en el artículo 17, proceda el examen especial, los sujetos obligados adoptarán las medidas adecuadas para apreciar la eventual participación en el hecho u operación de quien ostente o haya ostentado durante los dos años anteriores la condición de cargo público representativo o alto cargo de las Administraciones Públicas españolas, o de sus familiares más próximos y personas reconocidas como allegados.

Artículo 15. Tratamiento de datos de personas con responsabilidad pública.

1. A fin de dar cumplimiento a las medidas establecidas en el artículo anterior, los sujetos obligados podrán proceder a la creación de ficheros donde se contengan los datos identificativos de las personas con responsabilidad pública, aun cuando no mantuvieran con las mismas una relación de negocios.

A tal efecto los sujetos obligados podrán recabar la información disponible acerca de las personas con responsabilidad pública sin contar con el consentimiento del interesado, aun cuando dicha información no se encuentre disponible en fuentes accesibles al público.

Los datos contenidos en los ficheros creados por los sujetos obligados únicamente podrán ser utilizados para el cumplimiento de las medidas reforzadas de diligencia debida previstas en esta Ley.

2. Será igualmente posible la creación por terceros distintos de los sujetos obligados de ficheros en los que se incluyan los datos identificativos de quienes tengan la condición de personas con responsabilidad pública con la exclusiva finalidad de colaborar con los sujetos obligados en el cumplimiento de las medidas reforzadas de diligencia debida.

Quienes procedan a la creación de estos ficheros no podrán emplear los datos para ninguna otra finalidad distinta de la señalada en el párrafo anterior.

3. El tratamiento y cesión de los datos a los que se refieren los dos apartados anteriores quedará sujeto a lo dispuesto en la Ley Orgánica 15/1999, de 13 de diciembre, de Protección de Datos de Carácter Personal y su normativa de desarrollo.

No obstante, no será preciso informar a los afectados acerca de la inclusión de sus datos en los ficheros a los que se refiere este artículo.

4. Los sujetos obligados y los terceros a que se refiere el apartado 2 deberán establecer procedi-

mientos que permitan la actualización continua de los datos contenidos en los ficheros relativos a las personas con responsabilidad pública.

En todo caso deberán implantarse sobre el fichero las medidas de seguridad de nivel alto previstas en la normativa de protección de datos de carácter personal.

Artículo 16. Productos u operaciones propicias al anonimato y nuevos desarrollos tecnológicos.

Los sujetos obligados prestarán especial atención a todo riesgo de blanqueo de capitales o de financiación del terrorismo que pueda derivarse de productos u operaciones propicias al anonimato, o de nuevos desarrollos tecnológicos, y tomarán medidas adecuadas a fin de impedir su uso para fines de blanqueo de capitales o de financiación del terrorismo.

En tales casos, los sujetos obligados efectuarán un análisis específico de los posibles riesgos en relación con el blanqueo de capitales o la financiación del terrorismo, que deberá documentarse y estar a disposición de las autoridades competentes.

CAPÍTULO III

De las obligaciones de información

⇒ Ley Orgánica 15/1999, de 13 de diciembre, regula la protección de datos de carácter personal. Vid. parágrafo 27.2.
Grupo de Trabajo del artículo 29 del Dictamen 14/2011.
Artículo 3 Ley 19/2003, de 4 de julio. Vid. parágrafo 28.5.
Artículos 3-9 Real Decreto 925/1995, de 9 de junio. Vid. parágrafo 28.6.

Artículo 17. Examen especial.

Los sujetos obligados examinarán con especial atención cualquier hecho u operación, con independencia de su cuantía, que, por su naturaleza, pueda estar relacionado con el blanqueo de capitales o la financiación del terrorismo, reseñando por escrito los resultados del examen. En particular, los sujetos obligados examinarán con especial atención toda operación o pauta de comportamiento compleja, inusual o sin un propósito económico o lícito aparente, o que presente indicios de simulación o fraude.

Al establecer las medidas de control interno a que se refiere el artículo 26, los sujetos obligados concretarán el modo en que se dará cumplimiento a este deber de examen especial, que incluirá la elaboración y difusión entre sus directivos, empleados y agentes de una relación de operaciones susceptibles de estar relacionadas con el blanqueo de capitales o la financiación del terrorismo, la periódica revisión de tal relación y la utilización de aplicaciones informáticas apropiadas, teniendo en cuenta el tipo de operaciones, sector de negocio, ámbito geográfico y volumen de la información.

Reglamentariamente, podrán determinarse operaciones que serán en todo caso objeto de examen especial por los sujetos obligados.

Artículo 18. Comunicación por indicio.

1. Los sujetos obligados comunicarán, por iniciativa propia, al Servicio Ejecutivo de la Comisión de Prevención del Blanqueo de Capitales e Infracciones Monetarias (en adelante, el Servicio Ejecutivo de la Comisión) cualquier hecho u operación, incluso la mera tentativa, respecto al que, tras el examen especial a que se refiere el artículo precedente, exista indicio o certeza de que está relacionado con el blanqueo de capitales o la financiación del terrorismo.

En particular, se comunicarán al Servicio Ejecutivo de la Comisión las operaciones que, en relación con las actividades señaladas en el artículo 1, muestren una falta de correspondencia ostensible con la naturaleza, volumen de actividad o antecedentes operativos de los clientes, siempre que en el examen especial previsto en el artículo precedente no se aprecie justificación económica, profesional o de negocio para la realización de las operaciones.

2. Las comunicaciones a que se refiere el apartado precedente se efectuarán sin dilación de conformidad con los procedimientos correspondientes según el artículo 26 y contendrán, en todo caso, la siguiente información:

a) Relación e identificación de las personas físicas o jurídicas que participan en la operación y concepto de su participación en ella.

b) Actividad conocida de las personas físicas o jurídicas que participan en la operación y correspondencia entre la actividad y la operación.

c) Relación de operaciones vinculadas y fechas a que se refieren con indicación de su naturaleza, moneda en que se realizan, cuantía, lugar o lugares de ejecución, finalidad e instrumentos de pago o cobro utilizados.

d) Gestiones realizadas por el sujeto obligado comunicante para investigar la operación comunicada.

e) Exposición de las circunstancias de toda índole de las que pueda inferirse el indicio o certeza de relación con el blanqueo de capitales o con la financiación del terrorismo o que pongan de manifiesto la falta de justificación económica, profesional o de negocio para la realización de la operación.

f) Cualesquiera otros datos relevantes para la prevención del blanqueo de capitales o la financiación del terrorismo que se determinen reglamentariamente.

En todo caso, la comunicación al Servicio Ejecutivo de la Comisión vendrá precedida de un proceso estructurado de examen especial de la operación de conformidad con lo establecido en el artículo 17. En los casos en que el Servicio Ejecutivo de la Comisión estime que el examen especial realizado resulta insuficiente, devolverá la comunicación al sujeto obligado a efectos de que por éste se profundice en el examen de la operación, en la que se expresarán sucintamente los motivos de la devolución y el contenido a examinar.

En el caso de operaciones meramente intentadas, el sujeto obligado registrará la operación como no ejecutada, comunicando al Servicio Ejecutivo de la Comisión la información que se haya podido obtener.

3. La comunicación por indicio se efectuará por los sujetos obligados en el soporte y con el formato que determine el Servicio Ejecutivo de la Comisión.

4. Los directivos o empleados de los sujetos obligados podrán comunicar directamente al Servicio Ejecutivo de la Comisión las operaciones de que conocieran y respecto de las cuales estimen que concurren indicios o certeza de estar relacionadas con el blanqueo de capitales o con la financiación del terrorismo, en los casos en que, habiendo sido puestas de manifiesto internamente, el sujeto obligado no hubiese informado al directivo o empleado comunicante del curso dado a su comunicación.

Bibliografía.

– Marco procesal del secreto profesional en la entrada y registro de despachos de abogados. Pablo Azaustre Ruiz.

Artículo 19. Abstención de ejecución.

1. Los sujetos obligados se abstendrán de ejecutar cualquier operación de las señaladas en el artículo precedente.

No obstante, cuando dicha abstención no sea posible o pueda dificultar la investigación, los sujetos obligados podrán ejecutar la operación, efectuando inmediatamente una comunicación de conformidad con lo establecido en el artículo 18. La comunicación al Servicio Ejecutivo de la Comisión expondrá, además de la información a que se refiere el artículo 18.2, los motivos que justificaron la ejecución de la operación.

2. A efectos de esta Ley se entenderá por justa causa que motive la negativa a la autorización del notario o su deber de abstención la presencia en la operación bien de varios indicadores de riesgo de los señalados por el órgano centralizado de prevención o bien de indicio manifiesto de simulación o fraude de ley. Para ello, y sin perjuicio de lo dispuesto en el artículo 24, el notario recabará del cliente los datos precisos para valorar la concurrencia de tales indicadores o circunstancias en la operación.

Respecto de los registradores, la obligación de abstención a que se refiere este artículo en ningún caso impedirá la inscripción del acto o negocio jurídico en los registros de la propiedad, mercantil o de bienes muebles.

Jurisprudencia.

– DGRN Resolución núm. 3484 de 26 enero 2012.

Bibliografía.

– La receptación y el blanqueo de capitales. Carlos Suárez-Mira Rodríguez, Ángel Judel Prieto y José Ramón Piñol Rodríguez.

Artículo 20. Comunicación sistemática.

1. En todo caso los sujetos obligados comunicarán al Servicio Ejecutivo de la Comisión con la periodicidad que se determine las operaciones que se establezcan reglamentariamente.

Sin perjuicio de ello, Cuando las operaciones sujetas a comunicación sistemática presenten indicios o certeza de estar relacionadas con el blanqueo de capitales o la financiación del terrorismo, se estará a lo dispuesto en los artículos 17, 18 y 19.

Reglamentariamente podrá exceptuarse de la obligación de comunicación sistemática de operaciones a determinadas categorías de sujetos obligados.

De no existir operaciones susceptibles de comunicación los sujetos obligados comunicarán esta circunstancia al Servicio Ejecutivo de la Comisión con la periodicidad que se determine reglamentariamente.

2. La comunicación sistemática de operaciones se efectuará por los sujetos obligados en el soporte y con el formato que determine el Servicio Ejecutivo de la Comisión.

Artículo 21. Colaboración con la Comisión de Prevención del Blanqueo de Capitales e Infracciones Monetarias y con sus órganos de apoyo.

1. Los sujetos obligados facilitarán la documentación e información que la Comisión de Prevención del Blanqueo de Capitales e Infracciones Monetarias o sus órganos de apoyo les requieran para el ejercicio de sus competencias.

Los requerimientos precisarán la documentación que haya de ser aportada o los extremos que hayan de ser informados e indicarán expresamente el plazo en que deban ser atendidos. Transcurrido el plazo para la remisión de la documentación o información requerida sin que ésta haya sido aportada o cuando se aporte de forma incompleta por omisión de datos que impidan examinar la situación en debida forma, se entenderá incumplida la obligación establecida en el presente artículo.

2. Los sujetos obligados establecerán, en el marco de las medidas de control interno a que se refiere el artículo 26, sistemas que les permitan responder de forma completa y diligente a las solicitudes de información que les curse la Comisión de Prevención del Blanqueo de Capitales e Infracciones Monetarias, sus órganos de apoyo u otras autoridades legalmente competentes sobre si mantienen o han mantenido a lo largo de los diez años anteriores relaciones de negocios con determinadas personas físicas o jurídicas y sobre la naturaleza de dichas relaciones.

🕮 *Bibliografía.*

– Marco procesal del secreto profesional en la entrada y registro de despachos de abogados. Pablo Azaustre Ruiz.

– La receptación y el blanqueo de capitales. Carlos Suárez-Mira Rodríguez, Ángel Judel Prieto y José Ramón Piñol Rodríguez.

Artículo 22. No sujeción.

Los abogados no estarán sometidos a las obligaciones establecidas en los artículos 7.3, 18 y 21 con respecto a la información que reciban de uno de sus clientes u obtengan sobre él al determinar la posición jurídica en favor de su cliente o desempeñar su misión de defender a dicho cliente en procesos judiciales o en relación con ellos, incluido el asesoramiento sobre la incoación o la forma de evitar un proceso, independientemente de si han recibido u obtenido dicha información antes, durante o después de tales procesos.

Sin perjuicio de lo establecido en la presente Ley, los abogados guardarán el deber de secreto profesional de conformidad con la legislación vigente.

⇒ Artículo 305 y siguientes del Código Penal y por delito de blanqueo –artículo 301–.
Artículo 542 de la Ley Orgánica del Poder Judicial.

🕮 *Bibliografía.*

– Marco procesal del secreto profesional en la entrada y registro de despachos de abogados. Pablo Azaustre Ruiz.

– Ley de prevención del blanqueo de capitales y de la financiación del terrorismo. Aplicación a los abogados Ley 10/2010, de 28 de abril. Javier Herreros.

Artículo 23. Exención de responsabilidad.

La comunicación de buena fe de información a las autoridades competentes con arreglo a la presente Ley por los sujetos obligados o, excepcionalmente, por sus directivos o empleados, no constituirá violación de las restricciones sobre divulgación de información impuestas por vía contractual o por cualquier disposición legal, reglamentaria o administrativa, y no implicará para los sujetos obligados, sus directivos o empleados ningún tipo de responsabilidad.

🕮 *Bibliografía.*

– Ley de prevención del blanqueo de capitales y de la financiación del terrorismo. Aplicación a los abogados Ley 10/2010, de 28 de abril. Javier Herreros.

Artículo 24. Prohibición de revelación.

1. Los sujetos obligados y sus directivos o empleados no revelarán al cliente ni a terceros que se ha comunicado información al Servicio Ejecutivo de la Comisión, o que se está examinando o puede examinarse alguna operación por si pudiera estar relacionada con el blanqueo de capitales o con la financiación del terrorismo.

Esta prohibición no incluirá la revelación a las autoridades competentes, incluidos los órganos centralizados de prevención, o la revelación por motivos policiales en el marco de una investigación penal.

2. La prohibición establecida en el apartado precedente no impedirá:

a) La comunicación de información entre entidades financieras pertenecientes al mismo grupo. A estos efectos, se estará a la definición de grupo establecida en el artículo 42 del Código de Comercio.

b) La comunicación de información entre los sujetos obligados a que se refieren los párrafos m) y ñ) del artículo 2.1, cuando ejerzan sus actividades profesionales, ya sea como empleados o de otro modo, dentro de la misma entidad jurídica o en una red. Se entenderá por red, a estos efectos, la estructura más amplia a la que pertenece la persona y que comparte una propiedad, gestión o supervisión de cumplimiento comunes.

c) La comunicación de información, referida a un mismo cliente y a una misma operación en la que intervengan dos o más entidades o personas, entre entidades financieras o entre los sujetos obligados a que se refieren los párrafos m) y ñ) del artículo 2.1, siempre que pertenezcan a la misma categoría profesional y estén sujetos a obligaciones equivalentes en lo relativo al secreto profesional y a la protección de datos personales. La información intercambiada se utilizará exclusivamente a efectos de la prevención del blanqueo de capitales y de la financiación del terrorismo.

Las excepciones establecidas en las letras anteriores también serán aplicables a la comunicación de información entre personas o entidades domiciliadas en la Unión Europea o en países terceros equivalentes.

Queda prohibida la comunicación de información con personas o entidades domiciliadas en países terceros no calificados como equivalentes o respecto de los que la Comisión Europea adopte la decisión a que se refiere la Disposición adicional de esta Ley.

3. Cuando los sujetos obligados a que se refieren las letras m) y ñ) del artículo 2.1 intenten disuadir a un cliente de una actividad ilegal, ello no constituirá revelación a efectos de lo dispuesto en el apartado primero.

📖 *Bibliografía.*

– La receptación y el blanqueo de capitales. Carlos Suárez-Mira Rodríguez, Ángel Judel Prieto, y José Ramón Piñol Rodríguez.

Artículo 25. Conservación de documentos.

1. Los sujetos obligados conservarán durante un período mínimo de diez años la documentación en que se formalice el cumplimiento de las obligaciones establecidas en la presente Ley.

En particular, los sujetos obligados conservarán para su uso en toda investigación o análisis, en materia de posibles casos de blanqueo de capitales o de financiación del terrorismo, por parte del Servicio Ejecutivo de la Comisión o de cualquier otra autoridad legalmente competente:

a) Copia de los documentos exigibles en aplicación de las medidas de diligencia debida, durante un período mínimo de diez años desde la terminación de la relación de negocios o la ejecución de la operación.

b) Original o copia con fuerza probatoria de los documentos o registros que acrediten adecuadamente las operaciones, los intervinientes en las mismas y las relaciones de negocio, durante un período mínimo de diez años desde la ejecución de la operación o la terminación de la relación de negocios.

2. Los sujetos obligados, con las excepciones que se determinen reglamentariamente, almacenarán las copias de los documentos de identificación a que se refiere el artículo 3.2 en soportes ópticos, magnéticos o electrónicos que garanticen su integridad, la correcta lectura de los datos, la imposibilidad de manipulación y su adecuada conservación y localización.

En todo caso, el sistema de archivo de los sujetos obligados deberá asegurar la adecuada gestión y disponibilidad de la documentación, tanto a efectos de control interno, como de atención en tiempo y forma a los requerimientos de las autoridades.

📖 *Bibliografía.*

– La receptación y el blanqueo de capitales. Carlos Suárez-Mira Rodríguez, Ángel Judel Prieto, José Ramón Piñol Rodríguez.

CAPÍTULO IV

Del control interno

⇒ Orden EHA/2444/2007, de 31 de julio, por la que se desarrolla el Reglamento de la Ley 19/1993, de 28 de diciembre, sobre determinadas medidas de prevención del blanqueo de capitales, aprobado por Real Decreto 925/1995, de 9 de junio, en relación con el informe externo sobre los procedimientos y órganos de control interno y comunicación establecidos para prevenir el blanqueo de capitales.
Artículo 12 Real Decreto 925/1995, de 9 de junio. Vid. parágrafo 28.6.

Artículo 26. Medidas de control interno.

1. Los sujetos obligados, con las excepciones que se determinen reglamentariamente, aprobarán por escrito y aplicarán políticas y procedimientos adecuados en materia de diligencia debida, información, conservación de documentos, control interno, evaluación y gestión de riesgos, garantía del cumplimiento de las disposiciones pertinentes y comunicación, con objeto de prevenir e impedir operaciones relacionadas con el blanqueo de capitales o la financiación del terrorismo. Dichas políticas y procedimientos serán comunicados a las sucursales y filiales con participación mayoritaria situadas en terceros países.

Los sujetos obligados, con las excepciones que se determinen reglamentariamente, aprobarán por escrito y aplicarán una política expresa de admisión de clientes. Dicha política incluirá una descripción de aquellos tipos de clientes que podrían presentar un riesgo superior al riesgo promedio en función de los factores que determine el sujeto obligado de acuerdo con los estándares internacionales aplicables en cada caso. La política de admisión de clientes será gradual, adoptándose precauciones reforzadas respecto de aquellos clientes que presenten un riesgo superior al riesgo promedio.

Cuando exista un órgano centralizado de prevención de las profesiones colegiadas sujetas a la presente Ley, corresponderá al mismo la aprobación por escrito de la política expresa de admisión de clientes.

2. Los sujetos obligados designarán como representante ante el Servicio Ejecutivo de la Comisión a una persona que ejerza cargo de administración o dirección de la sociedad. En el caso de empresarios o profesionales individuales será representante ante el Servicio Ejecutivo de la Comisión el titular de la actividad. Con las excepciones que se determinen reglamentariamente, la propuesta de nombramiento del representante, acompañada de una descripción detallada de su trayectoria profesional, será comunicada al Servicio Ejecutivo de la Comisión que, de forma razonada, podrá formular reparos u observaciones. El representante ante el Servicio Ejecutivo de la Comisión será responsable del cumplimiento de las obligaciones de información establecidas en la presente Ley, para lo que tendrá acceso sin limitación alguna a cualquier información obrante en el sujeto obligado.

Los sujetos obligados establecerán un órgano adecuado de control interno responsable de la aplicación de las políticas y procedimientos a que se refiere el apartado 1. El órgano de control interno, que contará, en su caso, con representación de las distintas áreas de negocio del sujeto obligado, se reunirá, levantando acta expresa de los acuerdos adoptados, con la periodicidad que se determine en el procedimiento de control interno. Reglamentariamente se podrán determinar las categorías de sujetos obligados para las que no resulte preceptiva la constitución de un órgano de control interno, siendo las funciones de éste ejercidas en tales supuestos por el representante ante el Servicio Ejecutivo de la Comisión.

Para el ejercicio de sus funciones el representante ante el Servicio Ejecutivo de la Comisión y el órgano de control interno deberán contar con los recursos materiales, humanos y técnicos necesarios. Reglamentariamente se determinará para determinadas categorías de sujetos obligados la exigencia de constitución de unidades técnicas para el tratamiento y análisis de la información.

Los órganos de prevención del blanqueo de capitales y la financiación del terrorismo operarán, en todo caso, con separación funcional del departamento o unidad de auditoría interna del sujeto obligado.

3. Los sujetos obligados, con las excepciones que se determinen reglamentariamente, deberán aprobar un manual adecuado de prevención del blanqueo de capitales y de la financiación del terrorismo, que se mantendrá actualizado, con información completa sobre las medidas de control interno a que se refieren los apartados anteriores. Para el ejercicio de su función de supervisión e inspección, el manual estará a disposición del Servicio Ejecutivo de la Comisión, que podrá proponer al Comité Permanente de la Comisión de Prevención del Blanqueo de Capitales e Infracciones Monetarias la formulación de requerimientos instando a los sujetos obligados a adoptar las medidas correctoras oportunas.

Los sujetos obligados podrán remitir voluntariamente su manual al Servicio Ejecutivo de la Comisión, a efectos de que por éste se determine la adecuación de las medidas de control interno establecidas, o que se propongan establecer. La conformidad del manual con las recomendaciones

formuladas por el Servicio Ejecutivo de la Comisión permitirá entender cumplida la obligación establecida en el presente apartado.

4. Las medidas de control interno previstas en este artículo podrán establecerse a nivel de grupo, de acuerdo con la definición recogida en el artículo 24.2.a), siempre que dicha decisión se comunique al Servicio Ejecutivo de la Comisión, con especificación de los sujetos obligados comprendidos dentro de la estructura del grupo.

Bibliografía.

– La receptación y el blanqueo de capitales. Carlos SUÁREZ-MIRA RODRÍGUEZ, Ángel JUDEL PRIETO, José Ramón PIÑOL RODRÍGUEZ.

Artículo 27. Órganos centralizados de prevención.

1. Mediante Orden del Ministro de Economía y Hacienda podrá acordarse la constitución de órganos centralizados de prevención de las profesiones colegiadas sujetas a la presente Ley.

Los órganos centralizados de prevención tendrán por función la intensificación y canalización de la colaboración de las profesiones colegiadas con las autoridades judiciales, policiales y administrativas responsables de la prevención y represión del blanqueo de capitales y de la financiación del terrorismo, sin perjuicio de la responsabilidad directa de los profesionales incorporados como sujetos obligados. El representante del órgano centralizado de prevención tendrá la condición de representante de los profesionales incorporados a efectos de lo dispuesto en el artículo 26.2.

2. Los órganos centralizados de prevención examinarán, por propia iniciativa o a petición de los profesionales incorporados, las operaciones a que se refiere el artículo 17, comunicándolas al Servicio Ejecutivo de la Comisión cuando concurran las circunstancias establecidas en el artículo 18. Los profesionales incorporados deberán facilitar al órgano centralizado de prevención toda la información que éste les requiera para el ejercicio de sus funciones. Asimismo, de conformidad con lo dispuesto en el artículo 21, los profesionales incorporados facilitarán toda la documentación e información que la Comisión de Prevención del Blanqueo de Capitales e Infracciones Monetarias o sus órganos de apoyo les requieran, directamente o por intermedio del órgano centralizado de prevención, para el ejercicio de sus competencias.

3. Con excepción de los funcionarios a que se refiere el artículo 2.1.n), la incorporación de los sujetos obligados a los órganos centralizados de prevención será voluntaria.

Artículo 28. Examen externo.

1. Las medidas de control interno a que se refiere el artículo 26 serán objeto de examen anual por un experto externo.

Los resultados del examen serán consignados en un informe escrito que describirá detalladamente las medidas de control interno existentes, valorará su eficacia operativa y propondrá, en su caso, eventuales rectificaciones o mejoras. No obstante, en los dos años sucesivos a la emisión del informe podrá éste ser sustituido por un informe de seguimiento emitido por el experto externo, referido exclusivamente a la adecuación de las medidas adoptadas por el sujeto obligado para solventar las deficiencias identificadas.

Mediante Orden del Ministro de Economía y Hacienda podrán aprobarse los modelos a que habrán de ajustarse los informes emitidos.

El informe se elevará en el plazo máximo de tres meses desde la fecha de emisión al Consejo de Administración o, en su caso, al órgano de administración o al principal órgano directivo del sujeto obligado, que adoptará las medidas necesarias para solventar las deficiencias identificadas.

2. Los sujetos obligados deberán encomendar la práctica del examen externo a personas que reúnan condiciones académicas y de experiencia profesional que las hagan idóneas para el desempeño de la función.

Quienes pretendan actuar como expertos externos deberán comunicarlo al Servicio Ejecutivo de la Comisión antes de iniciar su actividad e informar a éste semestralmente de la relación de sujetos obligados cuyas medidas de control interno hayan examinado.

Los sujetos obligados no podrán encomendar la práctica del examen externo a aquellas personas físicas que les hayan prestado o presten cualquier otra clase de servicios retribuidos durante los tres años anteriores o posteriores a la emisión del informe.

3. El informe estará en todo caso a disposición de la Comisión de Prevención del Blanqueo de Capitales e Infracciones Monetarias o de sus órganos de apoyo durante los cinco años siguientes a la fecha de emisión.

4. La obligación establecida en este artículo no será exigible a los empresarios o profesionales individuales.

Artículo 29. Formación de empleados.

Los sujetos obligados adoptarán las medidas oportunas para que sus empleados tengan conocimiento de las exigencias derivadas de esta Ley.

Estas medidas incluirán la participación debidamente acreditada de los empleados en cursos específicos de formación permanente orientados a detectar las operaciones que puedan estar relacionadas con el blanqueo de capitales o la financiación del terrorismo e instruirles sobre la forma de proceder en tales casos. Las acciones formativas serán objeto de un plan anual que, diseñado en función de los riesgos del sector de negocio del sujeto obligado, será aprobado por el órgano de control interno.

Artículo 30. Protección e idoneidad de empleados, directivos y agentes.

1. Los sujetos obligados adoptarán las medidas adecuadas para mantener la confidencialidad sobre la identidad de los empleados, directivos o agentes que hayan realizado una comunicación a los órganos de control interno.

Toda autoridad o funcionario tomará las medidas apropiadas a fin de proteger frente a cualquier amenaza o acción hostil a los empleados, directivos o agentes de los sujetos obligados que comuniquen indicios de blanqueo de capitales o de financiación del terrorismo.

El representante a que se refiere el artículo 26.2 será la persona que comparecerá en toda clase de procedimientos administrativos o judiciales en relación con los datos recogidos en las comunicaciones al Servicio Ejecutivo de la Comisión o cualquier otra información complementaria que pueda referirse a aquéllas cuando se estime imprescindible obtener la aclaración, complemento o confirmación del propio sujeto obligado.

2. Los sujetos obligados establecerán por escrito y aplicarán políticas y procedimientos adecuados para asegurar altos estándares éticos en la contratación de empleados, directivos y agentes.

Artículo 31. Sucursales y filiales en terceros países.

1. Los sujetos obligados aplicarán en sus sucursales y filiales con participación mayoritaria situadas en terceros países medidas de prevención del blanqueo de capitales y de la financiación del terrorismo al menos equivalentes a las establecidas por el derecho comunitario.

El Servicio Ejecutivo de la Comisión podrá supervisar la idoneidad de tales medidas.

2. Cuando el derecho del tercer país no permita la aplicación de medidas equivalentes a las establecidas por el derecho comunitario, los sujetos obligados adoptarán respecto de sus sucursales y filiales con participación mayoritaria medidas adicionales para hacer frente eficazmente al riesgo de blanqueo de capitales o de financiación del terrorismo, e informarán al Servicio Ejecutivo de la Comisión, que podrá proponer al Comité Permanente de la Comisión de Prevención del Blanqueo de Capitales e Infracciones Monetarias la formulación de requerimientos para la adopción de medidas de obligado cumplimiento.

La Secretaría de la Comisión de Prevención del Blanqueo de Capitales e Infracciones Monetarias (en adelante, la Secretaría de la Comisión) informará a la Comisión Europea de aquellos casos en que el derecho del tercer país no permita la aplicación de medidas equivalentes y en los que se pueda actuar en el marco de un procedimiento acordado para hallar una solución.

Artículo 32. Protección de datos de carácter personal.

1. El tratamiento de datos de carácter personal, así como los ficheros, automatizados o no, creados para el cumplimiento de las disposiciones de esta Ley se someterán a lo dispuesto en la Ley Orgánica 15/1999 y su normativa de desarrollo.

2. No se requerirá el consentimiento del interesado para el tratamiento de datos que resulte necesario para el cumplimiento de las obligaciones de información a que se refiere el Capítulo III.

Tampoco será necesario el mencionado consentimiento para las comunicaciones de datos previstas en el citado Capítulo y, en particular, para las previstas en el artículo 24.2.

3. En virtud de lo dispuesto en el artículo 24.1, y en relación con las obligaciones a las que se refiere el apartado anterior, no será de aplicación al tratamiento de datos la obligación de información prevista en el artículo 5 de la Ley Orgánica 15/1999.

Asimismo, no serán de aplicación a los ficheros y tratamientos a los que se refiere este precepto las normas contenidas en la citada Ley Orgánica referidas al ejercicio de los derechos de acceso,

rectificación, cancelación y oposición. En caso de ejercicio de los citados derechos por el interesado, los sujetos obligados se limitarán a ponerle de manifiesto lo dispuesto en este artículo.

Lo dispuesto en el presente apartado será igualmente aplicable a los ficheros creados y gestionados por el Servicio Ejecutivo de la Comisión para el cumplimiento de las funciones que le otorga esta Ley.

4. Los órganos centralizados de prevención a los que se refiere el artículo 27 tendrán la condición de encargados del tratamiento a los efectos previstos en la normativa de protección de datos de carácter personal.

5. Serán de aplicación a los ficheros a los que se refiere este artículo las medidas de seguridad de nivel alto previstas en la normativa de protección de datos de carácter personal.

⇒ Ley Orgánica 15/1999, de 13 de diciembre. Vid. parágrafo 27.2
Real Decreto 1720/2007, de 21 de diciembre. Vid. parágrafo 27.3.

Artículo 33. Intercambio de información entre sujetos obligados y ficheros centralizados de prevención del fraude.

1. Sin perjuicio de lo establecido en el artículo 24.2, cuando concurran las circunstancias excepcionales que se determinen reglamentariamente, la Comisión de Prevención del Blanqueo de Capitales e Infracciones Monetarias podrá acordar el intercambio de información referida a determinado tipo de operaciones distintas de las previstas en el artículo 18 o a clientes sujetos a determinadas circunstancias siempre que el mismo se produzca entre sujetos obligados que se encuentren en una o varias de las categorías previstas en el artículo 2.

El Acuerdo determinará en todo caso el tipo de operación o la categoría de cliente respecto de la que se autoriza el intercambio de información, así como las categorías de sujetos obligados que podrán intercambiar la información.

2. Asimismo, los sujetos obligados podrán intercambiar información relativa a las operaciones a las que se refieren los artículos 18 y 19 con la única finalidad de prevenir o impedir operaciones relacionadas con el blanqueo de capitales o la financiación del terrorismo cuando de las características u operativa del supuesto concreto se desprenda la posibilidad de que, una vez rechazada, pueda intentarse ante otros sujetos obligados el desarrollo de una operativa total o parcialmente similar a aquélla.

3. Los sujetos obligados y las autoridades judiciales, policiales y administrativas competentes en materia de prevención o represión del blanqueo de capitales o de la financiación del terrorismo podrán consultar la información contenida en los ficheros que fueren creados, de acuerdo con lo previsto en la normativa vigente en materia de protección de datos de carácter personal, por entidades privadas con la finalidad de prevención del fraude en el sistema financiero, siempre que el acceso a dicha información fuere necesario para las finalidades descritas en los apartados anteriores.

4. El acceso a los datos a los que se refiere este precepto deberá quedar limitado a los órganos de control interno previstos en el artículo 26, con inclusión de las unidades técnicas que constituyan los sujetos obligados.

5. No será de aplicación a los intercambios de información previstos en este artículo lo dispuesto en la Ley Orgánica 15/1999 en lo referente a la exigencia de consentimiento del interesado, el deber de información al mismo y el ejercicio de los derechos de acceso, rectificación, cancelación y oposición.

Serán de aplicación a los tratamientos derivados de las comunicaciones previstas en este artículo las medidas de seguridad de nivel alto previstas en la normativa de protección de datos de carácter personal.

CAPÍTULO V

De los medios de pago

⇒ Ley 21/2011, de 26 de julio, de dinero electrónico. Boletín Oficial del Estado núm. 179, de 27 de julio de 2011.

Artículo 34. Obligación de declarar.

1. Deberán presentar declaración previa en los términos establecidos en el presente Capítulo las personas físicas que, actuando por cuenta propia o de tercero, realicen los siguientes movimientos:

a) Salida o entrada en territorio nacional de medios de pago por importe igual o superior a 10.000 euros o su contravalor en moneda extranjera.

b) Movimientos por territorio nacional de medios de pago por importe igual o superior a 100.000 euros o su contravalor en moneda extranjera.

A estos efectos se entenderá por movimiento cualquier cambio de lugar o posición que se verifique en el exterior del domicilio del portador de los medios de pago.

Se exceptúan de la obligación de declaración establecida en el presente artículo las personas físicas que actúen por cuenta de empresas que, debidamente autorizadas e inscritas por el Ministerio del Interior, ejerzan actividades de transporte profesional de fondos o medios de pago.

2. A los efectos de esta Ley se entenderá por medios de pago:

a) El papel moneda y la moneda metálica, nacionales o extranjeros.

b) Los cheques bancarios al portador denominados en cualquier moneda.

c) Cualquier otro medio físico, incluidos los electrónicos, concebido para ser utilizado como medio de pago al portador.

3. En caso de salida o entrada en territorio nacional estarán asimismo sujetos a la obligación de declaración establecida en este artículo los movimientos por importe superior a 10.000 euros o su contravalor en moneda extranjera de efectos negociables al portador, incluidos instrumentos monetarios como los cheques de viaje, instrumentos negociables, incluidos cheques, pagarés y órdenes de pago, ya sean extendidos al portador, endosados sin restricción, extendidos a la orden de un beneficiario ficticio o en otra forma en virtud de la cual la titularidad de los mismos se transmita a la entrega, y los instrumentos incompletos, incluidos cheques, pagarés y órdenes de pago, firmados pero con omisión del nombre del beneficiario.

4. La declaración establecida en el presente artículo se ajustará al modelo aprobado y deberá contener datos veraces relativos al portador, propietario, destinatario, importe, naturaleza, procedencia, uso previsto, itinerario y modo de transporte de los medios de pago. La obligación de declarar se entenderá incumplida cuando la información consignada sea incorrecta o incompleta.

El modelo de declaración, una vez íntegramente cumplimentado, será firmado y presentado por la persona que transporte los medios de pago. Durante todo el movimiento los medios de pago deberán ir acompañados de la oportuna declaración debidamente diligenciada y ser transportados por la persona consignada como portador.

Mediante Orden del Ministro de Economía y Hacienda se regulará el modelo, forma y lugar de declaración y podrán modificarse las cuantías recogidas en las letras a) y b) del apartado primero de este artículo.

🕮 *Bibliografía.*

– La receptación y el blanqueo de capitales. Carlos Suárez-Mira Rodríguez, Ángel Judel Prieto, José Ramón Piñol Rodríguez.

Artículo 35. Control e intervención de los medios de pago.

1. Con el fin de comprobar el cumplimiento de la obligación de declaración establecida en el artículo precedente, los funcionarios aduaneros o policiales estarán facultados para controlar e inspeccionar a las personas físicas, sus equipajes y sus medios de transporte.

El control e inspección de mercancías se verificará de acuerdo con lo establecido en la legislación aduanera.

2. La omisión de la declaración, cuando ésta sea preceptiva, o la falta de veracidad de los datos declarados, siempre que pueda estimarse como especialmente relevante, determinará la intervención por los funcionarios aduaneros o policiales actuantes de la totalidad de los medios de pago hallados, salvo el mínimo de supervivencia que pueda determinarse mediante orden del Ministro de Economía y Hacienda.

A estos efectos, se considerará en todo caso como especialmente relevante la falta de veracidad total o parcial de los datos relativos al portador, propietario, destinatario, procedencia o uso previsto de los medios de pago, así como la variación por exceso o defecto del importe declarado respecto del real en más de un 10 por 100 o de 3.000 euros.

Asimismo, procederá la intervención cuando, no obstante haberse declarado el movimiento o no excederse el umbral de declaración, existan indicios o certeza de que los medios de pago están relacionados con el blanqueo de capitales o la financiación del terrorismo, o cuando concurran dudas racionales sobre la veracidad de los datos consignados en la declaración.

Los medios de pago intervenidos se ingresarán en la misma moneda o divisa intervenida en las cuentas abiertas a nombre de la Comisión de Prevención del Blanqueo de Capitales e Infracciones Monetarias, no estando sujetos a lo dispuesto en el artículo 34 los funcionarios policiales o aduaneros actuantes.

El acta de intervención, de la que se dará traslado inmediato al Servicio Ejecutivo de la Comisión

para su investigación y a la Secretaría de la Comisión para la incoación, en su caso, del correspondiente procedimiento sancionador, deberá indicar expresamente si los medios de pago intervenidos fueron hallados en lugar o situación que mostrase una clara intención de ocultarlos. El acta de intervención tendrá valor probatorio, sin perjuicio de las pruebas que en defensa de sus derechos o intereses puedan aportar los interesados.

3. Cuando en el curso de un procedimiento judicial se aprecie incumplimiento de la obligación de declaración establecida en el artículo precedente, el juzgado o tribunal lo comunicará a la Secretaría de la Comisión, poniendo a su disposición los medios de pago intervenidos no sujetos a responsabilidades penales, procediéndose según lo previsto en el apartado precedente.

Artículo 36. Tratamiento de la información.

La información obtenida como resultado de la obligación de declaración deberá remitirse al Servicio Ejecutivo de la Comisión mediante la utilización de medios electrónicos, informáticos o telemáticos con uso del soporte informático normalizado que determine el Servicio Ejecutivo de la Comisión. La información relativa a las incautaciones se centralizará en la Secretaría de la Comisión.

La Administración tributaria y las Fuerzas y Cuerpos de Seguridad tendrán acceso a la información a que se refiere el párrafo precedente para el ejercicio de sus competencias.

Artículo 37. Intercambio de información.

La información obtenida a partir de la declaración establecida en el artículo 34 o de los controles a que se refiere el artículo 35 podrá transmitirse a las autoridades competentes de otros Estados.

Cuando haya indicios de relación con el producto de un fraude o con cualquier otra actividad ilegal que perjudique a los intereses financieros de la Comunidad Europea, dicha información se transmitirá también a la Comisión Europea.

CAPÍTULO VI

Otras disposiciones

Artículo 38. Comercio de bienes.

Las personas físicas o jurídicas que comercien profesionalmente con bienes quedarán sujetas a las obligaciones establecidas en los artículos 3, 17, 18, 19, 21, 24 y 25 respecto de las transacciones en que los cobros o pagos se efectúen con los medios de pago a que se refiere el artículo 34.2 de esta Ley y por importe superior a 15.000 euros, ya se realicen en una o en varias operaciones entre las que parezca existir algún tipo de relación.

En función de un análisis del riesgo podrán extenderse reglamentariamente respecto de las referidas transacciones todas o algunas de las restantes obligaciones establecidas en la presente Ley.

Artículo 39. Fundaciones y asociaciones.

El Protectorado y el Patronato, en ejercicio de las funciones que les atribuye la Ley 50/2002, de 26 de diciembre, de Fundaciones, y el personal con responsabilidades en la gestión de las fundaciones velarán para que éstas no sean utilizadas para el blanqueo de capitales o para canalizar fondos o recursos a las personas o entidades vinculadas a grupos u organizaciones terroristas.

A estos efectos, todas las fundaciones conservarán durante el plazo establecido en el artículo 25 registros con la identificación de todas las personas que aporten o reciban a título gratuito fondos o recursos de la fundación, en los términos de los artículos 3 y 4 de esta Ley. Estos registros estarán a disposición del Protectorado, de la Comisión de Vigilancia de Actividades de Financiación del Terrorismo, de la Comisión de Prevención del Blanqueo de Capitales e Infracciones Monetarias o de sus órganos de apoyo, así como de los órganos administrativos o judiciales con competencias en el ámbito de la prevención o persecución del blanqueo de capitales o del terrorismo.

Lo dispuesto en los párrafos anteriores será asimismo de aplicación a las asociaciones, correspondiendo en tales casos al órgano de gobierno o asamblea general, a los miembros del órgano de representación que gestione los intereses de la asociación y al organismo encargado de verificar su constitución, en el ejercicio de las funciones que tiene atribuidas por el artículo 34 de la Ley Orgánica 1/2002, de 22 de marzo, Reguladora del Derecho de Asociación, cumplir con lo establecido en el presente artículo.

Atendiendo a los riesgos a que se encuentre expuesto el sector, podrán extenderse reglamentariamente a las fundaciones y asociaciones las restantes obligaciones establecidas en la presente Ley.

Artículo 40. Entidades gestoras colaboradoras.

Los gestores de sistemas de pago y de compensación y liquidación de valores y productos financieros derivados, así como los gestores de tarjetas de crédito o débito emitidas por otras entidades, colaborarán con la Comisión de Prevención del Blanqueo de Capitales e Infracciones Monetarias y con sus órganos de apoyo proporcionando la información de que dispongan relativa a las operaciones efectuadas, conforme a lo previsto en el artículo 21.1.

Artículo 41. Envío de dinero.

En las operaciones de envío de dinero a que se refiere el artículo 2 de la Ley 16/2009, de 13 de noviembre, de Servicios de Pago, las transferencias correspondientes deberán cursarse a través de cuentas abiertas en entidades de crédito, tanto en el país de destino de los fondos como en cualquier otro en el que operen los corresponsales en el extranjero o sistemas intermedios de compensación. Las entidades que presten servicios de envío de dinero sólo contratarán con corresponsales en el extranjero o sistemas intermedios de compensación que cuenten con métodos adecuados de liquidación de fondos y de prevención del blanqueo de capitales y de la financiación del terrorismo.

Los fondos así gestionados deberán ser utilizados única y exclusivamente para el pago de las transferencias ordenadas, sin que quepa el empleo de los mismos para otros fines. En todo caso, el abono a los corresponsales que paguen a los beneficiarios de las transferencias se hará necesariamente en cuentas en entidades de crédito abiertas en el país en que se efectúe ese pago.

En todo momento, las entidades a que se refiere este artículo deberán asegurar el seguimiento de la operación hasta su recepción por el beneficiario final, debiendo esta información ser facilitada de conformidad con lo previsto en el artículo 21.

Artículo 42. Contramedidas financieras internacionales.

Sin perjuicio del efecto directo de los reglamentos comunitarios, el Consejo de Ministros, a propuesta del Ministro de Economía y Hacienda, podrá prohibir, restringir o condicionar las transacciones económicas con Estados, entidades o personas respecto de los que una organización, institución o grupo internacional decida o recomiende la adopción de contramedidas financieras.

Artículo 43. Fichero de Titularidades Financieras.

1. Con la finalidad de prevenir e impedir el blanqueo de capitales y la financiación del terrorismo, las entidades de crédito deberán declarar al Servicio Ejecutivo de la Comisión, con la periodicidad que reglamentariamente se determine, la apertura o cancelación de cuentas corrientes, cuentas de ahorro, cuentas de valores y depósitos a plazo.

La declaración contendrá, en todo caso, los datos identificativos de los titulares, representantes o autorizados, así como de cualesquiera otras personas con poderes de disposición, la fecha de apertura o cancelación, el tipo de cuenta o depósito y los datos identificativos de la entidad de crédito declarante.

2. Los datos declarados serán incluidos en un fichero de titularidad pública, denominado Fichero de Titularidades Financieras, del cual será responsable la Secretaría de Estado de Economía.

El Servicio Ejecutivo de la Comisión, como encargado del tratamiento, determinará, con arreglo a lo establecido en la Ley Orgánica 15/1999, las características técnicas del fichero, pudiendo aprobar las instrucciones pertinentes.

3. Con ocasión de la investigación de delitos relacionados con el blanqueo de capitales o la financiación del terrorismo, los jueces de instrucción, el Ministerio Fiscal y, previa autorización judicial o del Ministerio Fiscal, las Fuerzas y Cuerpos de Seguridad, podrán obtener los datos declarados en el Fichero de Titularidades Financieras. El Servicio Ejecutivo de la Comisión podrá obtener los referidos datos para el ejercicio de sus competencias. La Agencia Estatal de Administración Tributaria podrá obtener los referidos datos en los términos previstos en la Ley 58/2003, de 17 de diciembre, General Tributaria.

Toda petición de acceso a los datos del Fichero de Titularidades Financieras habrá de ser adecuadamente motivada por el órgano requirente, que será responsable de la regularidad del requerimiento. En ningún caso podrá requerirse el acceso al Fichero para finalidades distintas de la prevención o represión del blanqueo de capitales o de la financiación del terrorismo.

4. Sin perjuicio de las competencias que correspondan a la Agencia Española de Protección de Datos, un miembro del Ministerio Fiscal designado por el Fiscal General del Estado de conformidad con los trámites previstos en el Estatuto Orgánico del Ministerio Fiscal y que durante el ejercicio de esta actividad no se encuentre desarrollando su función en alguno de los órganos del Ministerio Fiscal encargados de la persecución de los delitos de blanqueo de capitales o financiación del

terrorismo, velará por el uso adecuado del fichero, a cuyos efectos podrá requerir justificación completa de los motivos de cualquier acceso.

CAPÍTULO VII

De la organización institucional

⇒ Capítulo IV Real Decreto 925/1995, de 9 de junio. Vid. parágrafo 28.6.

Artículo 44. Comisión de Prevención del Blanqueo de Capitales e Infracciones Monetarias.

1. El impulso y coordinación de la ejecución de la presente Ley corresponderá a la Comisión de Prevención del Blanqueo de Capitales e Infracciones Monetarias, dependiente de la Secretaría de Estado de Economía.

2. Serán funciones de la Comisión de Prevención del Blanqueo de Capitales e Infracciones Monetarias las siguientes:

a) Dirigir e impulsar las actividades de prevención de la utilización del sistema financiero o de otros sectores de actividad económica para el blanqueo de capitales o la financiación del terrorismo, así como de prevención de las infracciones administrativas de la normativa sobre transacciones económicas con el exterior.

b) Colaborar con las Fuerzas y Cuerpos de Seguridad, coordinando las actividades de investigación y prevención llevadas a cabo por los restantes órganos de las Administraciones Públicas que tengan atribuidas competencias en las materias señaladas en la letra precedente.

c) Garantizar el más eficaz auxilio en estas materias a los órganos judiciales, al Ministerio Fiscal y a la Policía Judicial.

d) Nombrar al Director del Servicio Ejecutivo de la Comisión. El nombramiento se realizará a propuesta del Presidente de la Comisión de Prevención del Blanqueo de Capitales e Infracciones Monetarias, previa consulta con el Banco de España.

e) Aprobar, previa consulta con el Banco de España, el presupuesto del Servicio Ejecutivo de la Comisión.

f) Orientar de forma permanente la actuación del Servicio Ejecutivo de la Comisión y aprobar su estructura organizativa y directrices de funcionamiento.

g) Aprobar, a propuesta del Servicio Ejecutivo de la Comisión y, en caso de convenio, de los órganos de supervisión de las entidades financieras, el Plan Anual de Inspección de los sujetos obligados, que tendrá carácter reservado.

h) Formular requerimientos a los sujetos obligados en el ámbito del cumplimiento de las obligaciones de la presente Ley.

i) Servir de cauce de colaboración entre la Administración Pública y las organizaciones representativas de los sujetos obligados en las materias y ámbitos de actuación regulados en esta Ley.

j) Aprobar orientaciones y guías de actuación para los sujetos obligados.

k) Informar los proyectos de disposiciones que regulen aspectos relacionados con la presente Ley.

l) Elevar al Ministro de Economía y Hacienda las propuestas de sanción cuya adopción corresponda a éste o al Consejo de Ministros.

m) Acordar con los órganos supervisores de las entidades financieras, mediante la firma de los oportunos convenios, la coordinación de sus actuaciones con las del Servicio Ejecutivo de la Comisión en materia de supervisión e inspección del cumplimiento de las obligaciones impuestas a tales entidades en esta Ley, con objeto de asegurar la eficiencia en la realización de sus cometidos. En dichos convenios se podrá prever que, sin perjuicio de las competencias de supervisión e inspección del Servicio Ejecutivo, los citados órganos supervisores ejerzan funciones de supervisión del cumplimiento de las obligaciones establecidas en los Capítulos II, III y IV de esta Ley con respecto a los sujetos obligados y asuman la función de efectuar recomendaciones, así como proponer requerimientos a formular por el Comité Permanente de la Comisión de Prevención del Blanqueo de Capitales e Infracciones Monetarias.

n) Elaborar las estadísticas sobre blanqueo de capitales y financiación del terrorismo, a cuyo efecto deberán prestarle su colaboración todos los órganos con competencias en la materia. En particular, la Comisión Nacional de Estadística Judicial facilitará los datos estadísticos sobre procesos judiciales que tengan por objeto delitos de blanqueo de capitales o de financiación del terrorismo.

ñ) Las demás funciones que le atribuyan las disposiciones legales vigentes.

3. La Comisión de Prevención del Blanqueo de Capitales e Infracciones Monetarias estará presidida por el Secretario de Estado de Economía y tendrá la composición que reglamentariamente se establezca. Contará, en todo caso, con la adecuada representación del Ministerio Fiscal, de los Ministerios e instituciones con competencias en la materia, de los órganos supervisores de las entidades financieras, así como de las Comunidades Autónomas con competencias para la protección de personas y bienes y para el mantenimiento de la seguridad ciudadana.

La Comisión de Prevención del Blanqueo de Capitales e Infracciones Monetarias podrá actuar en Pleno o a través de un Comité Permanente que, con la composición que se determine reglamentariamente y presidido por el Director General del Tesoro y Política Financiera, ejercerá las funciones previstas en las letras f), g) y h) del apartado precedente, o cualesquiera otras que el Pleno le delegue expresamente. La asistencia al Pleno de la Comisión de Prevención del Blanqueo de Capitales e Infracciones Monetarias y a su Comité Permanente será personal y no delegable.

Reglamentariamente, podrán establecerse otros Comités dependientes de la Comisión de Prevención del Blanqueo de Capitales e Infracciones Monetarias.

4. La Comisión de Prevención del Blanqueo de Capitales e Infracciones Monetarias y la Comisión de Vigilancia de Actividades de Financiación del Terrorismo se prestarán la máxima colaboración para el ejercicio de sus respectivas competencias.

⇒ Ley 12/2003, de 21 de mayo, la cual seguirá en vigor para todo aquello relativo al bloqueo de fondos, bajo el ámbito del Ministerio de Interior.

Artículo 45. Órganos de apoyo de la Comisión de Prevención del Blanqueo de Capitales e Infracciones Monetarias.

1. La Comisión de Prevención del Blanqueo de Capitales e Infracciones Monetarias llevará a cabo su cometido con el apoyo de la Secretaría de la Comisión y del Servicio Ejecutivo de la Comisión.

2. La Secretaría de la Comisión será desempeñada por la unidad orgánica, con rango al menos de subdirección general, de las existentes en la Secretaría de Estado de Economía, que reglamentariamente se determine. Quien dirija dicha unidad orgánica ostentará, con carácter nato, el cargo de Secretario de la Comisión y de sus Comités.

Corresponderá a la Secretaría de la Comisión, entre otras funciones, instruir los procedimientos sancionadores a que hubiere lugar por infracción de las obligaciones previstas en esta Ley, así como formular al Comité Permanente la correspondiente propuesta de resolución. Asimismo, la Secretaría de la Comisión dirigirá a los sujetos obligados los requerimientos del Comité Permanente y dará cuenta al mismo del cumplimiento de dichos requerimientos.

3. El Servicio Ejecutivo de la Comisión es un órgano dependiente, orgánica y funcionalmente, de la Comisión de Prevención del Blanqueo de Capitales e Infracciones Monetarias, la cual, a través de su Comité Permanente, orientará de forma permanente su actuación y aprobará sus directrices de funcionamiento.

Las competencias relativas al régimen económico, presupuestario y de contratación del Servicio Ejecutivo de la Comisión serán ejercidas por el Banco de España de acuerdo con su normativa específica, suscribiéndose, a estos efectos, el oportuno convenio con la Comisión de Prevención del Blanqueo de Capitales e Infracciones Monetarias.

Los empleados del Banco de España destinados en el Servicio Ejecutivo de la Comisión mantendrán su relación laboral con el Banco de España, dependerán funcionalmente del Servicio Ejecutivo, y se regirán por la normativa que regule el régimen de personal del Banco de España.

El presupuesto del Servicio Ejecutivo, tras su aprobación por la Comisión de Prevención del Blanqueo de Capitales e Infracciones Monetarias, se integrará, con la debida separación, en la propuesta de presupuesto de gastos de funcionamiento e inversiones a que se refiere el artículo 4.2 de la Ley 13/1994, de 1 de junio, de Autonomía del Banco de España. Los gastos que contra el citado presupuesto hayan de realizarse serán atendidos por el Banco de España que se resarcirá de ellos en la forma que se señala en el apartado 5 de este artículo.

4. El Servicio Ejecutivo de la Comisión, sin perjuicio de las competencias atribuidas a las Fuerzas y Cuerpos de la Seguridad y a otros Servicios de la Administración, ejercerá las siguientes funciones:

a) Prestar el necesario auxilio a los órganos judiciales, al Ministerio Fiscal, a la Policía Judicial y a los órganos administrativos competentes.

b) Elevar a los órganos e instituciones señalados en la letra precedente las actuaciones de las que se deriven indicios racionales de delito o, en su caso, infracción administrativa.

c) Recibir las comunicaciones previstas en los artículos 18 y 20.

d) Analizar la información recibida y darle el cauce que en cada caso proceda.

e) Ejecutar las órdenes y seguir las orientaciones dictadas por la Comisión de Prevención del Blanqueo de Capitales e Infracciones Monetarias o por su Comité Permanente, así como elevarle los informes que solicite.

f) Supervisar e inspeccionar el cumplimiento de las obligaciones de los sujetos obligados establecidas en esta Ley, de conformidad con lo previsto en el artículo 47.

g) Efectuar recomendaciones a los sujetos obligados orientadas a la mejora de las medidas de control interno.

h) Proponer al Comité Permanente la formulación de requerimientos a los sujetos obligados.

i) Informar, con las excepciones que se determinen reglamentariamente, en los procedimientos de creación de entidades financieras sobre la adecuación de las medidas de control interno previstas en el programa de actividades.

j) Informar, con las excepciones que se determinen reglamentariamente, en los procedimientos de evaluación cautelar de las adquisiciones y de los incrementos de participaciones en el sector financiero.

k) Las demás previstas en esta Ley o que le atribuyan las disposiciones legales vigentes.

5. El Banco de España, por los gastos que realice al amparo del presupuesto aprobado por la Comisión de Prevención del Blanqueo de Capitales e Infracciones Monetarias, formará una cuenta que, debidamente justificada, remitirá a la Dirección General del Tesoro y Política Financiera. La citada Dirección, una vez comprobada dicha cuenta, la abonará al Banco de España con cargo al concepto no presupuestario que a estos efectos cree la Intervención General de la Administración del Estado.

El saldo que presente el citado concepto será regularizado con cargo a los beneficios que el Banco de España ingresa anualmente en el Tesoro Público.

6. La responsabilidad patrimonial del Estado por la actuación de los órganos de la Comisión de Prevención del Blanqueo de Capitales e Infracciones Monetarias será exigible, en su caso, ante el Ministro de Economía y Hacienda en los términos establecidos por la Ley 30/1992, de 26 de noviembre, de Régimen Jurídico de las Administraciones Públicas y del Procedimiento Administrativo Común.

Artículo 46. Informes de inteligencia financiera.

1. El Servicio Ejecutivo de la Comisión analizará la información recibida de los sujetos obligados o de otras fuentes, remitiendo, si apreciara la existencia de indicios o certeza de blanqueo de capitales o de financiación del terrorismo, el correspondiente informe de inteligencia financiera al Ministerio Fiscal o a los órganos judiciales, policiales o administrativos competentes.

La información y documentación de que disponga el Servicio Ejecutivo de la Comisión y los informes de inteligencia financiera tendrán carácter confidencial, debiendo guardar reserva sobre los mismos toda autoridad o funcionario que acceda a su contenido. En particular, no será en ningún caso objeto de revelación la identidad de los analistas que hayan intervenido en la elaboración de los informes de inteligencia financiera ni la de los empleados, directivos o agentes que hubieran comunicado la existencia de indicios a los órganos de control interno del sujeto obligado.

Los informes de inteligencia financiera no tendrán valor probatorio y no podrán ser incorporados directamente a las diligencias judiciales o administrativas.

2. Los órganos destinatarios de los informes de inteligencia financiera informarán periódicamente al Servicio Ejecutivo de la Comisión sobre el destino dado a los mismos. La Comisión de Prevención del Blanqueo de Capitales e Infracciones Monetarias podrá acordar con los órganos destinatarios un procedimiento de valoración de los informes de inteligencia financiera.

El Servicio Ejecutivo de la Comisión podrá informar a los sujetos obligados respecto del curso dado a las comunicaciones. La información que el Servicio Ejecutivo de la Comisión facilite a los sujetos obligados tendrá carácter confidencial, debiendo sus receptores guardar la debida reserva.

El Servicio Ejecutivo de la Comisión valorará la calidad de las comunicaciones realizadas de conformidad con el artículo 18, notificando periódicamente dicha valoración a los órganos de administración o dirección de los sujetos obligados.

Artículo 47. Supervisión e inspección.

1. El Servicio Ejecutivo de la Comisión supervisará el cumplimiento de las obligaciones establecidas en la presente Ley, ajustando su actuación, respecto de las entidades financieras, a los convenios suscritos al amparo del artículo 44. En todo caso, el Servicio Ejecutivo de la Comisión podrá practicar respecto de cualesquiera sujetos obligados las actuaciones inspectoras necesarias para comprobar el cumplimiento de las obligaciones relacionadas con las funciones que tiene asignadas.

Las actuaciones inspectoras del Servicio Ejecutivo de la Comisión y, en caso de convenio, las de los órganos supervisores de las entidades financieras, serán objeto de un Plan anual orientativo que aprobará la Comisión de Prevención del Blanqueo de Capitales e Infracciones Monetarias, sin perjuicio de que por el Comité Permanente pueda acordarse motivadamente la realización de actuaciones inspectoras adicionales.

El Servicio Ejecutivo de la Comisión y, en caso de convenio, los órganos supervisores de las entidades financieras, informarán motivadamente a la Comisión de Prevención del Blanqueo de Capitales e Infracciones Monetarias con carácter anual de las actuaciones que, incluidas en el Plan del ejercicio anterior, no hayan podido, en su caso, realizarse.

2. Los sujetos obligados, sus empleados, directivos y agentes, prestarán la máxima colaboración al personal del Servicio Ejecutivo de la Comisión, facilitando sin restricción alguna cuanta información o documentación se les requiera, incluidos libros, asientos contables, registros, programas informáticos, archivos en soporte magnético, comunicaciones internas, actas, declaraciones oficiales, y cualesquiera otros relacionados con las materias sujetas a inspección.

3. El Servicio Ejecutivo de la Comisión, o los órganos supervisores a que se refiere el artículo 44, remitirán el correspondiente informe de inspección a la Secretaría de la Comisión, que propondrá lo que resulte procedente al Comité Permanente. Asimismo, el Servicio Ejecutivo de la Comisión, o los órganos supervisores a que se refiere el artículo 44, podrán proponer al Comité Permanente, la adopción de requerimientos instando al sujeto obligado a adoptar las medidas correctoras que se estimen necesarias.

Los informes de inspección del Servicio Ejecutivo de la Comisión o de los órganos supervisores tendrán valor probatorio, sin perjuicio de las pruebas que en defensa de sus derechos o intereses puedan aportar los interesados.

🕮 *Bibliografía.*

– Ley de prevención del blanqueo de capitales y de la financiación del terrorismo. Aplicación a los abogados Ley 10/2010, de 28 de abril. Javier HERREROS.

Artículo 48. Régimen de colaboración.

1. Toda autoridad o funcionario que descubra hechos que puedan constituir indicio o prueba de blanqueo de capitales o de financiación del terrorismo, ya sea durante las inspecciones efectuadas a las entidades objeto de supervisión, o de cualquier otro modo, deberá informar de ello al Servicio Ejecutivo de la Comisión. Sin perjuicio de la posible responsabilidad penal, el incumplimiento de esta obligación por los funcionarios públicos que no sean sujetos obligados conforme al artículo 2 se sancionará disciplinariamente con arreglo a la legislación específica que les sea de aplicación. La obligación señalada en este apartado se extenderá igualmente a la información que la Comisión de Prevención del Blanqueo de Capitales e Infracciones Monetarias o sus órganos de apoyo requieran en el ejercicio de sus competencias.

En todo caso, el Banco de España, la Comisión Nacional del Mercado de Valores, la Dirección General de Seguros y Fondos de Pensiones, la Dirección General de los Registros y del Notariado, el Instituto de Contabilidad y Auditoría de Cuentas, los colegios profesionales y los órganos estatales o autonómicos competentes, según corresponda, informarán razonadamente a la Secretaría de la Comisión cuando en el ejercicio de su labor inspectora o supervisora aprecien posibles infracciones de las obligaciones establecidas en esta Ley.

Los órganos judiciales, de oficio o a instancia del Ministerio Fiscal, remitirán testimonio a la Secretaría de la Comisión cuando en el curso del proceso aprecien indicios de incumplimiento de la presente Ley que no sean constitutivos de delito.

2. Cuando ejerza sus funciones en relación con entidades financieras sometidas a legislación especial, el Servicio Ejecutivo de la Comisión podrá recabar del Banco de España, de la Comisión Nacional del Mercado de Valores o de la Dirección General de Seguros y Fondos de Pensiones, según corresponda, toda la información y colaboración precisas para llevarlas a cabo.

Sin perjuicio de lo dispuesto en el párrafo anterior, el Servicio Ejecutivo de la Comisión tendrá acceso directo a la información estadística sobre movimientos de capitales y transacciones económicas con el exterior comunicada al Banco de España con arreglo a lo dispuesto en la legislación

aplicable a tales operaciones. Asimismo, las entidades gestoras y la Tesorería General de la Seguridad Social deberán ceder los datos de carácter personal y la información que hubieran obtenido en el ejercicio de sus funciones a la Comisión de Prevención del Blanqueo de Capitales e Infracciones Monetarias, a requerimiento de su Servicio Ejecutivo, en el ejercicio de las competencias que esta Ley le atribuye.

3. De acuerdo con las directrices que establezca la Comisión de Prevención del Blanqueo de Capitales e Infracciones Monetarias, el Servicio Ejecutivo de la Comisión y, en su caso, la Secretaría de la Comisión colaborarán con las autoridades de otros Estados que ejerzan competencias análogas.

El intercambio de información se condicionará a lo dispuesto en los Convenios y Tratados Internacionales o, en su caso, al principio general de reciprocidad, así como al sometimiento de dichas autoridades extranjeras a las mismas obligaciones de secreto profesional que rigen para las españolas.

El intercambio de información del Servicio Ejecutivo de la Comisión con Unidades de Inteligencia Financiera extranjeras se realizará de acuerdo con los principios del Grupo Egmont o en los términos del correspondiente memorando de entendimiento. Los memorandos de entendimiento con Unidades de Inteligencia Financiera serán suscritos por el Director del Servicio Ejecutivo, previa autorización de la Comisión de Prevención del Blanqueo de Capitales e Infracciones Monetarias.

El intercambio de información del Servicio Ejecutivo de la Comisión con Unidades de Inteligencia Financiera de Estados de la Unión Europea se realizará de conformidad con la Decisión 2000/642/JAI del Consejo, de 17 de octubre de 2000, relativa a las disposiciones de cooperación entre las unidades de inteligencia financiera de los Estados miembros para el intercambio de información, o norma que la sustituya.

⇒ Ley 19/2003, de 4 de julio, sobre régimen jurídico de los movimientos de capitales y de las transacciones económicas con el exterior. Vid. parágrafo 28.5.

Jurisprudencia.

– TS (Sala de lo Contencioso-Administrativo, Sección 3ª) Auto de 21 marzo 2011.

Artículo 49. Deber de secreto.

1. Todas las personas que desempeñen o hayan desempeñado una actividad para la Comisión de Prevención del Blanqueo de Capitales e Infracciones Monetarias o para cualquiera de sus órganos y hayan tenido conocimiento de sus actuaciones o de datos de carácter reservado están obligadas a mantener el debido secreto. El incumplimiento de esta obligación determinará las responsabilidades previstas por las leyes. Estas personas no podrán publicar, comunicar o exhibir datos o documentos reservados, ni siquiera después de haber cesado en el servicio, salvo permiso expreso otorgado por la Comisión de Prevención del Blanqueo de Capitales e Infracciones Monetarias.

2. Los datos, documentos e informaciones que obren en poder de la Comisión de Prevención del Blanqueo de Capitales e Infracciones Monetarias o de cualquiera de sus órganos en virtud de cuantas funciones les encomiendan las leyes tendrán carácter reservado y no podrán ser divulgados salvo en los siguientes supuestos:

a) La difusión, publicación o comunicación de los datos cuando el implicado lo consienta expresamente.

b) La publicación de datos agregados a fines estadísticos, o las comunicaciones en forma sumaria o agregada, de manera que las personas o sujetos implicados no puedan ser identificados ni siquiera indirectamente.

c) La aportación de información a requerimiento de las comisiones parlamentarias de investigación.

d) La aportación de información a requerimiento del Ministerio Fiscal y de las autoridades judiciales o administrativas que, en virtud de lo establecido en normas con rango de ley, estén facultadas a tales efectos. En tales casos, la autoridad requirente invocará expresamente el precepto legal que habilite la petición de información, siendo responsable de la regularidad del requerimiento.

e) La solicitud de informes o los requerimientos de información por la Comisión de Prevención del Blanqueo de Capitales e Infracciones Monetarias o por sus órganos de apoyo, sin perjuicio del deber de reserva de la persona o entidad a la que se solicite el informe o se requiera la información.

Sin perjuicio de lo dispuesto en la Ley 58/2003, de 17 de diciembre, General Tributaria, el intercambio de información entre el Servicio Ejecutivo de la Comisión y la Administración tributaria se realizará preferentemente en la forma que se determine mediante convenio suscrito entre la Comisión de Prevención del Blanqueo de Capitales e Infracciones Monetarias y la Agencia Estatal de Administración Tributaria.

La Secretaria de la Comisión podrá facilitar a la Administración tributaria y a las Fuerzas y Cuerpos de Seguridad la información con relevancia tributaria o policial.

3. Las autoridades, personas o entidades públicas que reciban información de carácter reservado procedente de la Comisión de Prevención del Blanqueo de Capitales e Infracciones Monetarias o de sus órganos de apoyo quedarán, asimismo, sujetas al deber de secreto regulado en el presente artículo, debiendo adoptar las medidas pertinentes que garanticen la reserva, y no podrán utilizarla sino en el marco del cumplimiento de las funciones que tengan legalmente atribuidas.

CAPÍTULO VIII

Del régimen sancionador

⇒ Artículos 83, 86 y ss. del Tratado de Funcionamiento de la Unión Europea. Vid. parágrafo 1.
Reglamento (CE) núm. 1781/2006 del Parlamento Europeo y del Consejo, de 15 de noviembre de 2006.
Capítulo II Ley 19/2003, de 4 de julio. Vid. parágrafo 28.5.
Capítulo III Real Decreto 925/1995, de 9 de junio. Vid. parágrafo 28.6.

Artículo 50. Clases de infracciones.

Las infracciones administrativas previstas en esta Ley se clasificarán en muy graves, graves y leves.

Artículo 51. Infracciones muy graves.

1. Constituirán infracciones muy graves las siguientes:

a) El incumplimiento del deber de comunicación previsto en el artículo 18, cuando algún directivo o empleado del sujeto obligado hubiera puesto de manifiesto internamente la existencia de indicios o la certeza de que un hecho u operación estaba relacionado con el blanqueo de capitales o la financiación del terrorismo.

b) El incumplimiento de la obligación de colaboración establecida en el artículo 21 cuando medie requerimiento escrito de la Comisión de Prevención del Blanqueo de Capitales e Infracciones Monetarias.

c) El incumplimiento de la prohibición de revelación establecida en el artículo 24 o del deber de reserva previsto en los artículos 46.2 y 49.2.e).

d) La resistencia u obstrucción a la labor inspectora, siempre que medie requerimiento del personal actuante expreso y por escrito al respecto.

e) El incumplimiento de la obligación de adoptar las medidas correctoras comunicadas por requerimiento del Comité Permanente a las que se alude en los artículos 26.3, 31.2, 44.2 y 47.3 cuando concurra una voluntad deliberadamente rebelde al cumplimiento.

f) La comisión de una infracción grave cuando durante los cinco años anteriores hubiera sido impuesta al sujeto obligado sanción firme en vía administrativa por el mismo tipo de infracción.

2. En los términos previstos por los Reglamentos comunitarios que establezcan medidas restrictivas específicas de conformidad con los artículos 60, 301 o 308 del Tratado constitutivo de la Comunidad Europea, constituirán infracciones muy graves de la presente Ley las siguientes:

a) El incumplimiento doloso de la obligación de congelar o bloquear los fondos, activos financieros o recursos económicos de personas físicas o jurídicas, entidades o grupos designados.

b) El incumplimiento doloso de la prohibición de poner fondos, activos financieros o recursos económicos a disposición de personas físicas o jurídicas, entidades o grupos designados.

Artículo 52. Infracciones graves.

1. Constituirán infracciones graves las siguientes:

a) El incumplimiento de obligaciones de identificación formal, en los términos del artículo 3.

b) El incumplimiento de obligaciones de identificación del titular real, en los términos del artículo 4.

c) El incumplimiento de la obligación de obtener información sobre el propósito e índole de la relación de negocios, en los términos del artículo 5.

d) El incumplimiento de la obligación de aplicar medidas de seguimiento continuo a la relación de negocios, en los términos del artículo 6.

e) El incumplimiento de la obligación de aplicar medidas de diligencia debida a los clientes existentes, en los términos del artículo 7.2 y de la Disposición transitoria séptima.

f) El incumplimiento de la obligación de aplicar medidas reforzadas de diligencia debida, en los términos de los artículos 11 a 16.

g) El incumplimiento de la obligación de examen especial, en los términos del artículo 17.

h) El incumplimiento de la obligación de comunicación por indicio, en los términos del artículo 18, cuando no deba calificarse como infracción muy grave.

i) El incumplimiento de la obligación de abstención de ejecución, en los términos del artículo 19.

j) El incumplimiento de la obligación de comunicación sistemática, en los términos del artículo 20.

k) El incumplimiento de la obligación de colaboración establecida en el artículo 21 cuando medie requerimiento escrito de uno de los órganos de apoyo de la Comisión de Prevención del Blanqueo de Capitales e Infracciones Monetarias.

l) El incumplimiento de la obligación de conservación de documentos, en los términos del artículo 25.

m) El incumplimiento de la obligación de aprobar por escrito y aplicar políticas y procedimientos adecuados de control interno, en los términos del artículo 26.1, incluida la aprobación por escrito y aplicación de una política expresa de admisión de clientes.

n) El incumplimiento de la obligación de comunicar al Servicio Ejecutivo de la Comisión la propuesta de nombramiento del representante del sujeto obligado, o la negativa a atender los reparos u observaciones formulados, en los términos del artículo 26.2.

ñ) El incumplimiento de la obligación de establecer órganos adecuados de control interno, con inclusión, en su caso, de las unidades técnicas, que operen en los términos previstos en el artículo 26.2.

o) El incumplimiento de la obligación de dotar al representante ante el Servicio Ejecutivo de la Comisión y al órgano de control interno de los recursos materiales, humanos y técnicos necesarios para el ejercicio de sus funciones.

p) El incumplimiento de la obligación de aprobar y mantener a disposición del Servicio Ejecutivo de la Comisión un manual adecuado y actualizado de prevención del blanqueo de capitales y de la financiación del terrorismo, en los términos del artículo 26.3.

q) El incumplimiento de la obligación de examen externo, en los términos del artículo 28.

r) El incumplimiento de la obligación de formación de empleados, en los términos del artículo 29.

s) El incumplimiento de la obligación de adoptar por parte del sujeto obligado las medidas adecuadas para mantener la confidencialidad sobre la identidad de los empleados, directivos o agentes que hayan realizado una comunicación a los órganos de control interno, en los términos del artículo 30.1.

t) El incumplimiento de la obligación de aplicar respecto de las sucursales y filiales con participación mayoritaria situadas en terceros países las medidas previstas en el artículo 31.

u) El incumplimiento de la obligación de aplicar contramedidas financieras internacionales, en los términos del artículo 42.

v) El incumplimiento de la obligación establecida en el artículo 43 de declarar la apertura o cancelación de cuentas corrientes, cuentas de ahorro, cuentas de valores y depósitos a plazo.

w) El incumplimiento de la obligación de adoptar las medidas correctoras comunicadas por requerimiento del Comité Permanente a las que se alude en los artículos 26.3, 31.2, 44.2 y 47.3 cuando no concurra una voluntad deliberadamente rebelde al cumplimiento.

x) El establecimiento o mantenimiento de relaciones de negocio o la ejecución de operaciones prohibidas.

y) La resistencia u obstrucción a la labor inspectora cuando no haya mediado requerimiento del personal actuante expreso y por escrito al respecto.

2. Salvo que concurran indicios o certeza de blanqueo de capitales o de financiación del terrorismo, las infracciones tipificadas en las letras a), b), c), d), e), f) y l) del apartado anterior podrán ser calificadas como leves cuando el incumplimiento del sujeto obligado deba considerarse como meramente ocasional o aislado a la vista del porcentaje de incidencias de la muestra de cumplimiento.

3. Constituirán infracciones graves de la presente Ley:

a) El incumplimiento de la obligación de declaración de movimientos de medios de pago, en los términos del artículo 34.

b) El incumplimiento por fundaciones o asociaciones de las obligaciones establecidas en el artículo 39.

c) El incumplimiento de las obligaciones establecidas en el artículo 41, salvo que deba calificarse como muy grave de conformidad con el artículo 51.1.b).

4. En los términos previstos por los Reglamentos comunitarios que establezcan medidas restrictivas específicas de conformidad con los artículos 60, 301 o 308 del Tratado Constitutivo de la Comunidad Europea, constituirán infracciones graves de la presente Ley:

a) El incumplimiento de la obligación de congelar o bloquear los fondos, activos financieros o recursos económicos de personas físicas o jurídicas, entidades o grupos designados, cuando no deba calificarse como infracción muy grave.

b) El incumplimiento de la prohibición de poner fondos, activos financieros o recursos económicos a disposición de personas físicas o jurídicas, entidades o grupos designados, cuando no deba calificarse como infracción muy grave.

c) El incumplimiento de las obligaciones de comunicación e información a las autoridades competentes establecidas específicamente en los Reglamentos comunitarios.

5. Constituirán infracciones graves de la presente Ley el incumplimiento de las obligaciones establecidas en los artículos 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13 y 14 del Reglamento (CE) núm. 1781/2006, del Parlamento Europeo y del Consejo, de 15 de noviembre de 2006, relativo a la información sobre los ordenantes que acompaña a las transferencias de fondos.

Bibliografía.

– Ley de prevención del blanqueo de capitales y de la financiación del terrorismo. Aplicación a los abogados Ley 10/2010, de 28 de abril. Javier HERREROS.

Artículo 53. Infracciones leves.

Sin perjuicio de lo dispuesto en el artículo 52.2, constituirán infracciones leves aquellos incumplimientos de obligaciones establecidas específicamente en la presente Ley que no constituyan infracción muy grave o grave conforme a lo previsto en los dos artículos precedentes.

Artículo 54. Responsabilidad de administradores y directivos.

Además de la responsabilidad que corresponda al sujeto obligado aun a título de simple inobservancia, quienes ejerzan en el mismo cargos de administración o dirección, sean unipersonales o colegiados, serán responsables de las infracciones cuando éstas sean imputables a su conducta dolosa o negligente.

Artículo 55. Exigibilidad de la responsabilidad administrativa.

La responsabilidad administrativa por infracción de la presente Ley será exigible aun cuando con posterioridad al incumplimiento el sujeto obligado hubiera cesado en su actividad o hubiera sido revocada su autorización administrativa para operar.

En el caso de sociedades disueltas, los antiguos socios responderán solidariamente de las sanciones administrativas pecuniarias impuestas hasta el límite de lo que hubieran recibido como cuota de liquidación, sin perjuicio de la responsabilidad de los directivos, administradores o liquidadores.

Artículo 56. Sanciones por infracciones muy graves.

1. Por la comisión de infracciones muy graves se podrán imponer las siguientes sanciones:

a) Amonestación pública.

b) Multa cuyo importe mínimo será de 150.000 euros y cuyo importe máximo podrá ascender hasta la mayor de las siguientes cifras: el 5 por 100 del patrimonio neto del sujeto obligado, el duplo del contenido económico de la operación, o 1.500.000 euros.

c) Tratándose de entidades sujetas a autorización administrativa para operar, la revocación de ésta.

La sanción prevista en la letra b), que ha de ser obligatoria en todo caso, se impondrá simultáneamente con alguna de las previstas en las letras a) o c).

2. Además de la sanción que corresponda imponer al sujeto obligado por la comisión de infracciones muy graves, se podrán imponer una o varias de las siguientes sanciones a quienes, ejerciendo en el mismo cargos de administración o dirección, fueran responsables de la infracción:

a) Multa a cada uno de ellos por importe de entre 60.000 y 600.000 euros.

b) Separación del cargo, con inhabilitación para ejercer cargos de administración o dirección en la misma entidad por un plazo máximo de diez años.

c) Separación del cargo, con inhabilitación para ejercer cargos de administración o dirección en cualquier entidad de las sujetas a esta Ley por un plazo máximo de diez años.

La sanción prevista en la letra a), que ha de ser obligatoria en todo caso, podrá aplicarse simultáneamente con alguna de las previstas en las letras b) y c).

Artículo 57. Sanciones por infracciones graves.

1. Por la comisión de infracciones graves se podrán imponer las siguientes sanciones:

a) Amonestación privada.

b) Amonestación pública.

c) Multa cuyo importe mínimo será de 60.001 euros y cuyo importe máximo podrá ascender hasta la mayor de las siguientes cifras: el 1 por 100 del patrimonio neto del sujeto obligado, el tanto del contenido económico de la operación, más un 50 por 100, ó 150.000 euros.

La sanción prevista en la letra c), que ha de ser obligatoria en todo caso, se impondrá simultáneamente con alguna de las previstas en las letras a) o b).

2. Además de la sanción que corresponda imponer al sujeto obligado por la comisión de infracciones graves, se podrán imponer una o varias de las siguientes sanciones a quienes, ejerciendo en el mismo cargos de administración o dirección, fueran responsables de la infracción:

a) Amonestación privada.

b) Amonestación pública.

c) Multa a cada uno de ellos por un importe mínimo de 3.000 euros y máximo de hasta 60.000 euros.

d) Suspensión temporal en el cargo por plazo no superior a un año.

La sanción prevista en la letra c), que ha de ser obligatoria en todo caso, se impondrá simultáneamente con alguna de las previstas en las letras a), b) o d).

3. En el caso de incumplimiento de la obligación de declaración establecida en el artículo 34 se impondrá la sanción de multa cuyo importe mínimo será de 600 euros y cuyo importe máximo podrá ascender hasta el duplo del valor de los medios de pago empleados.

Artículo 58. Sanciones por infracciones leves.

Por la comisión de infracciones leves se podrán imponer una o ambas de las siguientes sanciones:

a) Amonestación privada.

b) Multa por importe de hasta 60.000 euros.

Artículo 59. Graduación de las sanciones.

1. Las sanciones se graduarán atendiendo a las siguientes circunstancias:

a) La cuantía de la operación o las ganancias obtenidas, en su caso, como consecuencia de las omisiones o actos constitutivos de la infracción.

b) La circunstancia de haber procedido o no a la subsanación de la infracción por propia iniciativa.

c) Las sanciones firmes en vía administrativa por infracciones de distinto tipo impuestas al sujeto obligado en los últimos cinco años con arreglo a esta Ley.

En todo caso, se graduará la sanción de modo que la comisión de las infracciones no resulte más beneficiosa para el infractor que el cumplimiento de las normas infringidas.

2. Para determinar la sanción aplicable de entre las previstas en los artículos 56.2, 57.2 y 58, se tomarán en consideración las siguientes circunstancias:

a) El grado de responsabilidad o intencionalidad en los hechos que concurra en el interesado.

b) La conducta anterior del interesado, en la entidad inculpada o en otra, en relación con las exigencias previstas en esta Ley.

c) El carácter de la representación que el interesado ostente.

d) La capacidad económica del interesado, cuando la sanción sea multa.

3. Para determinar la sanción aplicable por incumplimiento de la obligación de declaración establecida en el artículo 34, se considerarán como agravantes las siguientes circunstancias:

a) La notoria cuantía del movimiento, considerándose en todo caso como tal aquella que duplique el umbral de declaración.

b) La falta de acreditación del origen lícito de los medios de pago.

c) La incoherencia entre la actividad desarrollada por el interesado y la cuantía del movimiento.

d) La circunstancia de ser hallados los medios de pago en lugar o situación que muestre una clara intención de ocultarlos.

e) Las sanciones firmes en vía administrativa por incumplimiento de la obligación de declaración impuestas al interesado en los últimos cinco años.

Artículo 60. Prescripción de las infracciones y de las sanciones.

1. Las infracciones muy graves y graves prescribirán a los cinco años, y las leves a los dos años, contados desde la fecha en que la infracción hubiera sido cometida. En las infracciones derivadas de una actividad continuada, la fecha inicial del cómputo será la de la finalización de la actividad o la del último acto con el que la infracción se consume. En el caso de incumplimiento de las obligaciones de diligencia debida el plazo de prescripción se contará desde la fecha de terminación de la relación de negocios, y en el de conservación de documentos desde la expiración del plazo al que se refiere el artículo 25.

La prescripción se interrumpirá por cualquier acción de la Comisión de Prevención del Blanqueo de Capitales e Infracciones Monetarias o de sus órganos de apoyo, realizada con conocimiento formal de los sujetos obligados, conducente a la inspección, supervisión o control de todas o parte de las obligaciones recogidas en esta Ley. También se interrumpirá por la iniciación, con conocimiento de los interesados, del procedimiento sancionador o de un proceso penal por los mismos hechos, o por otros cuya separación de los sancionables con arreglo a esta Ley sea racionalmente imposible.

2. Las sanciones que se impongan conforme a esta Ley prescribirán a los tres años en caso de infracciones muy graves, a los dos años en caso de infracciones graves, y al año en caso de infracciones leves, contados desde la fecha de notificación de la resolución sancionadora.

La prescripción se interrumpirá cuando se acuerde administrativa o judicialmente la suspensión de la ejecución de la resolución sancionadora.

Artículo 61. Procedimiento sancionador y medidas cautelares.

1. La incoación y, en su caso, el sobreseimiento de los procedimientos sancionadores a que hubiere lugar por la comisión de las infracciones previstas en esta Ley corresponderá al Comité Permanente, a propuesta de la Secretaría de la Comisión.

La competencia para incoar o acordar el sobreseimiento de los procedimientos sancionadores por incumplimiento de la obligación de declaración establecida en el artículo 34 corresponderá a la Secretaría de la Comisión.

2. La instrucción de los procedimientos sancionadores a que hubiera lugar por la comisión de infracciones previstas en esta Ley corresponderá a la Secretaría de la Comisión.

El órgano competente para la incoación del procedimiento sancionador podrá acordar, al tiempo de iniciarse el procedimiento o durante su tramitación, la constitución de garantía suficiente para hacer frente a las responsabilidades a que hubiera lugar. En el caso de los procedimientos por incumplimiento de la obligación de declaración establecida en el artículo 34, la cantidad intervenida de conformidad con el artículo 35.2 se entenderá constituida en garantía, pudiendo acordarse por el Secretario de la Comisión durante la instrucción del procedimiento sancionador la ampliación o reducción de la referida garantía.

El procedimiento sancionador aplicable al incumplimiento de las obligaciones previstas en esta Ley será el previsto, con carácter general, para el ejercicio de la potestad sancionadora por las Administraciones Públicas.

3. Será competente para imponer las sanciones por infracciones muy graves el Consejo de Ministros, a propuesta del Ministro de Economía y Hacienda. Será competente para imponer las sanciones por infracciones graves el Ministro de Economía y Hacienda, a propuesta de la Comisión de Prevención del Blanqueo de Capitales e Infracciones Monetarias. Será competente para imponer las sanciones por infracciones leves el Director General del Tesoro y Política Financiera, a propuesta del instructor.

Cuando el inculpado sea una entidad financiera o precise de autorización administrativa para

operar, será preceptivo para la imposición de sanciones por infracciones graves o muy graves solicitar de la institución u órgano administrativo responsable de su supervisión informe sobre la posible incidencia de la sanción o sanciones propuestas sobre la estabilidad de la entidad objeto del procedimiento.

La competencia para resolver los procedimientos sancionadores por incumplimiento de la obligación de declaración establecida en el artículo 34 corresponderá, a propuesta del instructor y previo informe del Servicio Ejecutivo de la Comisión, al Director General del Tesoro y Política Financiera, cuyas resoluciones pondrán fin a la vía administrativa.

4. En los procedimientos sancionadores instruidos por la Secretaría de la Comisión el plazo máximo para resolver el procedimiento y notificar la resolución será de un año a contar desde la fecha de notificación del acuerdo de incoación, sin perjuicio de la posibilidad de suspensión por el instructor del cómputo del plazo en los supuestos señalados en el artículo 42.5 de la Ley 30/1992, de 26 de noviembre, del Régimen Jurídico de las Administraciones Públicas y del Procedimiento Administrativo Común, y de la ampliación en seis meses adicionales de dicho plazo máximo que podrá acordarse motivadamente por el Secretario de la Comisión, a propuesta del instructor, al amparo de lo previsto en el artículo 49 de la misma Ley.

El transcurso de los plazos establecidos en el apartado precedente determinará la caducidad del procedimiento administrativo sancionador, debiendo procederse a dictar nuevo acuerdo de incoación en tanto no haya prescrito la infracción de conformidad con lo dispuesto en el artículo 60.

5. La ejecución de las resoluciones sancionadoras firmes en vía administrativa corresponderá a la Secretaría de la Comisión.

La sanción de amonestación pública, una vez sea firme en vía administrativa, será ejecutada en la forma que se establezca en la resolución, siendo en todo caso publicada en el «Boletín Oficial del Estado».

En lo relativo a la ejecución y publicidad de las sanciones y demás cuestiones atinentes al régimen sancionador se estará a lo previsto en las leyes específicas aplicables a los distintos sujetos obligados y, en su defecto, a lo dispuesto en la Ley 26/1988, de 29 de julio, de Disciplina e Intervención de las Entidades de Crédito.

Artículo 62. Concurrencia de sanciones y vinculación con el orden penal.

1. Las infracciones y sanciones establecidas en la presente Ley se entenderán sin perjuicio de las previstas en otras leyes y de las acciones y omisiones tipificadas como delito y de las penas previstas en el Código Penal y leyes penales especiales, salvo lo establecido en los apartados siguientes.

2. No podrán sancionarse con arreglo a esta Ley las conductas que lo hubieran sido penal o administrativamente cuando se aprecie identidad de sujeto, hecho y fundamento jurídico.

3. En cualquier momento del procedimiento administrativo sancionador en que se estime que los hechos pudieran ser constitutivos de ilícito penal, la Secretaría de la Comisión dará traslado de los mismos al Ministerio Fiscal, solicitándole testimonio sobre las actuaciones practicadas al efecto y acordará la suspensión de aquél hasta que se reciba la comunicación a que se refiere el primer párrafo del apartado siguiente o hasta que recaiga resolución judicial.

4. Si el Ministerio Fiscal no encontrara méritos para proceder penalmente contra todos o alguno de los sujetos obligados, lo comunicará a la Secretaría de la Comisión para que pueda continuar el procedimiento administrativo sancionador.

Si, por el contrario, el Ministerio Fiscal interpusiera denuncia o querella, comunicará dicha circunstancia a la Secretaría de la Comisión, así como, cuando se produzca, el resultado de tales actuaciones.

5. La resolución que se dicte en el procedimiento administrativo sancionador deberá respetar, en todo caso, los hechos declarados probados en la sentencia.

DISPOSICIÓN ADICIONAL

Pérdida de la condición de país tercero equivalente.

Perderán la condición de país tercero equivalente, a los efectos previstos en los artículos 4.2, 8.3, 9.1, 12.1 y 24.2, aquellos Estados, territorios o jurisdicciones respecto de los que la Comisión Europea adopte una decisión en virtud de lo dispuesto en el artículo 40.4 de la Directiva 2005/60/CE del Parlamento Europeo y del Consejo, de 26 de octubre de 2005, relativa a la prevención de la utilización del sistema financiero para el blanqueo de capitales y para la financiación del terrorismo.

La Dirección General del Tesoro y Política Financiera mantendrá en su página Web una lista actualizada de los Estados, territorios o jurisdicciones que gocen de la condición de país tercero equivalente.

Disposición Transitoria primera. Normas de desarrollo de la Ley 19/1993, de 28 de diciembre.

Hasta la entrada en vigor de las disposiciones reglamentarias de la presente Ley, mantendrán su vigencia el Reglamento de la Ley 19/1993, de 28 de diciembre, sobre determinadas medidas de prevención del blanqueo de capitales, aprobado por Real Decreto 925/1995, de 9 de junio, y sus normas de desarrollo, en cuanto no resulten incompatibles con aquélla.

Disposición Transitoria segunda. Régimen sancionador.

Serán de aplicación las disposiciones sancionadoras de la Ley 19/1993, de 28 de diciembre, sobre determinadas medidas de prevención del blanqueo de capitales, a los hechos cometidos con anterioridad a la entrada en vigor de la presente Ley.

Disposición Transitoria tercera. Competencia para incoar procedimientos sancionadores.

Hasta la entrada en vigor de las disposiciones reglamentarias de la presente Ley, la competencia para incoar los procedimientos sancionadores continuará siendo ejercida por la Secretaría de la Comisión de Prevención del Blanqueo de Capitales e Infracciones Monetarias.

Disposición Transitoria cuarta. Servicios de pago.

Los establecimientos de cambio de moneda autorizados para la gestión de transferencias con el exterior se entenderán comprendidos entre los sujetos obligados a los que hace referencia el artículo 2 en tanto que no se hayan transformado en entidad de crédito o en entidad de pago de acuerdo con el apartado 1 de la Disposición transitoria segunda de la Ley 16/2009, de 13 de noviembre, de Servicios de Pago.

Disposición Transitoria quinta. Adscripción del Servicio Ejecutivo de la Comisión.

Hasta la entrada en vigor del convenio a que se refiere el artículo 45.3, se mantendrá la adscripción del Servicio Ejecutivo al Banco de España, establecida en el artículo 24.1 del Reglamento de la Ley 19/1993, de 28 de diciembre, aprobado por Real Decreto 925/1995, de 9 de junio.

Disposición Transitoria sexta. Régimen de la instrumentación de compromisos por pensiones de entidades cuyas acciones sean al portador.

A los efectos de lo dispuesto en el artículo 4.4, los contratos de seguro colectivo y planes de pensiones formalizados antes de la entrada en vigor de esta Ley que instrumenten compromisos por pensiones de las empresas en cumplimiento de lo dispuesto en la Disposición adicional primera del Texto Refundido de la Ley de Regulación de los Planes y Fondos de Pensiones, aprobado por Real Decreto Legislativo 1/2002, de 29 de noviembre, conservarán su vigencia para la instrumentación de dichos compromisos.

Disposición Transitoria séptima. Aplicación de las medidas de diligencia debida a los clientes existentes.

Sin perjuicio de lo dispuesto en el artículo 7.2, los sujetos obligados aplicarán a todos sus clientes existentes las medidas de diligencia debida establecidas en el Capítulo II en un plazo máximo de cinco años, contados a partir de la entrada en vigor de la presente Ley.

Disposición Transitoria octava. Convenios con los órganos supervisores de las entidades financieras.

En tanto no se suscriban los convenios a que se refiere el artículo 44.2.m), mantendrán su vigencia los convenios de colaboración actualmente existentes entre los órganos supervisores de las entidades financieras y el Servicio Ejecutivo de la Comisión de Prevención del Blanqueo de Capitales e Infracciones Monetarias.

DISPOSICIÓN DEROGATORIA

Sin perjuicio de lo dispuesto en la Disposición transitoria segunda, a la entrada en vigor de la presente Ley, quedará derogada la Ley 19/1993, de 28 de diciembre, sobre determinadas medidas de prevención del blanqueo de capitales.

Disposición Final primera. Modificación de la Ley 12/2003, de 21 de mayo, de Prevención y Bloqueo de la Financiación del Terrorismo.

1. Se da nueva denominación a la Ley 12/2003, de 21 de mayo, de Prevención y Bloqueo de la Financiación del Terrorismo, que pasa a denominarse «Ley 12/2003, de 21 de mayo, de Bloqueo de la Financiación del Terrorismo».

2. Se da nueva redacción al artículo 4 de la Ley 12/2003, con el siguiente tenor literal:

«Artículo 4. Personas y entidades obligadas.

Las Administraciones Públicas y los sujetos a que se refiere el artículo 2 de la Ley de Prevención del Blanqueo de Capitales y de la Financiación del Terrorismo están obligados a colaborar con la Comisión de Vigilancia de Actividades de Financiación del Terrorismo y, en particular, a llevar a cabo las medidas necesarias para hacer efectivo el bloqueo previsto en el artículo 1; en particular, deberán:

a) Impedir cualquier acto u operación que suponga disposición de saldos y posiciones de cualquier tipo, dinero, valores y demás instrumentos vinculados a movimientos de capitales u operaciones de pago o transferencia bloqueados, a excepción de aquéllos por los que afluyan nuevos fondos y recursos a cuentas bloqueadas.

b) Comunicar a la Comisión de Vigilancia cualquier tipo de ingreso que se pueda realizar a la cuenta bloqueada, sin perjuicio de realizar la operación.

c) Comunicar a la Comisión de Vigilancia, por iniciativa propia, cualquier solicitud o petición que reciban en la que el ordenante, emisor, titular, beneficiario o destinatario sea una persona o entidad respecto a la que la Comisión de Vigilancia haya adoptado alguna medida.

d) Facilitar a la citada Comisión la información que ésta requiera para el ejercicio de sus competencias.

e) No revelar ni al cliente ni a terceros que se ha transmitido información a la Comisión de Vigilancia».

3. Se da nueva redacción al artículo 6 de la Ley 12/2003, con el siguiente tenor literal:

«Artículo 6. Supervisión y régimen sancionador.

1. La función de supervisión e inspección del Servicio Ejecutivo de la Comisión de Prevención del Blanqueo de Capitales e Infracciones Monetarias a que se refiere el artículo 47 de la Ley de Prevención del Blanqueo de Capitales y de la Financiación del Terrorismo se extiende al cumplimiento de las obligaciones establecidas en la presente Ley.

Cuando de los informes de inspección a que se refiere el artículo 47.3 de la Ley de Prevención del Blanqueo de Capitales y de la Financiación del Terrorismo resulte el incumplimiento de alguna de las obligaciones establecidas en el artículo 4 de esta Ley, el Comité Permanente de la Comisión de Prevención del Blanqueo de Capitales e Infracciones Monetarias lo pondrá en conocimiento de la Comisión de Vigilancia de Actividades de Financiación del Terrorismo.

2. El incumplimiento de los deberes previstos en esta Ley será considerado infracción muy grave a los efectos previstos en el Capítulo VIII de la Ley de Prevención del Blanqueo de Capitales y de la Financiación del Terrorismo, y será sancionado conforme a lo que en él se dispone.

Las referencias que en dicho Capítulo se contienen a la Secretaría y al Comité Permanente de la Comisión de Prevención del Blanqueo de Capitales e Infracciones Monetarias deben entenderse realizadas a la Secretaría de la Comisión de Vigilancia y a la Comisión de Vigilancia, respectivamente.

La competencia para proponer la imposición de sanciones por la comisión de las infracciones previstas en esta Ley corresponde al Ministro del Interior, y la competencia para sancionar, al Consejo de Ministros».

4. Se da nueva redacción al artículo 9 de la Ley 12/2003, con el siguiente tenor literal:

«Artículo 9. Comisión de Vigilancia de Actividades de Financiación del Terrorismo.

1. Se crea la Comisión de Vigilancia de Actividades de Financiación del Terrorismo como órgano encargado de acordar el bloqueo de todas las operaciones definidas en el artículo 1 de esta Ley, así como el ejercicio de todas las competencias que sean necesarias para el cumplimiento de lo previsto en ésta.

2. La Comisión de Vigilancia estará adscrita al Ministerio del Interior e integrada por:

a) Presidente: el Secretario de Estado de Seguridad.

b) Vocales:

1º Un miembro del Ministerio Fiscal, designado por el Fiscal General del Estado.

2º Un representante de los Ministerios de Justicia, del Interior y de Economía y Hacienda, designados por los titulares de los departamentos respectivos.

c) Secretario: quien dirija la unidad orgánica que desempeñe la Secretaría de la Comisión de Vigilancia a que refiere el apartado 4.

El Presidente de la Comisión, cuando lo estime conveniente, podrá convocar a expertos en las materias de su competencia, para el asesoramiento específico en alguno de los asuntos a tratar. El Director del Servicio Ejecutivo de la Comisión de Prevención del Blanqueo de Capitales e Infracciones Monetarias asistirá a las reuniones de la Comisión de Vigilancia con voz pero sin voto.

3. Los miembros de esta Comisión están sometidos al régimen de responsabilidad establecido por el ordenamiento jurídico y, en particular, en lo relativo a las obligaciones derivadas del conocimiento de la información recibida y de los datos de carácter personal que sean objeto de cesión, que sólo podrán utilizarse para el ejercicio de las competencias atribuidas por esta Ley. A los expertos que asesoren a la Comisión les será de aplicación el mismo régimen de responsabilidad respecto de todo aquello de lo que conozcan por razón de su asistencia a la Comisión.

4. La Comisión de Vigilancia ejercerá sus competencias con el apoyo de la Secretaría de la Comisión de Vigilancia, que tiene la consideración de órgano de la Comisión. La Secretaría será desempeñada por la unidad orgánica, con rango al menos de subdirección general, de las existentes en el Ministerio del Interior, que reglamentariamente se determine.

Corresponderá a la Secretaría, entre otras funciones, instruir los procedimientos sancionadores a que hubiere lugar por las infracciones de esta Ley, así como formular a la Comisión de Vigilancia la correspondiente propuesta de resolución.

5. El cumplimiento de las obligaciones de información a que se refiere el artículo 4 de esta Ley se hará a través de la Secretaría de la Comisión de Vigilancia.

6. La Comisión de Prevención del Blanqueo de Capitales e Infracciones Monetarias y la Comisión de Vigilancia de Actividades de Financiación del Terrorismo se prestarán la máxima colaboración para el ejercicio de sus respectivas competencias. En los términos que se acuerden entre ambas Comisiones y sin perjuicio de lo dispuesto en el artículo 45.3 de la Ley de Prevención del Blanqueo de Capitales y de la Financiación del Terrorismo, el Servicio Ejecutivo de la Comisión de Prevención del Blanqueo de Capitales e Infracciones Monetarias informará en las reuniones de la Comisión de Vigilancia de su actividad relativa a hechos u operaciones que presenten indicios o certeza de relación con la financiación del terrorismo y, en especial, de los informes de inteligencia financiera que hubiera elaborado en relación con esta materia.

Las competencias de la Comisión de Vigilancia se entienden sin perjuicio de las que la Ley de Prevención del Blanqueo de Capitales y de la Financiación del Terrorismo atribuye a la Comisión de Prevención del Blanqueo de Capitales e Infracciones Monetarias».

Disposición Final segunda. Modificación de la Ley 19/2003, de 4 de julio, sobre régimen jurídico de los movimientos de capitales y de las transacciones económicas con el exterior y sobre determinadas medidas de prevención del blanqueo de capitales.

1. Se da nueva denominación a la Ley 19/2003, de 4 de julio, sobre régimen jurídico de los movimientos de capitales y de las transacciones económicas con el exterior y sobre determinadas medidas de prevención del blanqueo de capitales, que pasa a denominarse «Ley 19/2003, de 4 de julio, sobre régimen jurídico de los movimientos de capitales y de las transacciones económicas con el exterior».

2. Se da nueva redacción al apartado 2 del artículo 12 de la Ley 19/2003, con el siguiente tenor literal:

«2. La competencia para la incoación e instrucción de los procedimientos sancionadores resultantes de la aplicación del régimen previsto en la Ley y para la imposición de las sanciones correspondientes se regirá por las reglas siguientes:

a) La competencia para la incoación e instrucción de los procedimientos sancionadores corresponderá a la Secretaría de la Comisión de Prevención del Blanqueo de Capitales e Infracciones Monetarias.

b) La imposición de sanciones por infracciones muy graves corresponderá al Consejo de Ministros, a propuesta del Ministro de Economía y Hacienda.

c) La imposición de sanciones por infracciones graves corresponderá al Ministro de Economía y Hacienda, a propuesta del Secretario de Estado de Economía.

d) La imposición de sanciones por infracciones leves corresponderá al Director General del Tesoro y Política Financiera, a propuesta del instructor».

Disposición Final tercera. Modificación de la Ley 35/2003, de 4 de noviembre, de Instituciones de Inversión Colectiva.

Se da nueva redacción al párrafo j) del artículo 43.1 de la Ley 35/2003, de 4 de noviembre, de Instituciones de Inversión Colectiva, con el siguiente tenor literal:

«j) Que cuente con procedimientos y mecanismos de control interno adecuados que garanticen la gestión correcta y prudente de la sociedad, incluyendo procedimientos de gestión de riesgos, así como mecanismos de control y de seguridad en el ámbito informático y órganos y procedimientos para la prevención del blanqueo de capitales y de la financiación del terrorismo, un régimen de operaciones vinculadas y un reglamento interno de conducta. La sociedad gestora deberá estar estructurada y organizada de modo que se reduzca al mínimo el riesgo de que los intereses de las IIC o de los clientes se vean perjudicados por conflictos de intereses entre la sociedad y sus clientes, entre clientes, entre uno de sus clientes y una IIC o entre dos IIC».

Disposición Final cuarta. Carácter básico y títulos competenciales.

La presente Ley tendrá el carácter de legislación básica de conformidad con lo dispuesto en el artículo 149.1.11ª y 13ª de la Constitución.

Disposición Final quinta. Desarrollo reglamentario.

Se habilita al Gobierno para que, en el plazo de un año a contar desde la entrada en vigor de esta Ley, apruebe las disposiciones reglamentarias para su ejecución y desarrollo.

Disposición Final sexta. Incorporación de derecho comunitario.

Esta Ley incorpora al derecho español la Directiva 2005/60/CE del Parlamento Europeo y del Consejo, de 26 de octubre de 2005, relativa a la prevención de la utilización del sistema financiero para el blanqueo de capitales y para la financiación del terrorismo, desarrollada por la Directiva 2006/70/CE de la Comisión, de 1 de agosto de 2006, por la que se establecen disposiciones de aplicación de la Directiva 2005/60/CE del Parlamento Europeo y del Consejo en lo relativo a la definición de «personas del medio político» y los criterios técnicos aplicables en los procedimientos simplificados de diligencia debida con respecto al cliente así como en lo que atañe a la exención por razones de actividad financiera ocasional o muy limitada.

Disposición Final séptima. Entrada en vigor.

La presente Ley entrará en vigor el día siguiente al de su publicación en el «Boletín Oficial del Estado».

Se exceptúa de lo anterior la obligación de almacenar las copias de los documentos de identificación en soportes ópticos, magnéticos o electrónicos, establecida en el artículo 25.2 y las obligaciones establecidas en el artículo 41, que entrarán en vigor a los dos años y un año, respectivamente, de la publicación de la presente Ley en el «Boletín Oficial del Estado».

§ 28.5 LEY 19/2003, DE 4 JULIO. RÉGIMEN JURÍDICO DE LOS MOVIMIENTOS DE CAPITALES Y DE LAS TRANSACCIONES ECONÓMICAS CON EL EXTERIOR

(BOE núm. 160, de 5 julio [RCL 2003, 1708])

EXPOSICIÓN DE MOTIVOS

I

La Ley 40/1979, de 10 de diciembre, sobre Régimen Jurídico de Control de Cambios, se ha caracterizado, tras más de 20 años de vigencia, por su singularidad, ya que, en palabras del Consejo de Estado, su ejecución se encomendó al Gobierno y su desarrollo se consumó en el terreno reglamentario.

Efectivamente, nuestra Ley de Control de Cambios ni prohibía ni restringía ni imponía ningún tipo de exigencia ni de requisito administrativo. Tan sólo se limitaba a facultar, con carácter general, al Gobierno para que estableciese, según las exigencias impuestas por la coyuntura económica en cada momento, las normas de restricción o control que estimase más oportunas.

En definitiva, se ha tratado de una norma con rango de ley que ha permitido tanto una absoluta restricción como una absoluta libertad.

Sin embargo, este amplio abanico de posibles medidas que sirve, ya para situaciones de libertad, ya para situaciones de prohibición, debe limitarse definitivamente para proclamar, con carácter general, la libertad de movimientos de capitales.

Fue el Tratado Constitutivo de la Comunidad Europea el que proclamó tal libertad, logrando así una equiparación con las restantes libertades comunitarias básicas. Incluso se va más allá, cuando el artículo 56 del Tratado Constitutivo de la Comunidad Europea no sólo prohíbe las restricciones a los movimientos de capitales y a los pagos entre Estados miembros, sino también entre éstos y terceros países.

Al mismo tiempo, el propio Tratado, en su artículo 58.1.b), reconoce el derecho de los Estados miembros a establecer procedimientos de declaración de movimientos de capitales a efectos de información administrativa o estadística, o tomar medidas justificadas por razones de orden público o de seguridad pública.

Esta Ley trata, por tanto, de garantizar la completa adecuación de nuestro ordenamiento jurídico al derecho comunitario.

II

Teniendo en cuenta que el objetivo principal es incorporar plenamente a nuestro ordenamiento interno las previsiones del Tratado Constitutivo, no es menos cierto que la Ley 40/1979, de 10 de diciembre, sobre Régimen Jurídico de Control de Cambios, presentaba importantísimas disfunciones nada acordes con la nueva etapa de liberalización.

Se planteaban importantes contradicciones y lagunas de regulación, además de problemas relacionados con el propio lenguaje e imagen de la Ley 40/1979 y otros asuntos menores como eran, entre otros, las referencias a la adquisición, tenencia y cesión de divisas o pesetas por residentes o no residentes, o los conceptos de patrimonio exterior e interior, que estaban pensados para un sistema de convertibilidad y transferibilidad limitadas.

Cabe resaltar entre estas importantes contradicciones la figura del delito monetario. Al suprimirse en 1996 el único supuesto subsistente de delito monetario consistente en la exportación de moneda metálica, billetes de banco y cheques bancarios al portador, en pesetas o en divisas, por importe superior a cinco millones de pesetas o su contravalor, sin haber obtenido autorización previa, la reforma operada en la Ley 40/1979, de 10 de diciembre, por la Ley Orgánica 10/1983, de 16 de agosto, ha quedado completamente vacía de contenido.

Igualmente, el sistema sancionador previsto en la Ley 40/1979 ha manifestado falta de coherencia y ajuste con la actual situación de libertad de movimientos de capitales.

Esta situación se enmendó a través de la Ley 41/1999, de 12 de noviembre, sobre Sistemas de Pagos y de Liquidación de Valores, cuya disposición adicional cuarta abordó la tipificación de infracciones muy graves y eliminó el concepto residual de infracción leve. Sin embargo, tal modificación hay que considerarla muy parcial y efectuada con carácter urgente para abordar el específico supuesto de los embargos financieros impuestos por la Unión Europea y Naciones Unidas.

Es por tanto necesario establecer un nuevo cuadro sancionador en el que se incluya una tipificación expresa de las distintas acciones y omisiones infractoras y una mayor concreción de las sanciones aplicables en cada caso.

En definitiva, todas las circunstancias descritas suponen la necesidad de proceder a una actualización de la Ley 40/1979.

III

Esta Ley se estructura en dos capítulos perfectamente diferenciados.

El capítulo I contiene, a lo largo de siete artículos, el régimen general de los movimientos de capitales y de las transacciones económicas con el exterior.

El artículo 1 declara, en línea con el Tratado Constitutivo de la Comunidad Europea, el principio de libertad de los movimientos de capitales, recogiendo desde un punto de vista objetivo lo que ha de entenderse por transacciones económicas con el exterior.

Desde una óptica subjetiva, el criterio fundamental en materia de movimientos de capitales es el de la residencia. De ahí que en el artículo 2 se definan los conceptos de residente y no residente en España.

Se ha producido un acercamiento al concepto de residencia contenido en la normativa fiscal, buscando con ello una mejor identificabilidad y prueba de la condición de residente en España.

En el artículo 3 se posibilita el conocimiento de los movimientos de capitales y transacciones económicas con el exterior a través de un mecanismo de declaración y, a efectos de información administrativa y estadística de las operaciones, se identifican los sujetos obligados a declarar y los destinatarios de tal información.

Con ello se hace uso de la facultad reconocida a los Estados miembros por el artículo 58.1.b) del Tratado Constitutivo de la Comunidad Europea en cuanto a la posibilidad de establecer procedimientos de declaración.

Los artículos 4 y 5 recogen las cláusulas de salvaguardia y las medidas excepcionales contenidas en el título III, capítulo IV, del Tratado Constitutivo de la Comunidad Europea, de forma que se establece un mecanismo ágil, a través de acuerdo del Consejo de Ministros, que permita aplicar medidas adoptadas no sólo por la Comunidad Europea, sino por otros organismos internacionales de los que España sea miembro.

En el artículo 6 se posibilita la realización de actos y negocios afectados por cláusulas de salvaguardia o medidas excepcionales a través de la correspondiente autorización administrativa.

En el artículo 7 se recoge una facultad de control otorgada a los Estados miembros por el artículo 58.1.b) del Tratado y que se ha traducido en la posibilidad de, en circunstancias tasadas, suspender el régimen de liberalización.

Los artículos 8 a 12 constituyen el capítulo II, que establece el régimen sancionador en materia de movimientos de capitales, de acuerdo con los principios de legalidad, tipicidad y proporcionalidad y respetando la garantía de procedimiento.

En las disposiciones adicionales se modifica la Ley 19/1993, de 28 de diciembre, sobre Determinadas Medidas de Prevención del Blanqueo de Capitales, en el sentido de mejorar los instrumentos de control sobre el efectivo y otros medios de pago, por el riesgo que suponen desde el punto de vista de la prevención del blanqueo de capitales y la financiación del terrorismo. Se modifica igualmente la Ley 230/1963, de 28 de diciembre, General Tributaria, de cara a incrementar la efectividad en el desarrollo de investigaciones sobre blanqueo de capitales.

CAPÍTULO I

Régimen general de los movimientos de capitales y de las transacciones económicas con el exterior

Artículo 1. Principio de libertad de los movimientos de capitales y de las transacciones económicas con el exterior.

1. Esta Ley tiene por objeto establecer el régimen jurídico de los movimientos de capitales y de las transacciones económicas con el exterior, así como establecer determinadas medidas de prevención del blanqueo de capitales.

2. Son libres cualesquiera actos, negocios, transacciones y operaciones entre residentes y no residentes que supongan o de cuyo cumplimiento puedan derivarse cobros y pagos exteriores, así como las transferencias de o al exterior y las variaciones en cuentas o posiciones financieras deudoras o acreedoras frente al exterior, sin más limitaciones que las dispuestas en esta Ley y en la legislación sectorial específica.

⇒ Título IV Capítulo III y artículos 63 y ss. del Tratado de Funcionamiento de la Unión Europea. Vid. parágrafo 1.

Artículo 2. Definiciones de residencia y no residencia.

1. A los efectos de lo dispuesto en el artículo anterior, se consideran:

A) «Residentes»:

a) Las personas físicas que residan habitualmente en España, salvo lo dispuesto en el párrafo b) correspondiente al epígrafe de «No residentes».

b) Los diplomáticos españoles acreditados en el extranjero y el personal español que preste servicios en embajadas y consulados españoles o en organizaciones internacionales en el extranjero.

c) Las personas jurídicas con domicilio social en España.

d) Las sucursales y los establecimientos permanentes en territorio español de personas físicas o jurídicas residentes en el extranjero.

e) Otros que se determinen reglamentariamente en casos análogos.

B) «No residentes»:

a) Las personas físicas que tengan su residencia habitual en territorio extranjero, salvo lo dispuesto en el párrafo b) correspondiente al epígrafe de «Residentes».

b) Los diplomáticos extranjeros acreditados ante el Gobierno español y el personal extranjero que preste servicios en embajadas y consulados extranjeros o en organizaciones internacionales en España.

c) Las personas jurídicas con domicilio social en el extranjero.

d) Las sucursales y los establecimientos permanentes en el extranjero de personas físicas o jurídicas residentes en España.

e) Otros que se determinen reglamentariamente en casos análogos.

2. Por residencia habitual se entenderá lo establecido en la normativa fiscal con las adaptaciones que reglamentariamente se determinen.

3. La condición de residente o no residente, a los efectos de esta Ley, se acreditará en la forma que reglamentariamente se establezca.

⇒ Artículos 17-21 Tratado de Funcionamiento de la Unión Europea. Vid. parágrafo 1.

Artículo 3. Obligaciones de información.

1. Los actos, negocios, transacciones y operaciones a que se refiere el apartado 2 del artículo 1 deberán ser declarados por los sujetos obligados mencionados en el apartado siguiente en la forma y plazos que se determinen reglamentariamente, a los efectos de información administrativa y estadística de las operaciones.

2. Las personas físicas o jurídicas residentes o no residentes en España que realicen las operaciones señaladas en el apartado 2 del artículo 1 quedan obligadas a facilitar al Ministerio de Economía y al Banco de España, en la forma y plazos que se establezcan, los datos que se les requieran, a los efectos de lo dispuesto en el apartado anterior.

Además, las entidades de crédito, las empresas de servicios de inversión y otros intermediarios financieros, que intervengan en la realización de las operaciones mencionadas por cuenta de sus clientes, vendrán obligados a remitir al Ministerio de Economía y al Banco de España la información correspondiente a las transacciones de sus clientes, en la forma y plazos que se establezcan.

⇒ Artículos 17-25, Ley 10/2010, de 28 de abril. Vid. parágrafo 28.4.
Ley Orgánica 15/1999, de 13 de diciembre, regula la protección de datos de carácter personal. Vid. parágrafo 27.2.

Artículo 4. Cláusulas de salvaguardia.

1. Se entenderá prohibida o limitada, en los términos que señalen las normas comunitarias, la realización de determinados movimientos de capitales y sus correspondientes operaciones de cobro o pago, así como las transferencias de o al exterior o las variaciones en cuentas o posiciones financieras deudoras o acreedoras frente al exterior, respecto de terceros países en relación con los

cuales el Consejo de la Unión Europea, de conformidad con lo establecido en el artículo 59 del Tratado Constitutivo de la Comunidad Europea, haya adoptado medidas de salvaguardia.

2. Cuando las normas comunitarias citadas en el apartado anterior reconozcan poderes a los Estados miembros o les impongan la adopción de medidas indispensables, necesarias para la correcta aplicación de dichas normas, el Gobierno, mediante acuerdo del Consejo de Ministros, establecerá las especificaciones ulteriores que resulten precisas, incluido el procedimiento de autorización aplicable, si procediera.

3. El Gobierno, mediante acuerdo del Consejo de Ministros, a propuesta del Ministro de Economía, podrá prohibir o limitar la realización de determinados movimientos de capitales y sus correspondientes operaciones de cobro o pago, así como transferencias de o al exterior o variaciones en cuentas o posiciones financieras deudoras o acreedoras frente al exterior, respecto de un Estado, un territorio o centro extraterritorial, o grupo de Estados en aplicación de medidas adoptadas por organismos internacionales, distintos de la Comunidad Europea, de los que España sea miembro.

⇒ Artículo 67.3 Tratado de Funcionamiento de la Unión Europea. Vid. parágrafo 1.

Artículo 5. Medidas excepcionales.

1. Se entenderá prohibida o limitada, en los términos que señalen las normas comunitarias, la realización de determinados movimientos de capitales y sus correspondientes operaciones de cobro o pago, así como las transferencias de o al exterior o las variaciones en cuentas o posiciones financieras deudoras o acreedoras frente al exterior, respecto a terceros países en relación con los cuales el Consejo de la Unión Europea haya adoptado las medidas que correspondan, de conformidad con lo establecido en el artículo 57.2 del Tratado Constitutivo de la Comunidad Europea.

2. Se entenderán prohibidos o limitados, en los términos que señalen las normas comunitarias, los movimientos de capitales y pagos respecto a terceros países en relación con los cuales el Consejo de la Unión Europea haya adoptado las medidas urgentes que sean necesarias, de conformidad con lo establecido en el artículo 60.1 del Tratado Constitutivo de la Comunidad Europea.

3. Cuando, de acuerdo con lo dispuesto en los apartados anteriores de este artículo, las normas comunitarias reconozcan poderes a los Estados miembros o les impongan la adopción de medidas indispensables, necesarias para la correcta aplicación de dichas normas, el Gobierno, mediante acuerdo del Consejo de Ministros, establecerá las especificaciones ulteriores que resulten precisas, incluido el procedimiento de autorización aplicable, si procediera.

4. De conformidad con lo establecido en el artículo 60.2 del Tratado Constitutivo de la Comunidad Europea, el Gobierno, mediante acuerdo del Consejo de Ministros, a propuesta del Ministro de Economía, podrá en tanto no se hayan adoptado las medidas a que se refiere el artículo 60.1 del citado Tratado, por razones políticas graves y por motivos de urgencia, tomar medidas unilaterales contra un tercer país en lo relativo a los movimientos de capitales y a los pagos.

Artículo 6. Autorizaciones sobre actos, negocios, transacciones u operaciones afectados por cláusulas de salvaguardia o medidas excepcionales.

1. Los actos, negocios, transacciones y operaciones afectados por las medidas previstas en los artículos 4 y 5 podrán realizarse, si así se dispone expresamente, mediante la previa obtención de la correspondiente autorización administrativa y en las condiciones que ésta establezca. Dicha autorización se otorgará por los órganos y a través del procedimiento que se disponga reglamentariamente.

2. Si, transcurrido el plazo máximo en el que debe dictarse y notificarse la autorización, no se produjera resolución expresa, se entenderá que la operación no es autorizada. Consecuentemente, la solicitud se entenderá desestimada a los efectos previstos en la Ley 30/1992, de 26 de noviembre, de Régimen Jurídico de las Administraciones Públicas y del Procedimiento Administrativo Común.

Artículo 7. Suspensión del régimen de liberalización.

El Gobierno podrá acordar la suspensión del régimen de liberalización establecido en esta Ley cuando se trate de actos, negocios, transacciones u operaciones que, por su naturaleza, forma o condiciones de realización, afecten o puedan afectar a actividades relacionadas, aunque sólo sea de modo ocasional, con el ejercicio de poder público, o actividades directamente relacionadas con la defensa nacional, o a actividades que afecten o puedan afectar al orden público, seguridad pública y salud pública.

Tal suspensión determinará el sometimiento de ulteriores operaciones a la obtención de autorización administrativa, de acuerdo con lo señalado en el artículo 6.

CAPÍTULO II

Régimen sancionador

⇒ Artículos 83 y 86 Tratado de Funcionamiento de la Unión Europea. Vid. parágrafo 1. Capítulo VIIII Ley 10/2010, de 28 de abril. Vid. parágrafo 28.4.

Artículo 8. Infracciones.

1. Las infracciones de las disposiciones previstas en esta Ley se clasifican en muy graves, graves y leves.

2. Constituirán infracciones muy graves:

a) La realización de actos, negocios, transacciones u operaciones prohibidas en virtud de la adopción de las medidas a que se refieren los artículos 4, 5 y 7.

b) La realización de actos, negocios, transacciones u operaciones sin solicitar autorización cuando sea preceptiva conforme a los artículos 6 y 7, o con carácter previo a su concesión o con incumplimiento de las condiciones establecidas en la autorización.

c) La falta de veracidad en las solicitudes de autorización presentadas ante los organismos competentes, siempre que pueda estimarse como especialmente relevante.

3. Constituirán infracciones graves:

a) La falta de declaración de operaciones cuya cuantía supere los 6.000.000 de euros.

b) La falta de veracidad, la omisión o inexactitud en los datos de las declaraciones respecto de operaciones cuya cuantía supere los 6.000.000 de euros.

c) Los incumplimientos de los requerimientos efectuados, de modo expreso y por escrito, por los organismos competentes en el cumplimiento de sus funciones.

4. Constituirán infracciones leves:

a) Las declaraciones realizadas por los sujetos obligados fuera de los plazos reglamentariamente establecidos.

b) La falta de declaración de operaciones cuya cuantía no supere 6.000.000 de euros, así como la falta de veracidad, la omisión o inexactitud en los datos de las declaraciones que no superen dicha cuantía.

Artículo 9. Sanciones.

1. Las infracciones a que se refiere el artículo anterior darán lugar a la imposición de las sanciones previstas en este artículo.

2. Por la comisión de infracciones muy graves se impondrán simultáneamente las siguientes sanciones:

a) Multa, que podrá ascender hasta el tanto del contenido económico de la operación sin que pueda ser inferior a 30.000 euros, y

b) Amonestación pública o privada.

3. Por la comisión de infracciones graves se impondrán simultáneamente las siguientes sanciones:

a) Multa, que podrá ascender hasta la mitad del contenido económico de la operación sin que pueda ser inferior a 6.000 euros, y

b) Amonestación pública o privada.

4. Por la comisión de infracciones leves se impondrán simultáneamente las siguientes sanciones:

a) Multa, que podrá ascender hasta un cuarto del contenido económico de la operación sin que pueda ser inferior a 3.000 euros, y

b) Amonestación privada.

5. Cuando la infracción consista en la presentación fuera de plazo de las declaraciones por los sujetos obligados, sin actuación o requerimiento previo de la Administración, se impondrán las siguientes sanciones:

a) Si no han transcurrido más de seis meses, hasta 300 euros, sin que pueda ser inferior a 150 euros.

b) Si han transcurrido más de seis meses, hasta 600 euros, sin que pueda ser inferior a 300 euros.

Artículo 10. Graduación de sanciones.

Las sanciones aplicables en cada caso por la comisión de infracciones muy graves, graves o leves se determinarán considerándose, además de los criterios establecidos en el artículo 131.3 de la Ley 30/1992, de 26 de noviembre, de Régimen Jurídico de las Administraciones Públicas y del Procedimiento Administrativo Común, las siguientes circunstancias:

a) La naturaleza y entidad de la infracción.

b) El grado de responsabilidad e intencionalidad en los hechos que concurran en el interesado.

c) El tiempo que haya mediado entre la comisión de la infracción y el intento de subsanación de ésta por iniciativa propia del interesado.

d) La capacidad económica del interesado.

e) La conducta anterior del interesado, en relación con las normas en materia de movimientos de capitales y pagos exteriores, tomando en consideración al efecto las sanciones firmes que le hubieran sido impuestas durante los últimos cinco años.

Artículo 11. Prescripción de las infracciones y de las sanciones.

1. Las infracciones muy graves prescribirán a los cinco años; las graves, a los tres años, y las leves, al año.

2. El plazo de prescripción se contará desde la fecha en que la infracción hubiera sido cometida.

3. Las sanciones que se impongan, en virtud de resolución firme, conforme a esta Ley prescribirán a los cinco años, las muy graves; a los cuatro años, las graves, y a los tres años, las leves.

Artículo 12. Procedimiento sancionador.

1. Los órganos competentes de las Administraciones públicas, así como los dependientes de la Comisión de Prevención del Blanqueo de Capitales e Infracciones Monetarias llevarán a cabo, a petición del órgano instructor o por propia iniciativa, las actuaciones de investigación que resulten adecuadas para el esclarecimiento de los hechos que pudieren ser constitutivos de las infracciones tipificadas en esta Ley.

2. La competencia para la incoación e instrucción de los procedimientos sancionadores resultantes de la aplicación del régimen previsto en la Ley y para la imposición de las sanciones correspondientes se regirá por las reglas siguientes:

a) La competencia para la incoación e instrucción de los procedimientos sancionadores corresponderá a la Secretaría de la Comisión de Prevención del Blanqueo de Capitales e Infracciones Monetarias.

b) La imposición de sanciones por infracciones muy graves corresponderá al Consejo de Ministros, a propuesta del Ministro de Economía y Hacienda.

c) La imposición de sanciones por infracciones graves corresponderá al Ministro de Economía y Hacienda, a propuesta del Secretario de Estado de Economía.

d) La imposición de sanciones por infracciones leves corresponderá al Director General del Tesoro y Política Financiera, a propuesta del instructor.

✐ Ap. 2 modificado por disp. final 2.2 de Ley núm. 10/2010, de 28 abril.

3. El procedimiento sancionador de las infracciones contempladas en esta Ley será el previsto, con carácter general, para el ejercicio de la potestad sancionadora de las Administraciones públicas, con las adaptaciones que reglamentariamente se establezcan.

Disposición adicional primera. Modificación de la Ley 19/1993, de 28 de diciembre, sobre Determinadas Medidas de Prevención del Blanqueo de Capitales.

Se introducen las siguientes modificaciones en la Ley 19/1993, de 28 de diciembre, sobre Determinadas Medidas de Prevención del Blanqueo de Capitales:

Uno. Se da nueva redacción al apartado 1 del artículo 1, con el siguiente tenor literal:

«1. Esta Ley regula las obligaciones, las actuaciones y los procedimientos para prevenir e impedir la utilización del sistema financiero, así como de otros sectores de actividad económica, para el blanqueo de capitales procedentes de cualquier tipo de participación delictiva en la comisión de un delito castigado con pena de prisión superior a tres años».

Dos. Se da nueva redacción al apartado 2 y se adicionan dos nuevos apartados 3 y 4 al artículo 2, con el siguiente tenor literal:

«2. Quedarán también sujetas a las obligaciones establecidas en esta Ley, con las especiali-

dades que puedan establecerse reglamentariamente, las personas físicas o jurídicas que ejerzan aquellas otras actividades profesionales o empresariales particularmente susceptibles de ser utilizadas para el blanqueo de capitales. Se considerarán tales:

a) Los casinos de juego.

b) Las actividades de promoción inmobiliaria, agencia, comisión o intermediación en la compraventa de inmuebles.

c) Las personas físicas o jurídicas que actúen en el ejercicio de su profesión como auditores, contables externos o asesores fiscales.

d) Los notarios, abogados y procuradores quedarán igualmente sujetos cuando:

1º Participen en la concepción, realización o asesoramiento de transacciones por cuenta de clientes relativas a la compraventa de bienes inmuebles o entidades comerciales; la gestión de fondos, valores u otros activos; la apertura o gestión de cuentas bancarias, cuentas de ahorros o cuentas de valores; la organización de las aportaciones necesarias para la creación, el funcionamiento o la gestión de empresas o la creación, el funcionamiento o la gestión de fiducias (trust"), sociedades o estructuras análogas, o

2º Actúen en nombre y por cuenta de clientes, en cualquier transacción financiera o inmobiliaria.

e) Las demás que, atendiendo a la utilización habitual de billetes u otros instrumentos al portador como medio de cobro, al alto valor unitario de los objetos o servicios ofrecidos, al emplazamiento de los establecimientos o a otras circunstancias relevantes, se determinen reglamentariamente.

3. Cuando las personas físicas mencionadas en el apartado anterior ejerzan su profesión en calidad de empleados de una persona jurídica, las obligaciones impuestas por esta Ley recaerán sobre dicha persona jurídica.

4. Estarán sujetas al cumplimiento de las obligaciones señaladas en el apartado 9 del artículo 3, con las excepciones que reglamentariamente se señalen, las personas físicas y jurídicas que, actuando por cuenta propia o de tercero, realicen los siguientes movimientos de medios de pago:

a) Salida o entrada en territorio nacional de moneda metálica, billetes de banco y cheques bancarios al portador denominados en moneda nacional o en cualquier otra moneda o cualquier medio físico, incluidos los electrónicos, concebido para ser utilizado como medio de pago, por importe superior a 6.000 euros por persona y viaje.

b) Movimientos por territorio nacional de medios de pago consistentes en moneda metálica, billetes de banco y cheques bancarios al portador, denominados en moneda nacional o en cualquier otra moneda o cualquier medio físico, incluidos los electrónicos, concebido para ser utilizado como medio de pago, por importe superior a 80.500 euros.

No están sujetas a las obligaciones señaladas en este apartado 4 las personas jurídicas que desarrollen profesionalmente actividades de transporte de fondos o medios de pago, así como los sujetos obligados y actividades señaladas en el apartado 2 de este artículo y en sus normas de desarrollo.

Se autoriza al Ministro de Economía para modificar las cuantías recogidas en los párrafos a) y b) de este apartado».

Tres. Se da nueva redacción a los apartados 1, 2, 4 y 7 y se adiciona un nuevo apartado 9 al artículo 3, con el siguiente tenor literal:

«1. Exigir, mediante la presentación de documento acreditativo, la identificación de sus clientes en el momento de entablar relaciones de negocio, así como de cuantas personas pretendan efectuar cualesquiera operaciones, salvo aquellas que queden exceptuadas reglamentariamente. Los requisitos para la identificación de los clientes que no hayan estado físicamente presentes en el momento del establecimiento de la relación de negocios o de la ejecución de operaciones se determinarán reglamentariamente.

Los sujetos obligados recabarán de sus clientes información a fin de conocer la naturaleza de su actividad profesional o empresarial. Asimismo, adoptarán medidas dirigidas a comprobar razonablemente la veracidad de dicha información.

Cuando existan indicios o certeza de que los clientes no actúan por cuenta propia, los sujetos obligados recabarán la información precisa a fin de conocer la identidad de las personas por cuenta de las cuales actúan.

Los sujetos obligados no estarán sometidos a las obligaciones de identificación establecidas

en este apartado cuando su cliente sea una institución financiera domiciliada en el ámbito de la Unión Europea o en aquellos terceros Estados que, por establecer requisitos equivalentes a los de la legislación española, determine la Comisión de Prevención del Blanqueo de Capitales e Infracciones Monetarias.

2. Examinar con especial atención cualquier operación, con independencia de su cuantía, que, por su naturaleza, pueda estar particularmente vinculada al blanqueo de capitales procedentes de las actividades señaladas en el artículo 1. En particular, los sujetos obligados examinarán con especial atención toda operación compleja, inusual o que no tenga un propósito económico o lícito aparente, reseñando por escrito los resultados del examen».

«4. Colaborar con el Servicio Ejecutivo de la Comisión de Prevención del Blanqueo de Capitales e Infracciones Monetarias (en adelante, el Servicio Ejecutivo), y a tal fin:

a) Comunicarle, por iniciativa propia, cualquier hecho u operación respecto al que exista indicio o certeza de que está relacionado con el blanqueo de capitales procedentes de las actividades señaladas en el artículo 1. La comunicación la realizará, en principio, la persona o personas que los sujetos obligados hubieran designado de conformidad con los procedimientos a que se refiere el apartado 7 de este mismo artículo. Será dicha persona o personas las que comparecerán en toda clase de procedimientos administrativos o judiciales en relación con datos recogidos en la comunicación o cualquier otra información complementaria que pueda referirse a aquélla.

Reglamentariamente se determinarán aquellos supuestos o transacciones específicas que deban ser objeto de comunicación al Servicio Ejecutivo en todo caso.

También se comunicarán las operaciones que muestren una falta de correspondencia ostensible con la naturaleza, volumen de actividad o antecedentes operativos de los clientes, siempre que en el examen especial previsto en el apartado 2 no se aprecie justificación económica, profesional o de negocio para la realización de las operaciones, en relación con las actividades señaladas en el artículo 1 de esta Ley.

b) Facilitar la información que el Servicio Ejecutivo requiera en el ejercicio de sus competencias.

No estarán sujetos a las obligaciones establecidas en este apartado 4 los auditores, contables externos, asesores fiscales, notarios, abogados y procuradores con respecto a la información que reciban de uno de sus clientes u obtengan sobre él al determinar la posición jurídica en favor de su cliente, o desempeñar su misión de defender o representar a dicho cliente en procedimientos administrativos o judiciales o en relación con ellos, incluido el asesoramiento sobre la incoación o la forma de evitar un proceso, independientemente de si han recibido u obtenido dicha información antes, durante o después de tales procedimientos.

Los abogados y procuradores guardarán el deber de secreto profesional de conformidad con la legislación vigente».

«7. Establecer procedimientos y órganos adecuados de control interno y de comunicación a fin de prevenir e impedir la realización de operaciones relacionadas con el blanqueo de capitales. En particular, los sujetos obligados establecerán una política expresa de admisión de clientes.

La idoneidad de dichos procedimientos y órganos será supervisada por el Servicio Ejecutivo, que podrá proponer las medidas correctoras oportunas. En todo caso, dichos procedimientos y órganos serán objeto de examen anual por un experto externo».

«9. Declarar el origen, destino y tenencia de los fondos en los supuestos señalados en el apartado 4 del artículo 2 de esta Ley, en la forma y con las excepciones que reglamentariamente se determinen».

Cuatro. Se da la siguiente redacción al apartado 2 del artículo 5:

«2. Sin perjuicio de lo previsto en el apartado siguiente, constituirán infracciones graves el incumplimiento de las obligaciones previstas en los apartados 1, 2, 3, 4, 5, 7, 8 y 9 del artículo 3, incluida la no adopción de medidas correctoras propuestas por el Servicio Ejecutivo a las que se alude en el artículo 3.7, anterior».

Cinco. Se introduce un nuevo apartado 3 en el artículo 8, con el siguiente tenor literal:

«3. En el caso de incumplimiento de la obligación señalada en el apartado 9 del artículo 3 de esta Ley podrá imponerse la sanción de multa cuyo importe mínimo será de 600 euros y cuyo importe máximo podrá ascender hasta la mitad del contenido económico de los medios de pago empleados.

En el caso de que los medios de pago fueran hallados en lugar o situación que mostrase una

clara intención de ocultarlos o no resulte debidamente acreditado el origen de los fondos, la sanción podrá llegar al tanto del contenido económico de los medios empleados».

Seis. Se da nueva redacción al artículo 12, con el siguiente tenor literal:

«Artículo 12. Procedimiento sancionador y medidas cautelares.

1. La incoación e instrucción de los procedimientos sancionadores a que hubiera lugar por la comisión de infracciones previstas en esta Ley corresponderá a la Secretaría de la Comisión de Prevención del Blanqueo de Capitales e Infracciones Monetarias, según dispone el artículo 15.

Será competente para imponer las sanciones por infracciones muy graves el Consejo de Ministros, a propuesta del Ministro de Economía. Será competente para imponer las sanciones por infracciones graves el Ministro de Economía, a propuesta de la Comisión de Prevención del Blanqueo de Capitales e Infracciones Monetarias.

Cuando la entidad infractora sea una entidad financiera o precise de autorización administrativa para operar, será preceptivo para la imposición de la correspondiente sanción el informe de la institución u órgano administrativo responsable de su supervisión.

La competencia para instruir los procedimientos sancionadores por infracciones graves por el incumplimiento de las obligaciones previstas en el apartado 9 del artículo 3 corresponderá a la Secretaría. La competencia para resolver dichos procedimientos corresponderá al Presidente del Comité Permanente de la Comisión de Prevención del Blanqueo de Capitales e Infracciones Monetarias, previo informe del Servicio Ejecutivo.

2. En lo relativo al procedimiento sancionador se estará a lo previsto en la normativa reguladora de dicho procedimiento aplicable a los sujetos que actúan en los mercados financieros, y en lo relativo a la ejecución y publicidad de las sanciones y demás cuestiones atinentes al régimen sancionador se estará a lo previsto en las leyes específicas aplicables a los distintos sujetos obligados y, en su defecto, a lo dispuesto en la Ley 26/1988, de 29 de julio, de Disciplina e Intervención de las Entidades de Crédito.

El procedimiento sancionador aplicable al incumplimiento de las obligaciones previstas en el apartado 9 del artículo 3 será el previsto, con carácter general, para el ejercicio de la potestad sancionadora por las Administraciones públicas. El plazo para dictar resolución y notificarla será de seis meses. Excepcionalmente podrá prorrogarse dicho plazo hasta 12 meses mediante acuerdo motivado de la Secretaría, cuando concurran circunstancias que obliguen a ello y se hayan agotado todos los medios a disposición posibles.

3. Ante la falta de declaración señalada en el apartado 9 del artículo 3 de esta Ley, las Fuerzas y Cuerpos de Seguridad del Estado o el Departamento de Aduanas e Impuestos Especiales podrán intervenir los medios de pago, dando traslado inmediato del acta de intervención al Servicio Ejecutivo, para su investigación.

Durante la instrucción del procedimiento sancionador podrá acordarse la constitución de garantía suficiente para hacer frente a las responsabilidades a que hubiera lugar, devolviéndose, en su caso, el resto de la cantidad inicialmente intervenida».

Siete. Se da nueva redacción al apartado 1 del artículo 16, con el siguiente tenor literal:

«1. Sin perjuicio de lo establecido en la Ley de Enjuiciamiento Criminal, toda autoridad o funcionario, incluidos los de arancel, que descubra hechos que puedan constituir indicio o prueba de blanqueo de capitales procedentes de las actividades señaladas en el artículo 1, ya sea durante las inspecciones efectuadas a las entidades objeto de supervisión, o de cualquier otro modo, deberá informar de ello al Servicio Ejecutivo. El incumplimiento de esta obligación tendrá la consideración de infracción muy grave y se sancionará disciplinariamente como tal según lo previsto en la legislación específica que les sea de aplicación. La obligación señalada en este párrafo se extenderá igualmente a la información que el Servicio Ejecutivo le requiera en el ejercicio de sus competencias.

La obligación que se establece en el párrafo anterior se entenderá sin perjuicio de lo establecido en el párrafo j) del artículo 113.1 de la Ley General Tributaria, así como del secreto del protocolo notarial, que abarca los instrumentos públicos a los que se refiere el artículo 34 de la Ley de 28 de mayo de 1862, así como los relativos al reconocimiento de hijos no matrimoniales.

En todo caso, el Banco de España, la Comisión Nacional del Mercado de Valores, la Dirección General de Seguros y Fondos de Pensiones, la Dirección General de los Registros y del Notariado, el Instituto de Contabilidad y Auditoría de Cuentas, los colegios profesionales y los órganos estatales o autonómicos competentes, según corresponda, informarán razonadamente al

Servicio Ejecutivo cuando en el ejercicio de su labor inspectora o supervisora aprecien posibles infracciones de las obligaciones establecidas en esta Ley.

Los órganos judiciales, de oficio o a instancia del Ministerio Fiscal, remitirán testimonio al Servicio Ejecutivo cuando en el curso del proceso aprecien indicios de incumplimiento de la normativa de prevención del blanqueo de capitales».

Ocho. Queda derogado el párrafo segundo del apartado 1 del artículo 13.

Nueve. Se modifica la disposición adicional segunda, que queda redactada como sigue:

«El Protectorado y el Patronato, en ejercicio de las funciones que le atribuye la Ley 50/2002, de 26 de diciembre, de Fundaciones, y el personal con responsabilidades en la gestión de las fundaciones velarán para que éstas no sean utilizadas para canalizar fondos o recursos a las personas y entidades vinculadas a grupos u organizaciones terroristas, de acuerdo con lo previsto en la legislación reguladora de la prevención y bloqueo de la financiación del terrorismo.

A estos efectos, todas las fundaciones conservarán durante seis años registros con las identidades de todas las personas que reciban fondos o recursos de la fundación. Estos registros estarán a disposición del Protectorado, de la Comisión de Vigilancia de Actividades de Financiación del Terrorismo, así como de los órganos administrativos o judiciales con competencias en el ámbito de prevención o persecución del terrorismo.

Lo dispuesto en los párrafos anteriores será asimismo de aplicación a las asociaciones de utilidad pública, correspondiendo en tales casos al órgano de gobierno o asamblea general, a los miembros del órgano de representación que gestione los intereses de la asociación y al organismo encargado de verificar su constitución, en el ejercicio de las funciones que tiene atribuidas por el artículo 34 de la Ley Orgánica 1/2002, de 22 de marzo, Reguladora del Derecho de Asociación, cumplir con lo que establece esta disposición».

⇒ Ley 19/1993 de 28 de diciembre, sobre Determinadas Medidas de Prevención del Blanqueo de Capitales.

Disposición adicional segunda. Modificación de la Ley 230/1963, de 28 de diciembre, General Tributaria.

Uno. Se introduce un nuevo párrafo j) en el artículo 113.1 de la Ley 230/1963, de 28 de diciembre, General Tributaria, con el siguiente tenor literal:

«Artículo 113.

1. Los datos, informes o antecedentes obtenidos por la Administración tributaria en el desempeño de sus funciones tienen carácter reservado y sólo podrán ser utilizados para la efectiva aplicación de los tributos o recursos cuya gestión tenga encomendada, sin que puedan ser cedidos o comunicados a terceros, salvo que la cesión tenga por objeto:

[...]

j) La colaboración con el Servicio Ejecutivo creado por la Ley 19/1993, de 28 de diciembre, sobre Determinadas Medidas de Prevención del Blanqueo de Capitales, en las actividades que dicho servicio lleve a cabo en el ámbito de lo previsto en el artículo 1 de la mencionada Ley».

Dos. Se introduce un nuevo apartado 5 en el artículo 112 de la Ley 230/1963, de 28 de diciembre, General Tributaria, con el siguiente tenor literal:

«5. El Servicio Ejecutivo de la Comisión de Prevención del Blanqueo de Capitales e Infracciones Monetarias facilitará a la Administración tributaria cuantos datos con trascendencia tributaria obtenga en el ejercicio de sus funciones, con carácter general o mediante requerimiento individualizado».

⇒ Ley 230/1963, de 28 de diciembre, General Tributaria

Disposición adicional tercera. Modificación de la Ley 13/1985, de 25 de mayo, de Coeficientes de Inversión, Recursos Propios y Obligaciones de Información de los Intermediarios Financieros.

Se introduce una nueva disposición adicional segunda en la Ley 13/1985, con el siguiente tenor literal:

«Disposición adicional segunda.

1. Las participaciones preferentes a que se refiere el artículo séptimo de esta Ley tendrán que cumplir los siguientes requisitos:

a) Ser emitidas por una entidad de crédito o por una entidad residente en España o en un territorio de la Unión Europea, que no tenga la condición de paraíso fiscal, y cuyos derechos de voto correspondan en su totalidad directa o indirectamente a una entidad de crédito dominante

de un grupo o subgrupo consolidable de entidades de crédito y cuya actividad u objeto exclusivos sea la emisión de participaciones preferentes.

b) En los supuestos de emisiones realizadas por una entidad filial, los recursos obtenidos deberán estar depositados en su totalidad, descontados los gastos de emisión y gestión, y de forma permanente en la entidad de crédito dominante o en otra entidad del grupo o subgrupo consolidable. El depósito así constituido deberá ser aplicado por la entidad depositaria a la compensación de pérdidas, tanto en su liquidación como en el saneamiento general de aquélla o de su grupo o subgrupo consolidable, una vez agotadas las reservas y reducido a cero el capital ordinario. En estos supuestos las participaciones deberán contar con la garantía solidaria e irrevocable de la entidad de crédito dominante o de la entidad depositaria.

c) Tener derecho a percibir una remuneración predeterminada de carácter no acumulativo. El devengo de esta remuneración estará condicionado a la existencia de beneficios distribuibles en la entidad de crédito dominante o en el grupo o subgrupo consolidable.

d) No otorgar a sus titulares derechos políticos, salvo en los supuestos excepcionales que se establezcan en las respectivas condiciones de emisión.

e) No otorgar derechos de suscripción preferente respecto de futuras nuevas emisiones.

f) Tener carácter perpetuo, aunque se pueda acordar la amortización anticipada a partir del quinto año desde su fecha de desembolso, previa autorización del Banco de España.

g) Cotizar en mercados secundarios organizados.

h) En los supuestos de liquidación o disolución, u otros que den lugar a la aplicación de las prioridades contempladas en el Código de Comercio, de la entidad de crédito emisora o de la dominante del grupo o subgrupo consolidable de las entidades de crédito, las participaciones preferentes darán derecho a obtener exclusivamente el reembolso de su valor nominal junto con la remuneración devengada y no satisfecha y se situarán, a efectos del orden de prelación de créditos, inmediatamente detrás de todos los acreedores, subordinados o no, de la entidad de crédito emisora o de la dominante del grupo o subgrupo consolidable de entidades de crédito y delante de los accionistas ordinarios y, en su caso, de los cuotapartícipes.

i) En el momento de realizar una emisión, el importe nominal en circulación no podrá ser superior al 30 por 100 de los recursos propios básicos del grupo o subgrupo consolidable, incluido el importe de la propia emisión, sin perjuicio de las limitaciones adicionales que puedan establecerse a efectos de solvencia. Si dicho porcentaje se sobrepasara una vez realizada la emisión, la entidad de crédito deberá presentar ante el Banco de España para su autorización un plan para retornar al cumplimiento de dicho porcentaje. El Banco de España podrá modificar el indicado porcentaje.

2. El régimen fiscal de las participaciones preferentes emitidas en las condiciones establecidas en el apartado anterior será el siguiente:

a) La remuneración a que se refiere el párrafo c) del apartado anterior tendrá la consideración de gasto deducible para la entidad emisora.

b) Las rentas derivadas de las participaciones preferentes se calificarán como rendimientos obtenidos por la cesión a terceros de capitales propios de acuerdo con lo establecido en el apartado 2 del artículo 23 de la Ley 40/1998, de 9 de diciembre, del Impuesto sobre la Renta de las Personas Físicas y otras Normas Tributarias.

c) Los rendimientos generados por el depósito a que se refiere el párrafo b) del apartado 1 anterior no estarán sometidos a retención alguna, siendo de aplicación, en su caso, la exención establecida en el párrafo e) del apartado 1 del artículo 13 de la Ley 41/1998, de 9 de diciembre, del Impuesto sobre la Renta de no Residentes y Normas Tributarias.

d) Las rentas derivadas de las participaciones preferentes obtenidas por sujetos pasivos del Impuesto sobre la Renta de no Residentes sin establecimiento permanente estarán exentas de dicho impuesto en los mismos términos establecidos para los rendimientos derivados de la deuda pública en el artículo 13 de la Ley 41/1998, de 9 de diciembre, del Impuesto sobre la Renta de no Residentes y Normas Tributarias.

e) Las operaciones derivadas de la emisión de participaciones preferentes estarán exentas de la modalidad de operaciones societarias del Impuesto sobre Transmisiones Patrimoniales y Actos Jurídicos Documentados.

3. La entidad de crédito dominante de un grupo o subgrupo consolidable de entidades de crédito tendrá la obligación de informar a la Administración tributaria y a las instituciones encargadas de la supervisión financiera, en la forma en que reglamentariamente se establezca,

de las actividades realizadas por las filiales a que se refiere el párrafo a) del apartado 1 de esta disposición adicional y de la identidad de los titulares de los valores emitidos por aquéllas.

4. Lo dispuesto en esta disposición adicional será igualmente aplicable en los supuestos en los que la entidad dominante a que se refiere el párrafo a) de su apartado 1 sea una entidad que se rija por el derecho de otro Estado.

5. El régimen previsto en los apartados 2 y 3 de esta disposición será también aplicable a las emisiones de instrumentos de deuda realizados por entidades que cumplan los requisitos del párrafo a) del apartado 1 y cuya actividad u objeto exclusivo sea la emisión de participaciones preferentes y/u otros instrumentos financieros, siempre que se cumplan los requisitos de cotización en mercados organizados y, en su caso, de depósito permanente y garantía de la entidad dominante, que se establecen en los párrafos g) y b) de dicho apartado.

6. Lo dispuesto en esta disposición adicional será aplicable, igualmente, a las participaciones preferentes o a otros instrumentos de deuda emitidos por una sociedad residente en España o en un territorio de la Unión Europea, que no tenga la condición de paraíso fiscal y cuyos derechos de voto correspondan en su totalidad, directa o indirectamente, a entidades cotizadas que no sean de crédito. En estos casos, para proceder a la amortización anticipada no será necesaria la autorización prevista en el párrafo f) del apartado 1, y no será de aplicación el límite establecido en el párrafo i) del mismo apartado 1».

⇒ Ley 13/1985, de 25 de mayo, de Coeficientes de Inversión, Recursos Propios y Obligaciones de Información de los Intermediarios Financieros.

Disposición adicional cuarta. Modificación de la Ley 46/2002, de 18 de diciembre.

Se modifica la disposición adicional cuarta de la Ley 46/2002, de 18 de diciembre, de reforma parcial del Impuesto sobre la Renta de las Personas Físicas y por la que se modifican las Leyes de los Impuestos sobre Sociedades y sobre la Renta de no Residentes, que quedará redactada en los siguientes términos:

«Disposición adicional cuarta.

El Gobierno elaborará y aprobará en el plazo de un año a partir de la entrada en vigor de esta Ley los textos refundidos del Impuesto sobre la Renta de las Personas Físicas, del Impuesto sobre la Renta de no Residentes y del Impuesto sobre Sociedades».

Disposición adicional quinta. Modificación de la Ley 51/2002, de 27 de diciembre.

Se añade una nueva disposición adicional decimotercera a la Ley 51/2002, de 27 de diciembre, de reforma de la Ley 39/1988, de 28 de diciembre, Reguladora de las Haciendas Locales, que quedará redactada en los siguientes términos:

«Disposición adicional decimotercera.

El Gobierno elaborará y aprobará en el plazo de un año a partir de la entrada en vigor de esta Ley el Texto Refundido de la Ley Reguladora de las Haciendas Locales».

Disposición transitoria primera. Vigencia temporal de las disposiciones normativas de desarrollo de la Ley 40/1979, de 10 de diciembre, sobre Régimen Jurídico de Control de Cambios.

Hasta tanto no se publiquen las normas de desarrollo de esta Ley y siempre que no se opongan a lo dispuesto en ella, se mantendrán vigentes las disposiciones normativas dictadas en desarrollo de la Ley 40/1979, de 10 de diciembre, sobre Régimen Jurídico de Control de Cambios. En particular, permanecerán vigentes durante este período transitorio el artículo 10.4 del Reglamento de Armas, así como el artículo 5 del Reglamento de Explosivos.

Disposición transitoria segunda.

Lo establecido en el apartado 2 de la disposición adicional segunda de la Ley 13/1985, de 25 de mayo, de Coeficientes de Inversión, Recursos Propios y Obligaciones de Información de los Intermediarios Financieros, será aplicable, igualmente, a los ejercicios iniciados y a las emisiones de participaciones preferentes y de deuda realizadas con anterioridad a la entrada en vigor de esta Ley por cualquier entidad, sea o no residente en España, cuya actividad exclusiva sea la emisión de participaciones preferentes y/u otros instrumentos financieros y cuyos derechos de voto correspondan en su totalidad directa o indirectamente a una entidad de crédito dominante de un grupo o subgrupo consolidable de entidades de créditos o a sociedades cotizadas. Para dichas emisiones las obligaciones de información establecidas en el Real Decreto 1285/1991 se deben cumplir únicamente respecto de las entidades financieras que intermedien la emisión.

✐ Declarada vigente en lo referido al IRPF por disp. derog. 1.2.12 de Ley núm. 35/2006, de 28 noviembre.

Disposición derogatoria única. Derogación normativa.

A la entrada en vigor de esta Ley quedarán derogadas la Ley 40/1979, de 10 de diciembre, sobre Régimen Jurídico de Control de Cambios, con excepción de su capítulo II, en la redacción dada por la Ley Orgánica 10/1983, la disposición adicional cuarta de la Ley 41/1999, de 12 de noviembre, sobre Sistemas de Pagos y de Liquidación de Valores, así como las disposiciones de igual o inferior rango que se opongan a lo dispuesto en esta Ley.

Disposición final única. Habilitación y entrada en vigor.

1. El Gobierno dictará las disposiciones de desarrollo y ejecución de esta Ley en el plazo de seis meses a partir de su entrada en vigor.

2. La presente Ley entrará en vigor el día siguiente al de su publicación en el «Boletín Oficial del Estado». No obstante, la obligación de declarar el origen, destino y tenencia de fondos establecida en el apartado tres de la disposición adicional primera de esta Ley sólo se aplicará a supuestos que se produzcan con posterioridad a la entrada en vigor de la disposición reglamentaria prevista en dicho apartado.

§ 28.6 REAL DECRETO 925/1995, DE 9 JUNIO. APRUEBA EL REGLAMENTO DE LA LEY 19/1993, DE 28 DICIEMBRE, QUE ESTABLECE DETERMINADAS MEDIDAS DE PREVENCIÓN DEL BLANQUEO DE CAPITALES

(BOE núm. 160, de 6 julio; rect. BOE núm. 172, de 20 julio y núm. 260, de 31 octubre [RCL 1995, 1963, 2153 y 2976])

⇒ Resolución de 10 de septiembre 2008.
Orden EHA/114/2008, de 29 de enero.
Orden EHA/2444/2007, de 31 de julio.
Orden EHA/2619/2006, de 28 de julio.

🕮 *Bibliografía.*

– La normativa comunitaria sobre el blanqueo de capitales.
Amparo Lozano Maneiro
Revista Comunidad Europea Aranzadi núm. 7/2002 Año XXIX.
– La prevención del blanqueo de capitales.
Daniel Álvarez Pastor
Fernando Eguidazu Palacios
Técnica.
– La receptación y el blanqueo de capitales.
Carlos Suárez-Mira Rodríguez
Ángel Judel Prieto
José Ramón Piñol Rodríguez
Tratados y Manuales (Civitas).

La Ley 19/1993, de 28 de diciembre, sobre determinadas medidas de prevención del blanqueo de capitales, faculta al Gobierno para regular y constituir la Comisión de Prevención del Blanqueo de Capitales e Infracciones Monetarias creada por su artículo 13, así como sus órganos administrativos de apoyo: la Secretaría de la Comisión y el Servicio Ejecutivo. Debe observarse que la Ley 19/1993 ha optado por ampliar las competencias de los órganos administrativos que actualmente tienen asumidas diversas funciones en relación al régimen de las transacciones económicas con el exterior y del control de cambios, en vez de crear nuevas estructuras administrativas, por lo que las competencias en materia de prevención del blanqueo de capitales han pasado a ser ejercidas, como señala la propia Ley, por estos mismos órganos.

En base a estas consideraciones el presente Real Decreto viene a conformar los aspectos organizativos y de funcionamiento de tales órganos administrativos, y a tal fin se determina la composición de la Comisión y de su Comité Permanente; se concreta la unidad administrativa a la que corresponderá ejercer las funciones de Secretaría de la Comisión, estableciéndose las competencias de la misma. Asimismo se determina la adscripción del Servicio Ejecutivo al Banco de España y el régimen de su funcionamiento.

Por otra parte, si bien la exposición de motivos de la Ley 19/1993 declara su inmediata eficacia desde la fecha de su publicación, en el articulado de dicha Ley se contienen importantes remisiones al correspondiente desarrollo reglamentario, como, por ejemplo, las que se refieren en sus artículos 2, 3 y 5. Con objeto de cumplir esta exigencia legal el presente Real Decreto aborda la regulación de dichas materias, y por ello se determinan las actividades consideradas particularmente susceptibles de ser utilizadas para el blanqueo de capitales y las correspondientes obligaciones a que están sometidas las personas físicas y jurídicas que ejerzan tales actividades; se pormenorizan las distintas actuaciones y procedimientos que deben llevar a cabo los distintos sujetos obligados y, sobre todo, se especifican las operaciones que, por entenderse que puedan estar relacionadas con el blanqueo de capitales procedentes de las actividades delictivas señaladas en el artículo 1 de la Ley 19/1993, deben ser comunicadas en todo caso al Servicio Ejecutivo. Asimismo se recoge la previsión legal de la exención de responsabilidad por el suministro de las informaciones requeridas y se establece el procedimiento sancionador aplicable por el incumplimiento de las disposiciones legales en esta materia.

En su virtud, a propuesta del Ministro de Economía y Hacienda, con la aprobación del Ministro para las Administraciones Públicas, de acuerdo con el Consejo de Estado, y previa deliberación del Consejo de Ministros en su reunión del día 9 de junio de 1995, dispongo:

Artículo único. Aprobación del Reglamento de la Ley 19/1993, de 28 de diciembre, sobre determinadas medidas de prevención del blanqueo de capitales.

El presente Real Decreto aprueba el Reglamento de la Ley 19/1993, de 28 de diciembre, sobre determinadas medidas de prevención del blanqueo de capitales, que se inserta a continuación.

DISPOSICIÓN DEROGATORIA

Única. Derogación normativa.

A la entrada en vigor del Reglamento que se aprueba por el presente Real Decreto queda derogado el Real Decreto 2391/1980, de 10 de octubre, por el que se regula la composición y funciones de la Comisión de Vigilancia de las Infracciones de Control de Cambios.

DISPOSICIONES FINALES

Primera. Habilitación normativa.

El Ministro de Economía y Hacienda, previo cumplimiento de los trámites legales oportunos, dictará cuantas disposiciones sean necesarias para el desarrollo de lo establecido en el Reglamento que se aprueba por el presente Real Decreto.

Segunda. Entrada en vigor.

El presente Real Decreto y el Reglamento que se aprueba entrarán en vigor el día siguiente al de su publicación en el «Boletín Oficial del Estado».

REGLAMENTO DE LA LEY 19/1993, DE 28 DE DICIEMBRE, SOBRE DETERMINADAS MEDIDAS DE PREVENCIÓN DEL BLANQUEO DE CAPITALES

CAPÍTULO I

Disposiciones generales

Artículo 1. Ambito de aplicación.

1. Este Reglamento regula, en desarrollo de la Ley 19/1993, de 28 de diciembre, sobre determinadas medidas de prevención del blanqueo de capitales, las obligaciones, actuaciones y procedimientos dirigidos a prevenir e impedir la utilización del sistema financiero y de otros sectores de actividad económica para el blanqueo de capitales procedentes de cualquier tipo de participación delictiva en la comisión de un delito castigado con pena de prisión superior a tres años.

✐ Ap. 1 modificado por art. único.1 de Real Decreto núm. 54/2005, de 21 enero.

2. A efectos del presente Reglamento se entenderá por blanqueo de capitales la adquisición, utilización, conversión o transmisión de bienes que procedan de alguna de las actividades delictivas enumeradas en el apartado anterior o de participación en las mismas, para ocultar o encubrir su origen o ayudar a la persona que haya participado en la actividad delictiva a eludir las consecuencias jurídicas de sus actos, así como la ocultación o encubrimiento de su verdadera naturaleza, origen, localización, disposición, movimientos o de la propiedad o derechos sobre los mismos, aun cuando las actividades que las generen se desarrollen en el territorio de otro Estado.

3. El cumplimiento de las obligaciones recogidas en el presente Reglamento se entiende sin perjuicio de las establecidas en la Ley de Enjuiciamiento Criminal y en cualesquiera otras disposiciones que resulten de aplicación.

⇒ Directiva 2005/60/CE, del Parlamento Europeo y del Consejo, de 26 de octubre de 2005, relativa a la prevención de la utilización del sistema financiero para el blanqueo de capitales y para la financiación del terrorismo, desarrollada por la Directiva 2006/70/CE, de la Comisión, de 1 de agosto de 2006.
Directiva 2006/70/CE, de la Comisión, de 1 de agosto de 2006, complementaria de la anterior.
Reglamento (CE) nº 1781/2006, del Parlamento Europeo y del Consejo, de 15 de noviembre de 2006, relativo a la información sobre los ordenantes que acompaña a las transferencias de fondos.
Artículos 4.e); 10.3.h); 10.5.a); 13.2.j); 24.1-2; Ley 13/2011, de 27 de mayo. Vid. parágrafo 3.
Artículo 1 Ley 10/2010, de 28 de abril. Vid. parágrafo 28.4.

Artículo 2. Sujetos obligados.

1. Quedan sujetas a las obligaciones establecidas en este Reglamento:

a) Las entidades de crédito.

b) Las entidades aseguradoras autorizadas para operar en el ramo de vida.

c) Las sociedades y agencias de valores.

d) Las sociedades de inversión. Se exceptúan las sociedades de inversión cuya gestión, administración y representación estén encomendadas a una sociedad gestora de instituciones de inversión colectiva.

e) Las sociedades gestoras de instituciones de inversión colectiva y de fondos de pensiones.

f) Las sociedades gestoras de cartera.

g) Las sociedades emisoras de tarjetas de crédito.

h) Las personas físicas o jurídicas que ejerzan actividad de cambio de moneda o gestión de transferencias, sea o no como actividad principal, respecto a las operaciones relacionadas con esa actividad.

Se entenderán incluidas entre las anteriores los establecimientos financieros de crédito a que se refiere la disposición adicional primera de la Ley 3/1994, de 14 de abril, por la que se adapta la legislación española en materia de entidades de crédito a la Segunda Directiva de Coordinación Bancaria y se introducen otras modificaciones relativas al sistema financiero, así como las personas o entidades extranjeras que, a través de sucursales o mediante prestación de servicios sin establecimiento permanente, desarrollen en España actividades de igual naturaleza a las de las entidades anteriormente citadas.

Los sujetos obligados quedarán, asimismo, sometidos a las obligaciones establecidas en este Reglamento respecto de las operaciones realizadas a través de agentes y otras personas físicas o jurídicas que actúen como mediadores o intermediarios de aquéllos.

2. Las personas físicas o jurídicas que ejerzan las siguientes actividades profesionales o empresariales quedarán sujetas a las obligaciones establecidas en el artículo 16:

a) Los casinos de juego.

b) Las actividades de promoción inmobiliaria, agencia, comisión o intermediación en la compraventa de inmuebles.

c) Las personas físicas o jurídicas que actúen en el ejercicio de su profesión como auditores, contables externos o asesores fiscales.

d) Los notarios, abogados y procuradores quedarán igualmente sujetos cuando:

1º Participen en la concepción, realización o asesoramiento de transacciones por cuenta de clientes relativas a la compraventa de bienes inmuebles o entidades comerciales; la gestión de fondos, valores u otros activos; la apertura o gestión de cuentas bancarias, cuentas de ahorros o cuentas de valores; la organización de las aportaciones necesarias para la creación, el funcionamiento o la gestión de empresas o la creación, el funcionamiento o la gestión de fiducias (trusts"), sociedades o estructuras análogas, o

2º Actúen en nombre y por cuenta de clientes, en cualquier transacción financiera o inmobiliaria.

e) Las actividades relacionadas con el comercio de joyas, piedras y metales preciosos.

f) Las actividades relacionadas con el comercio de objetos de arte y antigüedades.

g) Las actividades de inversión filatélica y numismática.

h) Las actividades de transporte profesional de fondos o medios de pago.

i) Las actividades de giro o transferencia internacional realizadas por los servicios postales.

j) La comercialización de loterías u otros juegos de azar respecto de las operaciones de pago de premios.

Cuando las personas físicas mencionadas en este apartado ejerzan su profesión en calidad de empleados de una persona jurídica o le presten servicios permanentes o esporádicos, las obligaciones impuestas recaerán sobre dicha persona jurídica respecto de los servicios prestados.

3. Estarán sujetas a la obligación de presentar declaración previa sobre el origen, destino y tenencia de los fondos las personas físicas y jurídicas que, actuando por cuenta propia o de tercero, realicen los siguientes movimientos de medios de pago:

a) Salida o entrada en territorio nacional de moneda metálica, billetes de banco y cheques bancarios al portador denominados en moneda nacional o en cualquier otra moneda o cualquier medio físico, incluidos los electrónicos, concebido para ser utilizado como medio de pago, por importe superior a 6.000 euros por persona y viaje.

b) Movimientos por territorio nacional de medios de pago consistentes en moneda metálica, billetes de banco y cheques bancarios al portador, denominados en moneda nacional o en cualquier

otra moneda o cualquier medio físico, incluidos los electrónicos, concebido para ser utilizado como medio de pago, por importe superior a 80.500 euros.

A estos efectos, se entenderá por origen el título o negocio jurídico que determine la legítima tenencia de los fondos, y por destino, la finalidad económico-jurídica a que se hayan de aplicar los fondos.

La referencia a medios de pago electrónicos no comprende las tarjetas nominativas de crédito o débito.

Mediante Orden del Ministro de Economía y Hacienda se regulará el lugar, forma, modelos y plazos de declaración y podrán modificarse las cuantías recogidas en los párrafos a) y b) de este apartado.

La obligación establecida en este apartado no será aplicable a los sujetos obligados que acrediten debidamente su condición.

✎ Modificado por art. único.2 de Real Decreto núm. 54/2005, de 21 enero.

⇒ Artículo 2 Ley 10/2010 de 28 de abril. Vid. parágrafo 28.4.

Jurisprudencia.

– Apartado 3 aplicado por TS (Sala de lo Contencioso-Administrativo, Sección 3ª) Sentencia de 27 abril 2012.

CAPÍTULO II

Obligaciones

⇒ Capítulo II, Secciones 1, 2 y 3, y Capítulo III Ley 10/2010, de 28 de abril. Vid. parágrafo 4.

Sección 1ª Régimen general

Artículo 3. Identificación de los clientes.

1. Los sujetos obligados exigirán la presentación de los documentos acreditativos de la identidad de sus clientes, habituales o no, en el momento de entablar relaciones de negocio o de efectuar cualesquiera operaciones, salvo en los supuestos previstos en el artículo 4 del presente Reglamento.

2. Cuando el cliente sea persona física deberá presentar documento nacional de identidad, permiso de residencia expedido por el Ministerio de Justicia e Interior, pasaporte o documento de identificación válido en el país de procedencia que incorpore fotografía de su titular, todo ello sin perjuicio de la obligación que proceda de comunicar el número de identificación fiscal (NIF) o el número de identificación de extranjeros (NIE), según los casos, de acuerdo con las disposiciones vigentes. Asimismo se deberán acreditar los poderes de las personas que actúen en su nombre.

3. Las personas jurídicas deberán presentar documento fehaciente acreditativo de su denominación, forma jurídica, domicilio y objeto social, sin perjuicio de la obligación que proceda de comunicar el número de identificación fiscal (NIF).

Asimismo se deberán acreditar los poderes de las personas que actúen en su nombre.

4. Cuando existan indicios o certeza de que los clientes no actúan por cuenta propia, los sujetos obligados recabarán la información precisa a fin de conocer la identidad de las personas por cuenta de las cuales actúan.

En el caso de personas jurídicas, los sujetos obligados adoptarán medidas razonables al efecto de determinar su estructura accionarial o de control.

✎ Ap. 4 modificado por art. único.3 de Real Decreto núm. 54/2005, de 21 enero.

5. En el momento de establecer relaciones de negocio, los sujetos obligados recabarán de sus clientes información a fin de conocer la naturaleza de su actividad profesional o empresarial. Asimismo, adoptarán medidas dirigidas a comprobar razonablemente la veracidad de dicha información.

Tales medidas consistirán en el establecimiento y aplicación de procedimientos de verificación de las actividades declaradas por los clientes. Dichos procedimientos tendrán en cuenta el diferente nivel de riesgo y se basarán en la obtención de los clientes de documentos que guarden relación con la actividad declarada o en la obtención de información sobre ella ajena al propio cliente.

Asimismo, los sujetos obligados deberán aplicar medidas adicionales de identificación y conocimiento del cliente para controlar el riesgo de blanqueo de capitales en las áreas de negocio y actividades más sensibles, en particular, banca privada, banca de corresponsales, banca a distancia, cambio de moneda, transferencia de fondos con el exterior o cualesquiera otras que determine la Comisión de prevención del blanqueo de capitales e infracciones monetarias. Mediante Orden del

Ministro de Economía y Hacienda podrán aprobarse orientaciones para las distintas áreas de negocio y actividades.

✐ Ap. 5 añadido por art. único.4 de Real Decreto núm. 54/2005, de 21 enero.

6. En el caso de transferencias de fondos dentro del territorio nacional, la entidad de origen de la transferencia tendrá los datos de identificación del ordenante y, en su caso, de la persona por cuya cuenta aquél actúe, a disposición de la entidad de destino, a la que le serán facilitados de modo inmediato si lo solicita.

Si se trata de transferencias internacionales, las entidades deberán incluir y, en su caso, mantener los datos de identificación del ordenante en la transferencia y en los mensajes relacionados con ella a través de la cadena de pago.

Se considerará ordenante al titular o a los titulares de la cuenta o, cuando no exista cuenta, a la persona física o jurídica que ordene la transferencia.

A los efectos de este apartado, son datos de identificación del ordenante el nombre y los apellidos de la persona física o la denominación de la persona jurídica; el número del documento nacional de identidad, tarjeta de residencia, pasaporte, NIF o NIE; y el número de la cuenta origen de la transferencia.

El régimen establecido en el párrafo primero de este apartado para las transferencias de fondos dentro del territorio nacional podrá extenderse a las transferencias de fondos en el ámbito de la Unión Europea mediante Orden del Ministro de Economía y Hacienda o norma de derecho comunitario.

✐ Ap. 6 añadido por art. único.5 de Real Decreto núm. 54/2005, de 21 enero.

7. No obstante lo dispuesto en los apartados 1, 2 y 3 de este artículo, los sujetos obligados podrán establecer relaciones de negocio o ejecutar cualesquiera operaciones a través de medios telefónicos, electrónicos o telemáticos con clientes que no se encuentren físicamente presentes para su identificación, siempre que:

a) La identidad del cliente quede acreditada de conformidad con lo dispuesto en la normativa aplicable sobre firma electrónica, o

b) El primer ingreso proceda de una cuenta a nombre del mismo cliente abierta en España o en países o territorios distintos de los señalados en el artículo 7.2.b), o

c) Se verifiquen los requisitos que a tal efecto establezca el Ministro de Economía y Hacienda.

En todo caso, en el plazo de un mes desde el establecimiento de la relación de negocio, los sujetos obligados deberán obtener de estos clientes una copia de los documentos expresados en los apartados 2 y 3 de este artículo.

Cuando los sujetos obligados aprecien discrepancias entre los datos facilitados por el cliente y otra información accesible o en poder de la entidad, será preceptivo proceder a la identificación en la forma establecida en los apartados 1, 2 y 3 de este artículo.

Los sujetos obligados adoptarán medidas adicionales de verificación de la identidad del cliente cuando en el curso de la relación de negocio aprecien riesgos superiores al riesgo promedio.

✐ Ap. 7 añadido por art. único.6 de Real Decreto núm. 54/2005, de 21 enero.

⇒ Desarrollado en la redacción dada por RD 54/2005, de 21 de enero por Orden EHA/2619/2006, de 28 de julio.

Artículo 4. Excepciones a la obligación de identificar.

1. La obligación de identificación quedará exceptuada cuando el cliente sea una institución financiera domiciliada en el ámbito de la Unión Europea o en aquellos terceros Estados que, por establecer requisitos equivalentes a los de la legislación española, determine la Comisión de prevención del blanqueo de capitales e infracciones monetarias.

2. Asimismo, la obligación de identificación de los clientes quedará exceptuada en los siguientes casos:

a) Cuando se trate de operaciones con clientes no habituales cuyo importe no supere los 3.000 euros o su contravalor en divisas, salvo las transferencias en las que la identificación del ordenante será en todo caso preceptiva conforme a lo dispuesto en los apartados 1, 2 y 3 del artículo 3.

Cuando se aprecie que los clientes fraccionan la operación en varias para eludir el deber de identificación, se sumará el importe de todas ellas y se procederá a exigir su identificación.

Igualmente, existirá el deber de identificación en aquellas operaciones que, tras su examen por los sujetos obligados conforme a lo establecido en el artículo 5.1, presenten indicios o certeza de

que están relacionadas con el blanqueo de capitales procedentes de las actividades señaladas en el artículo 1, incluso cuando su importe sea inferior al umbral antes mencionado.

b) Cuando se trate de planes de pensiones o contratos de seguro de vida suscritos en virtud de una relación de trabajo o de la actividad profesional del asegurado, siempre que dichos contratos no contengan cláusula de rescate ni puedan servir de garantía para un préstamo.

c) Cuando se trate de contratos de seguros de vida y complementarios realizados por empresas debidamente autorizadas, cuando el importe de la prima o de las primas periódicas que se deben pagar durante un año no exceda de 1.000 euros o, si se trata del pago de una prima única, cuando el importe sea inferior a 2.500 euros, y cuando se trate de planes de pensiones individuales siempre que la aportación o las aportaciones al año no superen los 1.000 euros.

d) Cuando se haya establecido que el importe de las contraprestaciones de los seguros de vida, complementarios y planes de pensiones deba ser adeudado en una cuenta abierta a nombre del cliente en una entidad de crédito sujeta a la obligación enunciada en el artículo 3.

Las excepciones establecidas en este artículo se entenderán sin perjuicio de la preceptiva identificación del beneficiario, en los términos establecidos en el artículo 3, con carácter previo a la entrega de la prestación por el asegurador u otro sujeto obligado.

✐ Modificado por art. único.7 de Real Decreto núm. 54/2005, de 21 enero.

⇒ Ap. 1 desarrollado por Resolución de 10 de septiembre 2008.

Artículo 5. Examen especial de determinadas operaciones.

1. Los sujetos obligados examinarán con cuidadosa atención, siguiendo el procedimiento interno que establezcan, cualquier operación, con independencia de su cuantía, que, por su naturaleza, pueda estar aparentemente vinculada al blanqueo de capitales procedentes de las actividades señaladas en el artículo 1. En particular, los sujetos obligados examinarán con especial atención toda operación compleja, inusual o que no tenga un propósito económico o lícito aparente, reseñando por escrito los resultados del examen. A tal fin, el procedimiento interno de cada sujeto obligado determinará expresamente qué operaciones deben reputarse complejas, inusuales o sin propósito económico o lícito.

✐ Ap. 1 modificado por art. único.8 de Real Decreto núm. 54/2005, de 21 enero.

2. Al establecer los procedimientos y medidas de control interno a que se refiere el artículo 11, los sujetos obligados concretarán el modo en que se dará cumplimiento a este deber de examen especial que incluirá la elaboración y difusión entre sus directivos y empleados de una relación de operaciones susceptibles de estar particularmente vinculadas con el blanqueo de capitales, la periódica revisión de tal relación y la utilización de aplicaciones informáticas apropiadas para realizar el análisis, teniendo en cuenta el tipo de operaciones, sector de negocio, ámbito geográfico y volumen de la información; en todo caso, se observará lo dispuesto en los artículos 9 y 10 de la Ley Orgánica 15/1999, de 13 de diciembre, de Protección de Datos de Carácter Personal.

En la relación de operaciones susceptibles de estar particularmente vinculadas con el blanqueo de capitales, se incluirán, en todo caso, entre otros, los siguientes supuestos:

a) Cuando la naturaleza o el volumen de las operaciones activas o pasivas de los clientes no se corresponda con su actividad o antecedentes operativos.

b) Cuando una misma cuenta, sin causa que lo justifique, venga siendo abonada mediante ingresos en efectivo por un número elevado de personas o reciba múltiples ingresos en efectivo de la misma persona.

c) Los movimientos con origen o destino en cuentas ubicadas en territorios o países a que se refiere el artículo 7.2.b).

d) Las transferencias que reciban o en las que intervengan en las que no se contenga la identidad del ordenante o el número de la cuenta origen de la transferencia.

e) Los tipos de operaciones complejas, inusuales o que no tengan un propósito económico o lícito aparente que establezca la Comisión de prevención del blanqueo de capitales e infracciones monetarias. Estas operaciones serán objeto de publicación o comunicación a los sujetos obligados, directamente o por intermedio de sus asociaciones profesionales.

✐ Ap. 2 modificado por art. único.9 de Real Decreto núm. 54/2005, de 21 enero.

3. En todo caso, si del examen de las operaciones a que se refiere el presente artículo se desprendieran indicios o certeza de blanqueo de capitales se procederá a la inmediata comunicación al Servicio Ejecutivo de la Comisión de Prevención del Blanqueo de Capitales e Infracciones Monetarias (en adelante, el Servicio Ejecutivo), de acuerdo con lo establecido en el artículo 7.

Artículo 6. Conservación de documentos.

1. Los sujetos obligados conservarán durante seis años los documentos o registros correspondientes que, con fuerza probatoria, acrediten adecuadamente la realización de las operaciones y las relaciones de negocio de sus clientes con la entidad.

También conservarán durante seis años copias de los documentos exigidos para la identificación de los clientes que las hubieran realizado o que hubieran entablado dichas relaciones de negocio con la entidad, siempre que fuere preceptiva la comunicación de operaciones al Servicio Ejecutivo conforme los artículos 5, apartado 3, y 7, apartados 1 y 2, o la identificación de los clientes conforme los artículos 3 y 4.

2. El plazo indicado se contará a partir del día en que finalicen las relaciones con un cliente para los documentos relativos a su identificación, y a partir de la ejecución de cada operación, para la conservación de los documentos o registros que la acreditan.

Artículo 7. Comunicación de operaciones al Servicio Ejecutivo.

1. Los sujetos obligados colaborarán con el Servicio Ejecutivo y a tal fin comunicarán inmediatamente cualquier hecho u operación respecto al que exista indicio o certeza de que está relacionado con el blanqueo de capitales procedentes de las actividades señaladas en el artículo 1, así como cualquier circunstancia relacionada con dichos hechos u operaciones que se produzca con posterioridad.

También se comunicarán las operaciones que muestren una falta de correspondencia ostensible con la naturaleza, volumen de actividad o antecedentes operativos de los clientes, siempre que en el examen especial previsto en el artículo 5 no se aprecie justificación económica, profesional o de negocio para la realización de las operaciones, en relación con las actividades señaladas en el artículo 1.

✐ Ap. 1 modificado por art. único.10 de Real Decreto núm. 54/2005, de 21 enero.

2. En todo caso, los sujetos obligados comunicarán mensualmente al Servicio Ejecutivo:

a) Las operaciones que lleven aparejado movimiento físico de moneda metálica, billetes de banco, cheques de viaje, cheques u otros documentos al portador librados por entidades de crédito, con excepción de las que sean objeto de abono o cargo en la cuenta de un cliente, por importe superior a 30.000 euros o su contravalor en moneda extranjera. Los sujetos obligados a los que se refiere el artículo 2.1.h) comunicarán al Servicio Ejecutivo las operaciones que lleven aparejado movimiento físico de moneda metálica, billetes de banco, cheques de viaje, cheques u otros documentos al portador por importe superior a 3.000 euros o su contravalor en moneda extranjera.

b) Las operaciones con o de personas físicas o jurídicas que sean residentes, o actúen por cuenta de éstas, en territorios o países designados a estos efectos mediante Orden del Ministro de Economía y Hacienda, así como las operaciones que impliquen transferencias de fondos a o desde dichos territorios o países, cualquiera que sea la residencia de las personas intervinientes, siempre que el importe de las referidas operaciones sea superior a 30.000 euros o su contravalor en moneda extranjera.

c) Cualesquiera otras operaciones que, a propuesta de la Comisión de prevención del blanqueo de capitales e infracciones monetarias, se recojan en las disposiciones de aplicación de este Reglamento.

Cuando los clientes fraccionen una operación en varias para eludir lo dispuesto en este apartado, se sumará el importe de todas ellas y se procederá por los sujetos obligados a la comunicación de aquéllas.

En los casos en que cualquiera de las operaciones incluidas en este apartado presente indicios o certeza de estar relacionada con el blanqueo de capitales, se estará a lo dispuesto en el apartado anterior.

En todo caso, de no existir operaciones susceptibles de comunicación, los sujetos obligados comunicarán semestralmente esta circunstancia al Servicio Ejecutivo.

Para facilitar el tratamiento y la explotación de la información, la declaración de las operaciones que se señalan en este apartado se efectuará en el soporte y con el formato que determine el Servicio Ejecutivo, y se adoptarán las medidas necesarias que garanticen la seguridad de los datos de carácter personal, de conformidad con lo prevenido en el artículo 9 de la Ley Orgánica 15/1999, de 13 de diciembre, de Protección de Datos de Carácter Personal.

✐ Ap. 2 modificado por art. único.11 de Real Decreto núm. 54/2005, de 21 enero. Téngase en cuenta que respecto a las operaciones comprendidas por primera vez en el ámbito del artículo 7.2 los sujetos obligados deberán incluirlas a partir de la primera comunicación mensual que deba tener lugar una vez que hayan transcurrido 12 meses naturales completos desde la publicación del RD 54/2005, de 21 enero.

3. Excepcionalmente, la obligación de comunicación a que se refiere el apartado anterior no será de aplicación cuando, por tratarse de operaciones relativas a clientes habituales y respecto de los que los sujetos obligados conozcan suficientemente la licitud de sus actividades, no concurran las circunstancias previstas en el apartado 1 anterior. En estos casos, el órgano de control interno aprobará previamente la relación de clientes objeto de excepción, y reseñará por escrito los motivos que la justifiquen.

Asimismo, la Comisión de prevención del blanqueo de capitales e infracciones monetarias podrá acordar, de oficio o a instancia de uno o varios sujetos obligados, la no inclusión de determinados clientes o grupos de clientes dentro de las comunicaciones señaladas en el apartado 2, en las condiciones que establezca la Comisión en cada caso.

✐ Ap. 3 modificado por art. único.12 de Real Decreto núm. 54/2005, de 21 enero.

4. Las comunicaciones a que se refiere el apartado 1 de este artículo se efectuarán a través de los órganos de control interno y por los procedimientos que se establezcan de acuerdo con el artículo 13, y contendrán, en todo caso, la siguiente información:

a) Relación e identificación de las personas físicas o jurídicas que participan en la operación y el concepto de su participación en ella.

b) La actividad conocida de las personas físicas o jurídicas que participan en las operaciones y la correspondencia entre la actividad y las operaciones realizadas.

c) Relación de las operaciones y fechas a que se refieren con indicación de su naturaleza, moneda en que se realizan, cuantía, lugar o lugares de ejecución, finalidad e instrumentos de pago o cobro utilizados.

d) Las gestiones realizadas por los sujetos obligados comunicantes para investigar las operaciones comunicadas.

e) Exposición de las circunstancias de toda índole de las que pueda inferirse el indicio o certeza de vinculación al blanqueo de capitales o que pongan de manifiesto la falta de justificación económica, profesional o de negocio para la realización de las actividades.

f) Cualesquiera otros datos relevantes para la prevención del blanqueo de capitales que el Servicio Ejecutivo determine en el ejercicio de sus competencias.

Las comunicaciones a que se refiere este apartado podrán cursarse en forma electrónica. Con tal finalidad, el Servicio Ejecutivo podrá establecer procedimientos técnicos de comunicación que garanticen la celeridad en la transmisión de la información y su confidencialidad.

✐ Ap. 4 modificado por art. único.13 de Real Decreto núm. 54/2005, de 21 enero.

5. La comunicación a que se refiere el apartado 1 del presente artículo se entenderá efectuada cuando se haya actuado según lo dispuesto en el artículo 262 de la Ley de Enjuiciamiento Criminal.

Artículo 8. Cumplimentación de la información requerida por el Servicio Ejecutivo.

1. Los sujetos obligados colaborarán con el Servicio Ejecutivo facilitando, conforme a lo establecido en el artículo 3.4 b) de la Ley 19/1993, la información que éste requiera en el ejercicio de sus competencias; dicha información podrá versar sobre cualquier dato o conocimiento obtenido por los sujetos obligados respecto de las operaciones que realicen y las personas que en ellas intervengan.

2. Los requerimientos de información que realice el Servicio Ejecutivo precisarán con toda claridad los aspectos que hayan de ser informados y el plazo en que hayan de ser atendidos. Transcurrido el plazo para la cumplimentación de la información requerida sin que ésta haya sido aportada o cuando se aporte de forma incompleta por omisión de datos básicos que impidan al Servicio Ejecutivo examinar la situación en debida forma se entenderá incumplida la obligación a que se refiere el presente artículo. No obstante, si los datos omitidos no invalidasen la información solicitada, el Servicio Ejecutivo solicitará del sujeto obligado que complete dicha información con indicación del plazo para cumplimentar este segundo requerimiento que, en caso de no ser atendido, se calificará como incumplimiento de la obligación de información.

3. La información se comunicará a través de los órganos de control interno y por los procedimientos que se establezcan conforme al artículo 13 y contendrá de forma detallada, clara y completa todos los datos requeridos. En caso de no disponer de toda la información solicitada se hará constar expresamente.

4. Los requerimientos de información a que se refieren los apartados precedentes podrán cursarse en forma electrónica. Con tal finalidad, podrán establecerse entre el Servicio Ejecutivo y los sujetos obligados comprendidos en el artículo 2.1 procedimientos técnicos de comunicación que garanticen la celeridad en la transmisión de la información y su confidencialidad. A tal efecto, los

órganos de control interno de los sujetos obligados verificarán diariamente la existencia o inexistencia de requerimientos, y remitirán en forma electrónica la información requerida en el plazo indicado por el Servicio Ejecutivo.

✐ Ap. 4 añadido por art. único.14 de Real Decreto núm. 54/2005, de 21 enero.

Artículo 9. Abstención de ejecución de operaciones.

1. Los sujetos obligados se abstendrán de ejecutar cualquier operación de las señaladas en el apartado 1 del artículo 7 sin haber efectuado previamente la comunicación prevista en dicho artículo.

2. No obstante, cuando dicha abstención no sea posible o pueda dificultar la persecución de los beneficiarios de la operación, los sujetos obligados podrán llevarla a cabo efectuando la comunicación inmediatamente después de la ejecución.

Artículo 10. Deber de confidencialidad.

Los sujetos obligados no revelarán al cliente ni a terceros las actuaciones que estén realizando en relación con sus obligaciones derivadas de la Ley 19/1993 en la forma regulada por el presente Reglamento.

Artículo 11. Medidas de control interno.

1. Los sujetos obligados que sean bien personas jurídicas, bien establecimientos o empresarios individuales cuyo número de empleados sea superior a 25, establecerán procedimientos y órganos adecuados de control interno y de comunicación para conocer, prevenir e impedir la realización de operaciones relacionadas con el blanqueo de capitales. Dichos procedimientos y órganos podrán estructurarse a nivel de grupo y preverán, en su caso, las comunicaciones precisas a tal fin con entidades filiales, incluso extranjeras, o entidades del mismo grupo.

Se entiende que los referidos procedimientos y órganos son adecuados cuando su articulación responda a los principios de rapidez, seguridad, eficacia y coordinación tanto en la transmisión interna como en el análisis y comunicación al Servicio Ejecutivo de la información relevante a los efectos de la normativa sobre prevención de blanqueo de capitales. Mediante Orden del Ministro de Economía y Hacienda podrán aprobarse orientaciones para las distintas categorías de sujetos obligados.

Los sujetos obligados establecerán una política expresa de admisión de clientes. Dicha política incluirá una descripción de aquellos tipos de clientes que podrían presentar un riesgo superior al riesgo promedio en función de los factores que determine el sujeto obligado de acuerdo con los estándares internacionales aplicables en cada caso. La política de admisión de clientes será gradual, adoptándose precauciones reforzadas respecto de aquellos clientes que presenten un riesgo superior al riesgo promedio.

✐ Ap. 1 modificado por art. único.15 de Real Decreto núm. 54/2005, de 21 enero.

2. En los casos en que los sujetos obligados sean establecimientos o empresarios individuales cuyo número de empleados no sea superior a 25 el titular de la actividad desempeñará las funciones de órgano de control interno y de comunicación a que se refiere el apartado anterior.

3. Los sujetos obligados adoptarán las medidas oportunas a fin de que sus empleados y directivos comuniquen inmediatamente a los órganos de control y comunicación los hechos con relevancia en la prevención del blanqueo de capitales. Las comunicaciones habrán de contener como mínimo los datos que permitan individualizar el sujeto o sujetos afectados, hechos u operaciones, cuantías, lugar y fechas a que se circunscriben.

De dichas comunicaciones deberá quedar constancia tanto para el comunicante como para el órgano de comunicación.

Efectuada la comunicación al órgano de control y comunicación el directivo o empleado quedará exento de responsabilidad.

4. Los órganos de control y comunicación adoptarán las medidas adecuadas para mantener la confidencialidad sobre la identidad de los empleados y directivos que hayan realizado una comunicación.

5. Recibida una comunicación por los órganos de control y comunicación éstos procederán a su inmediato análisis o comprobación para determinar la relación de los hechos u operaciones comunicados con el blanqueo de capitales. Si se apreciara indicio o certeza de blanqueo de capitales se procederá conforme a lo indicado en los artículos 7 a 10 anteriores.

Cualquiera que sea el criterio adoptado se informará al empleado o directivo comunicante del curso dado a su comunicación.

6. Los sujetos obligados remitirán al Servicio Ejecutivo información completa sobre la estruc-

tura y funcionamiento del órgano de control y comunicación y de los procedimientos a que se refieren los apartados anteriores para su supervisión. El Servicio Ejecutivo supervisará la idoneidad de dichos órganos y procedimientos, y podrá proponer las medidas correctoras oportunas, así como dirigir instrucciones a los sujetos obligados encaminadas a la mejora y adecuación de los procedimientos y órganos.

Cualquier modificación de la estructura y funcionamiento de dicho órgano o de los indicados procedimientos será, igualmente, objeto de supervisión por el Servicio Ejecutivo conforme a lo indicado en este apartado.

El órgano de control interno y de comunicación operará, en todo caso, con separación orgánica y funcional del departamento o unidad de auditoría interna de la entidad.

✐ Ap. 6 modificado por art. único.16 de Real Decreto núm. 54/2005, de 21 enero.

7. Los procedimientos y órganos de control interno y de comunicación a que se refiere el apartado 1 serán objeto de examen anual por un experto externo. Los resultados del examen serán consignados en un informe escrito de carácter reservado que describirá detalladamente las medidas de control interno existentes, valorará su eficacia operativa y propondrá, en su caso, eventuales rectificaciones o mejoras. El referido informe, que incluirá como anexo una descripción detallada de la trayectoria profesional del experto que lo redacta, estará en todo caso a disposición del Servicio Ejecutivo durante los seis años siguientes a su realización.

Los sujetos obligados a los que se refiere el artículo 2.2 podrán optar por realizar el examen externo regulado en el párrafo anterior cada tres años, siempre que anualmente evalúen internamente por escrito la efectividad operativa de sus procedimientos y órganos de control interno y de comunicación. Ambos informes, externo e interno, estarán en todo caso a disposición del Servicio Ejecutivo durante los seis años siguientes a su realización.

Los sujetos obligados deberán encomendar la práctica del examen externo a personas que reúnan las condiciones académicas y de experiencia profesional que las hagan idóneas para el desempeño de la función. Los sujetos obligados no podrán encomendar la práctica del examen externo a aquellas personas físicas que les hayan prestado o presten cualquier otra clase de servicios retribuidos durante los tres años anteriores o posteriores a la emisión del informe.

✐ Ap. 7 añadido por art. único.17 de Real Decreto núm. 54/2005, de 21 enero.

8. En los expedientes de creación de entidades financieras, la autoridad competente para conceder la autorización recabará con carácter preceptivo el informe del Servicio Ejecutivo sobre la adecuación o inadecuación de los procedimientos y órganos de control interno y de comunicación previstos en el programa de actividades, a fin de prevenir e impedir la realización de operaciones relacionadas con el blanqueo de capitales.

✐ Ap. 8 añadido por art. único.18 de Real Decreto núm. 54/2005, de 21 enero.

⇒ Desarrollado por Orden EHA/2444/2007, de 31 de julio.

Artículo 12. Órganos de control interno y de comunicación.

1. Los órganos de control interno y comunicación previstos en el artículo anterior tendrán como misión analizar, controlar y comunicar al Servicio Ejecutivo toda la información relativa a las operaciones o hechos susceptibles de estar relacionados con el blanqueo de capitales, por los procedimientos establecidos de acuerdo con los artículos 11 y 13.

A tal efecto los sujetos obligados adoptarán las medidas necesarias para que el referido órgano u órganos estén dotados de los medios humanos, materiales, técnicos y organizativos adecuados para el cumplimiento de sus funciones.

2. Al frente de cada uno de dichos órganos existirá un representante del sujeto obligado ante el Servicio Ejecutivo, que será el encargado de transmitir a éste la información a que se refieren los artículos 7 y 8 y de recibir las solicitudes y requerimientos de aquél.

El representante del sujeto obligado será la persona que comparecerá en toda clase de procedimientos administrativos o judiciales en relación con los datos recogidos en las comunicaciones al Servicio Ejecutivo o cualquier otra información complementaria que pueda referirse a aquéllas cuando se estime imprescindible obtener la aclaración, complemento o confirmación del propio sujeto obligado y no sólo del Servicio Ejecutivo o de otras instancias.

✐ Ap. 2 modificado por art. único.19 de Real Decreto núm. 54/2005, de 21 enero.

3. Los representantes a que se refiere el apartado anterior habrán de reunir como mínimo los siguientes requisitos:

a) Ser nombrados por el órgano de dirección en los casos en que el sujeto obligado sea persona jurídica, establecimientos o empresario individual con un número de empleados superior a 25.

b) Tener un comportamiento profesional que les cualifique como personas idóneas para el ejercicio del cargo.

c) Poseer conocimientos y experiencia para ejercer las funciones a que se refiere el apartado 1 anterior.

4. En el supuesto previsto en el artículo 11.2 el representante será el titular de la actividad o, en su caso, el empleado que éste designe.

5. La propuesta de nombramiento de los representantes habrá de ser comunicada al Servicio Ejecutivo que, de forma razonada, podrá formular reparos u observaciones cuando se estime que los mismos no reúnen los requisitos a que se refiere el apartado 3 anterior.

Si en el plazo de quince días desde la comunicación al Servicio Ejecutivo éste no se hubiera pronunciado sobre la propuesta de nombramiento de los representantes, la misma se entenderá aceptada.

Una vez nombrados los representantes se remitirán al Servicio Ejecutivo los documentos que acrediten suficientemente la firma de las personas nombradas, siendo eficaz dicho reconocimiento de firma a partir del día siguiente al de la recepción de la comunicación por el Servicio Ejecutivo.

La comunicación del cese de dichos representantes habrá de ir acompañada de una nueva propuesta de nombramiento.

⇒ Capítulo IV Ley 10/2010 de 28 de abril. Vid. parágrafo 28.4.

Artículo 13. Procedimiento de comunicación.

1. La comunicación de los sujetos obligados se realizará directamente y por escrito a través de los representantes a que se refiere el artículo 12.

2. No obstante, en supuestos de razonada urgencia, el Servicio Ejecutivo, con la finalidad de conseguir la máxima seguridad, rapidez y control en la transmisión de la información, podrá señalar los medios y formas a través de los cuales se llevarán a cabo las comunicaciones, siempre que quede constancia de la remisión y de la recepción de la comunicación, y se reciba el escrito correspondiente en el plazo máximo de quince días hábiles a contar desde el momento en que se produjo la comunicación inicial.

3. Los directivos o empleados de los sujetos obligados podrán comunicar directamente al Servicio Ejecutivo las operaciones que, en el ejercicio de sus funciones, conocieran y respecto de las cuales existan indicios o certeza de estar relacionadas con el blanqueo de capitales, en los casos en que habiendo sido puestas de manifiesto a los órganos de control interno del sujeto obligado, éste no hubiese informado al directivo o empleado comunicante según lo dispuesto en el artículo 11.5 del presente Reglamento.

Artículo 14. Formación de los sujetos obligados y su personal.

1. Los sujetos obligados adoptarán las medidas oportunas para que el personal a su servicio tenga conocimiento de las exigencias derivadas de la normativa sobre prevención del blanqueo de capitales. Dichas medidas incluirán la organización, con la participación de los representantes de los trabajadores, de planes de formación y de cursos especiales de formación que, dirigidos a sus empleados en general y específicamente al personal que desempeñe aquellos puestos de trabajo que, por sus características, sean idóneos para detectar los hechos u operaciones que puedan estar relacionados con el blanqueo de capitales, capaciten a estos empleados para efectuar dicha detección y para conocer la manera de proceder en tales casos.

2. La Comisión podrá programar cursos o actividades de información y orientación sobre prevención de blanqueo de capitales dirigidos a los miembros de los órganos de control interno y de comunicación de los sujetos obligados.

La Comisión, en el ejercicio de sus funciones, elaborará y transmitirá recomendaciones que habrán de ser tenidas en cuenta por los sujetos obligados.

Artículo 15. Exención de responsabilidad.

De acuerdo con el artículo 4 de la Ley 19/1993 la comunicación de buena fe de las informaciones contempladas en los artículos 7 y 8 precedentes por el sujeto obligado o, excepcionalmente, por sus directivos o empleados no constituirá violación de las restricciones sobre revelación de información impuestas por vía contractual o por cualquier disposición legal o reglamentaria, y no implicará para los sujetos obligados, sus directivos o empleados ningún tipo de responsabilidad.

Sección 2ª Régimen especial

Artículo 16. Ámbito y contenido.

1. Las personas que realicen las actividades a que se refiere el artículo 2.2 estarán sujetas a las obligaciones siguientes:

a) Exigirán los documentos referidos en los apartados 2 y 3 del artículo 3, acreditativos de la identificación de los clientes que efectúen operaciones por importes superiores a 8.000 euros o su contravalor en moneda extranjera. Este umbral no será aplicable a los sujetos obligados a que se refieren los párrafos c) y d) del artículo 2.2, que exigirán, en todo caso, la identificación de sus clientes. En relación con los notarios, esta obligación de identificación se entenderá sin perjuicio de otros requisitos adicionales establecidos en la legislación notarial.

Si se apreciase que los clientes fraccionan la operación en varias para eludir el deber de identificación, se sumará el importe de todas ellas y se procederá a exigir su identificación.

En el caso de los casinos de juego, la obligación de identificación a que se refiere este apartado se aplicará a las siguientes operaciones:

1ª La entrega a los clientes de cheques como consecuencia de operaciones de canje de fichas.

2ª Las transferencias de fondos realizadas por los casinos a petición de los clientes.

3ª La expedición por los casinos de certificaciones acreditativas de ganancias obtenidas por los jugadores.

4ª La compra o venta de fichas de juego por un valor igual o superior a 1.000 euros, salvo cuando se proceda a registrar e identificar a los clientes, con independencia del número de fichas que compren, en el momento en que accedan al casino.

b) Examinarán con especial atención cualquier operación, con independencia de su cuantía, que pueda estar particularmente vinculada al blanqueo de capitales procedentes de las actividades señaladas en el artículo 1, y comunicarán directamente al Servicio Ejecutivo aquellas respecto de las que, tras dicho examen, existan indicios o certeza de que están relacionadas con dicho blanqueo.

Sin perjuicio de lo anterior, los casinos de juego comunicarán en todo caso al Servicio Ejecutivo aquellas operaciones que presenten indicios o certeza de estar vinculadas al blanqueo de capitales y se concreten en alguna de las modalidades previstas en el párrafo a) anterior.

Las comunicaciones a que se refiere este apartado deberán reunir los requisitos establecidos en el artículo 7.4.

Mediante Orden del Ministro de Economía y Hacienda podrá acordarse que determinadas categorías de personas que realicen las actividades a que se refiere el artículo 2.2 comuniquen obligatoriamente las operaciones comprendidas en el artículo 7.2.

c) Conservarán durante seis años los documentos acreditativos de las operaciones que superen los 30.000 euros o su contravalor en moneda extranjera, así como las copias de los documentos identificativos de las personas a que se refiere el párrafo a) anterior. Este umbral no será aplicable a los sujetos obligados a que se refieren los párrafos c) y d) del artículo 2.2, que conservarán, en todo caso, durante seis años los referidos documentos.

El plazo indicado se contará a partir de la ejecución de la operación correspondiente.

En relación con los notarios, esta obligación de conservación se entenderá sin perjuicio de lo establecido en la legislación notarial.

d) En todo lo demás, les será de aplicación la regulación de los artículos 8 a 15, ambos inclusive.

2. No estarán sujetos a las obligaciones establecidas en el artículo 3.4 de la Ley 19/1993, de 28 de diciembre, los auditores, contables externos, asesores fiscales, notarios, abogados y procuradores con respecto a la información que reciban de uno de sus clientes u obtengan sobre él al determinar la posición jurídica en favor de su cliente, o desempeñar su misión de defender o representar a dicho cliente en procedimientos administrativos o judiciales o en relación con ellos, incluido el asesoramiento sobre la incoación o la forma de evitar un proceso, independientemente de si han recibido u obtenido dicha información antes, durante o después de tales procedimientos.

Los abogados y procuradores guardarán el deber de secreto profesional de conformidad con la legislación vigente.

✐ Modificado por art. único.20 de Real Decreto núm. 54/2005, de 21 enero.

CAPÍTULO III

Procedimiento sancionador

⇒ Artículos 83, 86 y ss. del Tratado de Funcionamiento de la Unión Europea. Vid. parágrafo 1.
Reglamento (CE) núm. 1781/2006, del Parlamento Europeo y del Consejo, de 15 de noviembre de 2006.
Capítulo II Ley 19/2003, de 4 de julio. Vid. parágrafo 28.5.
Capítulo VIIII Ley 10/2010, de 28 de abril. Vid. parágrafo 28.4.

Artículo 17. Procedimiento sancionador.

1. El procedimiento para el ejercicio de la potestad sancionadora derivado de lo previsto en el Capítulo II de la Ley 19/1993 será el regulado en el Real Decreto 2119/1993, de 3 de diciembre, sobre procedimiento sancionador aplicable a los sujetos que actúan en los mercados financieros.

2. Para determinar la procedencia de la iniciación del procedimiento se podrá acordar por parte de la Secretaría de la Comisión, como órgano competente para la iniciación, la realización de actuaciones previas de acuerdo con el artículo 12 del Reglamento para el ejercicio de la potestad sancionadora aprobado por el Real Decreto 1398/1993, de 4 de agosto.

3. Cuando la entidad infractora sea una entidad financiera o precise de autorización administrativa para operar será preceptivo, para la imposición de la correspondiente sanción, el informe de la institución u órgano administrativo responsable de su supervisión. Este trámite se ajustará a lo previsto en los artículos 82 y 83 de la Ley 30/1992, de 26 de noviembre, de Régimen Jurídico de las Administraciones Públicas y del Procedimiento Administrativo Común.

4. El procedimiento sancionador aplicable al incumplimiento de las obligaciones previstas en el artículo 3.9 de la Ley 19/1993, de 28 de diciembre, será el previsto, con carácter general, para el ejercicio de la potestad sancionadora por las Administraciones públicas.

La omisión de la declaración, cuando ésta sea preceptiva, o la falta de veracidad de los datos declarados, siempre que pueda estimarse como especialmente relevante, determinará la intervención por las Fuerzas y Cuerpos de Seguridad del Estado o por el Departamento de Aduanas e Impuestos Especiales de todos los medios de pago hallados, salvo el mínimo de supervivencia que pueda determinarse mediante orden del Ministro de Economía y Hacienda. El acta de intervención, de la que se dará traslado inmediato al Servicio Ejecutivo, para su investigación, y a la Secretaría de la Comisión, para la instrucción del correspondiente expediente, deberá reflejar claramente si los medios de pago fueron hallados en lugar o situación que mostrase una clara intención de ocultarlos. Los medios de pago intervenidos deberán remitirse en todo caso al Banco de España o ponerse a disposición en la misma moneda o divisa intervenida en las cuentas abiertas, en la citada entidad, a nombre de la Comisión de prevención del blanqueo de capitales e infracciones monetarias.

La competencia para la instrucción de los procedimientos sancionadores corresponderá a la Secretaría de la Comisión de prevención del blanqueo de capitales e infracciones monetarias. Durante la instrucción del procedimiento sancionador podrá acordarse la constitución de garantía suficiente para hacer frente a las responsabilidades a que hubiera lugar, devolviéndose, en su caso, el resto de la cantidad inicialmente intervenida.

La competencia para resolver el procedimiento sancionador corresponderá al Presidente del Comité Permanente de la Comisión de prevención del blanqueo de capitales e infracciones monetarias, cuyas resoluciones pondrán fin a la vía administrativa. Para la resolución del procedimiento será preceptivo el informe del Servicio Ejecutivo, en el que se establecerá si resulta acreditado el origen de los fondos.

El plazo para dictar la resolución y notificarla será de seis meses. Excepcionalmente, podrá prorrogarse dicho plazo hasta 12 meses mediante acuerdo motivado de la Secretaría, cuando concurran circunstancias que obliguen a ello y se hayan agotado todos los medios a disposición posibles.

✐ Ap. 4 añadido por art. único.21 de Real Decreto núm. 54/2005, de 21 enero.

Artículo 18. Ejecución y publicidad de las sanciones.

1. La ejecución de las resoluciones sancionadoras firmes corresponderá a la Secretaría de la Comisión.

2. No obstante, cuando, en atención a la sanción impuesta y al sujeto infractor, su normativa específica establezca especialidades derivadas de las sanciones correspondientes, la Secretaría de la Comisión comunicará a la institución u órgano administrativo responsable de su supervisión la resolución recaída a los indicados efectos.

3. La sanción de amonestación pública, una vez sea firme en vía administrativa, será ejecutada

en la forma que se establezca en la resolución. En todo caso, será publicada en el «Boletín Oficial del Estado».

✐ Ap. 3 añadido por art. único.22 de Real Decreto núm. 54/2005, de 21 enero.

CAPÍTULO IV

Comisión de Prevención del Blanqueo de Capitales e Infracciones Monetarias

⇒ Capítulo VII Ley 10/2010, de 28 de abril. Vid. parágrafo 28.4.

Artículo 19. Funciones.

La Comisión de Prevención del Blanqueo de Capitales e Infracciones Monetarias que se crea en el artículo 13 de la Ley 19/1993 desempeñará las funciones que en dicho artículo se le atribuyen.

Artículo 20. Composición y funcionamiento.

1. La Comisión, que depende de la Secretaría de Estado de Economía, estará presidida por el titular de esta última y formarán parte de ella:

a) El Fiscal Jefe de la Fiscalía Especial para la Prevención y Represión del Tráfico Ilegal de Drogas.

b) El Fiscal Jefe de la Fiscalía Especial para la Represión de los Delitos Económicos relacionados con la Corrupción.

c) El Director General de la Policía.

d) El Director General de la Guardia Civil.

e) El Director General del Tesoro y Política Financiera.

f) El Director del Departamento de Aduanas e Impuestos Especiales de la Agencia Estatal de Administración Tributaria.

g) El Director del Departamento de Inspección Financiera y Tributaria de la Agencia Estatal de Administración Tributaria.

h) El Director General de Seguros y Fondos de Pensiones.

i) Un Director General de la Comisión Nacional del Mercado de Valores.

j) Un Director General del Banco de España.

k) El Director General de Comercio e Inversiones.

l) El Director Ejecutivo de Inteligencia del Centro Nacional de Inteligencia.

m) El Director de la Agencia Española de Protección de Datos.

n) El Director de Gabinete del Secretario de Estado de Seguridad.

ñ) El Director del Servicio Ejecutivo de la Comisión.

o) El Subdirector General de Inspección y Control de Movimientos de Capitales de la Dirección General del Tesoro y Política Financiera, que desempeñará las funciones de secretario de la Comisión.

p) Un representante de cada una de las Comunidades Autónomas que dispongan de policía propia para la protección de personas y bienes y para el mantenimiento de la seguridad ciudadana. Estas Comunidades Autónomas comunicarán al Presidente el cargo sobre el que recaiga en cada una de ellas la representación en la Comisión.

Los miembros de la Comisión han de asistir personalmente a sus reuniones. Sólo cabe la delegación de asistencia por motivos excepcionales, previa comunicación a la Secretaría dentro de los 10 días siguientes a la notificación de la convocatoria.

✐ Ap. 1 modificado por art. único.23 de Real Decreto núm. 54/2005, de 21 enero.

2. Sin perjuicio de las peculiaridades previstas en el presente Reglamento, la Comisión se regirá por lo dispuesto en el Capítulo II, Título II de la Ley 30/1992, de 26 de noviembre, de Régimen Jurídico de las Administraciones Públicas y del Procedimiento Administrativo Común.

Artículo 21. Comité Permanente.

La Comisión podrá actuar en Pleno y a través de un Comité Permanente, cuyas funciones serán, además de las que establezca la propia Comisión, la propuesta al Pleno de la adopción de los pertinentes acuerdos para el cumplimiento de las competencias de la Comisión. Su composición será la siguiente:

a) El Presidente, que será el Director General del Tesoro y Política Financiera.

b) El Director General de la Policía.

c) El Director General de la Guardia Civil.

d) El Director del Departamento de Aduanas e Impuestos Especiales de la Agencia Estatal de Administración Tributaria.

e) El Director del Departamento de Inspección Financiera y Tributaria de la Agencia Estatal de Administración Tributaria.

f) El Director General del Banco de España miembro de la Comisión.

g) El Director Ejecutivo de Inteligencia del Centro Nacional de Inteligencia.

h) Un representante de la Secretaría de Estado de Seguridad.

i) Un representante del Ministerio Fiscal.

j) El Director del Servicio Ejecutivo de la Comisión.

k) El Subdirector General de Inspección y Control de Movimientos de Capitales de la Dirección General del Tesoro y Política Financiera, que actuará como secretario del Comité Permanente.

l) Un representante de las Comunidades Autónomas que dispongan de policía propia para la protección de personas y bienes y para el mantenimiento de la seguridad ciudadana. Estas Comunidades Autónomas comunicarán anualmente al Presidente cuál de ellas participará en las reuniones del Comité Permanente. En defecto de designación, asistirán a las reuniones del Comité Permanente por orden alfabético y rotación anual. No obstante, las Comunidades Autónomas citadas podrán sustituirse entre sí en la asistencia a las reuniones del Comité Permanente previa deliberación entre ellas y lo comunicarán al Presidente del Comité con 24 horas de anticipación al menos.

✐ Modificado por art. único.24 de Real Decreto núm. 54/2005, de 21 enero.

Artículo 22. Órganos de apoyo.

De acuerdo con el artículo 15 de la Ley 19/1993 la Comisión contará con los siguientes órganos de apoyo: La Secretaría de la Comisión y el Servicio Ejecutivo de la Comisión.

Artículo 23. Secretaría de la Comisión.

La Subdirección General de Inspección y Control de Movimientos de Capitales de la Dirección General del Tesoro y Política Financiera ejercerá, además de las competencias que le corresponden en materia de régimen jurídico de los movimientos de capitales y de las transacciones económicas con el exterior, las funciones de Secretaría de la Comisión a que se refiere el artículo 15.1 de la Ley 19/1993, de 28 de diciembre. Le corresponderá concretamente:

a) La elaboración de los proyectos de normas en materia de prevención del blanqueo de capitales, que serán elevados en todo caso para informe de la Comisión o para su aprobación, cuando proceda.

b) Previa deliberación del Comité Permanente, la incoación de los procedimientos sancionadores por la comisión de las infracciones previstas en la Ley 19/1993, de 28 de diciembre, y la designación de instructores en tales procedimientos, los cuales formularán la correspondiente propuesta de resolución que será elevada a la Comisión para que ésta proceda según lo dispuesto en el artículo 12.1 de la citada Ley, en relación con el órgano competente para la imposición de sanciones.

✐ Modificado por art. único.25 de Real Decreto núm. 54/2005, de 21 enero.

Artículo 24. Servicio Ejecutivo.

1. El Servicio Ejecutivo de la Comisión, a que se refiere el artículo 15.2 de la Ley 19/1993, estará adscrito al Banco de España, quien nombrará a su Director.

2. El Servicio Ejecutivo desempeñará las actuaciones tendentes a la prevención e impedimento de la utilización del sistema financiero o de empresas o profesionales de otra naturaleza para el blanqueo de capitales, así como las funciones de investigación y prevención de las infracciones administrativas del régimen jurídico de los movimientos de capitales y de las transacciones económicas con el exterior, para lo cual ejercerá las competencias a que se refieren el artículo 15.2 de la Ley 19/1993, de 28 de diciembre, y la Ley 19/2003, de 4 de julio.

✐ Ap. 2 modificado por art. único.26 de Real Decreto núm. 54/2005, de 21 enero.

3. A propuesta de la Comisión, el Ministerio de Economía y Hacienda y el Banco de España podrán determinar el personal a su servicio que ha de ejercer sus funciones para el Servicio Ejecutivo y asignarlo con los puestos de trabajo y niveles administrativos que se requieran. Este personal

realizará sus funciones manteniendo su puesto de trabajo en el departamento u organismo de procedencia.

Este personal dependerá orgánicamente del departamento u organismo de procedencia y funcionalmente del Servicio Ejecutivo, y se regirá por la normativa que regule el régimen de personal del departamento u organismo de procedencia.

Asimismo, la Comisión podrá solicitar de cualquiera de los organismos con representación en ella la colaboración con el Servicio Ejecutivo de los expertos que se estimen necesarios para el ejercicio de las competencias de éste.

El personal que preste servicios en el Servicio Ejecutivo, cualquiera que sea su procedencia, mantendrá incompatibilidad absoluta para el ejercicio de otras actividades profesionales públicas o privadas.

✐ Ap. 3 modificado por art. único.27 de Real Decreto núm. 54/2005, de 21 enero.

Artículo 25. Unidades policiales adscritas al Servicio Ejecutivo.

1. Al Servicio Ejecutivo quedarán adscritas las siguientes unidades policiales:

a) La actual Brigada de Investigación de Delitos Monetarios, perteneciente a la Dirección General de la Policía.

b) La Unidad de Investigación de la Guardia Civil.

2. Sin perjuicio de las funciones y facultades que les correspondan como Policía Judicial, serán funciones específicas de las dos unidades antes mencionadas, a cuyo fin gozarán de las facultades previstas en las leyes, la colaboración, como unidades policiales adscritas al Servicio Ejecutivo, en el ejercicio por éste de las funciones que le corresponden con arreglo al artículo 15.2 de la Ley 19/1993, de 28 de diciembre, bien por denuncia, por mandato judicial o por decisión de la Comisión o del Servicio Ejecutivo.

3. El Ministerio del Interior, a propuesta de la Comisión, podrá destinar a las unidades policiales adscritas al Servicio Ejecutivo a los funcionarios del Cuerpo Nacional de Policía o de la Guardia Civil que se consideren necesarios para la ejecución de las funciones encomendadas al mismo.

Asimismo, los órganos competentes de las Comunidades Autónomas a que se refiere el artículo 20, a propuesta de la Comisión, podrán destinar al Servicio Ejecutivo a los funcionarios de sus cuerpos policiales que se consideren necesarios para la ejecución de las funciones encomendadas al mismo.

✐ Modificado por art. único.28 de Real Decreto núm. 54/2005, de 21 enero.

Artículo 26. Deber de secreto profesional de autoridades y personal al servicio de la Comisión.

1. Todas las personas que desempeñen o hayan desempeñado una actividad para la Comisión y hayan tenido conocimiento de sus actuaciones o de datos de carácter reservado están obligadas a mantener el debido secreto profesional. El incumplimiento de esta obligación determinará las responsabilidades previstas por las leyes. Estas personas no podrán publicar, comunicar o exhibir datos o documentos reservados, ni siquiera después de haber cesado en el servicio, salvo permiso expreso otorgado por la Comisión.

2. Se exceptúan de la obligación establecida en el apartado anterior los siguientes supuestos:

a) La difusión, publicación o comunicación de los datos cuando el implicado lo consienta expresamente.

b) La publicación de datos agregados a fines estadísticos, o las comunicaciones en forma sumaria o agregada, de manera que las entidades individuales no puedan ser identificadas ni siquiera indirectamente.

c) La aportación de información a requerimiento de las comisiones parlamentarias de investigación y de las autoridades judiciales o administrativas que, en virtud de lo establecido en normas con rango de ley, estén facultadas a tales efectos.

El intercambio de información entre el Servicio Ejecutivo y la Administración tributaria establecido en la Ley General Tributaria se realizará en la forma que se determine mediante convenio suscrito entre el Servicio Ejecutivo y la Agencia Estatal de Administración Tributaria.

✐ Ap. 2 modificado por art. único.29 de Real Decreto núm. 54/2005, de 21 enero.

3. Las autoridades, personas o entidades públicas que reciban información de carácter reservado procedente de la Comisión quedarán, asimismo, sujetas al secreto profesional regulado en el presente artículo y no podrán utilizarlas sino en el marco del cumplimiento de las funciones que tengan legalmente establecidas.

CAPÍTULO V
Régimen de colaboración

Sección 1ª Colaboración interna

Artículo 27. Deberes de autoridades y funcionarios.

1. Las autoridades que descubran hechos que puedan constituir indicio o prueba de blanqueo de capitales procedentes de las actividades señaladas en el artículo 1 informarán de ello por escrito al Servicio Ejecutivo. Asimismo, facilitarán al Servicio Ejecutivo la información que éste requiera en el ejercicio de sus competencias.

Los órganos judiciales, de oficio o a instancia del Ministerio Fiscal, remitirán testimonio al Servicio Ejecutivo cuando en el curso del proceso aprecien indicios de incumplimiento de la normativa de prevención del blanqueo de capitales.

✐ Ap. 1 modificado por art. único.30 de Real Decreto núm. 54/2005, de 21 enero.

2. Igualmente, los funcionarios públicos y demás personal al servicio de las Administraciones públicas que conocieren hechos a los que se refiere el apartado anterior los pondrán en conocimiento del titular del órgano en que prestan sus servicios a los efectos de lo dispuesto en el apartado 1 anterior.

3. Como funcionarios especialmente obligados a este deber de colaboración se considerará a los registradores de la propiedad y mercantiles, quienes deberán informar por escrito al Servicio Ejecutivo de los actos y contratos de que tengan conocimiento en el ejercicio de sus funciones, a los efectos de lo dispuesto en el apartado 1 anterior.

✐ Ap. 3 modificado por art. único.31 de Real Decreto núm. 54/2005, de 21 enero.

Artículo 28. Colaboración de determinados órganos de supervisión.

De acuerdo con lo indicado en el artículo 16.2 de la Ley 19/1993, de 28 de diciembre, cuando el Servicio Ejecutivo ejerza sus funciones en relación con entidades financieras sometidas a legislación especial, el Banco de España, la Comisión Nacional del Mercado de Valores, la Dirección General de Seguros y Fondos de Pensiones u otro órgano de supervisión, así como el órgano autonómico correspondiente, según los casos, facilitarán toda la información y colaboración precisas para llevarlas a cabo.

En todo caso, el Banco de España, la Comisión Nacional del Mercado de Valores, la Dirección General de Seguros y Fondos de Pensiones, la Dirección General de los Registros y del Notariado, el Instituto de Contabilidad y Auditoría de Cuentas, los colegios profesionales y los órganos estatales o autonómicos competentes, según corresponda, informarán razonadamente al Servicio Ejecutivo cuando en el ejercicio de su labor inspectora o supervisora aprecien posibles infracciones de las obligaciones establecidas en la Ley 19/1993, de 28 de diciembre, sobre determinadas medidas de prevención del blanqueo de capitales.

✐ Modificado por art. único.32 de Real Decreto núm. 54/2005, de 21 enero.

Sección 2ª Colaboración internacional

⇒ Tratado de 25 de marzo de 1957, de Funcionamiento de la Unión Europea. Vid. parágrafo 1.

Artículo 29. Intercambio de información.

1. De acuerdo con las directrices que establezca la Comisión, el Servicio Ejecutivo y, en su caso, la Secretaría de la Comisión colaborarán e intercambiarán información directamente o por conducto de las organizaciones internacionales, con las autoridades de otros Estados que ejerzan competencias análogas, tanto en el marco de convenios y acuerdos internacionales suscritos en esta materia, como de la normativa comunitaria.

2. La colaboración e intercambio de información con Estados no miembros de la Unión Europea se condicionará a lo dispuesto en los tratados y convenios internacionales y, en su caso, al principio general de reciprocidad y al sometimiento por las autoridades de dichos Estados a las mismas obligaciones de secreto profesional que rigen para las españolas.

Artículo 30. Alcance de las peticiones de información.

1. La Comisión y, en su caso, la Secretaría de la Comisión y el Servicio Ejecutivo podrán solicitar de las autoridades competentes de los demás Estados miembros de la Unión Europea, y cada una de éstas podrá solicitar de aquéllos, datos, informes o antecedentes relativos a la prevención e impedimento de la utilización del sistema financiero y de otros sectores de actividad económica para el blanqueo de capitales.

2. Tanto la Comisión como su Secretaría o el Servicio Ejecutivo atenderán aquellas solicitudes de información de las que sean destinatarios, cuando las mismas sean necesarias y complementarias de las investigaciones que hubieran podido realizarse en el país del Estado peticionario para obtener los datos, informes o antecedentes correspondientes.

Artículo 31. Tramitación de las solicitudes de información.

1. Recibida por la Comisión, su Secretaría o el Servicio Ejecutivo una solicitud de información con trascendencia en la lucha contra el blanqueo de capitales procedente de la autoridad u organismo competente de otro Estado, el Servicio Ejecutivo o la Secretaría, dentro del ámbito de sus respectivas competencias, impulsarán su tramitación, requiriendo, si fuese preciso, de los centros directivos correspondientes que se practiquen los trámites o actuaciones precisos para la debida atención de aquélla, en el más breve plazo posible.

2. En el caso de que existan dificultades graves que impidan la obtención de la información que haya sido solicitada, o cuando concurran las circunstancias previstas en el artículo siguiente, se informará de ello al Ministro de Economía y Hacienda para su comunicación a la autoridad u organismo competente del Estado solicitante, indicando la naturaleza de las dificultades o de las circunstancias señaladas.

Artículo 32. Limitaciones en el intercambio de información.

En la cumplimentación de las solicitudes de información de otros Estados se valorará la concurrencia de aspectos relativos a la soberanía, seguridad, política nacional y otros intereses nacionales esenciales.

DISPOSICIÓN ADICIONAL

Única. Plazo para informar sobre los órganos de control y comunicación.

La remisión al Servicio Ejecutivo de la información sobre la estructura y funcionamiento del órgano de control y comunicación de los sujetos obligados a que se refiere el artículo 11.6 del presente Reglamento se efectuará en el plazo de tres meses desde la entrada en vigor del mismo, o desde el inicio de la actividad de dichos sujetos, en su caso.

DISPOSICIÓN TRANSITORIA

Única. Contenido y periodicidad de las comunicaciones sobre determinadas operaciones.

Hasta tanto se dicten las normas de aplicación del presente Reglamento las comunicaciones al Servicio Ejecutivo que hayan de efectuar en todo caso los sujetos obligados en cumplimiento del artículo 7.2 tendrán carácter mensual y deberán contener la siguiente información:

a) Relación e identificación de las personas físicas o jurídicas que participan en la operación.

b) Relación de las operaciones y fechas a que se refieren, con indicación de su naturaleza, moneda en que se realizan, importe, lugar o lugares de ejecución e instrumentos de pago o cobro utilizados.

c) Cualesquiera otros datos que el Servicio Ejecutivo determine en el ejercicio de sus competencias.

Dichas comunicaciones se remitirán al Servicio Ejecutivo entre los días 1 y 15 de cada mes y las mismas incluirán la relación de las operaciones efectuadas durante el mes inmediatamente anterior.

§ 28.7 REAL DECRETO 1080/1991, DE 5 JULIO. DETERMINA LOS PAÍSES O TERRITORIOS (PARAÍSOS FISCALES) A QUE SE REFIEREN LOS ARTÍCULOS 2.º, APARTADO 3, NÚMERO 4 DE LA LEY 17/1991, DE 27 MAYO, DE MEDIDAS FISCALES URGENTES, Y 62 DE LA LEY 31/1990, DE 27 DICIEMBRE, DE PRESUPUESTOS GENERALES DEL ESTADO PARA 1991, EN MATERIA DEL IMPUESTO SOBRE LA RENTA DE LAS PERSONAS FÍSICAS Y DEL IMPUESTO SOBRE SOCIEDADES

(BOE núm. 167, de 13 julio [RCL 1991, 1761])

⇒ Real Decreto 54/2005, de 21 de enero.

🕮 *Bibliografía.*

– La presunción de residencia fiscal introducida por la Ley 36/2006, de Medidas para la Prevención del Fraude Fiscal con relación a las entidades radicadas en países o territorios de nula tributación o considerados como paraísos fiscales.
Belén García Carretero
Quincena Fiscal Aranzadi núm. 12/2008.
– La regulación tributaria de los paraísos fiscales.
Juan Ramón Medina Cepero
Quincena Fiscal Aranzadi núm. 14/2005.
– Novedades tributarias para el año 2003 en el Impuesto sobre la Renta de los no Residentes.
Juan Ramón Medina Cepero
Boletín Aranzadi Fiscal núm. 3/2003.

La Ley 17/1991, de 27 de mayo, de Medidas Fiscales Urgentes, establece en su artículo 2.º, apartado 3, número 2, que «los intereses e incrementos de patrimonio derivados de la Deuda Pública, obtenidos por personas físicas no residentes que no operen a través de establecimiento permanente en España, no se considerarán obtenidos o producidos en España». En similares términos se pronuncia el número 3 respecto a los intereses e incrementos de patrimonio derivados de bienes muebles, obtenidos por personas físicas que tengan su residencia habitual en otros Estados miembros de la Comunidad Económica Europea.

No obstante, el número 4 del propio artículo 2.º, apartado 3, establece la cautela de que lo dispuesto en los dos números anteriores en ningún caso será de aplicación a intereses o incrementos de patrimonio obtenidos a través de los países o territorios que se determinen reglamentariamente por su carácter de paraísos fiscales.

Por su parte, la Ley 31/1990, de 27 de diciembre, de Presupuestos Generales del Estado para 1991, establece en su artículo 62 idénticas previsiones respecto a las personas jurídicas, al modificar el artículo 23 de la Ley del Impuesto sobre Sociedades.

Resulta obligado, por lo tanto, establecer la relación de los países y territorios a los que cabe atribuir el carácter de paraísos fiscales a efectos de lo dispuesto en los referidos conceptos, que estará sujeta a las modificaciones que dicten la práctica, el cambio en las circunstancias económicas y la experiencia en las relaciones internacionales.

En su virtud, de acuerdo con el Consejo de Estado, a propuesta del Ministro de Economía y Hacienda y previa deliberación del Consejo de Ministros en su reunión del día 5 de julio de 1991, dispongo:

Artículo 1.

Los países y territorios a que se refieren los artículos 2.º, apartado 3, número 4, de la Ley 17/1991, de 27 de mayo, de Medidas Fiscales Urgentes, y 23, apartado 3, letra f, número 4, de la Ley 61/1978, de 27 de diciembre, del Impuesto sobre Sociedades, según la redacción dada por el artículo 62 de la Ley 31/1990, de Presupuestos Generales del Estado para 1991, son los que a continuación se señalan:

1. Principado de Andorra.
2. Antillas Neerlandesas.
3. Aruba.

4. Emirato del Estado de Bahrein.
5. Sultanato de Brunei.
6. República de Chipre.
7. Emiratos Arabes Unidos.
8. Gibraltar.
9. Hong-Kong.
10. Anguilla.
11. Antigua y Barbuda.
12. Las Bahamas.
13. Barbados.
14. Bermuda.
15. Islas Caimanes.
16. Islas Cook.
17. República de Dominica.
18. Granada.
19. Fiji.
20. Islas de Guernesey y de Jersey (Islas del Canal).
21. Jamaica.
22. República de Malta.
23. Islas Malvinas.
24. Isla de Man.
25. Islas Marianas.
26. Mauricio.
27. Montserrat.
28. República de Naurú.
29. Islas Salomón.
30. San Vicente y las Granadinas.
31. Santa Lucía.
32. República de Trinidad y Tobago.
33. Islas Turks y Caicos.
34. República de Vanuatu.
35. Islas Vírgenes Británicas.
36. Islas Vírgenes de Estados Unidos de América.
37. Reino Hachemita de Jordania.
38. República Libanesa.
39. República de Liberia.
40. Principado de Liechtenstein.
41. Gran Ducado de Luxemburgo, por lo que respecta a las rentas percibidas por las Sociedades a que se refiere el párrafo 1 del Protocolo anexo al Convenio, para evitar la doble imposición, de 3 de junio de 1986.
42. Macao.
43. Principado de Mónaco.
44. Sultanato de Omán.
45. República de Panamá.
46. República de San Marino.
47. República de Seychelles.

48. República de Singapur.

✐ Renumerado por art. 2.1 de Real Decreto núm. 116/2003, de 31 enero. Su anterior numeración era A.UN.

🕮 *Bibliografía.*

– La regulación tributaria de los paraísos fiscales. Juan Ramón MEDINA CEPERO.

Artículo 2.

Los países y territorios a los que se refiere el artículo 1 que firmen con España un acuerdo de intercambio de información en materia tributaria o un convenio para evitar la doble imposición con cláusula de intercambio de información dejarán de tener la consideración de paraísos fiscales en el momento en que dichos convenios o acuerdos entren en vigor.

✐ Añadido por art. 2.Dos de Real Decreto núm. 116/2003, de 31 enero.

Disposición final

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

§ 29 NORMATIVA SANCIONADORA

§ 29.1 LEY 13/2011, DE 27 MAYO. REGULACIÓN DEL JUEGO

(BOE núm. 127, de 28 mayo [RCL 2011, 982]) (fragmento)

[...]

TÍTULO VI

RÉGIMEN SANCIONADOR

⇒ Ley 30/1992, de 26 de noviembre, de Régimen Jurídico de las Administraciones Públicas y del Procedimiento Administrativo Común. Vid. parágrafo 29.2.
Real Decreto 1398/1993, de 4 de agosto, que aprueba el Reglamento del Procedimiento para el ejercicio de la potestad sancionadora. Vid. parágrafo 29.3.
LO 12/1995, modificada por la Ley 6/2011, de 30 de junio.

Artículo 36. Competencia.

1. La Comisión Nacional del Juego y, en los supuestos a los que se refiere el artículo 42.3 de esta Ley, el titular del Ministerio de Economía y Hacienda, ejercerán la potestad sancionadora respecto de las infracciones administrativas cometidas en materia de juego objeto de esta Ley.

2. En el caso de que la infracción sea realizada por una entidad sujeta a la vigilancia o inspección de un Organismo Regulador distinto a la Comisión Nacional del Juego o cuando por razón de la materia resultare competente otro órgano administrativo, la Comisión Nacional del Juego, a los efectos de la tramitación del correspondiente procedimiento sancionador, dará traslado a aquél de los hechos supuestamente constitutivos de infracción. En todo caso, la Comisión Nacional del Juego será competente para sancionar por la comisión de las infracciones previstas en la letra e) del artículo 40 de esta Ley.

⇒ Artículo 8 de la Ley 2/2011, de 4 de marzo, de Economía Sostenible.

3. En particular, los prestadores de servicios de comunicación audiovisual, de comunicación electrónica y de la sociedad de la información, serán responsables administrativos de la promoción, patrocinio y publicidad de los juegos a los que se refiere la presente Ley cuando quienes los realicen carezcan de título habilitante o cuando se difundan sin disponer de la autorización para publicitarlos o al margen de los límites fijados en la misma o infringiendo las normas vigentes en esta materia. La competencia para instruir los procedimientos y sancionar a los prestadores de servicios de comunicación audiovisual corresponde al Consejo Estatal de Medios Audiovisuales, aplicándose en estos casos el régimen sancionador previsto en la Ley 7/2010, de 31 de marzo, General de la Comunicación Audiovisual, salvo la excepción prevista en el apartado anterior, respecto de las infracciones del artículo 40, letra e).

4. Cuando la infracción sea cometida por una entidad intermediaria cuyo ámbito de actuación se limite al territorio de una Comunidad Autónoma o cuando la promoción, patrocinio y publicidad de los juegos a través de medios presenciales se realice en el territorio de una Comunidad Autónoma, será competente para ejercer la potestad sancionadora el órgano autonómico correspondiente.

Artículo 37. Infracciones.

1. Son infracciones administrativas las acciones u omisiones tipificadas en esta Ley y que pueden ser especificadas en los reglamentos que la desarrollen.

2. Las infracciones administrativas en esta materia se clasifican en muy graves, graves y leves.

Artículo 38. Sujetos infractores.

1. Son sujetos infractores las personas físicas o jurídicas que realicen las acciones u omisiones tipificadas como infracciones en esta Ley, les den soporte, publiciten, promocionen u obtengan beneficio de las mismas.

2. Se consideran también sujetos infractores y organizadores de juego a los efectos del presente artículo, exigiéndoseles idéntica responsabilidad, a las personas físicas o jurídicas que obtuvieran

un beneficio relevante vinculado directamente al desarrollo de actividades de juego como consecuencia de las acciones u omisiones referidas en el apartado anterior.

Artículo 39. Infracciones muy graves.

Son infracciones muy graves:

a) La organización, celebración o explotación de las actividades incluidas en el ámbito de aplicación de esta Ley careciendo del título habilitante correspondiente.

⇒ Artículo 28.a) de la Ley 6/2001, de Juego de la Comunidad de Madrid. Vid. parágrafo 18.
Artículo 23.a) de la Ley 4/1988, de 3 de julio, de Juego de la Comunidad Valenciana. Vid. parágrafo 24.

b) Realizar, promocionar, permitir o consentir, expresa o tácitamente, la organización, celebración o explotación de las actividades objeto de esta Ley en medios o soportes o por canales de distribución no autorizados y, en particular, mediante el empleo de software, sistemas de comunicación, materiales o equipos no autorizados o no homologados.

c) La cesión del título habilitante, así como su transmisión en los supuestos previstos en el artículo 9.3 de esta Ley, sin la previa autorización de la Comisión Nacional del Juego.

⇒ Artículo 129.4 Ley 30/1992, de 26 de noviembre. Vid. parágrafo 29.2.
Artículo 6.4 del Código Civil.
Artículos 9.3 y 13.1 de la Ley 13/2011, de 27 de mayo. Vid. parágrafo 3.
Artículo 6.1 del Real Decreto 1614/2011, de 14 de noviembre. Vid. parágrafo 5.

d) La obtención de las correspondientes autorizaciones o licencias mediante la aportación de documentos o datos falsos e inciertos.

⇒ Artículo 133 de la Ley 30/1992, de 26 de noviembre. Vid. parágrafo 29.2.

e) El impago injustificado y reiterado de los premios que correspondieren a los participantes de los juegos.

⇒ Artículo 131.3.a) de la Ley 30/1992, de 26 de noviembre. Vid. parágrafo 29.2.
Artículo 38.2 del Real Decreto 1614/2011, de 14 de noviembre. Vid. parágrafo 5.

f) La alteración o manipulación de los sistemas técnicos previamente homologados o de cualquier otro elemento relativo a la obtención de premios en perjuicio de los participantes.

g) La realización de actividades de juego infringiendo la reserva establecida en el artículo 4 de esta Ley.

h) La comisión de dos infracciones graves en el plazo de dos años, con sanción definitiva en vía administrativa.

⇒ Artículos 13.2 y 45 de la Ley 13/2011, de 27 de mayo. Vid. parágrafo 3.
Disposición Adcional decimoquinta de la Ley 6/1997, de 14 de abril, de Organización y Funcionamiento de la Administración General del Estado.

i) El desarrollo y la comercialización a través de Internet de actividades de juego en el ámbito de aplicación de esta Ley, que no sean realizadas en el sitio web específico bajo «.es» al que se refiere el artículo 10.4.d) de esta Ley.

⇒ Artículo 39 i), j) Ley 13/2011, de 27 de mayo. Vid. parágrafo 3.
Disposición Adicional Sexta de la Ley 11/1988, de 24 de abril, General de Telecomunicaciones.

j) El incumplimiento de la obligación de redireccionamiento referida en el artículo 10.4.e) de esta Ley.

Artículo 40. Infracciones graves.

Son infracciones graves:

a) El incumplimiento de los requisitos y condiciones fijados en el título habilitante y, en particular, de los deberes de control para garantizar la seguridad de los juegos.

b) Permitir el acceso a la actividad de juego a las personas que lo tienen prohibido, de conformidad con el artículo 6 de esta Ley, siempre que la entidad explotadora de juegos conozca o deba conocer la concurrencia de tales prohibiciones.

⇒ Artículo 33.1.a) Real Decreto 1614/2011, de 14 de noviembre. Vid. parágrafo 5.
Artículo 26.1 Ley 13/2011, de 27 de mayo. Vid. parágrafo 3.

c) La concesión de préstamos o cualquier otra modalidad de crédito a los participantes por parte de los operadores.

⇒ Artículo 37.3 Real Decreto 1614/2011, de 14 de noviembre. Vid. parágrafo 5.

d) Efectuar la promoción, patrocinio y publicidad de los juegos objeto de esta Ley, o actuaciones de intermediación, cuando quienes lo realicen carezcan de título habilitante o se difundan con infrac-

ción de las condiciones y límites fijados en el mismo o infringiendo las normas vigentes en esta materia, cualquiera que sea el medio que se utilice para ello.

⇒ Artículo 5 Ley 6/2001, del Juego de la Comunidad de Madrid. Vid. parágrafo 18.
Disposición Transitoria Primera del Real Decreto 1614/2011, de 14 de noviembre. Vid. parágrafo 5.
Artículo 7 Ley 14/1988, General de Publicidad. Vid. parágrafo 27.1.
Ley 3/1991, de 10 de enero, de Competencia Desleal. Vid. parágrafo 27.6.
Ley 29/2009, de 30 de diciembre, por la que se modifica el régimen legal de la competencia desleal y de la publicidad para la mejora de la protección de los consumidores.

e) El incumplimiento de los requerimientos de información o de cese de prestación de servicios dictados por la Comisión Nacional del Juego que se dirijan a los proveedores de servicios de pago, prestadores de servicios de comunicación audiovisual, prestadores de servicios de la sociedad de la información o de comunicaciones electrónicas y medios de comunicación social.

⇒ Artículos 7.4; 21.8 y 47.3 de la Ley 13/2011, de 27 de mayo. Vid. parágrafo 3.

f) La obstrucción, resistencia o excusa a la función de inspección y control así como la ocultación o destrucción de la información, documentos o soportes de la misma.

⇒ Artículos 21.7 y 24 de la Ley 13/2011, de 27 de mayo. Vid. parágrafo 3.

g) La negativa reiterada de los operadores u organizadores a facilitar la información que le sea requerida por la Comisión Nacional del Juego.

⇒ Artículos 38.2 y 21.8 de la Ley 13/2011, de 27 de mayo. Vid. parágrafo 3.

h) La negativa reiterada a atender las reclamaciones o quejas formuladas por los participantes o la Comisión Nacional del Juego.

i) El incumplimiento de las obligaciones de comunicación de aquellas modificaciones efectuadas en la composición, sede, capital y titularidad de las acciones o participaciones de las personas jurídicas habilitadas, en el plazo de tres meses desde que se hubieran realizado.

j) El incumplimiento de los requisitos técnicos de los reglamentos o del pliego de bases relativos al software y a los sistemas de comunicación.

k) La utilización de sistemas técnicos no homologados o no autorizados.

l) La fabricación, comercialización, mantenimiento o distribución de material de juego propiedad de los operadores que desarrollen actividades de juego objeto de reserva en el artículo 4 de esta Ley sin la debida autorización.

m) El impago de los premios que correspondieren a los participantes en los juegos.

n) La comisión de dos infracciones leves en el plazo de dos años, con sanción definitiva en vía administrativa.

Artículo 41. Infracciones leves.

Constituyen infracciones leves:

a) La participación en actividades de juego, contraviniendo las prohibiciones establecidas en el artículo 6.2, letras c), d), e), f), g) y h), de esta Ley.

b) Los incumplimientos de las obligaciones contenidas en esta Ley, cuando no estuvieren expresamente tipificadas como infracciones graves o muy graves.

c) No colaborar con los inspectores o agentes de la autoridad en relación con el desarrollo de las actividades de juego o lo relacionado con la comprobación del sorteo o evento en cuya virtud se obtengan los premios.

d) No informar debidamente al público de la prohibición de participar a los menores de edad y a las personas incluidas en el Registro General de Interdicciones de Acceso al Juego.

⇒ Artículo 8.1.c) de la Ley 13/2011 de 27 de mayo. Vid. parágrafo 3.

e) No informar al público sobre el contenido del título habilitante del operador de juego.

Artículo 42. Sanciones administrativas.

1. Las infracciones calificadas como leves serán sancionadas por la Comisión Nacional del Juego con:

a) Apercibimiento por escrito.

b) Multa de hasta cien mil euros.

2. Las infracciones calificadas como graves serán sancionadas por la Comisión Nacional del Juego con las siguientes sanciones:

a) Multa de cien mil a un millón de euros.

b) Suspensión de la actividad en España por un plazo máximo de seis meses.

3. Las infracciones calificadas como muy graves serán sancionadas por el titular del Ministerio de Economía y Hacienda, a propuesta de la Comisión Nacional del Juego, con multa de un millón a cincuenta millones de euros. Además de la multa, podrá imponerse la pérdida del título habilitante, la inhabilitación para la realización de las actividades previstas en el artículo 1 de esta Ley por un período máximo de cuatro años o la clausura de los medios por los que se presten servicios de la sociedad de la información que soporten las actividades de juego.

4. La Comisión Nacional del Juego en aquellos supuestos en los que el infractor careciera de título habilitante o éste le hubiere sido revocado, podrá acordar adicionalmente el comiso y la destrucción de cualquier elemento relativo al desarrollo de la actividad.

5. La cuantía de las sanciones se graduará atendiendo a la naturaleza de los derechos personales afectados, al volumen de las transacciones efectuadas, a los beneficios obtenidos, al grado de intencionalidad, a la reincidencia, a los daños y perjuicios causados a las personas interesadas y a terceras personas, y a cualquier otra circunstancia que sea relevante para determinar el grado de antijuridicidad y de culpabilidad presentes en la concreta actuación infractora.

6. Si en razón de las circunstancias concurrentes, se apreciara una cualificada disminución de la culpabilidad del imputado o de la antijuridicidad del hecho, el órgano sancionador establecerá la cuantía de la sanción aplicando la escala relativa a la clase de infracciones que preceda inmediatamente en gravedad a aquella en que se integra la considerada en el caso de que se trate.

⇒ Artículos 13.2.c), 37.2, 39.h), 40.n) de la Ley 13/2011, de 27 de mayo. Vid. parágrafo 3.
Artículo 4 de la Ley 30/1992, de 26 de noviembre. Vid. parágrafo 29.2.

Artículo 43. Prescripción.

1. Las infracciones muy graves prescribirán a los cuatro años, las graves a los dos años y las leves al año.

Las sanciones impuestas por faltas muy graves prescribirán a los cuatro años, las impuestas por faltas graves a los dos años, y las impuestas por faltas leves al año.

2. El plazo de prescripción de las infracciones comenzará a contarse desde el día en que la infracción se hubiera cometido. En los casos de infracción continuada, se computará desde el día en que se realizó la última infracción. Dicho plazo se interrumpirá por la iniciación, con conocimiento del interesado, del procedimiento sancionador, reanudándose el plazo de prescripción si el expediente sancionador estuviera paralizado durante más de tres meses por causa no imputable al presunto responsable.

3. El plazo de prescripción de las sanciones se computará desde el día siguiente a aquel en que resulte firme la resolución por la que se impone la sanción. Se interrumpirá la prescripción de las sanciones por la iniciación del procedimiento de ejecución, con conocimiento del interesado, volviendo a transcurrir dicho plazo si aquél estuviere paralizado durante más de tres meses por causa no imputable al infractor.

⇒ Artículos 132.1, 132, 2, 132.3 de la Ley 30/1992, de 26 de noviembre. Vid. parágrafo 29.2.

Artículo 44. Procedimiento sancionador.

1. El procedimiento se iniciará de oficio por acuerdo de la Comisión Nacional del Juego, por propia iniciativa, por acta motivada de la Inspección, por petición razonada de otros órganos o por denuncia.

⇒ Artículo 11 Real Decreto 1398/1993, de 4 de agosto. Vid. parágrafo 29.3.
Artículos 68 y 137.3 de la Ley 30/1992, de 26 de noviembre. Vid. parágrafo 29.2.

2. El procedimiento sancionador, que se resolverá en el plazo de seis meses a contar desde la fecha del acuerdo de inicio, se ajustará a lo previsto en la presente Ley y su desarrollo reglamentario, siendo de aplicación las disposiciones de la Ley 30/1992, de 26 de noviembre, de Régimen Jurídico de las Administraciones Públicas y del Procedimiento Administrativo Común, y el Real Decreto 1398/1993, de 4 de agosto, por el que se aprueba el Reglamento para el Ejercicio de la Potestad Sancionadora en la Administración General del Estado.

⇒ Artículos 42.5 y 44.2, 63.2 y 92.3 de la Ley 30/1992, de 26 de noviembre. Vid. parágrafo 29.2.
Artículo 20.6 Real Decreto 1398/1993, de 4 de agosto. Vid. parágrafo 29.3.

Artículo 45. Régimen de recursos.

Las resoluciones que dicte la Comisión Nacional del Juego en los expedientes sancionadores pondrán fin a la vía administrativa, y podrán ser recurridas potestativamente en reposición de acuerdo con lo establecido en la Ley 30/1992, de 26 de noviembre, de Régimen Jurídico de las Administraciones Públicas y del Procedimiento Administrativo Común o impugnarse directamente ante la jurisdicción contencioso-administrativa de acuerdo con lo dispuesto en la ley reguladora de dicha jurisdicción.

⇒ Artículos 138.3 y 95 y ss. de la Ley 30/1992, de 26 de noviembre. Vid. parágrafo 29.2.

Artículo 46. Medidas cautelares.

1. Durante la sustanciación del procedimiento o en el propio acuerdo de inicio, la Comisión Nacional del Juego podrá acordar alguna o algunas de las siguientes medidas provisionales:

a) Suspensión temporal de la actividad objeto del correspondiente título habilitante.

b) Decomiso o precinto, en su caso, si los hubiere, de cualquier bien o documentación relativa al desarrollo de la actividad objeto del correspondiente título habilitante.

2. Mediante acuerdo motivado la Comisión Nacional del Juego podrá, antes de la iniciación del procedimiento sancionador, tomar alguna de las medidas de carácter provisional señaladas en el apartado anterior, de conformidad con lo previsto en los artículos 72.2 y 136 de la Ley 30/1992, de 26 de noviembre, de Régimen Jurídico de las Administraciones Públicas y del Procedimiento Administrativo Común y que resulten necesarias para asegurar la eficacia de la resolución que pudiera recaer, el buen fin del procedimiento o las exigencias de los intereses generales y, en general, las demás que pudieren declararse en otros órdenes.

3. Los funcionarios de inspección y control de la Comisión Nacional del Juego, en el momento de levantar el acta correspondiente, debidamente comisionados y autorizados, podrán adoptar las medidas cautelares a que se refiere el apartado anterior, así como proceder al precintado y depósito de cualquiera de los elementos, equipos, bienes y documentación relativos a la actividad objeto de esta Ley. Esta medida cautelar deberá ser confirmada o levantada por el órgano a quien compete la apertura del expediente sancionador, en los términos, plazos y efectos que se establecen en la Ley 30/1992, de 26 de noviembre, de Régimen Jurídico de las Administraciones Públicas y del Procedimiento Administrativo Común.

⇒ Artículos 72.1 y 2 de la Ley 30/1992, de 26 de noviembre. Vid. parágrafo 29.2.
Artículos 4.2 y 15.1 del Real Decreto 1398/1993, de 4 de agosto. Vid. parágrafo 29.3.

Artículo 47. Medidas en relación con los prestadores de servicios de intermediación.

1. La Comisión Nacional del Juego en el ejercicio de las competencias establecidas en esta Ley evitará el ejercicio de actividades de juego ilegal realizadas por operadores de juego a través de prestadores de servicios de la sociedad de la información.

2. La Comisión Nacional del Juego podrá adoptar medidas cautelares o definitivas para que se interrumpan las actividades de juego ilegal realizadas por operadores de juegos mediante servicios de la sociedad de la información o para retirar los contenidos que constituyan actividades de juego realizadas sin el título habilitante correspondiente.

3. Si la ejecución de una Resolución por la que se adopte la interrupción de actividades de juego ilegal realizadas por operadores de juegos mediante servicios de la sociedad de la información o la retirada de determinados contenidos o promoción de actividades relacionadas con la actividad del juego ilegal exigiera la colaboración de los prestadores de servicios de intermediación, la Comisión Nacional del Juego podrá ordenar a los citados prestadores que suspendan el servicio de intermediación o retiren los contenidos en los términos previstos en los artículos 8, 11 y concordantes de la Ley 34/2002, de 11 de julio, de Servicios de la Sociedad de la Información y de Comercio Electrónico.

4. Las medidas a las que hace referencia este artículo serán objetivas, proporcionadas y no discriminatorias y se adoptarán de forma cautelar o en ejecución de las resoluciones sancionadoras que correspondan.

⇒ Artículo 42 Ley 30/1992, de 26 de noviembre. Vid. parágrafo 29.2.
Ley 10/2010, de 28 de abril, de prevención del blanqueo de capitales. Vid. parágrafo 28.4.

[...]

§ 29.2 LEY 30/1992, DE 26 NOVIEMBRE. RÉGIMEN JURÍDICO DE LAS ADMINISTRACIONES PÚBLICAS Y DEL PROCEDIMIENTO ADMINISTRATIVO COMÚN

(BOE núm. 285, de 27 noviembre; rect. BOE núm. 311, de 28 diciembre y núm. 23, de 27 enero 1993 [RCL 1992, 2512, 2775 y RCL 1993, 246])

🕮 *Bibliografía.*

– González Pérez, J., Comentarios a la Ley de Régimen Jurídico de las Administraciones Públicas y Procedimiento Administrativo Común: (Ley 30/1992, de 26 de noviembre). Civitas Thomson Reuters, 2012.
– Herrero de Egaña Espinosa de los Monteros, Juan Manuel. Régimen jurídico de las administraciones públicas y procedimiento administrativo. Aranzadi Thomson Reuters, 2011.
– Las encomiendas de gestión excluidas del ámbito de aplicación de la Ley de Contratos de las Administraciones Públicas. Una propuesta de interpretación del artículo 3.1. letra l) TRLCAP. Miguel Angel Bernal Blay.
– Abstención y recusación del Inspector actuario. Clemente Checa González.
– Derecho administrativo sancionador y menores de edad. Antonio Toledo Picazo.
– Los derechos de los ciudadanos en su relación electrónica con la Administración. José Luis Blasco Díaz.
– La Ley de Acceso Electrónico a los servicios públicos. Alberto Palomar Olmeda.
– ¿Puede la Administración Pública ocultar la identidad del denunciante? Mª Teresa Casado Cadarso. Angels Vila Muntal.
– La regulación sustantiva de los distintos instrumentos tecnológicos que pueden utilizarse en la actuación administrativa. Alberto Palomar Olmeda.
– Los registros electrónicos de la Agencia Estatal de Administración Tributaria. Rafael Oliver Cuello.
– La utilización de las nuevas tecnologías en las relaciones entre las Administraciones Públicas y los ciudadanos (en particular, registros telemáticos y notificaciones telemáticas): hacia un cambio de modelo. Nayra Alamo González.
– Directiva de Servicios y Administración electrónica: dos nuevos retos para las Administraciones Públicas y un cambio profundo en su régimen de actuación. Alberto Palomar Olmeda.
– La Petición de Informes y la Suspensión del plazo para resolver el Procedimiento Administrativo. César Cierco Seira.
– El silencio administrativo y la caducidad en los procedimientos administrativos en materia de contratos públicos: en especial, la resolución por incumplimiento del contratista. Javier Torre de Silva y López de Letona.
– Las recientes reformas legales del silencio administrativo. José Antonio Razquin Lizarraga.
– Modificaciones introducidas por la Ley 25/2009 en materia de Prevención de Riesgos Laborales. Juan Carlos Rojas Martín.
– Directiva de Servicios y Administración electrónica: dos nuevos retos para las Administraciones Públicas y un cambio profundo en su régimen de actuación. Alberto Palomar Olmeda.
– De la intervención administrativa previa al control a posteriori: la reforma del procedimiento administrativo común a consecuencia de la directiva de servicios. José Antonio Razquin Lizarraga.
– Silencio administrativo y urbanismo: imposibilidad de adquirir licencias urbanísticas por silencio positivo contra legem. José Antonio Razquin Lizarraga.
– La revisión de oficio de las licencias urbanísticas en el marco del Texto Refundido de la Ley del Suelo. Juan Ramón Fernández Torres.
– La aplicación supletoria de la Ley 30/1992 a la contratación administrativa en la jurisprudencia del Tribunal Supremo: Silencio administrativo y caducidad en los procedimientos contractuales. José Antonio Razquin Lizarraga.
– El juego del silencio administrativo en la concesión de licencias urbanísticas y en la legislación de montes: problemática a la hora de la inscripción en el Registro de la Propiedad. Susana Vaquero Ramiro. Fernando González Botija
– Sistematización de la actuación administrativa de cara a la implementación de tecnología. Alberto Palomar Olmeda.
– Un paso más en la aplicación de la tecnología en el procedimiento administrativo: hacia un procedimiento administrativo común de base tecnológica. Alberto Palomar Olmeda.
– Los actos administrativos retroactivos por naturaleza. Beatriz Belando Garín.
– La revisión jurisdiccional de los actos dictados utilizando elementos tecnológicos. Alberto Palomar Olmeda.
– La incidencia de la Directiva de servicios en el ámbito empresarial; en particular, sobre la actividad industrial. Antonio Descalzo González.
– Prescripción de pretensiones y caducidad del plazo de interposición de los recursos administrativos y contencioso-administrativos: el argumento de la especialidad. José Antonio Tardío Pato.
– Las recientes reformas legales del silencio administrativo. José Antonio Razquin Lizarraga.
– Revisión de actos tributarios nulos y supletoriedad del Derecho Administrativo. Jorge Martín López.
– Revisión de oficio de transacciones en las que es parte la Administración. René Javier Santamaría Arinas.
– La revisión de disposiciones generales nulas. Clemente Checa González.
– Clases de procedimientos especiales de revisión. Manuel Garrido Mora.
– El resarcimiento en casos de revocación de licencias ambientales: una cuestión controvertida. Blanca Soro Mateo.

– ¿Son competentes los Tribunales Económico-Administrativos para iniciar un procedimiento de revocación? Juan CALVO VÉRGEZ.
– La revocación de los actos tributarios: análisis sustantivo y procedimental. Juan CALVO VÉRGEZ.
– Derecho administrativo sancionador. A. NIETO GARCÍA.

EXPOSICIÓN DE MOTIVOS

1

La Constitución recoge en el Título IV los principios que inspiran la actuación administrativa y garantizan el sometimiento pleno de su actividad a la Ley y al Derecho, y configura al Gobierno de la Nación como un órgano eminentemente político que dirige la Administración y ejerce la potestad reglamentaria.

En el ordenamiento que tuvo su origen en el régimen autocrático precedente se venía reduciendo el Gobierno al Órgano Superior en el que culmina la Administración del Estado y, en consecuencia, concibiéndolo como un mero apéndice o prolongación de la misma, con la que compartiría, en buena medida, su naturaleza administrativa. El artículo 97 de la Constitución arrumba definitivamente esta concepción y recupera para el Gobierno el ámbito político de la función de gobernar, inspirada en el principio de legitimidad democrática. Se perfilan así con nitidez los rasgos propios que definen al Gobierno y a la Administración como instituciones públicas constitucionalmente diferenciadas y los que establecen la subordinación de la Administración a la acción política de dirección del Gobierno.

Es preciso ahora que el marco que regula el régimen jurídico de las Administraciones públicas sea objeto de una adaptación normativa expresa que lo configure de forma armónica y concordante con los principios constitucionales.

La Constitución garantiza el sometimiento de las Administraciones públicas al principio de legalidad, tanto con respecto a las normas que rigen su propia organización, como al régimen jurídico, el procedimiento administrativo y el sistema de responsabilidad.

Por otra parte, la Administración Local, cuyo régimen jurídico está establecido como básico en el mismo artículo 149.1.18ª de la Constitución tiene una regulación específica en su actual Ley de Bases que no ofrece ninguna dificultad de adaptación a los objetivos de esta Ley y que no exige modificaciones específicas.

2

El artículo 149.1.18ª de la Constitución distingue entre las bases del régimen jurídico de las Administraciones Públicas, que habrán de garantizar al administrado un tratamiento común ante ellas; el procedimiento administrativo común, sin perjuicio de las especialidades derivadas de la organización propia de las Comunidades Autónomas y el sistema de responsabilidad de todas las Administraciones Públicas.

La delimitación del régimen jurídico de las Administraciones Públicas se engloba en el esquema «bases más desarrollo» que permite a las Comunidades Autónomas dictar sus propias normas siempre que se ajusten a las bases estatales. Sin embargo, respecto al procedimiento administrativo común y al sistema de responsabilidad de las Administraciones Públicas, aunque su formulación jurídica sea la manifestación expresa y la traducción práctica para los ciudadanos de la aplicación regular del propio régimen jurídico, la Constitución las contempla como una competencia normativa plena y exclusiva del Estado.

La Ley recoge esta concepción constitucional de distribución de competencias y regula el procedimiento administrativo común, de aplicación general a todas las Administraciones Públicas y fija las garantías mínimas de los ciudadanos respecto de la actividad administrativa. Esta regulación no agota las competencias estatales o autonómicas de establecer procedimientos específicos «ratione materiae» que deberán respetar, en todo caso, estas garantías. La Constitución establece la competencia de las Comunidades Autónomas para establecer las especialidades derivadas de su organización propia pero además, como ha señalado la jurisprudencia constitucional, no se puede disociar la norma sustantiva de la norma de procedimiento, por lo que también ha de ser posible que las Comunidades Autónomas dicten las normas de procedimiento necesarias para la aplicación de su Derecho sustantivo, pues lo reservado al Estado no es todo procedimiento sino sólo aquel que deba ser común y haya sido establecido como tal. La regulación de los procedimientos propios de las Comunidades Autónomas habrán de respetar siempre las reglas del procedimiento que, por ser competencia exclusiva del Estado, integra el concepto de Procedimiento Administrativo Común.

A este avanzado concepto responde la Ley que es de aplicación a todas las Administraciones Públicas y rigurosamente respetuosa con la distribución constitucional de competencias.

3

Con independencia de la Ley de 19 de octubre de 1889, que en su intento de uniformar el procedimiento constituyó un paso significativo en la evolución del Derecho público español –aunque se plasmara en un amasijo de Reglamentos departamentales–, la primera y única regulación del régimen jurídico y del procedimiento administrativo de la Administración Pública, en nuestro ordenamiento, es la contenida en los artículos 22 y siguientes de la Ley de Régimen Jurídico de la Administración del Estado, de 26 de julio de 1957 y en la Ley de Procedimiento Administrativo, de 17 de julio de 1958 que constituyen, ciertamente, una aportación relevante en la configuración de nuestro Derecho administrativo; en particular esta última.

El marco jurídico que diseñan estas normas tiene como objeto explícito, sobre todo, la unificación de normas preexistentes, «...reunir en un texto único aplicable a todos los Departamentos Ministeriales...», para garantizar una actuación común, casi didáctica, en el funcionamiento interno de la Administración, en el que la garantía de los particulares se contempla desde la unificación del procedimiento y desde el concepto de la autorización previa para el reconocimiento de un derecho o la satisfacción de un interés legítimo.

La Constitución de 1978 alumbra un nuevo concepto de Administración, sometida a la ley y al Derecho, acorde con la expresión democrática de la voluntad popular. La Constitución consagra el carácter instrumental de la Administración, puesta al servicio de los intereses de los ciudadanos y la responsabilidad política del Gobierno correspondiente, en cuanto que es responsable de dirigirla.

El régimen jurídico de las Administraciones Públicas debe establecerse desde este concepto y trascender a las reglas de funcionamiento interno, para integrarse en la sociedad a la que sirve como el instrumento que promueve las condiciones para que los derechos constitucionales del individuo y los grupos que integran la sociedad sean reales y efectivos.

Pero además, el régimen jurídico no es neutral en una dinámica de modernización del Estado. El procedimiento administrativo es un instrumento adecuado para dinamizar su avance y, por lo tanto, las reglas esenciales del procedimiento son una pieza fundamental en el proceso de modernización de nuestra sociedad y de su Administración.

Desde esta óptica, el cambio que opera la Ley es profundo y se percibe a lo largo de todo el articulado, en el que se ha respetado, incluso literalmente, los preceptos más consolidados en la técnica de la gestión administrativa. La recepción que la Ley opera del anterior ordenamiento constituye en sí misma un reconocimiento de la importancia que aquél tuvo en su día y que hoy, en buena parte, conserva.

Pero junto a ello, resulta innegable la necesidad de introducir reformas profundas en esta materia que tengan en cuenta, tanto la multiplicidad de Administraciones Públicas a las que la Ley va dirigida, como la necesidad de ampliar y reforzar las garantías de los ciudadanos para la resolución justa y pronta de los asuntos.

4

La múltiple y compleja realidad que supone la coexistencia de la Administración del Estado, las Administraciones de las Comunidades Autónomas y las de las Entidades Locales, proyectando su actividad sobre un mismo espacio subjetivo y geográfico, hace necesario propiciar un acercamiento eficaz de los servicios administrativos a los ciudadanos. Objetivo que demanda a su vez una fluida relación entre las Administraciones Públicas y un marco jurídico de actuación común a todas ellas que permita a los particulares dirigirse a cualquier instancia administrativa con la certeza de que todas actúan con criterios homogéneos.

La eficacia en el resultado de la actuación de esa realidad plural y compleja que son las Administraciones Públicas, hace que la cooperación entre ellas resulte un principio activo, no sólo deseable, sino indispensable a su funcionamiento. La cooperación es un deber general, la esencia del modelo de organización territorial del Estado autonómico, que se configura como un deber recíproco de apoyo y mutua lealtad que no es preciso que se justifique en preceptos concretos porque no puede imponerse, sino acordarse, conformarse o concertarse, siendo el principio que, como tal, debe presidir el ejercicio de competencias compartidas o de las que se ejercen sobre un mismo espacio físico. Esta necesaria cooperación institucional entre Administraciones Públicas permitirá, en el marco de la modernización de sus estructuras, la simplificación de todas ellas y, cuando sea posible, también la reducción de la organización territorial de la Administración General del Estado, en las Comunidades Autónomas que, por razón de su nivel competencial propio, hayan asumido la gestión de las materias en que se desarrollen las funciones de aquellos órganos territoriales.

5

Las nuevas corrientes de la ciencia de la organización aportan un enfoque adicional en cuanto mecanismo para garantizar la calidad y transparencia de la actuación administrativa, que configuran diferencias sustanciales entre los escenarios de 1958 y 1992. La Ley de Procedimiento Administrativo de 1958 pretendió modernizar las arcaicas maneras de la Administración española, propugnando una racionalización de los trabajos burocráticos y el empleo de «máquinas adecuadas, con vista a implantar una progresiva mecanización y automatismo en las oficinas públicas, siempre que el volumen de trabajo haga económico el empleo de estos procedimientos». Este planteamiento tan limitado ha dificultado el que la informatización, soporte y tejido nervioso de las relaciones sociales y económicas de nuestra época, haya tenido hasta ahora incidencia sustantiva en el procedimiento administrativo, por falta de reconocimiento formal de la validez de documentos y comunicaciones emitidos por dicha vía. El extraordinario avance experimentado en nuestras Administraciones Públicas en la tecnificación de sus medios operativos, a través de su cada vez mayor parque informático y telemático, se ha limitado al funcionamiento interno, sin correspondencia relevante con la producción jurídica de su actividad relacionada con los ciudadanos. Las técnicas burocráticas formalistas, supuestamente garantistas, han caducado, por más que a algunos les parezcan inamovibles, y la Ley se abre decididamente a la tecnificación y modernización de la actuación administrativa en su vertiente de producción jurídica y a la adaptación permanente al ritmo de las innovaciones tecnológicas.

6

El Título I aborda las relaciones entre las Administraciones Públicas de carácter directo en unos casos y, en otros, formalizadas a través de los órganos superiores de gobierno, a partir de las premisas de la lealtad constitucional y la colaboración que han de presidir aquéllas, consustancial al modelo de organización territorial del Estado implantado por la Constitución.

Ello es condición inexcusable para articular el ordenado desenvolvimiento de la actividad administrativa desde el momento en que coexisten una diversidad de Administraciones que proyectan su actividad sobre el mismo ámbito territorial, personal y, en ocasiones, material, actividad que a la vez debe cumplir criterios de eficacia sin menoscabo de competencias ajenas. Conjugar esta pluralidad de factores obliga a intensificar las relaciones de cooperación, mediante la asistencia recíproca, el intercambio de información, las Conferencias sectoriales para la adopción de criterios o puntos de vista comunes al abordar los problemas de cada sector, o la celebración de convenios de colaboración, como aspectos generales que podrán ser susceptibles de concreción en los distintos sectores de la actividad administrativa.

La Ley recoge estos aspectos, que ya han demostrado su fecundidad en la práctica, e introduce como novedad la figura del Convenio de Conferencia Sectorial, que propiciará el acuerdo multilateral para acciones sectoriales, sin menoscabo de su origen pactado, que requiere la conformidad expresa de todas las partes intervinientes. De este modo, las Conferencias sectoriales, sin sustituir o anular las facultades decisorias propias de cada Administración Pública, recibirán un nuevo impulso en el decisivo papel que ya están jugando en la consolidación del Estado de las Autonomías.

7

El Título II dedica su Capítulo I a regular los principios generales del régimen de los órganos administrativos, derivados de los principios superiores de indisponibilidad de la competencia, jerarquía y coordinación, en el marco de lo previsto por el artículo 103 de la Constitución. Plenamente respetuosa con la potestad de autoorganización de las Administraciones Públicas, la Ley se limita a regular el núcleo estricto de lo que constituye la normativa básica de toda organización administrativa, cuya observancia tiene efectos directos sobre la validez y eficacia de los actos administrativos.

La misma perspectiva relativa a la autoorganización lleva a regular en el Capítulo II, el régimen del funcionamiento de los órganos colegiados. Pero, además, la evolución más reciente de nuestra organización administrativa hacia fórmulas participativas, obliga a contemplar la nueva tipología de órganos colegiados cuya composición y funcionalidad no se ajusta a la regulación establecida por la anterior Ley, dictada en una circunstancia histórica y política en la que la participación de otras Administraciones o de organizaciones sociales, resultaba impensable.

El Capítulo III, que recoge las normas generales de abstención y recusación de las Autoridades y personal de las Administraciones Públicas, es corolario del mandato que la Constitución acoge en su artículo 103.1 cuando predica que la Administración Pública sirve, con objetividad, a los intereses generales. La normación común de las causas objetivas de abstención y recusación es tanto como garantizar el principio de neutralidad, que exige mantener los servicios públicos a cubierto de toda colisión entre intereses particulares e intereses generales.

8

El Título III recoge las normas relativas a los interesados, con la amplitud que exige este concepto. Se regulan las especialidades de la capacidad de obrar en el ámbito del Derecho administrativo, la legitimación para intervenir en el procedimiento, la comparecencia a través de representantes y la pluralidad de interesados. Con ello se da cumplida respuesta a lo previsto en la Constitución, cuyo artículo 105 c), acoge el derecho de audiencia de los interesados como pieza angular del procedimiento administrativo.

9

El Título IV, bajo el epígrafe «De la actividad de las Administraciones Públicas», contiene una trascendente formulación de los derechos de los ciudadanos en los procedimientos administrativos, además de los que les reconocen la Constitución y las leyes. De esta enunciación cabe destacar como innovaciones significativas: La posibilidad de identificar a las autoridades y funcionarios bajo cuya responsabilidad se tramiten los procedimientos –rompiendo la tradicional opacidad de la Administración–, el derecho de formular alegaciones y de aportar documentos en cualquier fase del procedimiento anterior al trámite de audiencia, el de no presentar los ya aportados a la Administración actuante, y el de obtener información y orientación sobre los condicionamientos jurídicos o técnicos que las disposiciones vigentes impongan a los proyectos que se propongan abordar.

Incorpora, a continuación, las normas esenciales sobre el uso de las lenguas oficiales, regula el acceso a la información de los archivos y registros administrativos, conforme a lo establecido en el artículo 105 b), de la Constitución, y aborda de manera frontal y decidida –en contraposición a la timidez de las previsiones de la Ley de Procedimiento Administrativo de 1958– la instalación en soporte informático de los registros generales, así como la integración informática de aquéllos con los restantes registros administrativos.

En esta materia cobran especial relevancia los principios de cooperación, coordinación y colaboración, posibilitando el que los ciudadanos puedan presentar las solicitudes, escritos y comunicaciones que dirijan a las Administraciones Públicas en los registros de cualquier órgano administrativo que pertenezca a la Administración General del Estado o a la de cualquier Administración de las Comunidades Autónomas, al margen de las restantes posibilidades ya establecidas o que se establezcan. A tal efecto se prevé que, mediante convenio de colaboración entre las Administraciones Públicas, se implanten sistemas de intercomunicación y coordinación de registros que garanticen la compatibilidad informática y la transmisión telemática de los asientos.

El derecho a la identificación de las autoridades y funcionarios bajo cuya responsabilidad se tramiten los procedimientos, a que antes se hizo referencia, se complementa ahora con la posibilidad de solicitar la exigencia de responsabilidad por las anomalías en la tramitación.

La Ley introduce un nuevo concepto sobre la relación de la Administración con el ciudadano, superando la doctrina del llamado silencio administrativo. Se podría decir que esta Ley establece el silencio administrativo positivo cambiando nuestra norma tradicional. No sería exacto. El objetivo de la Ley no es dar carácter positivo a la inactividad de la Administración cuando los particulares se dirijan a ella. El carácter positivo de la inactividad de la Administración es la garantía que se establece cuando no se cumple el verdadero objetivo de la Ley, que es que los ciudadanos obtengan respuesta expresa de la Administración y, sobre todo, que la obtengan en el plazo establecido. El silencio administrativo, positivo o negativo, no debe ser un instituto jurídico normal, sino la garantía que impida que los derechos de los particulares se vacíen de contenido cuando su Administración no atiende eficazmente y con la celeridad debida las funciones para las que se ha organizado. Esta garantía, exponente de una Administración en la que debe primar la eficacia sobre el formalismo, sólo cederá cuando exista un interés general prevalente o, cuando realmente, el derecho cuyo reconocimiento se postula no exista.

Únicamente, la citada regulación se complementa con la inclusión posterior, como supuesto de nulidad de pleno derecho, de los actos presuntos o expresos contrarios al ordenamiento jurídico por los que se adquieren facultades o derechos cuando se carezca de los requisitos esenciales para su adquisición. Concluye el Título IV con una abierta incorporación de las técnicas informáticas y telemáticas en la relación ciudadano-Administración y resuelve los problemas que en materia de términos y plazos se planteaban a causa de la diversidad de calendarios de festividades.

10

Abre el Título V el capítulo dedicado a las disposiciones administrativas, enunciando los principios generales de legalidad, jerarquía, publicidad e inderogabilidad singular del reglamento.

El Capítulo II regula los requisitos de los actos administrativos, partiendo de los principios de

competencia y legalidad, con expresión de los que requieren motivación, recogiendo su forma escrita como regla general.

La eficacia, notificación y publicación de los actos administrativos se recoge en el Capítulo III, abriendo la posibilidad de medios de notificación distintos a los tradicionales que, sin merma de las necesarias garantías de autenticidad, permitan su agilización mediante el empleo de las nuevas técnicas de transmisión de información, superándose la limitación de la exclusividad del domicilio como lugar de notificaciones.

En el Capítulo IV se regulan las causas y efectos de la nulidad y anulabilidad de los actos administrativos. La Ley incluye, como causa de nulidad de pleno derecho, la lesión del contenido esencial de los derechos y libertades susceptibles de amparo constitucional, en virtud de la especial protección que a los mismos garantiza la Constitución.

11

El Título VI regula la estructura general del procedimiento que ha de seguirse para la realización de la actividad jurídica de la Administración.

En el Capítulo I se regula la iniciación, que podrá hacerse de oficio o por solicitud de los interesados.

Las solicitudes de los interesados se abren a la posible utilización de medios telemáticos e, incluso audiovisuales, para facilitar su formulación, siempre que quede acreditada la autenticidad de su voluntad.

Se regulan asimismo, en este Capítulo, otras cuestiones conexas a la iniciación, como el período de información previa, las medidas provisionales para asegurar la eficacia de la resolución, la acumulación de asuntos y la modificación o mejora voluntaria de los términos de la solicitud formulada por los interesados.

El Capítulo II, dedicado a la ordenación, recoge los criterios de celeridad e impulsión de oficio, y contiene un conjunto de reglas destinadas a simplificar y agilizar los trámites del procedimiento.

La instrucción del procedimiento se recoge en el Capítulo III mediante la regulación de las alegaciones, medios de prueba e informes. Recibe tratamiento específico el supuesto, cada vez más frecuente, de emisión de informes por una Administración Pública distinta de la que tramita el procedimiento, previendo que su no evacuación no paralizará necesariamente el procedimiento, a fin de evitar que la inactividad de una Administración redunde en perjuicio de los interesados.

Recoge también este Capítulo el trámite de audiencia, que se efectuará poniendo de manifiesto a los interesados la totalidad del expediente, salvo en lo que afecte a los supuestos de excepción del derecho de acceso a archivos y registros administrativos.

El trámite de información pública, cuando lo requiera la naturaleza del procedimiento, se regula de modo netamente diferenciado de la audiencia, pues ni la comparecencia otorga, por sí misma, la condición del interesado, ni la incomparecencia enerva la vía de recurso para los que tengan esta condición.

12

El Capítulo IV regula las formas y efectos de la finalización del procedimiento, a través de resolución, desistimiento, renuncia o caducidad. Se introduce la posibilidad de utilizar instrumentos convencionales en la tramitación y terminación de los procedimientos.

La ejecutividad de los actos administrativos y los medios de ejecución forzosa quedan recogidos en el Capítulo V. La autotutela de la Administración Pública, potestad que permite articular los medios de ejecución que garanticen la eficacia de la actividad administrativa, queda en todo caso subordinada a los límites constitucionales, debiendo adoptarse los medios precisos para la ejecución, de modo que se restrinja al mínimo la libertad individual y de acuerdo con el principio de proporcionalidad.

13

El Título VII «Revisión de los actos administrativos», establece una profunda modificación del sistema de recursos administrativos vigente hasta hoy, atendiendo los más consolidados planteamientos doctrinales, tanto en lo referente a la simplificación, como a las posibilidades del establecimiento de sistemas de solución de reclamaciones y recursos distintos a los tradicionales y cuya implantación se va haciendo frecuente en los países de nuestro entorno y que ya existen, en algún caso, en nuestro propio ordenamiento.

El sistema de revisión de la actividad de las Administraciones Públicas que la Ley establece, se

organiza en torno a dos líneas básicas: La unificación de los recursos ordinarios y el reforzamiento de la revisión de oficio por causa de nulidad.

La primera línea supone establecer un solo posible recurso para agotar la vía administrativa, bien sea el ordinario que se regula en la Ley, o el sustitutivo que, con carácter sectorial, puedan establecer otras leyes.

La revisión de oficio, por su parte, se configura como un verdadero procedimiento de nulidad, cuando se funde en esta causa, recogiendo la unanimidad de la doctrina jurisprudencial y científica.

14

El Título IX regula los principios básicos a que debe someterse el ejercicio de la potestad sancionadora de la Administración y los correspondientes derechos que de tales principios se derivan para los ciudadanos extraídos del Texto Constitucional y de la ya consolidada jurisprudencia sobre la materia. Efectivamente, la Constitución, en su artículo 25, trata conjuntamente los ilícitos penales y administrativos, poniendo de manifiesto la voluntad de que ambos se sujeten a principios de básica identidad, especialmente cuando el campo de actuación del Derecho administrativo sancionador ha ido recogiendo tipos de injusto procedentes del campo penal no subsistentes en el mismo en aras al principio de mínima intervención.

Entre tales principios destaca el de legalidad o «ratio democrático» en virtud del cual es el poder legislativo el que debe fijar los límites de la actividad sancionadora de la Administración y el de tipicidad, manifestación en este ámbito del de seguridad jurídica, junto a los de presunción de inocencia, información, defensa, responsabilidad, proporcionalidad, interdicción de la analogía, etcétera.

Todos ellos se consideran básicos al derivar de la Constitución y garantizar a los administrados un tratamiento común ante las Administraciones Públicas, mientras que el establecimiento de los procedimientos materiales concretos es cuestión que afecta a cada Administración Pública en el ejercicio de sus competencias.

15

El Título X «De la responsabilidad de las Administraciones públicas y de sus Autoridades y demás personal a su servicio», incorpora la regulación de una materia estrechamente unida a la actuación administrativa y que constituye, junto al principio de legalidad, uno de los grandes soportes del sistema. Se hace así realidad la previsión contenida en el artículo 149.1.18ª de la Constitución sobre el establecimiento de un «sistema de responsabilidad de todas las Administraciones Públicas».

En lo que a la responsabilidad patrimonial se refiere, el proyecto da respuesta al pronunciamiento constitucional de indemnización de todas las lesiones que los particulares sufran en sus bienes y derechos como consecuencia del funcionamiento de los servicios públicos, de acuerdo con las valoraciones predominantes en el mercado, estableciendo además la posibilidad de que hasta un determinado límite pueda hacerse efectiva en el plazo de treinta días, siempre que la valoración del daño y la relación de causalidad entre la lesión y el funcionamiento normal o anormal del servicio público sean inequívocos.

TÍTULO PRELIMINAR

DEL ÁMBITO DE APLICACIÓN Y PRINCIPIOS GENERALES

Artículo 1. Objeto de la Ley.

La presente Ley establece y regula las bases del régimen jurídico, el procedimiento administrativo común y el sistema de responsabilidad de las Administraciones Públicas, siendo aplicable a todas ellas.

⇒ Art. 149.1.18ª CE.

Artículo 2. Ámbito de aplicación.

1. Se entiende a los efectos de esta Ley por Administraciones Públicas:

a) La Administración General del Estado.

b) Las Administraciones de las Comunidades Autónomas.

c) Las Entidades que integran la Administración Local.

2. Las Entidades de Derecho Público con personalidad jurídica propia vinculadas o dependientes de cualquiera de las Administraciones Públicas tendrán asimismo la consideración de Administra-

ción Pública. Estas Entidades sujetarán su actividad a la presente Ley cuando ejerzan potestades administrativas, sometiéndose en el resto de su actividad a lo que dispongan sus normas de creación.

Jurisprudencia.

– TS (Sala de lo Contencioso-Administrativo, Sección 5ª) Sentencia de 15 abril 2003.
– TS (Sala de lo Civil, Sección 1ª) Sentencia núm. 427/2010, de 23 junio 2010.
– AN (Sala de lo Contencioso-Administrativo, Sección 3ª) Sentencia de 14 noviembre 2002.
– AP Ciudad Real (Sección 2ª) Sentencia de 9 abril 2008.
– TSJ Andalucía, Málaga (Sala de lo Contencioso-Administrativo, Sección 3ª) Sentencia núm. 1872/2011, de 6 mayo 2011.
– TSJ Madrid (Sala de lo Contencioso-Administrativo, Sección 9ª) Sentencia núm. 62/2006, de 24 enero 2006.
– AP Madrid (Sección 21ª) Sentencia de 14 septiembre 2004.

Artículo 3. Principios generales.

1. Las Administraciones públicas sirven con objetividad los intereses generales y actúan de acuerdo con los principios de eficacia, jerarquía, descentralización, desconcentración y coordinación, con sometimiento pleno a la Constitución, a la Ley y al Derecho.

Igualmente, deberán respetar en su actuación los principios de buena fe y de confianza legítima.

⇒ Art. 103 CE; arts. 2 y 4 LOFAGE y art. 6 LBRL.

2. Las Administraciones públicas, en sus relaciones, se rigen por el principio de cooperación y colaboración, y en su actuación por los criterios de eficiencia y servicio a los ciudadanos.

⇒ Arts. 154 y 155 CE; art. 4 de esta Ley; arts. 55 a 62 LBRL.

3. Bajo la dirección del Gobierno de la Nación, de los órganos de gobierno de las Comunidades Autónomas y de los correspondientes de las Entidades que integran la Administración Local, la actuación de la Administración pública respectiva se desarrolla para alcanzar los objetivos que establecen las leyes y el resto del ordenamiento jurídico.

⇒ Arts. 97, 140, 141 y 152 CE.

4. Cada una de las Administraciones públicas actúa para el cumplimiento de sus fines con personalidad jurídica única.

5. En sus relaciones con los ciudadanos las Administraciones públicas actúan de conformidad con los principios de transparencia y de participación.

Modificado por art. 1.1 de Ley núm. 4/1999, de 13 enero.

Jurisprudencia.

– TS (Sala de lo Contencioso-Administrativo, Sección 7ª) Sentencia de 17 mayo 2012.
– TS (Sala de lo Contencioso-Administrativo, Sección 3ª) Sentencia de 29 noviembre 2011.
– TSJ Madrid (Sala de lo Contencioso-Administrativo, Sección 8ª) Sentencia núm. 815/2011, de 13 octubre 2011.
– TS (Sala de lo Contencioso-Administrativo, Sección 4ª) Sentencia de 12 abril 2011.
– TSJ Aragón (Sala de lo Contencioso-Administrativo, Sección 1ª) Sentencia de 21 diciembre 2010.

TÍTULO I

DE LAS ADMINISTRACIONES PÚBLICAS Y SUS RELACIONES

Artículo 4. Principios de las relaciones entre las Administraciones Públicas.

1. Las Administraciones públicas actúan y se relacionan de acuerdo con el principio de lealtad institucional y, en consecuencia, deberán:

a) Respetar el ejercicio legítimo por las otras Administraciones de sus competencias.

b) Ponderar, en el ejercicio de las competencias propias, la totalidad de los intereses públicos implicados y, en concreto, aquellos cuya gestión esté encomendada a las otras Administraciones.

c) Facilitar a las otras Administraciones la información que precisen sobre la actividad que desarrollen en el ejercicio de sus propias competencias.

d) Prestar, en el ámbito propio, la cooperación y asistencia activas que las otras Administraciones pudieran recabar para el eficaz ejercicio de sus competencias.

⇒ Arts. 154 y 155 CE; art. 18 y disp. adic. 14ª de esta Ley; arts. 3.2 h), 22 y 28 LOFAGE; arts. 10 y 55 a 62 LBRL.

2. A efectos de lo dispuesto en las letras c) y d) del apartado anterior, las Administraciones públicas podrán solicitar cuantos datos, documentos o medios probatorios se hallen a disposición del ente al que se dirija la solicitud. Podrán también solicitar asistencia para la ejecución de sus competencias.

⇒ RD 1332/1994, de 20 de junio y arts. 56 a 60 LBRL.

3. La asistencia y cooperación requerida sólo podrá negarse cuando el ente del que se solicita no esté facultado para prestarla, no disponga de medios suficientes para ello o cuando, de hacerlo, causara un perjuicio grave a los intereses cuya tutela tiene encomendada o al cumplimiento de sus propias funciones. La negativa a prestar la asistencia se comunicará motivadamente a la Administración solicitante.

4. La Administración General del Estado, las de las Comunidades Autónomas y las Entidades que integran la Administración Local deberán colaborar y auxiliarse para aquellas ejecuciones de sus actos que hayan de realizarse fuera de sus respectivos ámbitos territoriales de competencias.

5. En las relaciones entre la Administración General del Estado y la Administración de las Comunidades Autónomas, el contenido del deber de colaboración se desarrollará a través de los instrumentos y procedimientos que de manera común y voluntaria establezcan tales Administraciones.

Cuando estas relaciones, en virtud del principio de cooperación, tengan como finalidad la toma de decisiones conjuntas que permitan, en aquellos asuntos que afecten a competencias compartidas o exijan articular una actividad común entre ambas Administraciones, una actividad más eficaz de los mismos, se ajustarán a los instrumentos y procedimientos de cooperación a que se refieren los artículos siguientes.

Modificado por art. 1.2 de Ley núm. 4/1999, de 13 enero.

Jurisprudencia.

– AN (Sala de lo Contencioso-Administrativo, Sección 6ª) Sentencia de 2 julio 2009.
– TS (Sala de lo Contencioso-Administrativo, Sección 5ª) Sentencia de 13 noviembre 2008.
– TSJ Murcia (Sala de lo Contencioso-Administrativo, Sección 2ª) Sentencia núm. 354/2007, de 23 abril 2007.
– TSJ Extremadura (Sala de lo Contencioso-Administrativo) Sentencia núm. 1081/2002, de 10 junio 2002.
– TS (Sala de lo Militar) Sentencia de 18 febrero 2000.
– TC (Sala Pleno) Sentencia núm. 86/1993, de 8 marzo 1993.
– TC (Sala Pleno) Sentencia núm. 85/1993, de 8 marzo 1993.

Artículo 5. Conferencias Sectoriales y otros órganos de cooperación.

1. La Administración General del Estado y la Administración de las Comunidades Autónomas pueden crear órganos para la cooperación entre ambas, de composición bilateral o multilateral, de ámbito general o de ámbito sectorial, en aquellas materias en las que exista interrelación competencial, y con funciones de coordinación o cooperación según los casos. A efectos de lo establecido en el presente capítulo, no tienen la naturaleza de órganos de cooperación aquellos órganos colegiados creados por la Administración General del Estado para el ejercicio de sus competencias en cuya composición se prevea que participen representantes de la Administración de las Comunidades Autónomas con la finalidad de consulta.

2. Los órganos de cooperación de composición bilateral y de ámbito general que reúnan a miembros del Gobierno, en representación de la Administración General del Estado, y a miembros del Consejo de Gobierno, en representación de la Administración de la respectiva Comunidad Autónoma, se denominan Comisiones Bilaterales de Cooperación. Su creación se efectúa mediante acuerdo, que determina los elementos esenciales de su régimen.

3. Los órganos de cooperación de composición multilateral y de ámbito sectorial que reúnen a miembros del Gobierno, en representación de la Administración General del Estado, y a miembros de los Consejos de Gobierno, en representación de las Administraciones de las Comunidades Autónomas, se denominan Conferencias Sectoriales. El régimen de cada Conferencia Sectorial es el establecido en el correspondiente acuerdo de institucionalización y en su reglamento interno.

⇒ Art. 8 de esta Ley.

4. La convocatoria de la Conferencia se realizará por el Ministro o Ministros que tengan competencias sobre la materia que vaya a ser objeto de la Conferencia Sectorial. La convocatoria se hará con antelación suficiente y se acompañará del orden del día y, en su caso, de la documentación precisa para la preparación previa de la Conferencia.

5. Los acuerdos que se adopten en una Conferencia Sectorial se firmarán por el Ministro o Ministros competentes y por los titulares de los órganos de gobierno correspondientes de las Comunidades Autónomas. En su caso, estos acuerdos podrán formalizarse bajo la denominación de Convenio de Conferencia Sectorial.

6. Las Conferencias Sectoriales podrán acordar la creación de comisiones y grupos de trabajo para la preparación, estudio y desarrollo de cuestiones concretas propias del ámbito material de cada una de ellas.

7. Con la misma finalidad, y en ámbitos materiales específicos, la Administración General del

Estado y las Administraciones de las Comunidades Autónomas podrán constituir otros órganos de cooperación que reúnan a responsables de la materia.

8. Cuando la materia del ámbito sectorial de un órgano de cooperación de composición multilateral afecte o se refiera a competencias de las Entidades Locales, el pleno del mismo puede acordar que la asociación de éstas de ámbito estatal con mayor implantación sea invitada a asistir a sus reuniones, con carácter permanente o según el orden del día.

✐ Modificado por art. 1.3 de Ley núm. 4/1999, de 13 enero.

Artículo 6. Convenios de colaboración.

⇒ Sobre convenios de colaboración entre Comunidades Autónomas, vid. art. 145.2 CE; Sobre convenios con la Administración local, vid. art. 9 de esta Ley y art. 57 LBRL.

1. La Administración General y los Organismos públicos vinculados o dependientes de la misma podrán celebrar convenios de colaboración con los órganos correspondientes de las Administraciones de las Comunidades Autónomas en el ámbito de sus respectivas competencias.

⇒ Art. 6 y disp. adic. 13ª de esta Ley; arts. 13 y 27.2 LOFAGE.

2. Los instrumentos de formalización de los convenios deberán especificar, cuando así proceda:

a) Los órganos que celebran el convenio y la capacidad jurídica con la que actúa cada una de las partes.

b) La competencia que ejerce cada Administración.

c) Su financiación.

d). Las actuaciones que se acuerden desarrollar para su cumplimiento.

e) Necesidad o no de establecer una organización para su gestión.

f) El plazo de vigencia, lo que no impedirá su prórroga si así lo acuerdan las partes firmantes del convenio.

g) La extinción por causa distinta a la prevista en el apartado anterior, así como la forma de terminar las actuaciones en curso para el supuesto de extinción.

3. Cuando se cree un órgano mixto de vigilancia y control, éste resolverá los problemas de interpretación y cumplimiento que puedan plantearse respecto de los convenios de colaboración.

4. Cuando los convenios se limiten a establecer pautas de orientación política sobre la actuación de cada Administración en una cuestión de interés común o a fijar el marco general y la metodología para el desarrollo de la colaboración en un área de interrelación competencial o en un asunto de mutuo interés se denominarán Protocolos Generales.

5. Cuando la gestión del convenio haga necesario crear una organización común, ésta podrá adoptar la forma de consorcio dotado de personalidad jurídica o sociedad mercantil.

Los estatutos del consorcio determinarán los fines del mismo, así como las particularidades del régimen orgánico, funcional y financiero.

Los órganos de decisión estarán integrados por representantes de todas las entidades consorciadas, en la proporción que se fije en los Estatutos respectivos.

Para la gestión de los servicios que se le encomienden podrán utilizarse cualquiera de las formas previstas en la legislación aplicable a las Administraciones consorciadas.

✐ Modificado por art. 1.4 de Ley núm. 4/1999, de 13 enero.

Jurisprudencia.

– TS (Sala de lo Contencioso-Administrativo, Sección 3ª) Sentencia de 8 marzo 2011.
– TSJ Aragón (Sala de lo Social, Sección 1ª) Sentencia núm. 94/2004, de 2 febrero 2004.

Artículo 7. Planes y programas conjuntos.

1. La Administración General del Estado y la Administración de las Comunidades Autónomas pueden acordar la realización de planes y programas conjuntos de actuación para el logro de objetivos comunes en materias en las que ostenten competencias concurrentes.

2. Dentro del respectivo ámbito sectorial, corresponde a las Conferencias Sectoriales la iniciativa para acordar la realización de planes o programas conjuntos, la aprobación de su contenido, así como el seguimiento y evaluación multilateral de su puesta en práctica.

3. El acuerdo aprobatorio de planes o programas conjuntos debe especificar, según su naturaleza, los siguientes elementos de su contenido:

Los objetivos de interés común a cumplir.

Las actuaciones a desarrollar por cada Administración.

Las aportaciones de medios personales y materiales de cada Administración.

Los compromisos de aportación de recursos financieros.

La duración, así como los mecanismos de seguimiento, evaluación y modificación.

4. El acuerdo aprobatorio de un plan o programa conjunto, que tendrá eficacia vinculante para la Administración General del Estado y las Comunidades Autónomas participantes que lo suscriban, puede ser completado mediante convenios de colaboración con cada una de ellas que concreten aquellos extremos que deban ser especificados de forma bilateral.

5. Los acuerdos aprobatorios de planes o programas conjuntos son objeto de publicación oficial.

✐ Modificado por art. 1.5 de Ley núm. 4/1999, de 13 enero.

⇒ Art. 6 de esta Ley; arts. 57 y 87 LBRL.

Jurisprudencia.

– TSJ Cantabria (Sala de lo Contencioso-Administrativo) Sentencia de 18 noviembre 1996.

Artículo 8. Efectos de los convenios.

1. Los convenios de Conferencia sectorial y los convenios de colaboración en ningún caso suponen la renuncia a las competencias propias de las Administraciones intervinientes.

2. Los convenios de Conferencia sectorial y los convenios de colaboración celebrados obligarán a las Administraciones intervinientes desde el momento de su firma, salvo que en ellos se establezca otra cosa.

Tanto los convenios de Conferencia sectorial como los convenios de colaboración serán comunicados al Senado.

Ambos tipos de convenios deberán publicarse en el «Boletín Oficial del Estado» y en el «Diario Oficial» de la Comunidad Autónoma respectiva.

⇒ Ley 5/2002, de 4 de abril, reguladora de los Boletines Oficiales de las Provincias.

3. Las cuestiones litigiosas que puedan surgir en su interpretación y cumplimiento, sin perjuicio de lo previsto en el artículo 6.3, serán de conocimiento y competencia del Orden Jurisdiccional de lo Contencioso-Administrativo y, en su caso, de la competencia del Tribunal Constitucional.

⇒ LOTC; arts. 10.2.g) y 11.1.c) LJCA.

Jurisprudencia.

– TS (Sala de lo Contencioso-Administrativo, Sección 3ª) Sentencia de 8 marzo 2011.
– TS (Sala de lo Contencioso-Administrativo, Sección 6ª) Sentencia de 12 abril 1999.

Artículo 9. Relaciones con la Administración Local.

Las relaciones entre la Administración General del Estado o la Administración de la Comunidad Autónoma con las Entidades que integran la Administración Local, se regirán por la legislación básica en materia de Régimen Local, aplicándose supletoriamente lo dispuesto en el presente Título.

⇒ Disp. adic. 14ª de esta Ley; arts. 55 a 67 LBRL.

Artículo 10. Comunicaciones a las Comunidades Europeas.

1. Cuando en virtud de una obligación derivada del Tratado de la Unión Europea o de los Tratados de las Comunidades Europeas o de los actos de sus instituciones deban comunicarse a éstas disposiciones de carácter general o resoluciones, las Administraciones públicas procederán a su remisión al órgano de la Administración General del Estado competente para realizar la comunicación a dichas instituciones. En ausencia de plazo específico para cumplir esa obligación, la remisión se efectuará en el de quince días.

2. Cuando se trate de proyectos de disposiciones o cualquiera otra información, en ausencia de plazo específico, la remisión deberá hacerse en tiempo útil a los efectos del cumplimiento de esa obligación.

✐ Modificado por art. 1.6 de Ley núm. 4/1999, de 13 enero.

Jurisprudencia.

– STC 76/1991, de 11 de abril.

TÍTULO II

DE LOS ÓRGANOS DE LAS ADMINISTRACIONES PÚBLICAS

CAPÍTULO I

Principios generales y competencia

Artículo 11. Creación de órganos administrativos.

1. Corresponde a cada Administración Pública delimitar, en su propio ámbito competencial, las unidades administrativas que configuran los órganos administrativos propios de las especialidades derivadas de su organización.

2. La creación de cualquier órgano administrativo exigirá el cumplimiento de los siguientes requisitos:

a) Determinación de su forma de integración en la Administración Pública de que se trate y su dependencia jerárquica.

b) Delimitación de sus funciones y competencias.

c) Dotación de los créditos necesarios para su puesta en marcha y funcionamiento.

3. No podrán crearse nuevos órganos que supongan duplicación de otros ya existentes si al mismo tiempo no se suprime o restringe debidamente la competencia de éstos.

⇒ Art. 103.2 CE; arts. 5 y 7 LOFAGE.

Jurisprudencia.

– AP Barcelona (Sección 16ª) Sentencia de 27 marzo 2001.
– TSJ Andalucía, Sevilla (Sala de lo Contencioso-Administrativo) Sentencia de 16 noviembre 1998.
– TS (Sala de lo Contencioso-Administrativo, Sección 7ª) Sentencia de 24 abril 1998.
– TSJ Cataluña (Sala de lo Contencioso-Administrativo, Sección 4ª) Sentencia núm. 893/1996, de 17 octubre 1996.

Artículo 12. Competencia.

1. La competencia es irrenunciable y se ejercerá precisamente por los órganos administrativos que la tengan atribuida como propia, salvo los casos de delegación o avocación, cuando se efectúen en los términos previstos en ésta u otras leyes.

⇒ Arts. 15, 16, 17, 53 y 62 de esta Ley.

La encomienda de gestión, la delegación de firma y la suplencia no suponen alteración de la titularidad de la competencia, aunque sí de los elementos determinantes de su ejercicio que en cada caso se prevén.

2. La titularidad y el ejercicio de las competencias atribuidas a los órganos administrativos podrán ser desconcentradas en otros jerárquicamente dependientes de aquéllos en los términos y con los requisitos que prevean las propias normas de atribución de competencias.

⇒ Art. 3.1 c) LOFAGE.

3. Si alguna disposición atribuye competencia a una Administración, sin especificar el órgano que debe ejercerla, se entenderá que la facultad de instruir y resolver los expedientes corresponde a los órganos inferiores competentes por razón de la materia y del territorio, y, de existir varios de éstos, al superior jerárquico común.

Jurisprudencia.

– TS (Sala de lo Contencioso-Administrativo, Sección 4ª) Sentencia de 28 febrero 2012.
– TSJ C. Valenciana (Sala de lo Contencioso-Administrativo, Sección 2ª) Sentencia núm. 594/2011, de 12 julio 2011.
– TSJ C. Valenciana (Sala de lo Contencioso-Administrativo, Sección 3ª) Sentencia núm. 870/2006, de 9 mayo 2006.
– TS (Sala de lo Contencioso-Administrativo, Sección 4ª) Sentencia de 17 diciembre 2003.
– TS (Sala de lo Contencioso-Administrativo, Sección 7ª) Sentencia de 29 junio 1999.

Artículo 13. Delegación de competencias.

1. Los órganos de las diferentes Administraciones públicas podrán delegar el ejercicio de las competencias que tengan atribuidas en otros órganos de la misma Administración, aun cuando no sean jerárquicamente dependientes, o de las entidades de derecho público vinculadas o dependientes de aquéllas.

⇒ Disp. adic. 13ª LOFAGE y arts. 21.3, 23.2 B), 23.4, 34.2, 35.2 B), 35.3 LBRL.

2. En ningún caso podrán ser objeto de delegación las competencias relativas a:

a) Los asuntos que se refieran a relaciones con la Jefatura del Estado, Presidencia del Gobierno de la Nación, Cortes Generales, Presidencias de los Consejos de Gobierno de las Comunidades Autónomas y Asambleas Legislativas de las Comunidades Autónomas.

b) La adopción de disposiciones de carácter general.

c) La resolución de recursos en los órganos administrativos que hayan dictado los actos objeto de recurso.

d) Las materias en que así se determine por norma con rango de Ley.

⇒ Arts. 44.2 y 127.2 de esta Ley.

3. Las delegaciones de competencias y su revocación deberán publicarse en el «Boletín Oficial del Estado», en el de la Comunidad Autónoma o en el de la Provincia, según la Administración a que pertenezca el órgano delegante, y el ámbito territorial de competencia de éste.

4. Las resoluciones administrativas que se adopten por delegación indicarán expresamente esta circunstancia y se considerarán dictadas por el órgano delegante.

5. Salvo autorización expresa de una Ley, no podrán delegarse las competencias que se ejerzan por delegación.

No constituye impedimento para que pueda delegarse la competencia para resolver un procedimiento la circunstancia de que la norma reguladora del mismo prevea, como trámite preceptivo, la emisión de un dictamen o informe; no obstante, no podrá delegarse la competencia para resolver un asunto concreto una vez que en el correspondiente procedimiento se haya emitido un dictamen o informe preceptivo acerca del mismo.

6. La delegación será revocable en cualquier momento por el órgano que la haya conferido.

7. La delegación de competencias atribuidas a órganos colegiados, para cuyo ejercicio ordinario se requiera un quórum especial, deberá adaptarse observando, en todo caso, dicho quórum.».

✎ Modificado por art. 1.7 de Ley núm. 4/1999, de 13 enero.

⚖ *Jurisprudencia.*

– TS (Sala de lo Contencioso-Administrativo, Sección 7ª) Sentencia de 24 mayo 2012.
– TS (Sala de lo Contencioso-Administrativo, Sección 4ª) Sentencia de 28 febrero 2012.
– TC (Sala Segunda) Sentencia núm. 103/2003, de 2 junio 2003.
– TS (Sala de lo Contencioso-Administrativo, Sección 6ª) Sentencia de 12 noviembre 1999.
– AN (Sala de lo Contencioso-Administrativo, Sección 6ª) Sentencia de 31 mayo 1999.
– AN (Sala de lo Contencioso-Administrativo, Sección 6ª) Sentencia de 8 marzo 1999.

Artículo 14. Avocación.

1. Los órganos superiores podrán avocar para sí el conocimiento de un asunto cuya resolución corresponda ordinariamente o por delegación a sus órganos administrativos dependientes, cuando circunstancias de índole técnica, económica, social, jurídica o territorial lo hagan conveniente.

En los supuestos de delegación de competencias en órganos no jerárquicamente dependientes, el conocimiento de un asunto podrá ser avocado únicamente por el órgano delegante.

2. En todo caso, la avocación se realizará mediante acuerdo motivado que deberá ser notificado a los interesados en el procedimiento, si los hubiere, con anterioridad a la resolución final que se dicte.

Contra el acuerdo de avocación no cabrá recurso, aunque podrá impugnarse en el recurso que, en su caso, se interponga contra la resolución del procedimiento.

Artículo 15. Encomienda de gestión.

1. La realización de actividades de carácter material, técnico o de servicios de la competencia de los órganos administrativos o de las Entidades de Derecho público podrá ser encomendada a otros órganos o Entidades de la misma o de distinta Administración, por razones de eficacia o cuando no se posean los medios técnicos idóneos para su desempeño.

2. La encomienda de gestión no supone cesión de titularidad de la competencia ni de los elementos sustantivos de su ejercicio, siendo responsabilidad del órgano o Entidad encomendante dictar cuantos actos o resoluciones de carácter jurídico den soporte o en los que se integre la concreta actividad material objeto de encomienda.

⇒ Art. 12 de esta Ley.

3. La encomienda de gestión entre órganos administrativos o Entidades de derecho público pertenecientes a la misma Administración deberá formalizarse en los términos que establezca su normativa propia y, en su defecto, por acuerdo expreso de los órganos o Entidades intervinientes.

En todo caso el instrumento de formalización de la encomienda de gestión y su resolución deberá ser publicado, para su eficacia en el Diario Oficial correspondiente.

Cada Administración podrá regular los requisitos necesarios para la validez de tales acuerdos que incluirán, al menos, expresa mención de la actividad o actividades a las que afecten, el plazo de vigencia y la naturaleza y alcance de la gestión encomendada.

4. Cuando la encomienda de gestión se realice entre órganos y Entidades de distintas Administraciones se formalizará mediante firma del correspondiente convenio entre ellas, salvo en el supuesto de la gestión ordinaria de los servicios de las Comunidades Autónomas por las Diputaciones Provinciales o en su caso Cabildos o Consejos insulares, que se regirá por la legislación de Régimen Local.

5. El régimen jurídico de la encomienda de gestión que se regula en este artículo no será de aplicación cuando la realización de las actividades enumeradas en el apartado primero haya de recaer sobre personas físicas o jurídicas sujetas a Derecho privado, ajustándose entonces, en lo que proceda, a la legislación correspondiente de contratos del Estado, sin que puedan encomendarse a personas o Entidades de esta naturaleza actividades que, según la legislación vigente, hayan de realizarse con sujeción al Derecho administrativo.

Jurisprudencia.

– TSJ Andalucía, Sevilla (Sala de lo Social, Sección 1ª) Sentencia núm. 3019/2011, de 9 noviembre 2011.
– TSJ Andalucía, Sevilla (Sala de lo Social, Sección 1ª) Sentencia núm. 2409/2011, de 20 septiembre 2011.
– TSJ Madrid (Sala de lo Social, Sección 1ª) Sentencia núm. 796/2010, de 8 octubre 2010.
– AN (Sala de lo Contencioso-Administrativo, Sección 6ª) Sentencia de 31 mayo 1999.
– AN (Sala de lo Contencioso-Administrativo, Sección 6ª) Sentencia de 8 marzo 1999.

Bibliografía.

– Las encomiendas de gestión excluidas del ámbito de aplicación de la Ley de Contratos de las Administraciones Públicas. Una propuesta de interpretación del artículo 3.1. letra l) TRLCAP. Miguel Ángel Bernal Blay.

Artículo 16. Delegación de firma.

1. Los titulares de los órganos administrativos podrán, en materia de su propia competencia, delegar la firma de sus resoluciones y actos administrativos a los titulares de los órganos o unidades administrativas que de ellos dependan, dentro de los límites señalados en el artículo 13.

2. La delegación de firma no alterará la competencia del órgano delegante y para su validez no será necesaria su publicación.

⇒ Ley 11/2007, de 22 de junio, de acceso electrónico de los ciudadanos a los Servicios Públicos.

3. En las resoluciones y actos que se firmen por delegación se hará constar la autoridad de procedencia.

4. No cabrá la delegación de firma en las resoluciones de carácter sancionador.

Artículo 17. Suplencia.

1. Los titulares de los órganos administrativos podrán ser suplidos temporalmente en los supuestos de vacante, ausencia o enfermedad por quien designe el órgano competente para el nombramiento de aquéllos.

Si no se designa suplente, la competencia del órgano administrativo se ejercerá por quien designe el órgano administrativo inmediato de quien dependa.

Ap. 1, inciso, «por quien designe el órgano competente para el nombramiento de aquellos» declarado carácter no básico por Sentencia Tribunal Constitucional de 6 abril núm. 50/1999. Recursos de Inconstitucionalidad núms. 521/1993 y 547/1993 (acum.).

⇒ Arts. 23.2, 24.3, 25.2 de esta Ley y arts. 23.3 y 35.4 LBRL.

2. La suplencia no implicará alteración de la competencia.

Jurisprudencia.

– STC de 6 de abril de 1999.
– TS (Sala de lo Militar) Sentencia de 10 abril 2000.
– TSJ C. Valenciana (Sala de lo Contencioso-Administrativo, Sección 2ª) Sentencia núm. 594/2011, de 12 julio 2011.

Artículo 18. Coordinación de competencias.

1. Los órganos administrativos en el ejercicio de sus competencias propias ajustarán su actividad en sus relaciones con otros órganos de la misma o de otras Administraciones a los principios establecidos en el artículo 4.1 de la Ley, y la coordinarán con la que pudiera corresponder legítimamente a éstos, pudiendo recabar para ello la información que precisen.

2. Las normas y actos dictados por los órganos de las Administraciones Públicas en el ejercicio

de su propia competencia deberán ser observadas por el resto de los órganos administrativos, aunque no dependan jerárquicamente entre sí o pertenezcan a otra Administración.

⇒ Arts. 59 a 77 LOTC y arts. 63 a 67 LBRL.

Jurisprudencia.

– TSJ Islas Baleares (Sala de lo Contencioso-Administrativo) Sentencia núm. 51/1998, de 3 febrero 1998.
– TC (Sala Pleno) Sentencia núm. 86/1993, de 8 marzo 1993.

Artículo 19. Comunicaciones entre órganos.

1. La comunicación entre los órganos administrativos pertenecientes a una misma Administración Pública se efectuará siempre directamente, sin traslados ni reproducciones a través de órganos intermedios.

2. Las comunicaciones entre los órganos administrativos podrán efectuarse por cualquier medio que asegure la constancia de su recepción.

⇒ Arts. 45 y 75.2 de esta Ley. Vid. Ley 11/2007, de 22 de junio, de acceso electrónico de los ciudadanos a los Servicios Públicos.

Artículo 20. Decisiones sobre competencia.

1. El órgano administrativo que se estime incompetente para la resolución de un asunto remitirá directamente las actuaciones al órgano que considere competente, si éste pertenece a la misma Administración Pública.

2. Los interesados que sean parte en el procedimiento podrán dirigirse al órgano que se encuentre conociendo de un asunto para que decline su competencia y remita las actuaciones al órgano competente.

Asimismo, podrán dirigirse al órgano que estimen competente para que requiera de inhibición al que esté conociendo del asunto.

3. Los conflictos de atribuciones sólo podrán suscitarse entre órganos de una misma Administración no relacionados jerárquicamente, y respecto a asuntos sobre los que no haya finalizado el procedimiento administrativo.

Artículo 21. Instrucciones y órdenes de servicio.

1. Los órganos administrativos podrán dirigir las actividades de sus órganos jerárquicamente dependientes mediante instrucciones y órdenes de servicio.

Cuando una disposición específica así lo establezca o se estime conveniente por razón de los destinatarios o de los efectos que puedan producirse, las instrucciones y órdenes de servicio se publicarán en el periódico oficial que corresponda.

2. El incumplimiento de las instrucciones u órdenes de servicio no afecta por sí solo a la validez de los actos dictados por los órganos administrativos, sin perjuicio de la responsabilidad disciplinaria en que se pueda incurrir.

⇒ Art. 63 de esta Ley y arts. 12.2 h) y 15.1 d) LOFAGE.

CAPÍTULO II

Órganos colegiados

Artículo 22. Régimen.

1. El régimen jurídico de los órganos colegiados se ajustará a las normas contenidas en el presente Capítulo, sin perjuicio de las peculiaridades organizativas de las Administraciones Públicas en que se integran.

⇒ Arts. 38, 39 y 40 LOFAGE.

2. Los órganos colegiados de las distintas Administraciones Públicas en que participen organizaciones representativas de intereses sociales, así como aquellos compuestos por representaciones de distintas Administraciones Públicas, cuenten o no con participación de organizaciones representativas de intereses sociales podrán establecer o completar sus propias normas de funcionamiento.

Los órganos colegiados a que se refiere este apartado quedarán integrados en la Administración Pública que corresponda, aunque sin participar en la estructura jerárquica de ésta, salvo que así lo

establezcan sus normas de creación, se desprenda de sus funciones o de la propia naturaleza del órgano colegiado.

⇒ Art. 39 LOFAGE.

Jurisprudencia.

– TC (Sala Pleno) Sentencia núm. 315/2006, de 8 noviembre 2006.
– TC (Sala Pleno) Sentencia núm. 251/2006, de 25 julio 2006.
– TSJ Islas Canarias, Santa Cruz de Tenerife (Sala de lo Contencioso-Administrativo, Sección 1ª) Sentencia núm. 115/2005, de 3 marzo 2005.
– TC (Sala Pleno) Sentencia núm. 50/1999 de 6 abril 1999.

Artículo 23. Presidente.

1. En cada órgano colegiado corresponde al Presidente:

a) Ostentar la representación del órgano.

b) Acordar la convocatoria de las sesiones ordinarias y extraordinarias y la fijación del orden del día, teniendo en cuenta, en su caso, las peticiones de los demás miembros formuladas con la suficiente antelación.

c) Presidir las sesiones, moderar el desarrollo de los debates y suspenderlos por causas justificadas.

d) Dirimir con su voto los empates, a efectos de adoptar acuerdos, excepto si se trata de los órganos colegiados a que se refiere el número 2 del artículo 22, en que el voto será dirimente si así lo establecen sus propias normas.

e) Asegurar el cumplimiento de las leyes.

f) Visar las actas y certificaciones de los acuerdos del órgano.

g) Ejercer cuantas otras funciones sean inherentes a su condición de Presidente del órgano.

2. En casos de vacante, ausencia, enfermedad, u otra causa legal, el Presidente será sustituido por el Vicepresidente que corresponda, y en su defecto, por el miembro del órgano colegiado de mayor jerarquía, antigüedad y edad, por este orden, de entre sus componentes.

Esta norma no será de aplicación a los órganos colegiados previstos en el número 2 del artículo 22 en que el régimen de sustitución del Presidente debe estar específicamente regulado en cada caso, o establecido expresamente por acuerdo del Pleno del órgano colegiado.

⇒ Art. 17.1 de esta Ley.

Artículo 24. Miembros.

1. En cada órgano colegiado corresponde a sus miembros:

a) Recibir, con una antelación mínima de cuarenta y ocho horas, la convocatoria conteniendo el orden del día de las reuniones. La información sobre los temas que figuren en el orden del día estará a disposición de los miembros en igual plazo.

b) Participar en los debates de las sesiones.

c) Ejercer su derecho al voto y formular su voto particular, así como expresar el sentido de su voto y los motivos que lo justifican.

No podrán abstenerse en las votaciones quienes por su cualidad de autoridades o personal al servicio de las Administraciones Públicas, tengan la condición de miembros de órganos colegiados.

⇒ Art. 27.2 de esta Ley; art. 20 a) LJCA.

d) Formular ruegos y preguntas.

e) Obtener la información precisa para cumplir las funciones asignadas.

f) Cuantas otras funciones sean inherentes a su condición.

2. Los miembros de un órgano colegiado no podrán atribuirse las funciones de representación reconocidas a éste, salvo que expresamente se les hayan otorgado por una norma o por acuerdo válidamente adoptado, para cada caso concreto, por el propio órgano.

3. En caso de ausencia o de enfermedad y, en general, cuando concurra alguna causa justificada, los miembros titulares del órgano colegiado serán sustituidos por sus suplentes, si los hubiera.

Cuando se trate de órganos colegiados a los que se refiere el número 2 del artículo 22, las organizaciones representativas de intereses sociales podrán sustituir a sus miembros titulares por otros, acreditándolo ante la Secretaría del órgano colegiado, con respecto a las reservas y limitaciones que establezcan sus normas de organización.

Artículo 25. Secretario.

1. Los órganos colegiados tendrán un Secretario que podrá ser un miembro del propio órgano o una persona al servicio de la Administración Pública correspondiente.

2. La designación y el cese, así como la sustitución temporal del Secretario en supuestos de vacante, ausencia o enfermedad se realizarán según lo dispuesto en las normas específicas de cada órgano y, en su defecto, por acuerdo del mismo.

3. Corresponde al Secretario del órgano colegiado:

a) Asistir a las reuniones con voz pero sin voto si es un funcionario, y con voz y voto si la Secretaría del órgano la ostenta un miembro del mismo.

b) Efectuar la convocatoria de las sesiones del órgano por orden de su Presidente, así como las citaciones a los miembros del mismo.

c) Recibir los actos de comunicación de los miembros con el órgano y, por tanto, las notificaciones, peticiones de datos, rectificaciones o cualquiera otra clase de escritos de los que deba tener conocimiento.

d) Preparar el despacho de los asuntos, redactar y autorizar las actas de las sesiones.

e) Expedir certificaciones de las consultas, dictámenes y acuerdos aprobados.

⇒ Arts. 26.5, 27.5, 44.2 y 46 de esta Ley.

f) Cuantas otras funciones sean inherentes a su condición de Secretario.

Artículo 26. Convocatorias y sesiones.

1. Para la válida constitución del órgano, a efectos de la celebración de sesiones, deliberaciones y toma de acuerdos, se requerirá la presencia del Presidente y Secretario o en su caso, de quienes le sustituyan, y la de la mitad al menos, de sus miembros, salvo lo dispuesto en el punto 2 de este artículo.

Cuando se trate de los órganos colegiados a que se refiere el número 2 del artículo 22, el Presidente podrá considerar válidamente constituido el órgano, a efectos de celebración de sesión, si están presentes los representantes de las Administraciones Públicas y de las organizaciones representativas de intereses sociales miembros del órgano a los que se haya atribuido la condición de portavoces.

2. Los órganos colegiados podrán establecer el régimen propio de convocatorias, si éste no está previsto por sus normas de funcionamiento. Tal régimen podrá prever una segunda convocatoria y especificar para ésta el número de miembros necesarios para constituir válidamente el órgano.

3. No podrá ser objeto de deliberación o acuerdo ningún asunto que no figure incluido en el orden del día, salvo que estén presentes todos los miembros del órgano colegiado y sea declarada la urgencia del asunto por el voto favorable de la mayoría.

4. Los acuerdos serán adoptados por mayoría de votos.

5. Quienes acrediten la titularidad de un interés legítimo podrán dirigirse al Secretario de un órgano colegiado para que les sea expedida certificación de sus acuerdos.

⇒ Disp. adic. 1ª de la Ley 11/2007, de 22 de junio.

Jurisprudencia.

– TS (Sala de lo Contencioso-Administrativo, Sección 7ª) Sentencia de 18 enero 2001.
– TS (Sala de lo Contencioso-Administrativo, Sección 7ª) Sentencia de 19 julio 2000.
– TS (Sala de lo Contencioso-Administrativo, Sección 3ª) Sentencia de 8 febrero 1999.

Artículo 27. Actas.

1. De cada sesión que celebre el órgano colegiado se levantará acta por el Secretario, que especificará necesariamente los asistentes, el orden del día de la reunión, las circunstancias del lugar y tiempo en que se ha celebrado, los puntos principales de las deliberaciones, así como el contenido de los acuerdos adoptados.

2. En el acta figurará, a solicitud de los respectivos miembros del órgano, el voto contrario al acuerdo adoptado, su abstención y los motivos que la justifiquen o el sentido de su voto favorable. Asimismo, cualquier miembro tiene derecho a solicitar la transcripción íntegra de su intervención o propuesta, siempre que aporte en el acto, o en el plazo que señale el Presidente, el texto que se corresponda fielmente con su intervención, haciéndose así constar en el acta o uniéndose copia a la misma.

3. Los miembros que discrepen del acuerdo mayoritario podrán formular voto particular por escrito en el plazo de cuarenta y ocho horas, que se incorporará al texto aprobado.

4. Cuando los miembros del órgano voten en contra o se abstengan, quedarán exentos de la responsabilidad que, en su caso, pueda derivarse de los acuerdos.

5. Las actas se aprobarán en la misma o en la siguiente sesión, pudiendo no obstante emitir el Secretario certificación sobre los acuerdos específicos que se hayan adoptado, sin perjuicio de la ulterior aprobación del acta.

En las certificaciones de acuerdos adoptados emitidas con anterioridad a la aprobación del acta se hará constar expresamente tal circunstancia.

CAPÍTULO III

Abstención y recusación

Artículo 28. Abstención.

1. Las autoridades y el personal al servicio de las Administraciones en quienes se den algunas de las circunstancias señaladas en el número siguiente de este artículo se abstendrán de intervenir en el procedimiento y lo comunicarán a su superior inmediato, quien resolverá lo procedente.

⇒ Art. 103 CE.

2. Son motivos de abstención los siguientes:

a) Tener interés personal en el asunto de que se trate o en otro en cuya resolución pudiera influir la de aquél; ser administrador de sociedad o entidad interesada, o tener cuestión litigiosa pendiente con algún interesado.

b) Tener parentesco de consanguinidad dentro del cuarto grado o de afinidad dentro del segundo, con cualquiera de los interesados, con los administradores de entidades o sociedades interesadas y también con los asesores, representantes legales o mandatarios que intervengan en el procedimiento, así como compartir despacho profesional o estar asociado con éstos para el asesoramiento, la representación o el mandato.

⇒ Arts. 915 a 920 CC.

c) Tener amistad íntima o enemistad manifiesta con alguna de las personas mencionadas en el apartado anterior.

d) Haber tenido intervención como perito o como testigo en el procedimiento de que se trate.

e) Tener relación de servicio con persona natural o jurídica interesada directamente en el asunto, o haberle prestado en los dos últimos años servicios profesionales de cualquier tipo y en cualquier circunstancia o lugar.

3. La actuación de autoridades y personal al servicio de las Administraciones Públicas en los que concurran motivos de abstención no implicará, necesariamente, la invalidez de los actos en que hayan intervenido.

⇒ Art. 63 de esta Ley y art. 76 LBRL.

4. Los órganos superiores podrán ordenar a las personas en quienes se dé alguna de las circunstancias señaladas que se abstengan de toda intervención en el expediente.

5. La no abstención en los casos en que proceda dará lugar a responsabilidad.

Jurisprudencia.

– TS (Sala de lo Contencioso-Administrativo, Sección 7ª) Sentencia de 1 diciembre 2011.
– TSJ Cataluña (Sala de lo Contencioso-Administrativo, Sección 3ª) Sentencia núm. 747/2011, de 7 octubre 2011.
– TSJ Andalucía, Granada (Sala de lo Contencioso-Administrativo, Sección 1ª) Sentencia núm. 618/2002, de 29 julio 2002.
– AP Valencia (Sección 5ª) Sentencia de 18 diciembre 2001.
– TS (Sala de lo Contencioso-Administrativo, Sección 7ª) Sentencia de 30 enero 2001.
– TS (Sala de lo Contencioso-Administrativo, Sección 7ª) Sentencia de 23 febrero 1998.

Bibliografía.

– Abstención y recusación del Inspector actuario. Clemente Checa González.

Artículo 29. Recusación.

1. En los casos previstos en el artículo anterior podrá promoverse recusación por los interesados en cualquier momento de la tramitación del procedimiento.

2. La recusación se planteará por escrito en el que se expresará la causa o causas en que se funda.

⇒ Art. 77 de esta Ley.

3. En el día siguiente el recusado manifestará a su inmediato superior si se da o no en él la causa alegada. En el primer caso, el superior podrá acordar su sustitución acto seguido.

4. Si el recusado niega la causa de recusación, el superior resolverá en el plazo de tres días, previos los informes y comprobaciones que considere oportunos.

5. Contra las resoluciones adoptadas en esta materia no cabrá recurso, sin perjuicio de la posibilidad de alegar la recusación al interponer el recurso que proceda contra el acto que termine el procedimiento.

⇒ Art. 107.1 de esta Ley.

Jurisprudencia.

– TS (Sala de lo Contencioso-Administrativo, Sección 7ª) Sentencia de 1 diciembre 2011.
– TSJ Madrid (Sala de lo Contencioso-Administrativo, Sección 3ª) Sentencia núm. 11071/2009, de 15 septiembre 2009.
– AP Madrid (Sección 25ª) Sentencia de 14 enero 2004.
– TS (Sala de lo Contencioso-Administrativo, Sección 7ª) Sentencia de 3 febrero 2000.
– TSJ Andalucía, Sevilla (Sala de lo Contencioso-Administrativo, Sección 2ª) Sentencia de 2 octubre 1998.
– TS (Sala de lo Contencioso-Administrativo, Sección 7ª) Sentencia de 23 febrero 1998.

TÍTULO III

DE LOS INTERESADOS

Artículo 30. Capacidad de obrar.

Tendrán capacidad de obrar ante las Administraciones Públicas, además de las personas que la ostenten con arreglo a las normas civiles, los menores de edad para el ejercicio y defensa de aquellos de sus derechos e intereses cuya actuación esté permitida por el ordenamiento jurídico-administrativo sin la asistencia de la persona que ejerza la patria potestad, tutela o curatela. Se exceptúa el supuesto de los menores incapacitados, cuando la extensión de la incapacitación afecte al ejercicio y defensa de los derechos o intereses de que se trate.

⇒ Art. 18 LJCA; arts. 35 a 38, 92, 154, 156, 157, 199 a 214, 315 CC.

Jurisprudencia.

– AP Girona (Sección 2ª) Auto de 10 enero 2001.

Bibliografía.

– Derecho administrativo sancionador y menores de edad. Antonio Toledo Picazo.

Artículo 31. Concepto de interesado.

1. Se consideran interesados en el procedimiento administrativo:

⇒ Arts. 19.1 a) y h) y 21.1 b) LJCA.

a) Quienes lo promuevan como titulares de derechos o intereses legítimos individuales o colectivos.

b) Los que, sin haber iniciado el procedimiento, tengan derechos que puedan resultar afectados por la decisión que en el mismo se adopte.

c) Aquellos cuyos intereses legítimos, individuales o colectivos, puedan resultar afectados por la resolución y se personen en el procedimiento en tanto no haya recaído resolución definitiva.

2. Las asociaciones y organizaciones representativas de intereses económicos y sociales, serán titulares de intereses legítimos colectivos en los términos que la ley reconozca.

3. Cuando la condición de interesado derivase de alguna relación jurídica transmisible, el derecho-habiente sucederá en tal condición cualquiera que sea el estado del procedimiento.

⇒ Arts. 85.3 de esta Ley, art. 22 LJCA.

Jurisprudencia.

– TS (Sala de lo Contencioso-Administrativo, Sección 5ª) Sentencia de 20 abril 2012.
– TS (Sala de lo Contencioso-Administrativo, Sección 7ª) Sentencia de 22 diciembre 2011.
– TSJ Madrid (Sala de lo Contencioso-Administrativo, Sección 6ª) Sentencia núm. 842/2009, de 16 julio 2009.
– TS (Sala de lo Contencioso-Administrativo, Sección 4ª) Sentencia de 14 julio 2009.
– TS (Sala de lo Contencioso-Administrativo, Sección 4ª) Sentencia de 30 junio 2009.

Artículo 32. Representación.

1. Los interesados con capacidad de obrar podrán actuar por medio de representante, entendiéndose con éste las actuaciones administrativas, salvo manifestación expresa en contra del interesado.

⇒ Art. 23 Ley 11/2007, de 22 de junio, de acceso electrónico de los ciudadanos a los Servicios Públicos.

2. Cualquier persona con capacidad de obrar podrá actuar en representación de otra ante las Administraciones Públicas.

3. Para formular solicitudes, entablar recursos, desistir de acciones y renunciar a derechos en nombre de otra persona, deberá acreditarse la representación por cualquier medio válido en Derecho que deje constancia fidedigna, o mediante declaración en comparecencia personal del interesado. Para los actos y gestiones de mero trámite se presumirá aquella representación.

⇒ Art. 1216 CC.

4. La falta o insuficiente acreditación de la representación no impedirá que se tenga por realizado el acto de que se trate, siempre que se aporte aquélla o se subsane el defecto dentro del plazo de diez días que deberá conceder al efecto el órgano administrativo, o de un plazo superior cuando las circunstancias del caso así lo requieran.

⇒ Art. 71 de esta Ley.

Jurisprudencia.

– TS (Sala de lo Contencioso-Administrativo, Sección 5ª) Sentencia de 20 abril 2012.
– TSJ Asturias (Sala de lo Contencioso-Administrativo, Sección 1ª) Sentencia núm. 1367/2010, de 30 noviembre 2010.
– AP Madrid (Sección 11ª) Sentencia de 26 mayo 2006.
– TSJ C. Valenciana (Sala de lo Contencioso-Administrativo, Sección 1ª) Sentencia núm. 312/2004, de 1 abril 2004.
– AP Girona (Sección 2ª) Auto de 10 enero 2001.

Artículo 33. Pluralidad de interesados.

Cuando en una solicitud, escrito o comunicación figuren varios interesados, las actuaciones a que den lugar se efectuarán con el representante o el interesado que expresamente hayan señalado, y, en su defecto, con el que figure en primer término.

⇒ Arts. 70.2 y 90.2 de esta Ley.

Artículo 34. Identificación de interesados.

Si durante la instrucción de un procedimiento que no haya tenido publicidad en forma legal, se advierte la existencia de personas que sean titulares de derechos o intereses legítimos y directos cuya identificación resulte del expediente y que puedan resultar afectados por la resolución que se dicte, se comunicará a dichas personas la tramitación del procedimiento.

⇒ Arts. 31 y 39 de esta Ley.

TÍTULO IV

DE LA ACTIVIDAD DE LAS ADMINISTRACIONES PÚBLICAS

CAPÍTULO I

Normas generales

Artículo 35. Derechos de los ciudadanos.

Los ciudadanos, en sus relaciones con las Administraciones Públicas, tienen los siguientes derechos:

a) A conocer, en cualquier momento, el estado de la tramitación de los procedimientos en los que tengan la condición de interesados, y obtener copias de documentos contenidos en ellos.

⇒ Art. 3.1 Reglamento de Procedimiento para el ejercicio de la potestad sancionadora.

b) A identificar a las autoridades y al personal al servicio de las Administraciones Públicas bajo cuya responsabilidad se tramiten los procedimientos.

c) A obtener copia sellada de los documentos que presenten, aportándola junto con los originales, así como a la devolución de éstos, salvo cuando los originales deban obrar en el procedimiento.

⇒ Arts. 46 y 70.3 de esta Ley.

d) A utilizar las lenguas oficiales en el territorio de su Comunidad Autónoma, de acuerdo con lo previsto en esta Ley y en el resto de Ordenamiento Jurídico.

⇒ Art. 3.2 CE y art. 36 de esta Ley.

e) A formular alegaciones y a aportar documentos en cualquier fase del procedimiento anterior

al trámite de audiencia, que deberán ser tenidos en cuenta por el órgano competente al redactar la propuesta de resolución.

⇒ Arts. 71, 79, 112 y 135 de esta Ley y art. 3.2 Reglamento de Procedimiento para el ejercicio de la potestad sancionadora.

f) A no presentar documentos no exigidos por las normas aplicables al procedimiento de que se trate, o que ya se encuentren en poder de la Administración actuante.

⇒ Disp. final de esta Ley.

g) A obtener información y orientación acerca de los requisitos jurídicos o técnicos que las disposiciones vigentes impongan a los proyectos, actuaciones o solicitudes que se propongan realizar.

⇒ Art. 37.10 de esta Ley.

h) Al acceso a los registros y archivos de las Administraciones Públicas en los términos previstos en la Constitución y en ésta u otras leyes.

⇒ Art. 105 b) CE; art. 37 de esta Ley y art. 70.3 LBRL.

i) A ser tratados, con respeto y deferencia por las autoridades y funcionarios, que habrán de facilitarles el ejercicio de sus derechos y el cumplimiento de sus obligaciones.

⇒ Art. 14 RD 951/2005, de 29 de julio.

j) A exigir las responsabilidades de las Administraciones Públicas y del personal a su servicio, cuando así corresponda legalmente.

⇒ Art. 106.2 CE; arts. 2.5, 41.1, 42.7, 44.2, 74.2, 79.2, 114.2 y 139 a 145 de esta Ley y art. 78 LBRL.

k) Cualesquiera otros que les reconozcan la Constitución y las leyes.

Jurisprudencia.

– TS (Sala de lo Contencioso-Administrativo, Sección 7ª) Sentencia de 26 enero 2011.
– TSJ C. Valenciana (Sala de lo Contencioso-Administrativo, Sección 1ª) Sentencia núm. 300/2011, de 25 marzo 2011.
– TSJ Madrid (Sala de lo Contencioso-Administrativo, Sección 6ª) Sentencia núm. 1236/2008, de 18 junio 2008.
– TSJ Madrid (Sala de lo Contencioso-Administrativo, Sección 7ª) Sentencia núm. 1157/2005, de 11 julio 2005.
– TS (Sala de lo Contencioso-Administrativo, Sección 4ª) Sentencia de 2 junio 2000.

Bibliografía.

– Los derechos de los ciudadanos en su relación electrónica con la Administración. José Luis Blasco Díaz.
– La Ley de Acceso Electrónico a los servicios públicos. Alberto Palomar Olmeda.

Artículo 36. Lengua de los procedimientos.

1. La lengua de los procedimientos tramitados por la Administración General del Estado será el castellano. No obstante lo anterior, los interesados que se dirijan a los órganos de la Administración General del Estado con sede en el territorio de una Comunidad Autónoma podrán utilizar también la lengua que sea cooficial en ella.

⇒ Art. 3 CE y art. 35 d) de esta Ley. Vid. también normativa autonómica sobre uso de las lenguas oficiales.

En este caso, el procedimiento se tramitará en la lengua elegida por el interesado. Si concurrieran varios interesados en el procedimiento, y existiera discrepancia en cuanto a la lengua, el procedimiento se tramitará en castellano, si bien los documentos o testimonios que requieran los interesados se expedirán en la lengua elegida por los mismos.

2. En los procedimientos tramitados por las Administraciones de las Comunidades Autónomas y de las Entidades Locales, el uso de la lengua se ajustará a lo previsto en la legislación autonómica correspondiente.

3. La Administración pública instructora deberá traducir al castellano los documentos, expedientes o partes de los mismos que deban surtir efecto fuera del territorio de la Comunidad Autónoma y los documentos dirigidos a los interesados que así lo soliciten expresamente. Si debieran surtir efectos en el territorio de una Comunidad Autónoma donde sea cooficial esa misma lengua distinta del castellano, no será precisa su traducción.

Modificado por art. 1.8 de Ley núm. 4/1999, de 13 enero.

Jurisprudencia.

– TSJ Madrid (Sala de lo Contencioso-Administrativo, Sección 7ª) Sentencia núm. 1143/2010, de 7 junio 2010.
– TC (Sala Segunda) Sentencia núm. 48/2000, de 24 febrero 2000.
– TC (Sala Pleno) Sentencia núm. 50/1999, de 6 abril 1999.
– TS (Sala de lo Contencioso-Administrativo, Sección 7ª) Sentencia de 15 abril 1997.
– TC (Sala Segunda) Sentencia núm. 27/1996, de 15 febrero 1996.

Artículo 37. Derecho de acceso a Archivos y Registros.

1. Los ciudadanos tienen derecho a acceder a los registros y a los documentos que, formando parte de un expediente, obren en los archivos administrativos, cualquiera que sea la forma de expresión, gráfica, sonora o en imagen o el tipo de soporte material en que figuren, siempre que tales expedientes correspondan a procedimientos terminados en la fecha de la solicitud.

⇒ Art. 105 b) CE y arts. 20 a 24 Ley Orgánica 15/1999, de 13 de diciembre, de Protección de Datos de Carácter Personal.
Vid. también Ley 37/2007, de 16 de noviembre, sobre reutilización de la información del sector público.

2. El acceso a los documentos que contengan datos referentes a la intimidad de las personas estará reservado a éstas, que, en el supuesto de observar que tales datos figuran incompletos o inexactos, podrán exigir que sean rectificados o completados, salvo que figuren en expedientes caducados por el transcurso del tiempo, conforme a los plazos máximos que determinen los diferentes procedimientos, de los que no pueda derivarse efecto sustantivo alguno.

⇒ Arts. 28, 20 y 105 CE y arts. 13 a 24 Ley Orgánica 15/1999, de 13 de diciembre, de Protección de Datos de Carácter Personal (parágrafo 27.2).

3. El acceso a los documentos de carácter nominativo que sin incluir otros datos pertenecientes a la intimidad de las personas figuren en los procedimientos de aplicación del Derecho, salvo los de carácter sancionador o disciplinario, y que, en consideración a su contenido, puedan hacerse valer para el ejercicio de los derechos de los ciudadanos, podrá ser ejercido, además de por sus titulares, por terceros que acrediten un interés legítimo y directo.

4. El ejercicio de los derechos que establecen los apartados anteriores podrá ser denegado cuando prevalezcan razones de interés público, por intereses de terceros más dignos de protección o cuando así lo disponga una ley, debiendo, en estos casos, el órgano competente dictar resolución motivada.

5. El derecho de acceso no podrá ser ejercido respecto a los siguientes expedientes:

⇒ Art. 84.1 de esta Ley.

a) Los que contengan información sobre las actuaciones del Gobierno del Estado o de las Comunidades Autónomas, en el ejercicio de sus competencias constitucionales no sujetas a Derecho administrativo.

⇒ Arts. 2 a) y 48.6 LJCA.

b) Los que contengan información sobre la Defensa Nacional o la Seguridad del Estado.

c) Los tramitados para la investigación de los delitos cuando pudiera ponerse en peligro la protección de los derechos y libertades de terceros o las necesidades de las investigaciones que se estén realizando.

d) Los relativos a las materias protegidas por el secreto comercial o industrial.

⇒ Vid. arts. 44 y 119 LPa y LMa y art. 13 LCD (parágrafo 27.6).

e) Los relativos a actuaciones administrativas derivadas de la política monetaria.

6. Se regirán por sus disposiciones específicas:

a) El acceso a los archivos sometidos a la normativa sobre materias clasificadas.

b) El acceso a documentos y expedientes que contengan datos sanitarios personales de los pacientes.

c) Los archivos regulados por la legislación del régimen electoral.

d) Los archivos que sirvan a fines exclusivamente estadísticos dentro del ámbito de la función estadística pública.

⇒ Ley 12/1989, de 9 de mayo, de la Función Estadística Pública.

e) El Registro Civil y el Registro Central de Penados y Rebeldes y los registros de carácter público cuyo uso esté regulado por una ley.

f) El acceso a los documentos obrantes en los archivos de las Administraciones Públicas por parte de las personas que ostenten la condición de Diputado de las Cortes Generales, Senador, miembro de una Asamblea legislativa de Comunidad Autónoma o de una Corporación Local.

g) La consulta de fondos documentales existentes en los Archivos Históricos.

7. El derecho de acceso será ejercido por los particulares de forma que no se vea afectada la eficacia del funcionamiento de los servicios públicos debiéndose, a tal fin, formular petición individualizada de los documentos que se desee consultar, sin que quepa, salvo para su consideración con carácter potestativo, formular solicitud genérica sobre una materia o conjunto de materias. No

obstante, cuando los solicitantes sean investigadores que acrediten un interés histórico, científico o cultural relevante, se podrá autorizar el acceso directo de aquéllos a la consulta de los expedientes, siempre que quede garantizada debidamente la intimidad de las personas.

8. El derecho de acceso conllevará el de obtener copias o certificados de los documentos cuyo examen sea autorizado por la Administración, previo pago, en su caso, de las exacciones que se hallen legalmente establecidas.

9. Será objeto de periódica publicación la relación de los documentos obrantes en poder de las Administraciones Públicas sujetos a un régimen de especial publicidad por afectar a la colectividad en su conjunto y cuantos otros puedan ser objeto de consulta por los particulares.

10. Serán objeto de publicación regular las instrucciones y respuestas a consultas planteadas por los particulares u otros órganos administrativos que comporten una interpretación del Derecho positivo o de los procedimientos vigentes a efectos de que puedan ser alegadas por los particulares en sus relaciones con la Administración.

Jurisprudencia.

– TSJ País Vasco (Sala de lo Contencioso-Administrativo, Sección 3ª) Sentencia núm. 832/2011, de 26 octubre 2011.
– AP Tarragona (Sección 1ª) Sentencia de 2 julio 2010.
– TSJ Madrid (Sala de lo Contencioso-Administrativo, Sección 6ª) Sentencia núm. 1236/2008, de 18 junio 2008.
– TSJ Madrid (Sala de lo Contencioso-Administrativo, Sección 7ª) Sentencia núm. 1157/2005, de 11 julio 2005.
– TSJ Islas Canarias, Las Palmas (Sala de lo Contencioso-Administrativo, Sección 2ª) Sentencia núm. 336/2004, de 16 julio 2004.
– TS (Sala de lo Contencioso-Administrativo, Sección 4ª) Sentencia de 2 junio 2000.
– TS (Sala de lo Contencioso-Administrativo, Sección 6ª) Sentencia de 30 marzo 1999.
– TS (Sala de lo Contencioso-Administrativo, Sección 7ª) Sentencia de 29 abril 1998.

Bibliografía.

– ¿Puede la Administración Pública ocultar la identidad del denunciante? Mª Teresa Casado Cadarso. Angels Vila Muntal.
– La regulación sustantiva de los distintos instrumentos tecnológicos que pueden utilizarse en la actuación administrativa. Alberto Palomar Olmeda.

Artículo 38. Registros.

1. Los órganos administrativos llevarán un registro general en el que se hará el correspondiente asiento de todo escrito o comunicación que sea presentado o que se reciba en cualquier unidad administrativa propia. También se anotarán en el mismo, la salida de los escritos y comunicaciones oficiales dirigidas a otros órganos o particulares.

⇒ Vid. Real Decreto 772/1999, de 7 de mayo, por el que se regula la presentación de solicitudes, escritos y comunicaciones ante la Administración General del Estado, la expedición de copias de documentos y devolución de originales y el régimen de las oficinas de registro.

2. Los órganos administrativos podrán crear en las unidades administrativas correspondientes de su propia organización otros registros con el fin de facilitar la presentación de escritos y comunicaciones. Dichos registros serán auxiliares del registro general, al que comunicarán toda anotación que efectúen.

Los asientos se anotarán respetando el orden temporal de recepción o salida de los escritos y comunicaciones, e indicarán la fecha del día de la recepción o salida.

Concluido el trámite de registro, los escritos y comunicaciones serán cursados sin dilación a sus destinatarios y a las unidades administrativas correspondientes desde el registro en que hubieran sido recibidas.

⇒ Art. 45 y disp. adic. 2ª de esta Ley.

3. Los registros generales, así como todos los registros que las Administraciones públicas establezcan para la recepción de escritos y comunicaciones de los particulares o de órganos administrativos, deberán instalarse en soporte informático.

El sistema garantizará la constancia, en cada asiento que se practique, de un número, epígrafe expresivo de su naturaleza, fecha de entrada, fecha y hora de su presentación, identificación del interesado, órgano administrativo remitente, si procede, y persona u órgano administrativo al que se envía, y, en su caso, referencia al contenido del escrito o comunicación que se registra.

Asimismo, el sistema garantizará la integración informática en el registro general de las anotaciones efectuadas en los restantes registros del órgano administrativo.

4. Las solicitudes, escritos y comunicaciones que los ciudadanos dirijan a los órganos de las Administraciones públicas podrán presentarse:

a) En los registros de los órganos administrativos a que se dirijan.

b) En los registros de cualquier órgano administrativo, que pertenezca a la Administración General del Estado, a la de cualquier Administración de las Comunidades Autónomas, a la de cualquier Administración de las Diputaciones Provinciales, Cabildos y Consejos Insulares, a los Ayuntamientos de los Municipios a que se refiere el artículo 121 de la Ley 7/1985, de 2 de abril, reguladora de las Bases del Régimen Local, o a la del resto de las entidades que integran la Administración Local si, en este último caso, se hubiese suscrito el oportuno convenio.

✐ Ap. 4 b) modificado por art. 27.1 de Real Decreto-ley núm. 8/2011, de 1 julio.

c) En las oficinas de Correos, en la forma que reglamentariamente se establezca.

⇒ Arts. 31 y 44 del RD 1829/1999, de 3 de diciembre, por el que se aprueba el reglamento por el que se regula la prestación de los servicios postales.

d) En las representaciones diplomáticas u oficinas consulares de España en el extranjero.

e) En cualquier otro que establezcan las disposiciones vigentes.

Mediante convenios de colaboración suscritos entre las Administraciones públicas se establecerán sistemas de intercomunicación y coordinación de registros que garanticen su compatibilidad informática, así como la transmisión telemática de los asientos registrales y de las solicitudes, escritos, comunicaciones y documentos que se presenten en cualquiera de los registros.

5. Para la eficacia de los derechos reconocidos en el artículo 35 c) de esta Ley a los ciudadanos, éstos podrán acompañar una copia de los documentos que presenten junto con sus solicitudes, escritos y comunicaciones.

Dicha copia, previo cotejo con el original por cualquiera de los registros a que se refieren los puntos a) y b) del apartado 4 de este artículo, será remitida al órgano destinatario devolviéndose el original al ciudadano. Cuando el original deba obrar en el procedimiento, se entregará al ciudadano la copia del mismo, una vez sellada por los registros mencionados y previa comprobación de su identidad con el original.

6. Cada Administración pública establecerá los días y el horario en que deban permanecer abiertos sus registros, garantizando el derecho de los ciudadanos a la presentación de documentos previsto en el artículo 35.

7. Podrán hacerse efectivos además de por otros medios, mediante giro postal o telegráfico, o mediante transferencia dirigida a la oficina pública correspondiente, cualesquiera tributos que haya que satisfacer en el momento de la presentación de solicitudes y escritos a las Administraciones públicas.

8. Las Administraciones públicas deberán hacer pública y mantener actualizada una relación de las oficinas de registro propias o concertadas, sus sistemas de acceso y comunicación, así como los horarios de funcionamiento.

9. ...

✐ Ap. 9 derogado por disp. derog. única.1 de Ley núm. 11/2007, de 22 junio.
Modificado por art. 1.9 de Ley núm. 4/1999, de 13 enero.

⇒ Vid. art. 14 del RD 772/1999, de 7 de mayo y RD 209/2003, de 2 de febrero, por el que se regulan los registros y las notificaciones telemáticas así como la utilización de medios telemáticos para la sustiuión de la aportación de certificados por los ciudadanos.

⚖ *Jurisprudencia.*

– TSJ País Vasco (Sala de lo Contencioso-Administrativo, Sección 2ª) Sentencia núm. 200/2011, de 15 marzo 2011.
– TSJ País Vasco (Sala de lo Contencioso-Administrativo, Sección 1ª) Sentencia núm. 402/2010, de 7 junio 2010.
– TS (Sala de lo Contencioso-Administrativo, Sección 8ª) Sentencia de 20 marzo 2010.
– TEAC Resolución de 26 julio 2006.
– TSJ Murcia (Sala de lo Contencioso-Administrativo, Sección 1ª) Sentencia núm. 246/2006, de 24 marzo 2006.
– TSJ Madrid (Sala de lo Contencioso-Administrativo, Sección 5ª) Sentencia núm. 985/2005, de 19 septiembre 2005.
– TC (Sala Segunda) Sentencia núm. 26/2004, de 26 febrero 2004.
– TC (Sala Primera) Sentencia núm. 83/2003, de 5 mayo 2003.

🕮 *Bibliografía.*

– Los registros electrónicos de la Agencia Estatal de Administración Tributaria. Rafael Oliver Cuello.
– La utilización de las nuevas tecnologías en las relaciones entre las Administraciones Públicas y los ciudadanos (en particular, registros telemáticos y notificaciones telemáticas): hacia un cambio de modelo. Nayra Alamo González.
– La regulación sustantiva de los distintos instrumentos tecnológicos que pueden utilizarse en la actuación administrativa. Alberto Palomar Olmeda.

Artículo 39. Colaboración de los ciudadanos.

1. Los ciudadanos están obligados a facilitar a la Administración informes, inspecciones y otros actos de investigación sólo en los casos previstos por la ley.

2. Los interesados en un procedimiento que conozcan datos que permitan identificar a otros interesados que no hayan comparecido en él tienen el deber de proporcionárselos a la Administración actuante.

⇒ Arts. 34 y 85 de esta Ley.

Jurisprudencia.

– AN (Sala de lo Contencioso-Administrativo, Sección 3ª) Sentencia de 7 julio 2011.
– TSJ Madrid (Sala de lo Contencioso-Administrativo, Sección 9ª) Sentencia núm. 481/2010, de 22 abril 2010.
– TSJ Murcia (Sala de lo Contencioso-Administrativo, Sección 2ª) Sentencia núm. 185/2007, de 28 febrero 2007.

Artículo 39 bis. Principios de intervención de las Administraciones Públicas para el desarrollo de una actividad.

1. Las Administraciones Públicas que en el ejercicio de sus respectivas competencias establezcan medidas que limiten el ejercicio de derechos individuales o colectivos o exijan el cumplimiento de requisitos para el desarrollo de una actividad, deberán elegir la medida menos restrictiva, motivar su necesidad para la protección del interés público así como justificar su adecuación para lograr los fines que se persiguen, sin que en ningún caso se produzcan diferencias de trato discriminatorias.

2. Las Administraciones Públicas velarán por el cumplimiento de los requisitos aplicables según la legislación correspondiente, para lo cual podrán comprobar, verificar, investigar e inspeccionar los hechos, actos, elementos, actividades, estimaciones y demás circunstancias que se produzcan.

Añadido por art. 2.1 de Ley núm. 25/2009, de 22 diciembre.

⇒ Vid. Ley 17/2009, de 23 de noviembre, sobre el libre acceso a las actividades de servicios y su ejercicio y Directiva 2006/123/CE, del parlamento europeo y del consejo de 12 de diciembre de 2006 relativa a los servicios en el mercado interior.

Bibliografía.

– Directiva de Servicios y Administración electrónica: dos nuevos retos para las Administraciones Públicas y un cambio profundo en su régimen de actuación. Alberto Palomar Olmeda.

Artículo 40. Comparecencia de los ciudadanos.

1. La comparecencia de los ciudadanos ante las oficinas públicas sólo será obligatoria cuando así esté previsto en una norma con rango de ley.

2. En los casos en que proceda la comparecencia, la correspondiente citación hará constar expresamente el lugar, fecha, hora y objeto de la comparecencia, así como los efectos de no atenderla.

3. Las Administraciones Públicas, a solicitud del interesado, le entregarán certificación haciendo constar la comparecencia.

Artículo 41. Responsabilidad de la tramitación.

1. Los titulares de las unidades administrativas y el personal al servicio de las Administraciones Públicas que tuviesen a su cargo la resolución o el despacho de los asuntos, serán responsables directos de su tramitación y adoptarán las medidas oportunas para remover los obstáculos que impidan, dificulten o retrasen el ejercicio pleno de los derechos de los interesados o el respeto a sus intereses legítimos, disponiendo lo necesario para evitar y eliminar toda anormalidad en la tramitación de procedimientos.

2. Los interesados podrán solicitar la exigencia de esa responsabilidad a la Administración Pública que corresponda.

Jurisprudencia.

– TS (Sala de lo Contencioso-Administrativo, Sección 1ª) Auto de 15 marzo 2012.
– AP Barcelona (Sección 14ª) Sentencia de 23 mayo 2006.
– JCA Murcia, núm. 1 Sentencia núm. 69/1999, de 17 febrero.
– TS (Sala de lo Contencioso-Administrativo, Sección Pleno) Sentencia de 4 abril 1997.

Artículo 42. Obligación de resolver.

1. La Administración está obligada a dictar resolución expresa en todos los procedimientos y a notificarla cualquiera que sea su forma de iniciación.

⇒ Art. 21 CE y arts. 71, 88, 89.4, 90, 91 92 y 106 de esta Ley.

En los casos de prescripción, renuncia del derecho, caducidad del procedimiento o desistimiento de la solicitud, así como la desaparición sobrevenida del objeto del procedimiento, la resolución

consistirá en la declaración de la circunstancia que concurra en cada caso, con indicación de los hechos producidos y las normas aplicables.

Se exceptúan de la obligación, a que se refiere el párrafo primero, los supuestos de terminación del procedimiento por pacto o convenio, así como los procedimientos relativos al ejercicio de derechos sometidos únicamente al deber de comunicación previa a la Administración.

2. El plazo máximo en el que debe notificarse la resolución expresa será el fijado por la norma reguladora del correspondiente procedimiento. Este plazo no podrá exceder de seis meses salvo que una norma con rango de Ley establezca uno mayor o así venga previsto en la normativa comunitaria europea.

3. Cuando las normas reguladoras de los procedimientos no fijen el plazo máximo, éste será de tres meses. Este plazo y los previstos en el apartado anterior se contarán:

a) En los procedimientos iniciados de oficio, desde la fecha del acuerdo de iniciación.

b) En los iniciados a solicitud del interesado, desde la fecha en que la solicitud haya tenido entrada en el registro del órgano competente para su tramitación.

4. Las Administraciones públicas deben publicar y mantener actualizadas, a efectos informativos, las relaciones de procedimientos, con indicación de los plazos máximos de duración de los mismos, así como de los efectos que produzca el silencio administrativo.

En todo caso, las Administraciones públicas informarán a los interesados del plazo máximo normativamente establecido para la resolución y notificación de los procedimientos, así como de los efectos que pueda producir el silencio administrativo, incluyendo dicha mención en la notificación o publicación del acuerdo de iniciación de oficio, o en comunicación que se les dirigirá al efecto dentro de los diez días siguientes a la recepción de la solicitud en el registro del órgano competente para su tramitación. En este último caso, la comunicación indicará además la fecha en que la solicitud ha sido recibida por el órgano competente.

5. El transcurso del plazo máximo legal para resolver un procedimiento y notificar la resolución se podrá suspender en los siguientes casos:

a) Cuando deba requerirse a cualquier interesado para la subsanación de deficiencias y la aportación de documentos y otros elementos de juicio necesarios, por el tiempo que medie entre la notificación del requerimiento y su efectivo cumplimiento por el destinatario, o, en su defecto, el transcurso del plazo concedido, todo ello sin perjuicio de lo previsto en el artículo 71 de la presente Ley.

b) Cuando deba obtenerse un pronunciamiento previo y preceptivo de un órgano de las Comunidades Europeas, por el tiempo que medie entre la petición, que habrá de comunicarse a los interesados, y la notificación del pronunciamiento a la Administración instructora, que también deberá serles comunicada.

c) Cuando deban solicitarse informes que sean preceptivos y determinantes del contenido de la resolución a órgano de la misma o distinta Administración, por el tiempo que medie entre la petición, que deberá comunicarse a los interesados, y la recepción del informe, que igualmente deberá ser comunicada a los mismos. Este plazo de suspensión no podrá exceder en ningún caso de tres meses.

d) Cuando deban realizarse pruebas técnicas o análisis contradictorios o dirimentes propuestos por los interesados, durante el tiempo necesario para la incorporación de los resultados al expediente.

e) Cuando se inicien negociaciones con vistas a la conclusión de un pacto o convenio en los términos previstos en el artículo 88 de esta Ley, desde la declaración formal al respecto y hasta la conclusión sin efecto, en su caso, de las referidas negociaciones que se constatará mediante declaración formulada por la Administración o los interesados.

6. Cuando el número de las solicitudes formuladas o las personas afectadas pudieran suponer un incumplimiento del plazo máximo de resolución, el órgano competente para resolver, a propuesta razonada del órgano instructor, o el superior jerárquico del órgano competente para resolver, a propuesta de éste, podrán habilitar los medios personales y materiales para cumplir con el despacho adecuado y en plazo.

Excepcionalmente, podrá acordarse la ampliación del plazo máximo de resolución y notificación mediante motivación clara de las circunstancias concurrentes y sólo una vez agotados todos los medios a disposición posibles.

De acordarse, finalmente, la ampliación del plazo máximo, éste no podrá ser superior al establecido para la tramitación del procedimiento.

⇒ Art. 49 de esta Ley.

Contra el acuerdo que resuelva sobre la ampliación de plazos, que deberá ser notificado a los interesados, no cabrá recurso alguno.

7. El personal al servicio de las Administraciones públicas que tenga a su cargo el despacho de los asuntos, así como los titulares de los órganos administrativos competentes para instruir y resolver son directamente responsables, en el ámbito de sus competencias del cumplimiento de la obligación legal de dictar resolución expresa en plazo.

El incumplimiento de dicha obligación dará lugar a la exigencia de responsabilidad disciplinaria, sin perjuicio a la que hubiere lugar de acuerdo con la normativa vigente.

Modificado por art. 1.10 de Ley núm. 4/1999, de 13 enero.

Jurisprudencia.

– TS (Sala de lo Contencioso-Administrativo, Sección 5ª) Sentencia de 16 marzo 2012.
– TSJ Madrid (Sala de lo Contencioso-Administrativo, Sección 6ª) Sentencia núm. 256/2012, de 7 marzo 2012.
– AN (Sala de lo Contencioso-Administrativo, Sección 1ª) Sentencia de 9 febrero 2012.
– TSJ Cataluña (Sala de lo Contencioso-Administrativo, Sección 2ª) Sentencia núm. 843/2011, de 28 noviembre 2011.
– TS (Sala de lo Contencioso-Administrativo, Sección 7ª) Sentencia de 21 febrero 2011.
– AN (Sala de lo Contencioso-Administrativo, Sección 1ª) Sentencia de 22 septiembre 2011.
– AN (Sala de lo Contencioso-Administrativo, Sección 1ª) Sentencia de 8 julio 2011.

Bibliografía.

– La Petición de Informes y la Suspensión del plazo para resolver el Procedimiento Administrativo. César Cierco Seira.
– El silencio administrativo y la caducidad en los procedimientos administrativos en materia de contratos públicos: en especial, la resolución por incumplimiento del contratista. Javier Torre de Silva y López de Letona.
– Comentario al art. 42 de la Ley 30/1992, del Régimen Jurídico de las Administraciones Públicas y Procedimiento Administrativo. Jesús González Pérez. Francisco González Navarro.

Artículo 43. Silencio administrativo en procedimientos iniciados a solicitud del interesado.

1. En los procedimientos iniciados a solicitud del interesado, sin perjuicio de la resolución que la Administración debe dictar en la forma prevista en el apartado 3 de este artículo, el vencimiento del plazo máximo sin haberse notificado resolución expresa legitima al interesado o interesados que hubieran deducido la solicitud para entenderla estimada por silencio administrativo, excepto en los supuestos en los que una norma con rango de ley por razones imperiosas de interés general o una norma de Derecho comunitario establezcan lo contrario.

⇒ Art. 58.4 de esta Ley y art. 36 LJCA.

Asimismo, el silencio tendrá efecto desestimatorio en los procedimientos relativos al ejercicio del derecho de petición, a que se refiere el artículo 29 de la Constitución, aquellos cuya estimación tuviera como consecuencia que se transfirieran al solicitante o a terceros facultades relativas al dominio público o al servicio público, así como los procedimientos de impugnación de actos y disposiciones. No obstante, cuando el recurso de alzada se haya interpuesto contra la desestimación por silencio administrativo de una solicitud por el transcurso del plazo, se entenderá estimado el mismo si, llegado el plazo de resolución, el órgano administrativo competente no dictase resolución expresa sobre el mismo.

2. La estimación por silencio administrativo tiene a todos los efectos la consideración de acto administrativo finalizador del procedimiento. La desestimación por silencio administrativo tiene los solos efectos de permitir a los interesados la interposición del recurso administrativo o contencioso-administrativo que resulte procedente.

3. La obligación de dictar resolución expresa a que se refiere el apartado primero del artículo 42 se sujetará al siguiente régimen:

a) En los casos de estimación por silencio administrativo, la resolución expresa posterior a la producción del acto sólo podrá dictarse de ser confirmatoria del mismo.

b) En los casos de desestimación por silencio administrativo, la resolución expresa posterior al vencimiento del plazo se adoptará por la Administración sin vinculación alguna al sentido del silencio.

4. Los actos administrativos producidos por silencio administrativo se podrán hacer valer tanto ante la Administración como ante cualquier persona física o jurídica, pública o privada. Los mismos producen efectos desde el vencimiento del plazo máximo en el que debe dictarse y notificarse la resolución expresa sin que la misma se haya producido, y su existencia puede ser acreditada por cualquier medio de prueba admitido en Derecho, incluido el certificado acreditativo del silencio

producido que pudiera solicitarse del órgano competente para resolver. Solicitado el certificado, éste deberá emitirse en el plazo máximo de quince días.

Modificado por art. 2.2 de Ley núm. 25/2009, de 22 diciembre.

Jurisprudencia.

– TS (Sala de lo Contencioso-Administrativo, Sección 7ª) Sentencia de 22 marzo 2012.
– TS (Sala de lo Contencioso-Administrativo, Sección 5ª) Sentencia de 8 marzo 2012.
– AN (Sala de lo Contencioso-Administrativo, Sección 1ª) Sentencia de 9 febrero 2012.
– TS (Sala de lo Contencioso-Administrativo, Sección 5ª) Sentencia de 23 diciembre 2011.
– TS (Sala de lo Contencioso-Administrativo, Sección 5ª) Sentencia de 7 diciembre 2011.
– TSJ Cataluña (Sala de lo Contencioso-Administrativo, Sección 2ª) Sentencia núm. 843/2011, de 28 noviembre 2011.

Bibliografía.

– Las recientes reformas legales del silencio administrativo. José Antonio Razquin Lizarraga.
– Modificaciones introducidas por la Ley 25/2009 en materia de Prevención de Riesgos Laborales. Juan Carlos Rojas Martín.
– Directiva de Servicios y Administración electrónica: dos nuevos retos para las Administraciones Públicas y un cambio profundo en su régimen de actuación. Alberto Palomar Olmeda.
– De la intervención administrativa previa al control a posteriori: la reforma del procedimiento administrativo común a consecuencia de la directiva de servicios. José Antonio Razquin Lizarraga.
– Silencio administrativo y urbanismo: imposibilidad de adquirir licencias urbanísticas por silencio positivo contra legem. José Antonio Razquin Lizarraga.
– La revisión de oficio de las licencias urbanísticas en el marco del Texto Refundido de la Ley del Suelo. Juan Ramón FErnández Torres.
– La aplicación supletoria de la Ley 30/1992 a la contratación administrativa en la jurisprudencia del Tribunal Supremo: Silencio administrativo y caducidad en los procedimientos contractuales. José Antonio Razquin Lizarraga.
– El juego del silencio administrativo en la concesión de licencias urbanísticas y en la legislación de montes: problemática a la hora de la inscripción en el Registro de la Propiedad. Susana Vaquero Ramiro.
– Comentario al art. 43 de la Ley 30/1992, del Régimen Jurídico de las Administraciones Públicas y Procedimiento Administrativo: el silencio administrativo. Manuel Rivero González.

Artículo 44. Falta de resolución expresa en procedimientos iniciados de oficio.

En los procedimientos iniciados de oficio, el vencimiento del plazo máximo establecido sin que se haya dictado y notificado resolución expresa no exime a la Administración del cumplimiento de la obligación legal de resolver, produciendo los siguientes efectos:

1. En el caso de procedimientos de los que pudiera derivarse el reconocimiento o, en su caso, la constitución de derechos u otras situaciones jurídicas individualizadas, los interesados que hubieren comparecido podrán entender desestimadas sus pretensiones por silencio administrativo.

2. En los procedimientos en que la Administración ejercite potestades sancionadoras o, en general, de intervención, susceptibles de producir efectos desfavorables o de gravamen, se producirá la caducidad. En estos casos, la resolución que declare la caducidad ordenará el archivo de las actuaciones, con los efectos previstos en el artículo 92.

En los supuestos en los que el procedimiento se hubiera paralizado por causa imputable al interesado, se interrumpirá el cómputo del plazo para resolver y notificar la resolución.

Modificado por art. 1.12 de Ley núm. 4/1999, de 13 enero.

⇒ Arts. 25.2 e), 57.1, 58.4 y 92 de esta Ley.

Jurisprudencia.

– TS (Sala de lo Contencioso-Administrativo, Sección 5ª) Sentencia de 19 abril 2012.
– TSJ Galicia (Sala de lo Social, Sección 1ª) Sentencia núm. 1795/2012, de 23 marzo 2012.
– TS (Sala de lo Contencioso-Administrativo, Sección 7ª) Sentencia de 22 marzo 2012.
– TS (Sala de lo Contencioso-Administrativo, Sección 5ª) Sentencia de 8 marzo 2012.
– AN (Sala de lo Contencioso-Administrativo, Sección 1ª) Sentencia de 9 febrero 2012.
– TS (Sala de lo Contencioso-Administrativo, Sección 5ª) Sentencia de 31 enero 2012.
– TS (Sala de lo Contencioso-Administrativo, Sección 7ª) Sentencia de 23 diciembre 2011.
– AN (Sala de lo Contencioso-Administrativo, Sección 8ª) Sentencia de 25 noviembre 2011.

Artículo 45. Incorporación de medios técnicos.

⇒ Ley 11/2007, de 22 de junio, de acceso electrónico de los ciudadanos a los Servicios Públicos; LOPD (parágrafo 27.2); Ley 59/2003, sobre firma electrónica; RD 209/2003, de 21 de febrero, por el que se regulan los registros, y las notificaciones telemáticas así como la utilización de medios telemáticos para la sustitución de la aportación de certificados por los ciudadanos.

1. Las Administraciones Públicas impulsarán el empleo y aplicación de las técnicas y medios electrónicos, informáticos y telemáticos, para el desarrollo de su actividad y el ejercicio de sus competencias, con las limitaciones que a la utilización de estos medios establecen la Constitución y las Leyes.

2. ...

Ap. 2 derogado por disp. derog. única.1 de Ley núm. 11/2007, de 22 junio.

3. ...

Ap. 3 derogado por disp. derog. única.1 de Ley núm. 11/2007, de 22 junio.

4. ...

Ap. 4 derogado por disp. derog. única.1 de Ley núm. 11/2007, de 22 junio.

5. Los documentos emitidos, cualquiera que sea su soporte, por medios electrónicos, informáticos o telemáticos por las Administraciones Públicas, o los que éstas emitan como copias de originales almacenados por estos mismos medios, gozarán de la validez y eficacia de documento original siempre que quede garantizada su autenticidad, integridad y conservación y, en su caso, la recepción por el interesado, así como el cumplimiento de las garantías y requisitos exigidos por ésta u otras leyes.

Jurisprudencia.

– AN (Sala de lo Contencioso-Administrativo, Sección 1ª) Sentencia de 12 mayo 2011.

Bibliografía.

– Sistematización de la actuación administrativa de cara a la implementación de tecnología Alberto PALOMAR OLMEDA.

– La regulación sustantiva de los distintos instrumentos tecnológicos que pueden utilizarse en la actuación administrativa. Alberto PALOMAR OLMEDA.

– La utilización de las nuevas tecnologías en las relaciones entre las Administraciones Públicas y los ciudadanos (en particular, registros telemáticos y notificaciones telemáticas): hacia un cambio de modelo. Nayra ALAMO GONZÁLEZ.

– Un paso más en la aplicación de la tecnología en el procedimiento administrativo: hacia un procedimiento administrativo común de base tecnológica. Alberto PALOMAR OLMEDA.

Artículo 46. Validez y eficacia de documentos y copias.

1. Cada Administración Pública determinará reglamentariamente los órganos que tengan atribuidas las competencias de expedición de copias auténticas de documentos públicos o privados.

2. Las copias de cualesquiera documentos públicos gozarán de la misma validez y eficacia que éstos siempre que exista constancia de que sean auténticas.

3. Las copias de documentos privados tendrán validez y eficacia, exclusivamente en el ámbito de la actividad de las Administraciones Públicas, siempre que su autenticidad haya sido comprobada.

⇒ Arts. 35 c) y f) y 70.3 de esta ley; arts. 1225 a 1230 CC.

4. Tienen la consideración de documento público administrativo los documentos válidamente emitidos por los órganos de las Administraciones Públicas.

⇒ Arts. 29, 30, 32 de la Ley 11/2007, de 22 de junio, de acceso electrónico de los ciudadanos a los Servicios Públicos.

CAPÍTULO II

Términos y plazos

Artículo 47. Obligatoriedad de términos y plazos.

Los términos y plazos establecidos en ésta u otras leyes obligan a las autoridades y personal al servicio de las Administraciones Públicas competentes para la tramitación de los asuntos, así como a los interesados en los mismos.

⇒ Arts. 41, 63.3, 76 y 79 de esta Ley; art. 4.1 RD 772/1999, de 7 de mayo, que regula la presentación de solicitudes, escritos y comunicaciones ante la Administración General del Estado, la expedición de copias de documentos y devolución de originales y el régimen de las oficinas de registro.

Artículo 48. Cómputo.

1. Siempre que por Ley o normativa comunitaria europea no se exprese otra cosa, cuando los plazos se señalen por días, se entiende que éstos son hábiles, excluyéndose del cómputo los domingos y los declarados festivos.

Cuando los plazos se señalen por días naturales, se hará constar esta circunstancia en las correspondientes notificaciones.

⇒ Art. 58 de esta Ley.

2. Si el plazo se fija en meses o años, éstos se computarán a partir del día siguiente a aquel en que tenga lugar la notificación o publicación del acto de que se trate, o desde el siguiente a aquel en que se produzca la estimación o desestimación por silencio administrativo. Si en el mes de

vencimiento no hubiera día equivalente a aquel en que comienza el cómputo, se entenderá que el plazo expira el último día del mes.

3. Cuando el último día del plazo sea inhábil, se entenderá prorrogado al primer día hábil siguiente.

4. Los plazos expresados en días se contarán a partir del día siguiente a aquel en que tenga lugar la notificación o publicación del acto de que se trate, o desde el siguiente a aquel en que se produzca la estimación o la desestimación por silencio administrativo.

5. Cuando un día fuese hábil en el municipio o Comunidad Autónoma en que residiese el interesado, e inhábil en la sede del órgano administrativo, o a la inversa, se considerará inhábil en todo caso.

6. La declaración de un día como hábil o inhábil a efectos de cómputo de plazos no determina por sí sola el funcionamiento de los centros de trabajo de las Administraciones públicas, la organización del tiempo de trabajo ni el acceso de los ciudadanos a los registros.

7. La Administración General del Estado y las Administraciones de las Comunidades Autónomas, con sujeción al calendario laboral oficial, fijarán, en su respectivo ámbito, el calendario de días inhábiles a efectos de cómputos de plazos. El calendario aprobado por las Comunidades Autónomas comprenderá los días inhábiles de las Entidades que integran la Administración Local correspondiente a su ámbito territorial, a las que será de aplicación.

Dicho calendario deberá publicarse antes del comienzo de cada año en el diario oficial que corresponda y en otros medios de difusión que garanticen su conocimiento por los ciudadanos.

Modificado por art. 1.13 de Ley núm. 4/1999, de 13 enero.

Jurisprudencia.

– AN (Sala de lo Contencioso-Administrativo, Sección 6ª) Sentencia de 2 diciembre 2011.
– TS (Sala de lo Contencioso-Administrativo, Sección 4ª) Sentencia de 29 septiembre 2009.
– TS (Sala de lo Contencioso-Administrativo, Sección 4ª) Sentencia de 18 abril 2005.
– TSJ Madrid (Sala de lo Social, Sección 6ª) Sentencia núm. 41/2005, de 24 enero 2005.

Artículo 49. Ampliación.

1. La Administración, salvo precepto en contrario, podrá conceder de oficio o a petición de los interesados, una ampliación de los plazos establecidos, que no exceda de la mitad de los mismos, si las circunstancias lo aconsejan y con ello no se perjudican derechos de tercero. El acuerdo de ampliación deberá ser notificado a los interesados.

2. La ampliación de los plazos por el tiempo máximo permitido se aplicará en todo caso a los procedimientos tramitados por las misiones diplomáticas y oficinas consulares, así como a aquellos que, tramitándose en el interior, exijan cumplimentar algún trámite en el extranjero o en los que intervengan interesados residentes fuera de España.

3. Tanto la petición de los interesados como la decisión sobre la ampliación deberán producirse, en todo caso, antes del vencimiento del plazo de que se trate. En ningún caso podrá ser objeto de ampliación un plazo ya vencido. Los acuerdos sobre ampliación de plazos o sobre su denegación no serán susceptibles de recursos.

Modificado por art. 1.14 de Ley núm. 4/1999, de 13 enero.

Artículo 50. Tramitación de urgencia.

1. Cuando razones de interés público lo aconsejen se podrá acordar, de oficio o a petición del interesado, la aplicación al procedimiento de la tramitación de urgencia, por la cual se reducirán a la mitad los plazos establecidos para el procedimiento ordinario, salvo los relativos a la presentación de solicitudes y recursos.

2. No cabrá recurso alguno contra el acuerdo que declare la aplicación de la tramitación de urgencia al procedimiento.

TÍTULO V

DE LAS DISPOSICIONES Y LOS ACTOS ADMINISTRATIVOS

CAPÍTULO I

Disposiciones administrativas

Artículo 51. Jerarquía y competencia.

1. Las disposiciones administrativas no podrán vulnerar la Constitución o las leyes ni regular aquellas materias que la Constitución o los Estatutos de Autonomía reconocen de la competencia de las Cortes Generales o de las Asambleas Legislativas de las Comunidades Autónomas.

2. Ninguna disposición administrativa podrá vulnerar los preceptos de otra de rango superior.

3. Las disposiciones administrativas se ajustarán al orden de jerarquía que establezcan las leyes.

⇒ Arts. 9.3, 97, 103 y 106 CE; art. 23 Ley del Gobierno; arts. 62.2 y 107.3 de esta Ley; arts. 6 y 8 LOPJ.

Jurisprudencia.

– TSJ Galicia (Sala de lo Contencioso-Administrativo, Sección 1ª) Sentencia núm. 139/2003, de 5 febrero 2003.
– TSJ Extremadura (Sala de lo Contencioso-Administrativo) Sentencia núm. 613/1998, de 9 julio 1998.
– TS (Sala de lo Contencioso-Administrativo, Sección 7ª) Sentencia de 13 febrero 1997.

Artículo 52. Publicidad e inderogabilidad singular.

1. Para que produzcan efectos jurídicos las disposiciones administrativas habrán de publicarse en el Diario Oficial que corresponda.

⇒ Art. 9.3 CE; disp derog. LOFAGE; art. 24.4 Ley del Gobierno.

2. Las resoluciones administrativas de carácter particular no podrán vulnerar lo establecido en una disposición de carácter general, aunque aquéllas tengan igual o superior rango a éstas.

⇒ Art. 23.4 Ley del Gobierno.

Jurisprudencia.

– TS (Sala de lo Contencioso-Administrativo, Sección 4ª) Sentencia de 22 febrero 2011.
– TSJ C. Valenciana (Sala de lo Social) Sentencia núm. 1420/2000, de 7 marzo 2000.
– TSJ C. Valenciana (Sala de lo Social) Sentencia núm. 3908/1998, de 9 diciembre 1998.
– TS (Sala de lo Contencioso-Administrativo, Sección 7ª) Sentencia de 9 enero 1998.

CAPÍTULO II

Requisitos de los actos administrativos

Artículo 53. Producción y contenido.

1. Los actos administrativos que dicten las Administraciones Públicas, bien de oficio o a instancia del interesado, se producirán por el órgano competente ajustándose al procedimiento establecido.

⇒ Arts. 12 y 62.1 b) y e) de esta Ley.

2. El contenido de los actos se ajustará a lo dispuesto por el ordenamiento jurídico y será determinado y adecuado a los fines de aquéllos.

⇒ Art. 103 CE; arts. 62 y 63.1 de esta Ley; art. 70.2 LJCA.

Artículo 54. Motivación.

1. Serán motivados, con sucinta referencia de hechos y fundamentos de derecho:

a) Los actos que limiten derechos subjetivos o intereses legítimos.

b) Los que resuelvan procedimientos de revisión de oficio de disposiciones o actos administrativos, recursos administrativos, reclamaciones previas a la vía judicial y procedimientos de arbitraje.

⇒ Arts. 63.2, 102. 103, 105, 107, 124 y 125.

c) Los que se separen del criterio seguido en actuaciones precedentes o del dictamen de órganos consultivos.

d) Los acuerdos de suspensión de actos, cualquiera que sea el motivo de ésta, así como la adopción de medidas provisionales previstas en los artículos 72 y 136 de esta Ley.

e) Los acuerdos de aplicación de la tramitación de urgencia o de ampliación de plazos.

f) Los que se dicten en el ejercicio de potestades discrecionales, así como los que deban serlo en virtud de disposición legal o reglamentaria expresa.

⇒ Arts. 74.2, 80.3, 86.3, 87.2 y 89.5 de esta Ley; art. 71.2 LJCA.

2. La motivación de los actos que pongan fin a los procedimientos selectivos y de concurrencia competitiva se realizará de conformidad con lo que dispongan las normas que regulen sus convocatorias, debiendo, en todo caso, quedar acreditados en el procedimiento los fundamentos de la resolución que se adopte.

Modificado por art. 1.15 de Ley núm. 4/1999, de 13 enero.

Jurisprudencia.

– TS (Sala de lo Contencioso-Administrativo, Sección 3ª) Sentencia de 31 mayo 2012.
– TS (Sala de lo Contencioso-Administrativo, Sección 7ª) Sentencia de 10 abril 2012.
– AN (Sala de lo Contencioso-Administrativo, Sección 3ª) Sentencia de 30 marzo 2012.
– TS (Sala de lo Contencioso-Administrativo, Sección 7ª) Sentencia de 8 marzo 2012.

Artículo 55. Forma.

1. Los actos administrativos se producirán por escrito a menos que su naturaleza exija o permita otra forma más adecuada de expresión y constancia.

2. En los casos en que los órganos administrativos ejerzan su competencia de forma verbal, la constancia escrita del acto, cuando sea necesaria, se efectuará y firmará por el titular del órgano inferior o funcionario que la reciba oralmente, expresando en la comunicación del mismo la autoridad de la que procede. Si se tratara de resoluciones, el titular de la competencia deberá autorizar una relación de las que haya dictado de forma verbal, con expresión de su contenido.

3. Cuando deba dictarse una serie de actos administrativos de la misma naturaleza, tales como nombramientos, concesiones o licencias, podrán refundirse en un único acto, acordado por el órgano competente, que especificará las personas u otras circunstancias que individualicen los efectos del acto para cada interesado.

CAPÍTULO III

Eficacia de los actos

Artículo 56. Ejecutividad.

Los actos de las Administraciones Públicas sujetos al Derecho administrativo serán ejecutivos con arreglo a lo dispuesto en esta Ley.

Artículo 57. Efectos.

1. Los actos de las Administraciones Públicas sujetos al Derecho Administrativo se presumirán válidos y producirán efectos desde la fecha en que se dicten, salvo que en ellos se disponga otra cosa.

2. La eficacia quedará demorada cuando así lo exija el contenido del acto o esté supeditada a su notificación, publicación o aprobación superior.

3. Excepcionalmente, podrá otorgarse eficacia retroactiva a los actos cuando se dicten en sustitución de actos anulados, y, asimismo, cuando produzcan efectos favorables al interesado, siempre que los supuestos de hecho necesarios existieran ya en la fecha a que se retrotraiga la eficacia del acto y ésta no lesione derechos o intereses legítimos de otras personas.

Jurisprudencia.

– TS (Sala de lo Contencioso-Administrativo, Sección 6ª) Sentencia de 8 septiembre 2011.
– TSJ Aragón (Sala de lo Contencioso-Administrativo, Sección 2ª) Sentencia núm. 91/2011, de 23 febrero 2011.
– TC (Sala Pleno) Sentencia núm. 259/2007, de 19 diciembre 2007.

Bibliografía.

– Los actos administrativos retroactivos por naturaleza. Beatriz Belando Garín.

Artículo 58. Notificación.

1. Se notificarán a los interesados las resoluciones y actos administrativos que afecten a sus derechos e intereses, en los términos previstos en el artículo siguiente.

⇒ Arts. 31, 33 y 34 de esta Ley.

2. Toda notificación deberá ser cursada dentro del plazo de diez días a partir de la fecha en que el acto haya sido dictado, y deberá contener el texto íntegro de la resolución, con indicación de si es o no definitivo en la vía administrativa, la expresión de los recursos que procedan, órgano ante el que hubieran de presentarse y plazo para interponerlos, sin perjuicio de que los interesados puedan ejercitar, en su caso, cualquier otro que estimen procedente.

⇒ Arts. 63.2, 89.3, 107 y 109 de esta Ley; RD 208/1996, de 9 de febrero; art. 46.1 LJCA.

3. Las notificaciones que conteniendo el texto íntegro del acto omitiesen alguno de los demás requisitos previstos en el apartado anterior surtirán efecto a partir de la fecha en que el interesado realice actuaciones que supongan el conocimiento del contenido y alcance de la resolución o acto objeto de la notificación o resolución, o interponga cualquier recurso que proceda.

⇒ Art. 46 LJCA.

4. Sin perjuicio de lo establecido en el apartado anterior, y a los solos efectos de entender cumplida la obligación de notificar dentro del plazo máximo de duración de los procedimientos, será suficiente la notificación que contenga cuando menos el texto íntegro de la resolución, así como el intento de notificación debidamente acreditado.

Modificado por art. 1.16 de Ley núm. 4/1999, de 13 enero.

Jurisprudencia.

– TS (Sala de lo Contencioso-Administrativo, Sección 2ª) Sentencia de 23 abril 2012.

– TS (Sala de lo Contencioso-Administrativo, Sección 5ª) Sentencia de 20 abril 2012.
– TSJ Cataluña (Sala de lo Contencioso-Administrativo, Sección 3ª) Sentencia núm. 511/2011, de 17 junio 2011.
– TS (Sala de lo Contencioso-Administrativo, Sección 5ª) Sentencia de 9 junio 2011.

Bibliografía.

– La utilización de las nuevas tecnologías en las relaciones entre las Administraciones Públicas y los ciudadanos (en particular, registros telemáticos y notificaciones telemáticas): hacia un cambio de modelo. Nayra ALAMO GONZÁLEZ.

Artículo 59. Práctica de la notificación.

1. Las notificaciones se practicarán por cualquier medio que permita tener constancia de la recepción por el interesado o su representante, así como de la fecha, la identidad y el contenido del acto notificado.

La acreditación de la notificación efectuada se incorporará al expediente.

2. En los procedimientos iniciados a solicitud del interesado, la notificación se practicará en el lugar que éste haya señalado a tal efecto en la solicitud. Cuando ello no fuera posible, en cualquier lugar adecuado a tal fin, y por cualquier medio conforme a lo dispuesto en el apartado 1 de este artículo.

Cuando la notificación se practique en el domicilio del interesado, de no hallarse presente éste en el momento de entregarse la notificación podrá hacerse cargo de la misma cualquier persona que se encuentre en el domicilio y haga constar su identidad. Si nadie pudiera hacerse cargo de la notificación, se hará constar esta circunstancia en el expediente, junto con el día y la hora en que se intentó la notificación, intento que se repetirá por una sola vez y en una hora distinta dentro de los tres días siguientes.

3. ...

Ap. 3 derogado por disp. derog. única.1 de Ley núm. 11/2007, de 22 junio.

4. Cuando el interesado o su representante rechace la notificación de una actuación administrativa, se hará constar en el expediente, especificándose las circunstancias del intento de notificación y se tendrá por efectuado el trámite siguiéndose el procedimiento.

Ap. 4 renumerado por art. 68.2 de Ley núm. 24/2001, de 27 diciembre. Su anterior numeración era Ap. 3.

5. Cuando los interesados en un procedimiento sean desconocidos, se ignore el lugar de la notificación o el medio a que se refiere el punto 1 de este artículo, o bien, intentada la notificación, no se hubiese podido practicar, la notificación se hará por medio de anuncios en el tablón de edictos del Ayuntamiento en su último domicilio, en el «Boletín Oficial del Estado», de la Comunidad Autónoma o de la Provincia, según cuál sea la Administración de la que proceda el acto a notificar, y el ámbito territorial del órgano que lo dictó.

En el caso de que el último domicilio conocido radicara en un país extranjero, la notificación se efectuará mediante su publicación en el tablón de anuncios del Consulado o Sección Consular de la Embajada correspondiente.

Las Administraciones públicas podrán establecer otras formas de notificación complementarias a través de los restantes medios de difusión, que no excluirán la obligación de notificar conforme a los dos párrafos anteriores.

Ap. 5 renumerado por art. 68.2 de Ley núm. 24/2001, de 27 diciembre. Su anterior numeración era Ap. 4.

6. La publicación, en los términos del artículo siguiente, sustituirá a la notificación surtiendo sus mismos efectos en los siguientes casos:

a) Cuando el acto tenga por destinatario a una pluralidad indeterminada de personas o cuando la Administración estime que la notificación efectuada a un solo interesado es insuficiente para garantizar la notificación a todos, siendo, en este último caso, adicional a la notificación efectuada.

b) Cuando se trata de actos integrantes de un procedimiento selectivo o de concurrencia competitiva de cualquier tipo. En este caso, la convocatoria del procedimiento deberá indicar el tablón de anuncios o medios de comunicación donde se efectuarán las sucesivas publicaciones, careciendo de validez las que se lleven a cabo en lugares distintos.

Ap. 6 renumerado por art. 68.2 de Ley núm. 24/2001, de 27 diciembre. Su anterior numeración era Ap. 5. Modificado por art. 1.17 de Ley núm. 4/1999, de 13 enero.

Jurisprudencia.

– TS (Sala de lo Contencioso-Administrativo, Sección 5ª) Sentencia de 20 abril 2012.
– TS (Sala de lo Contencioso-Administrativo, Sección 5ª) Sentencia de 31 enero 2012.
– TS (Sala de lo Contencioso-Administrativo, Sección 2ª) Sentencia de 19 enero 2012.

Artículo 60. Publicación.

1. Los actos administrativos serán objeto de publicación cuando así lo establezcan las normas reguladoras de cada procedimiento o cuando lo aconsejen razones de interés público apreciadas por el órgano competente.

2. La publicación de un acto deberá contener los mismos elementos que el punto 2 del artículo 58 exige respecto de las notificaciones. Será también aplicable a la publicación lo establecido en el punto 3 del mismo artículo.

En los supuestos de publicaciones de actos que contengan elementos comunes, podrán publicarse de forma conjunta los aspectos coincidentes, especificándose solamente los aspectos individuales de cada acto.

Artículo 61. Indicación de notificaciones y publicaciones.

Si el órgano competente apreciase que la notificación por medio de anuncios o la publicación de un acto lesiona derechos o intereses legítimos, se limitará a publicar en el Diario Oficial que corresponda una somera indicación del contenido del acto y del lugar donde los interesados podrán comparecer, en el plazo que se establezca, para conocimiento del contenido íntegro del mencionado acto y constancia de tal conocimiento.

CAPÍTULO IV

Nulidad y anulabilidad

Artículo 62. Nulidad de pleno derecho.

1. Los actos de las Administraciones públicas son nulos de pleno derecho en los casos siguientes:

a) Los que lesionen los derechos y libertades susceptibles de amparo constitucional.

⇒ Arts. 14 a 30 y 53.1 CE.

b) Los dictados por órgano manifiestamente incompetente por razón de la materia o del territorio.

⇒ Arts. 53.1 y 67.3 de esta Ley.

c) Los que tengan un contenido imposible.

d) Los que sean constitutivos de infracción penal o se dicten como consecuencia de ésta.

e) Los dictados prescindiendo total y absolutamente del procedimiento legalmente establecido o de las normas que contienen las reglas esenciales para la formación de la voluntad de los órganos colegiados.

⇒ Arts. 26 y 53.1 de esta Ley.

f) Los actos expresos o presuntos contrarios al ordenamiento jurídico por los que se adquieren facultades o derechos cuando se carezca de los requisitos esenciales para su adquisición.

g) Cualquier otro que se establezca expresamente en una disposición de rango legal.

2. También serán nulas de pleno derecho las disposiciones administrativas que vulneren la Constitución, las leyes u otras disposiciones administrativas de rango superior, las que regulen materias reservadas a la Ley, y las que establezcan la retroactividad de disposiciones sancionadoras no favorables o restrictivas de derechos individuales.

Modificado por art. 1.18 de Ley núm. 4/1999, de 13 enero.

⇒ Arts. 9.3, 25 y 133 CE; art. 23 Ley del Gobierno; arts. 51, 52, 128, 142.4 de esta Ley; arts. 1.1 y 73 LJCA.

Jurisprudencia.

– TS (Sala de lo Contencioso-Administrativo, Sección 7ª) Sentencia de 13 abril 2012.
– TS (Sala de lo Contencioso-Administrativo, Sección 7ª) Sentencia de 8 febrero 2012.
– TS (Sala de lo Contencioso-Administrativo, Sección 7ª) Sentencia de 9 diciembre 2011.

Bibliografía.

– La revisión jurisdiccional de los actos dictados utilizando elementos tecnológicos. Alberto Palomar Olmeda.

Artículo 63. Anulabilidad.

1. Son anulables los actos de la Administración que incurran en cualquier infracción del ordenamiento jurídico, incluso la desviación de poder.

⇒ Arts. 21.2, 28.3, 53.2, 107 y 142.4 de esta Ley.

2. No obstante, el defecto de forma sólo determinará la anulabilidad cuando el acto carezca de

los requisitos formales indispensables para alcanzar su fin o dé lugar a la indefensión de los interesados.

3. La realización de actuaciones administrativas fuera del tiempo establecido para ellas sólo implicará la anulabilidad del acto cuando así lo imponga la naturaleza del término o plazo.

Jurisprudencia.

– TSJ Madrid (Sala de lo Contencioso-Administrativo, Sección 1ª) Sentencia núm. 597/2011, de 9 junio 2011.
– TSJ Cataluña (Sala de lo Contencioso-Administrativo, Sección 3ª) Sentencia núm. 944/2010, de 10 diciembre 2010.
– TSJ Madrid (Sala de lo Contencioso-Administrativo, Sección 2ª) Sentencia núm. 1036/2010, de 18 mayo 2010.
– TS (Sala de lo Contencioso-Administrativo, Sección 6ª) Sentencia de 27 enero 2010.

Artículo 64. Transmisibilidad.

1. La nulidad o anulabilidad de un acto no implicará la de los sucesivos en el procedimiento que sean independientes del primero.

2. La nulidad o anulabilidad en parte del acto administrativo no implicará la de las partes del mismo independientes de aquélla salvo que la parte viciada sea de tal importancia que sin ella el acto administrativo no hubiera sido dictado.

Artículo 65. Conversión de actos viciados.

Los actos nulos o anulables que, sin embargo, contengan los elementos constitutivos de otro distinto producirán los efectos de éste.

Artículo 66. Conservación de actos y trámites.

El órgano que declare la nulidad o anule las actuaciones dispondrá siempre la conservación de aquellos actos y trámites cuyo contenido se hubiera mantenido igual de no haberse cometido la infracción.

Artículo 67. Convalidación.

1. La Administración podrá convalidar los actos anulables, subsanando los vicios de que adolezcan.

2. El acto de convalidación producirá efecto desde su fecha, salvo lo dispuesto anteriormente para la retroactividad de los actos administrativos.

3. Si el vicio consistiera en incompetencia no determinante de nulidad, la convalidación podrá realizarse por el órgano competente cuando sea superior jerárquico del que dictó el acto viciado.

4. Si el vicio consistiese en la falta de alguna autorización, podrá ser convalidado el acto mediante el otorgamiento de la misma por el órgano competente.

TÍTULO VI

DE LAS DISPOSICIONES GENERALES SOBRE LOS PROCEDIMIENTOS ADMINISTRATIVOS

CAPÍTULO I

Iniciación del procedimiento

Artículo 68. Clases de iniciación.

Los procedimientos podrán iniciarse de oficio o a solicitud de persona interesada.

Artículo 69. Iniciación de oficio.

1. Los procedimientos se iniciarán de oficio por acuerdo del órgano competente, bien por propia iniciativa o como consecuencia de orden superior, a petición razonada de otros órganos o por denuncia.

2. Con anterioridad al acuerdo de iniciación, podrá el órgano competente abrir un período de información previa con el fin de conocer las circunstancias del caso concreto y la conveniencia o no de iniciar el procedimiento.

Artículo 70. Solicitudes de iniciación.

1. Las solicitudes que se formulen deberán contener:

a) Nombre y apellidos del interesado y, en su caso, de la persona que lo represente, así como la identificación del medio preferente o del lugar que se señale a efectos de notificaciones.

b) Hechos, razones y petición en que se concrete, con toda claridad, la solicitud.

c) Lugar y fecha.

d) Firma del solicitante o acreditación de la autenticidad de su voluntad expresada por cualquier medio.

e) Órgano, centro o unidad administrativa a la que se dirige.

2. Cuando las pretensiones correspondientes a una pluralidad de personas tengan un contenido y fundamento idéntico o sustancialmente similar, podrán ser formuladas en una única solicitud, salvo que las normas reguladoras de los procedimientos específicos dispongan otra cosa.

3. De las solicitudes, comunicaciones y escritos que presenten los interesados en las oficinas de la Administración, podrán éstos exigir el correspondiente recibo que acredite la fecha de presentación, admitiéndose como tal una copia en la que figure la fecha de presentación anotada por la oficina.

4. Las Administraciones Públicas deberán establecer modelos y sistemas normalizados de solicitudes cuando se trate de procedimientos que impliquen la resolución numerosa de una serie de procedimientos. Los modelos mencionados estarán a disposición de los ciudadanos en las dependencias administrativas.

Los solicitantes podrán acompañar los elementos que estimen convenientes para precisar o completar los datos del modelo, los cuales deberán ser admitidos y tenidos en cuenta por el órgano al que se dirijan.

Jurisprudencia.

– TSJ Cataluña (Sala de lo Contencioso-Administrativo, Sección 3ª) Sentencia núm. 813/2005, de 27 octubre 2005.
– AP Asturias (Sección 5ª) Sentencia de 6 junio 2005.
– TS (Sala de lo Contencioso-Administrativo, Sección 7ª) Sentencia de 25 julio 2000.

Artículo 71. Subsanación y mejora de la solicitud.

1. Si la solicitud de iniciación no reúne los requisitos que señala el artículo anterior y los exigidos, en su caso, por la legislación específica aplicable, se requerirá al interesado para que, en un plazo de diez días, subsane la falta o acompañe los documentos preceptivos, con indicación de que, si así no lo hiciera, se le tendrá por desistido de su petición, previa resolución que deberá ser dictada en los términos previstos en el artículo 42.

⇒ Art. 76.2 de esta Ley.

2. Siempre que no se trate de procedimientos selectivos o de concurrencia competitiva, este plazo podrá ser ampliado prudencialmente, hasta cinco días, a petición del interesado o a iniciativa del órgano, cuando la aportación de los documentos requeridos presente dificultades especiales.

3. En los procedimientos iniciados a solicitud de los interesados, el órgano competente podrá recabar del solicitante la modificación o mejora voluntarias de los términos de aquélla. De ello se levantará acta sucinta, que se incorporará al procedimiento.

Modificado por art. 1.19 de Ley núm. 4/1999, de 13 enero.

Artículo 71 bis. Declaración responsable y comunicación previa.

1. A los efectos de esta Ley, se entenderá por declaración responsable el documento suscrito por un interesado en el que manifiesta, bajo su responsabilidad, que cumple con los requisitos establecidos en la normativa vigente para acceder al reconocimiento de un derecho o facultad o para su ejercicio, que dispone de la documentación que así lo acredita y que se compromete a mantener su cumplimiento durante el período de tiempo inherente a dicho reconocimiento o ejercicio.

Los requisitos a los que se refiere el párrafo anterior deberán estar recogidos de manera expresa, clara y precisa en la correspondiente declaración responsable.

2. A los efectos de esta Ley, se entenderá por comunicación previa aquel documento mediante el que los interesados ponen en conocimiento de la Administración Pública competente sus datos identificativos y demás requisitos exigibles para el ejercicio de un derecho o el inicio de una actividad, de acuerdo con lo establecido en el artículo 70.1.

3. Las declaraciones responsables y las comunicaciones previas producirán los efectos que se determinen en cada caso por la legislación correspondiente y permitirán, con carácter general, el reconocimiento o ejercicio de un derecho o bien el inicio de una actividad, desde el día de su presentación, sin perjuicio de las facultades de comprobación, control e inspección que tengan atribuidas las Administraciones Públicas.

No obstante lo dispuesto en el párrafo anterior, la comunicación podrá presentarse dentro de un

plazo posterior al inicio de la actividad cuando la legislación correspondiente lo prevea expresamente.

4. La inexactitud, falsedad u omisión, de carácter esencial, en cualquier dato, manifestación o documento que se acompañe o incorpore a una declaración responsable o a una comunicación previa, o la no presentación ante la Administración competente de la declaración responsable o comunicación previa, determinará la imposibilidad de continuar con el ejercicio del derecho o actividad afectada desde el momento en que se tenga constancia de tales hechos, sin perjuicio de las responsabilidades penales, civiles o administrativas a que hubiera lugar.

Asimismo, la resolución de la Administración Pública que declare tales circunstancias podrá determinar la obligación del interesado de restituir la situación jurídica al momento previo al reconocimiento o al ejercicio del derecho o al inicio de la actividad correspondiente, así como la imposibilidad de instar un nuevo procedimiento con el mismo objeto durante un período de tiempo determinado, todo ello conforme a los términos establecidos en las normas sectoriales de aplicación.

5. Las Administraciones Públicas tendrán permanentemente publicados y actualizados modelos de declaración responsable y de comunicación previa, los cuales se facilitarán de forma clara e inequívoca y que, en todo caso, se podrán presentar a distancia y por vía electrónica.

✐ Añadido por art. 2.3 de Ley núm. 25/2009, de 22 diciembre.

🕮 *Bibliografía.*

– La incidencia de la Directiva de servicios en el ámbito empresarial; en particular, sobre la actividad industrial. Antonio DESCALZO GONZÁLEZ.

Artículo 72. Medidas provisionales.

1. Iniciado el procedimiento, el órgano administrativo competente para resolverlo, podrá adoptar, de oficio o a instancia de parte, las medidas provisionales que estime oportunas para asegurar la eficacia de la resolución que pudiera recaer, si existiesen elementos de juicio suficiente para ello.

2. Antes de la iniciación del procedimiento administrativo, el órgano competente, de oficio o a instancia de parte, en los casos de urgencia y para la protección provisional de los intereses implicados, podrá adoptar las medidas correspondientes en los supuestos previstos expresamente por una norma con rango de Ley. Las medidas provisionales deberán ser confirmadas, modificadas o levantadas en el acuerdo de iniciación del procedimiento, que deberá efectuarse dentro de los quince días siguientes a su adopción, el cual podrá ser objeto del recurso que proceda.

En todo caso, dichas medidas quedarán sin efecto si no se inicia el procedimiento en dicho plazo o cuando el acuerdo de iniciación no contenga un pronunciamiento expreso acerca de las mismas.

3. No se podrán adoptar medidas provisionales que puedan causar perjuicio de difícil o imposible reparación a los interesados o que impliquen violación de derechos amparados por las leyes.

4. Las medidas provisionales podrán ser alzadas o modificadas durante la tramitación del procedimiento, de oficio o a instancia de parte, en virtud de circunstancias sobrevenidas o que no pudieron ser tenidas en cuenta en el momento de su adopción.

En todo caso, se extinguirán con la eficacia de la resolución administrativa que ponga fin al procedimiento correspondiente.

✐ Modificado por art. 1.20 de Ley núm. 4/1999, de 13 enero.

⇒ Arts. 54 y 111.3 de esta Ley.

⚖ *Jurisprudencia.*

– AN (Sala de lo Contencioso-Administrativo, Sección 8ª) Sentencia de 1 febrero 2012.
– AP Las Palmas (Sección 5ª) Sentencia de 27 enero 2012.
– TS (Sala de lo Contencioso-Administrativo, Sección 4ª) Sentencia de 14 noviembre 2007.
– TS (Sala de lo Contencioso-Administrativo, Sección 6ª) Sentencia de 9 octubre 1999.

Artículo 73. Acumulación.

El órgano administrativo que inicie o tramite un procedimiento, cualquiera que haya sido la forma de su iniciación, podrá disponer su acumulación a otros con los que guarde identidad sustancial o íntima conexión.

Contra el acuerdo de acumulación no procederá recurso alguno.

CAPÍTULO II

Ordenación del procedimiento

Artículo 74. Impulso.

1. El procedimiento, sometido al criterio de celeridad, se impulsará de oficio en todos sus trámites.

2. En el despacho de los expedientes se guardará el orden riguroso de incoación en asuntos de homogénea naturaleza, salvo que por el titular de la unidad administrativa se dé orden motivada en contrario, de la que quede constancia.

El incumplimiento de lo dispuesto en el párrafo anterior dará lugar a la exigencia de responsabilidad disciplinaria del infractor o, en su caso, será causa de remoción del puesto de trabajo.

⇒ Arts. 35 j), 41.2, 44.2 y 54.1 f) de esta Ley.

Artículo 75. Celeridad.

1. Se acordarán en un solo acto todos los trámites que, por su naturaleza, admitan una impulsión simultánea y no sea obligado su cumplimiento sucesivo.

2. Al solicitar los trámites que deban ser cumplidos por otros órganos, deberá consignarse en la comunicación cursada el plazo legal establecido al efecto.

⇒ Arts. 19 y 83 de esta Ley.

Artículo 76. Cumplimiento de trámites.

1. Los trámites que deban ser cumplimentados por los interesados deberán realizarse en el plazo de diez días a partir de la notificación del correspondiente acto, salvo en el caso de que en la norma correspondiente se fije plazo distinto.

2. Cuando en cualquier momento se considere que alguno de los actos de los interesados no reúne los requisitos necesarios, la Administración lo pondrá en conocimiento de su autor, concediéndole un plazo de diez días para cumplimentarlo.

3. A los interesados que no cumplan lo dispuesto en los apartados anteriores, se les podrá declarar decaídos en su derecho al trámite correspondiente; sin embargo, se admitirá la actuación del interesado y producirá sus efectos legales, si se produjera antes o dentro del día que se notifique la resolución en la que se tenga por transcurrido el plazo.

Artículo 77. Cuestiones incidentales.

Las cuestiones incidentales que se susciten en el procedimiento, incluso las que se refieran a la nulidad de actuaciones, no suspenderán la tramitación del mismo, salvo la recusación.

CAPÍTULO III

Instrucción del procedimiento

Sección 1ª Disposiciones generales

Artículo 78. Actos de instrucción.

1. Los actos de instrucción necesarios para la determinación, conocimiento y comprobación de los datos en virtud de los cuales deba pronunciarse la resolución, se realizarán de oficio por el órgano que tramite el procedimiento, sin perjuicio del derecho de los interesados a proponer aquellas actuaciones que requieran su intervención o constituyan trámites legal o reglamentariamente establecidos.

⇒ Art. 85 de esta Ley.

2. Los resultados de los sondeos y encuestas de opinión que se incorporen a la instrucción de un procedimiento deberán reunir las garantías legalmente establecidas para estas técnicas de información así como la identificación técnica del procedimiento seguido para la obtención de estos resultados.

⇒ Art. 37.6 d) de esta Ley; Ley 12/1989, de 9 mayo, de la Función Estadística Pública.
Art. 36 de la Ley 11/2007, de 22 de junio, de acceso electrónico de los ciudadanos a los Servicios Públicos.

Artículo 79. Alegaciones.

1. Los interesados podrán, en cualquier momento del procedimiento anterior al trámite de audiencia, aducir alegaciones y aportar documentos u otros elementos de juicio.

Unos y otros serán tenidos en cuenta por el órgano competente al redactar la correspondiente propuesta de resolución.

2. En todo momento podrán los interesados alegar los defectos de tramitación y, en especial, los que supongan paralización, infracción de los plazos preceptivamente señalados o la omisión de trámites que pueden ser subsanados antes de la resolución definitiva del asunto. Dichas alegaciones podrán dar lugar, si hubiere razones para ello, a la exigencia de la correspondiente responsabilidad disciplinaria.

⇒ Arts. 35 j), 41.2, 44, 74, 77 y 107.1 de esta Ley; art. 24 RD 208/1996, de 9 de febrero.

Jurisprudencia.

– TSJ Madrid (Sala de lo Social, Sección 3ª) Sentencia núm. 747/2006, de 18 septiembre 2006.
– TSJ Cataluña (Sala de lo Social) Sentencia núm. 8042/2002, de 16 diciembre 2002.

Sección 2ª Prueba

Artículo 80. Medios y período de prueba.

1. Los hechos relevantes para la decisión de un procedimiento podrán acreditarse por cualquier medio de prueba admisible en Derecho.

⇒ Arts. 1216 a 1252 CC.

2. Cuando la Administración no tenga por ciertos los hechos alegados por los interesados o la naturaleza del procedimiento lo exija, el instructor del mismo acordará la apertura de un período de prueba por un plazo no superior a treinta días ni inferior a diez, a fin de que puedan practicarse cuantas juzgue pertinentes.

3. El instructor del procedimiento sólo podrá rechazar las pruebas propuestas por los interesados cuando sean manifiestamente improcedentes o innecesarias, mediante resolución motivada.

Jurisprudencia.

– TSJ Madrid (Sala de lo Contencioso-Administrativo, Sección 3ª) Sentencia núm. 611/2010, de 26 julio 2010.
– TSJ Madrid (Sala de lo Contencioso-Administrativo, Sección 8ª) Sentencia de 15 marzo 2004.
– TS (Sala de lo Contencioso-Administrativo, Sección 7ª) Sentencia de 28 abril 2000.
– TSJ Murcia (Sala de lo Contencioso-Administrativo, Sección 1ª) Sentencia núm. 153/2000, de 28 febrero 2000.

Artículo 81. Práctica de prueba.

1. La Administración comunicará a los interesados, con antelación suficiente, el inicio de las actuaciones necesarias para la realización de las pruebas que hayan sido admitidas.

2. En la notificación se consignará el lugar, fecha y hora en que se practicará la prueba, con la advertencia, en su caso, de que el interesado puede nombrar técnicos para que le asistan.

3. En los casos en que, a petición del interesado, deban efectuarse pruebas cuya realización implique gastos que no deba soportar la Administración, ésta podrá exigir el anticipo de los mismos, a reserva de la liquidación definitiva, una vez practicada la prueba. La liquidación de los gastos se practicará uniendo los comprobantes que acrediten la realidad y cuantía de los mismos.

Sección 3ª Informes

Artículo 82. Petición.

1. A efectos de la resolución del procedimiento, se solicitarán aquellos informes que sean preceptivos por disposiciones legales, y los que se juzguen necesarios para resolver, citándose el precepto que los exija o fundamentando, en su caso, la conveniencia de reclamarlos.

2. En la petición de informe se concretará el extremo o extremos acerca de los que se solicita.

Artículo 83. Evacuación.

1. Salvo disposición expresa en contrario, los informes serán facultativos y no vinculantes.

2. Los informes serán evacuados en el plazo de diez días, salvo que una disposición o el cumplimiento del resto de los plazos del procedimiento permita o exija otro plazo mayor o menor.

3. De no emitirse el informe en el plazo señalado, y sin perjuicio de la responsabilidad en que incurra el responsable de la demora, se podrán proseguir las actuaciones cualquiera que sea el carácter del informe solicitado, excepto en los supuestos de informes preceptivos que sean determi-

nantes para la resolución del procedimiento, en cuyo caso se podrá interrumpir el plazo de los trámites sucesivos.

4. Si el informe debiera ser emitido por una Administración Pública distinta de la que tramita el procedimiento en orden a expresar el punto de vista correspondiente a sus competencias respectivas, y transcurriera el plazo sin que aquél se hubiera evacuado, se podrán proseguir las actuaciones.

El informe emitido fuera de plazo podrá no ser tenido en cuenta al adoptar la correspondiente resolución.

Sección 4ª Participación de los interesados

Artículo 84. Trámite de audiencia.

1. Instruidos los procedimientos, e inmediatamente antes de redactar la propuesta de resolución, se pondrán de manifiesto a los interesados o, en su caso, a sus representantes, salvo lo que afecte a las informaciones y datos a que se refiere el artículo 37.5.

⇒ Arts. 79, 112.1 y 113.1 de esta Ley.

2. Los interesados, en un plazo no inferior a diez días ni superior a quince, podrán alegar y presentar los documentos y justificaciones que estimen pertinentes.

3. Si antes del vencimiento del plazo los interesados manifiestan su decisión de no efectuar alegaciones ni aportar nuevos documentos o justificaciones, se tendrá por realizado el trámite.

4. Se podrá prescindir del trámite de audiencia cuando no figuren en el procedimiento ni sean tenidos en cuenta en la resolución otros hechos ni otras alegaciones y pruebas que las aducidas por el interesado.

⇒ Art. 112 de esta Ley.

Artículo 85. Actuación de los interesados.

1. Los actos de instrucción que requieran la intervención de los interesados habrán de practicarse en la forma que resulte más cómoda para ellos y sea compatible, en la medida de lo posible, con sus obligaciones laborales o profesionales.

2. Los interesados podrán, en todo caso, actuar asistidos de asesor cuando lo consideren conveniente en defensa de sus intereses.

3. En cualquier caso, el órgano instructor adoptará las medidas necesarias para lograr el pleno respeto a los principios de contradicción y de igualdad de los interesados en el procedimiento.

⇒ Art. 14 CE; art. 31 de esta Ley.

Artículo 86. Información pública.

1. El órgano al que corresponda la resolución del procedimiento, cuando la naturaleza de éste lo requiera, podrá acordar un período de información pública.

2. A tal efecto, se anunciará en el «Boletín Oficial del Estado», de la Comunidad Autónoma, o en el de la Provincia respectiva, a fin de que cualquier persona física o jurídica pueda examinar el procedimiento, o la parte del mismo que se acuerde.

El anuncio señalará el lugar de exhibición y determinará el plazo para formular alegaciones, que en ningún caso podrá ser inferior a veinte días.

⇒ Ley 5/2002, de 4 de abril, reguladora de los Boletines oficiales de las Provincias.

3. La incomparecencia en este trámite no impedirá a los interesados interponer los recursos procedentes contra la resolución definitiva del procedimiento.

La comparecencia en el trámite de información pública no otorga, por sí misma, la condición de interesado. No obstante, quienes presenten alegaciones u observaciones en este trámite tienen derecho a obtener de la Administración una respuesta razonada, que podrá ser común para todas aquellas alegaciones que planteen cuestiones sustancialmente iguales.

⇒ Arts. 31, 54.1 f) y 107.1 de esta Ley.

4. Conforme a lo dispuesto en las leyes, las Administraciones Públicas podrán establecer otras formas, medios y cauces de participación de los ciudadanos, directamente o a través de las organizaciones y asociaciones reconocidas por la ley en el procedimiento de elaboración de las disposiciones y actos administrativos.

⇒ Art. 105 CE.

Jurisprudencia.

– TS (Sala de lo Contencioso-Administrativo, Sección 1ª) Auto de 15 marzo 2012.

– AN (Sala de lo Contencioso-Administrativo, Sección 8ª) Sentencia de 4 abril 2011.
– TS (Sala de lo Contencioso-Administrativo, Sección 3ª) Sentencia de 28 abril 1993.

CAPÍTULO IV

Finalización del procedimiento

Sección 1ª Disposiciones generales

Artículo 87. Terminación.

1. Pondrán fin al procedimiento la resolución, el desistimiento, la renuncia al derecho en que se funde la solicitud, cuando tal renuncia no esté prohibida por el Ordenamiento Jurídico, y la declaración de caducidad.

2. También producirá la terminación del procedimiento la imposibilidad material de continuarlo por causas sobrevenidas. La resolución que se dicte deberá ser motivada en todo caso.

Artículo 88. Terminación convencional.

1. Las Administraciones Públicas podrán celebrar acuerdos, pactos, convenios o contratos con personas tanto de Derecho público como privado, siempre que no sean contrarios al Ordenamiento Jurídico ni versen sobre materias no susceptibles de transacción y tengan por objeto satisfacer el interés público que tienen encomendado, con el alcance, efectos y régimen jurídico específico que en cada caso prevea la disposición que lo regule, pudiendo tales actos tener la consideración de finalizadores de los procedimientos administrativos o insertarse en los mismos con carácter previo, vinculante o no, a la resolución que les ponga fin.

2. Los citados instrumentos deberán establecer como contenido mínimo la identificación de las partes intervinientes, el ámbito personal, funcional y territorial, y el plazo de vigencia, debiendo publicarse o no según su naturaleza y las personas a las que estuvieran destinados.

3. Requerirán en todo caso la aprobación expresa del Consejo de Ministros, los acuerdos que versen sobre materias de la competencia directa de dicho órgano.

4. Los acuerdos que se suscriban no supondrán alteración de las competencias atribuidas a los órganos administrativos ni de las responsabilidades que correspondan a las autoridades y funcionarios relativas al funcionamiento de los servicios públicos.

Sección 2ª Resolución

Artículo 89. Contenido.

1. La resolución que ponga fin al procedimiento decidirá todas las cuestiones planteadas por los interesados y aquellas otras derivadas del mismo.

Cuando se trate de cuestiones conexas que no hubieran sido planteadas por los interesados, el órgano competente podrá pronunciarse sobre las mismas, poniéndolo antes de manifiesto a aquéllos por un plazo no superior a quince días, para que formulen las alegaciones que estimen pertinentes y aporten, en su caso, los medios de prueba.

⇒ Arts. 31, 52.2, 79, 80, 84, 87, 112 y 113 de esta Ley.

2. En los procedimientos tramitados a solicitud del interesado, la resolución será congruente con las peticiones formuladas por éste, sin que en ningún caso pueda agravar su situación inicial y sin perjuicio de la potestad de la Administración de incoar de oficio un nuevo procedimiento, si procede.

⇒ Arts. 68, 70 y 113.3 de esta Ley.

3. Las resoluciones contendrán la decisión, que será motivada en los casos a que se refiere el artículo 54. Expresarán, además, los recursos que contra la misma procedan, órgano administrativo o judicial ante el que hubieran de presentarse y plazo para interponerlos, sin perjuicio de que los interesados puedan ejercitar cualquier otro que estimen oportuno.

4. En ningún caso podrá la Administración abstenerse de resolver so pretexto de silencio, oscuridad o insuficiencia de los preceptos legales aplicables al caso, aunque podrá resolver la inadmisión de las solicitudes de reconocimiento de derechos no previstos en el Ordenamiento Jurídico o manifiestamente carentes de fundamento, sin perjuicio del derecho de petición previsto por el artículo 29 de la Constitución.

⇒ Arts. 42.1, 43.2 y 113.1 de esta Ley; RD 208/1996, de 9 de febrero y art 29 CE.

5. La aceptación de informes o dictámenes servirá de motivación a la resolución cuando se incorporen al texto de la misma.

Jurisprudencia.

– AN (Sala de lo Contencioso-Administrativo, Sección 8ª) Sentencia de 4 abril 2011.
– TS (Sala de lo Contencioso-Administrativo, Sección 5ª) Sentencia de 11 febrero 2011.
– TS (Sala de lo Contencioso-Administrativo, Sección 4ª) Sentencia de 23 diciembre 2009.
– TC (Sala Primera2ª) Sentencia núm. 157/2008 de 24 noviembre 2008.

Sección 3ª Desistimiento y renuncia

Artículo 90. Ejercicio.

1. Todo interesado podrá desistir de su solicitud o, cuando ello no esté prohibido por el Ordenamiento Jurídico, renunciar a sus derechos.

⇒ Art. 6.2 CC; art. 87.1 de esta Ley.

2. Si el escrito de iniciación se hubiera formulado por dos o más interesados, el desistimiento o la renuncia sólo afectará a aquellos que la hubiesen formulado.

⇒ Arts. 33 y 70.2 de esta Ley.

Artículo 91. Medios y efectos.

1. Tanto el desistimiento como la renuncia podrán hacerse por cualquier medio que permita su constancia.

2. La Administración aceptará de plano el desistimiento o la renuncia, y declarará concluso el procedimiento salvo que, habiéndose personado en el mismo terceros interesados, instasen éstos su continuación en el plazo de diez días desde que fueron notificados del desistimiento.

3. Si la cuestión suscitada por la incoación del procedimiento entrañase interés general o fuera conveniente sustanciarla para su definición y esclarecimiento, la Administración podrá limitar los efectos del desistimiento o la renuncia al interesado y seguirá el procedimiento.

Sección 4ª Caducidad

Artículo 92. Requisitos y efectos.

1. En los procedimientos iniciados a solicitud del interesado, cuando se produzca su paralización por causa imputable al mismo, la Administración le advertirá que, transcurridos tres meses, se producirá la caducidad del mismo. Consumido este plazo sin que el particular requerido realice las actividades necesarias para reanudar la tramitación, la Administración acordará el archivo de las actuaciones, notificándoselo al interesado. Contra la resolución que declare la caducidad procederán los recursos pertinentes.

2. No podrá acordarse la caducidad por la simple inactividad del interesado en la cumplimentación de trámites, siempre que no sean indispensables para dictar resolución. Dicha inactividad no tendrá otro efecto que la pérdida de su derecho al referido trámite.

3. La caducidad no producirá por sí sola la prescripción de las acciones del particular o de la Administración, pero los procedimientos caducados no interrumpirán el plazo de prescripción.

4. Podrá no ser aplicable la caducidad en el supuesto de que la cuestión suscitada afecte al interés general, o fuera conveniente sustanciarla para su definición y esclarecimiento.

Jurisprudencia.

– TS (Sala de lo Contencioso-Administrativo, Sección 7ª) Sentencia de 23 diciembre 2011.
– AN (Sala de lo Contencioso-Administrativo, Sección 5ª) Sentencia de 3 noviembre 2011.
– TS (Sala de lo Contencioso-Administrativo, Sección 5ª) Sentencia de 18 febrero 2009.
– TS (Sala de lo Contencioso-Administrativo, Sección 6ª) Sentencia de 16 mayo 2008.

Bibliografía.

– Prescripción de pretensiones y caducidad del plazo de interposición de los recursos administrativos y contencioso-administrativos: el argumento de la especialidad. José Antonio Tardío Pato.

CAPÍTULO V
Ejecución

Artículo 93. Título.

1. Las Administraciones Públicas no iniciarán ninguna actuación material de ejecución de resoluciones que limite derechos de los particulares sin que previamente haya sido adoptada la resolución que le sirva de fundamento jurídico.

⇒ Arts. 87 y 89 de esta Ley; art. 29.2 LJCA.

2. El órgano que ordene un acto de ejecución material de resoluciones estará obligado a notificar al particular interesado la resolución que autorice la actuación administrativa.

⇒ Art. 58 de esta Ley.

Artículo 94. Ejecutoriedad.

Los actos de las Administraciones Públicas sujetos al Derecho Administrativo serán inmediatamente ejecutivos, salvo lo previsto en los artículos 111 y 138, y en aquellos casos en que una disposición establezca lo contrario o necesiten aprobación o autorización superior.

⇒ Art. 57.1 de esta Ley; art. 51 LBRL.

Jurisprudencia.

– AP Valencia (Sección 8ª) Sentencia de 20 febrero 2006.
– AP Madrid (Sección 25ª) Sentencia de 15 junio 2004.
– TS (Sala de Conflictos de Competencia) Auto núm. 16/1995, de 30 noviembre 1995.

Artículo 95. Ejecución forzosa.

Las Administraciones Públicas, a través de sus órganos competentes en cada caso, podrán proceder, previo apercibimiento, a la ejecución forzosa de los actos administrativos, salvo en los supuestos en que se suspenda la ejecución de acuerdo con la ley, o cuando la Constitución o la ley exijan la intervención de los Tribunales.

Artículo 96. Medios de ejecución forzosa.

1. La ejecución forzosa por las Administraciones Públicas se efectuará, respetando siempre el principio de proporcionalidad, por los siguientes medios:

a) Apremio sobre el patrimonio.

b) Ejecución subsidiaria.

c) Multa coercitiva.

d) Compulsión sobre las personas.

2. Si fueran varios los medios de ejecución admisibles se elegirá el menos restrictivo de la libertad individual.

3. Si fuese necesario entrar en el domicilio del afectado, las Administraciones Públicas deberán obtener el consentimiento del mismo o, en su defecto, la oportuna autorización judicial.

⇒ Art. 18.2 CE; art. 87.2 LOPJ; art. 8.5 LJCA.

Artículo 97. Apremio sobre el patrimonio.

1. Si en virtud de acto administrativo hubiera de satisfacerse cantidad líquida se seguirá el procedimiento previsto en las normas reguladoras del procedimiento recaudatorio en vía ejecutiva.

2. En cualquier caso no podrá imponerse a los administrados una obligación pecuniaria que no estuviese establecida con arreglo a una norma de rango legal.

⇒ Art. 31.3 CE.

Artículo 98. Ejecución subsidiaria.

1. Habrá lugar a la ejecución subsidiaria cuando se trate de actos que por no ser personalísimos puedan ser realizados por sujeto distinto del obligado.

2. En este caso, las Administraciones Públicas realizarán el acto, por sí o a través de las personas que determinen, a costa del obligado.

3. El importe de los gastos, daños y perjuicios se exigirá conforme a lo dispuesto en el artículo anterior.

4. Dicho importe podrá liquidarse de forma provisional y realizarse antes de la ejecución, a reserva de la liquidación definitiva.

Artículo 99. Multa coercitiva.

1. Cuando así lo autoricen las leyes, y en la forma y cuantía que éstas determinen, las Administraciones Públicas pueden, para la ejecución de determinados actos, imponer multas coercitivas, reiteradas por lapsos de tiempo que sean suficientes para cumplir lo ordenado, en los siguientes supuestos:

a) Actos personalísimos en que no proceda la compulsión directa sobre la persona del obligado.

b) Actos en que, procediendo la compulsión, la Administración no la estimara conveniente.

c) Actos cuya ejecución pueda el obligado encargar a otra persona.

2. La multa coercitiva es independiente de las sanciones que puedan imponerse con tal carácter y compatible con ellas.

Artículo 100. Compulsión sobre las personas.

1. Los actos administrativos que impongan una obligación personalísima de no hacer o soportar podrán ser ejecutados por compulsión directa sobre las personas en los casos en que la ley expresamente lo autorice, y dentro siempre del respeto debido a su dignidad y a los derechos reconocidos en la Constitución.

2. Si, tratándose de obligaciones personalísimas de hacer, no se realizase la prestación, el obligado deberá resarcir los daños y perjuicios, a cuya liquidación y cobro se procederá en vía administrativa.

⇒ Arts. 15 y 17 CE; art. 35.i) de esta Ley.

Artículo 101. Prohibición de interdictos.

No se admitirán a trámite interdictos contra las actuaciones de los órganos administrativos realizadas en materia de su competencia y de acuerdo con el procedimiento legalmente establecido.

⇒ Arts. 25.2 y 30 LJCA.

TÍTULO VII

DE LA REVISIÓN DE LOS ACTOS EN VÍA ADMINISTRATIVA

CAPÍTULO I

Revisión de oficio

Artículo 102. Revisión de disposiciones y actos nulos.

1. Las Administraciones públicas, en cualquier momento, por iniciativa propia o a solicitud de interesado, y previo dictamen favorable del Consejo de Estado u órgano consultivo equivalente de la Comunidad Autónoma, si lo hubiere, declararán de oficio la nulidad de los actos administrativos que hayan puesto fin a la vía administrativa o que no hayan sido recurridos en plazo, en los supuestos previstos en el artículo 62.1.

⇒ Art. 118.3 de esta Ley; disp. adic. 16ª LOFAGE; art. 1.4 RD 1778/1994, de 5 de agosto; art. 28 LJCA.

2. Asimismo, en cualquier momento, las Administraciones públicas de oficio, y previo dictamen favorable del Consejo de Estado u órgano consultivo equivalente de la Comunidad Autónoma si lo hubiere, podrán declarar la nulidad de las disposiciones administrativas en los supuestos previstos en el artículo 62.2.

3. El órgano competente para la revisión de oficio podrá acordar motivadamente la inadmisión a trámite de las solicitudes formuladas por los interesados, sin necesidad de recabar dictamen del Consejo de Estado u órgano consultivo de la Comunidad Autónoma, cuando las mismas no se basen en alguna de las causas de nulidad del artículo 62 o carezcan manifiestamente de fundamento, así como en el supuesto de que se hubieran desestimado en cuanto al fondo otras solicitudes sustancialmente iguales.

4. Las Administraciones públicas, al declarar la nulidad de una disposición o acto, podrán establecer, en la misma resolución, las indemnizaciones que proceda reconocer a los interesados, si se dan las circunstancias previstas en los artículos 139.2 y 141.1 de esta Ley; sin perjuicio de que, tratándose de una disposición, subsistan los actos firmes dictados en aplicación de la misma.

5. Cuando el procedimiento se hubiera iniciado de oficio, el transcurso del plazo de tres meses desde su inicio sin dictarse resolución producirá la caducidad del mismo. Si el procedimiento se hubiera iniciado a solicitud de interesado, se podrá entender la misma desestimada por silencio administrativo.

Modificado por art. 1.21 de Ley núm. 4/1999, de 13 enero.

Jurisprudencia.

– TS (Sala de lo Contencioso-Administrativo, Sección 4ª) Sentencia de 6 junio 2012.
– TS (Sala de lo Contencioso-Administrativo, Sección 4ª) Sentencia de 23 mayo 2012.
– TS (Sala de lo Contencioso-Administrativo, Sección 5ª) Sentencia de 14 septiembre 2011.

Bibliografía.

– Las recientes reformas legales del silencio administrativo. José Antonio Razquin Lizarraga.
– Revisión de actos tributarios nulos y supletoriedad del Derecho Administrativo. Jorge Martín López.
– Revisión de oficio de transacciones en las que es parte la Administración. René Javier Santamaría Arinas.

– La revisión de disposiciones generales nulas. Clemente Checa González.
– Clases de procedimientos especiales de revisión. Manuel Garrido Mora.

Artículo 103. Declaración de lesividad de actos anulables.

1. Las Administraciones públicas podrán declarar lesivos para el interés público los actos favorables para los interesados que sean anulables conforme a lo dispuesto en el artículo 63 de esta Ley, a fin de proceder a su ulterior impugnación ante el orden jurisdiccional contencioso-administrativo.

⇒ Disp. adic. 16ª LOFAG; arts. 19.2, 43 y 45.4 LJCA; art. 1.4 RD 1778/1994, de 5 de agosto.

2. La declaración de lesividad no podrá adoptarse una vez transcurridos cuatro años desde que se dictó el acto administrativo y exigirá la previa audiencia de cuantos aparezcan como interesados en el mismo, en los términos establecidos por el artículo 84 de esta Ley.

3. Transcurrido el plazo de seis meses desde la iniciación del procedimiento sin que se hubiera declarado la lesividad se producirá la caducidad del mismo.

✐ Ap. 3 modificado por art. 81 de Ley núm. 62/2003, de 30 diciembre.

4. Si el acto proviniera de la Administración General del Estado o de las Comunidades Autónomas, la declaración de lesividad se adoptará por el órgano de cada Administración competente en la materia.

5. Si el acto proviniera de las entidades que integran la Administración Local, la declaración de lesividad se adoptará por el Pleno de la Corporación o, en defecto de éste, por el órgano colegiado superior de la entidad.

✐ Modificado por art. 1.22 de Ley núm. 4/1999, de 13 enero.

⚖ *Jurisprudencia.*

– TS (Sala de lo Contencioso-Administrativo, Sección 7ª) Sentencia de 19 diciembre 2011.
– AN (Sala de lo Contencioso-Administrativo, Sección 3ª) Sentencia de 30 junio 2011.
– TS (Sala de lo Contencioso-Administrativo, Sección 3ª) Sentencia de 8 marzo 2011.
– TS (Sala de lo Contencioso-Administrativo, Sección 5ª) Sentencia de 16 febrero 2011.

Artículo 104. Suspensión.

Iniciado el procedimiento de revisión de oficio, el órgano competente para resolver podrá suspender la ejecución del acto, cuando ésta pudiera causar perjuicios de imposible o difícil reparación.

⇒ Art. 111 de esta Ley.

Artículo 105. Revocación de actos y rectificación de errores.

1. Las Administraciones públicas podrán revocar en cualquier momento sus actos de gravamen o desfavorables, siempre que tal revocación no constituya dispensa o exención no permitida por las leyes, o sea contraria al principio de igualdad, al interés público o al ordenamiento jurídico.

⇒ Art. 118.3 de esta Ley; art. 28 LJCA; art. 1.4 RD 1778/1994, de 5 de agosto.

2. Las Administraciones públicas podrán, asimismo, rectificar en cualquier momento, de oficio o a instancia de los interesados, los errores materiales, de hecho o aritméticos existentes en sus actos.

✐ Modificado por art. 1.23 de Ley núm. 4/1999, de 13 enero.

⚖ *Jurisprudencia.*

– TS (Sala de lo Contencioso-Administrativo, Sección 5ª) Sentencia de 19 abril 2012.
– TS (Sala de lo Contencioso-Administrativo, Sección 7ª) Sentencia de 1 diciembre 2011.
– TSJ Castilla y León, Burgos (Sala de lo Contencioso-Administrativo, Sección 1ª) Sentencia núm. 360/2011, de 16 septiembre 2011.
– TS (Sala de lo Contencioso-Administrativo, Sección 8ª) Sentencia de 15 marzo 2010.

🕮 *Bibliografía.*

– El resarcimiento en casos de revocación de licencias ambientales: una cuestión controvertida. Blanca Soro Mateo.
– ¿Son competentes los Tribunales Económico-Administrativos para iniciar un procedimiento de revocación? Juan Calvo Vérgez.
– La revocación de los actos tributarios: análisis sustantivo y procedimental. Juan Calvo Vérgez.

Artículo 106. Límites de la revisión.

Las facultades de revisión no podrán ser ejercitadas cuando por prescripción de acciones, por el tiempo transcurrido o por otras circunstancias, su ejercicio resulte contrario a la equidad, a la buena fe, al derecho de los particulares o a las leyes.

⇒ Arts. 42.1 y 92.3 de esta Ley.

CAPÍTULO II

Recursos administrativos

Sección 1ª Principios generales

Artículo 107. Objeto y clases.

1. Contra las resoluciones y los actos de trámite, si estos últimos deciden directa o indirectamente el fondo del asunto, determinan la imposibilidad de continuar el procedimiento, producen indefensión o perjuicio irreparable a derechos e intereses legítimos, podrán interponerse por los interesados los recursos de alzada y potestativo de reposición, que cabrá fundar en cualquiera de los motivos de nulidad o anulabilidad previstos en los artículos 62 y 63 de esta Ley.

La oposición a los restantes actos de trámite podrá alegarse por los interesados para su consideración en la resolución que ponga fin al procedimiento.

⇒ Arts. 77, 79.2, 14 y 116 de esta Ley.

2. Las leyes podrán sustituir el recurso de alzada, en supuestos o ámbitos sectoriales determinados, y cuando la especificidad de la materia así lo justifique, por otros procedimientos de impugnación, reclamación, conciliación, mediación y arbitraje, ante órganos colegiados o Comisiones específicas no sometidas a instrucciones jerárquicas, con respeto a los principios, garantías y plazos que la presente Ley reconoce a los ciudadanos y a los interesados en todo procedimiento administrativo.

En las mismas condiciones, el recurso de reposición podrá ser sustituido por los procedimientos a que se refiere el párrafo anterior, respetando su carácter potestativo para el interesado.

La aplicación de estos procedimientos en el ámbito de la Administración Local no podrá suponer el desconocimiento de las facultades resolutorias reconocidas a los órganos representativos electos establecidos por la Ley.

⇒ Disp. adic. 2ª de la Ley 4/1999, de 13 de enero.

3. Contra las disposiciones administrativas de carácter general no cabrá recurso en vía administrativa.

Los recursos contra un acto administrativo que se funden únicamente en la nulidad de alguna disposición administrativa de carácter general podrán interponerse directamente ante el órgano que dictó dicha disposición.

4. Las reclamaciones económico-administrativas se ajustarán a los procedimientos establecidos por su legislación específica.

✐ Modificado por art. 1.24 de Ley núm. 4/1999, de 13 enero.

⇒ RD 520/2005, de 13 mayo, que aprueba el reglamento General de Desarrollo de la Ley General Tributaria, en materia de revisión en vía administrativa.

⚖ *Jurisprudencia.*

– TS (Sala de lo Contencioso-Administrativo, Sección 5ª) Sentencia de 30 marzo 2012.
– TS (Sala de lo Contencioso-Administrativo, Sección 7ª) Sentencia de 15 diciembre 2011.
– AN (Sala de lo Contencioso-Administrativo, Sección 2ª) Sentencia de 7 diciembre 2011.
– TS (Sala de lo Contencioso-Administrativo, Sección 5ª) Sentencia de 7 octubre 2011.
– TS (Sala de lo Contencioso-Administrativo, Sección 5ª) Sentencia de 8 marzo 2011.

Artículo 108. Recurso extraordinario de revisión.

Contra los actos firmes en vía administrativa, sólo procederá el recurso extraordinario de revisión cuando concurra alguna de las circunstancias previstas en el artículo 118.1.

✐ Modificado por art. 1.25 de Ley núm. 4/1999, de 13 enero.

⇒ Art. 118 de esta Ley; disp. adic. 17ª LOFAGE; art. 22 LOCE.

Artículo 109. Fin de la vía administrativa.

Ponen fin a la vía administrativa:

a) Las resoluciones de los recursos de alzada.

b) Las resoluciones de los procedimientos de impugnación a que se refiere el artículo 107.2.

c) Las resoluciones de los órganos administrativos que carezcan de superior jerárquico, salvo que una Ley establezca lo contrario.

d) Las demás resoluciones de órganos administrativos cuando una disposición legal o reglamentaria así lo establezca.

e) Los acuerdos, pactos, convenios o contratos que tengan la consideración de finalizadores del procedimiento.

Modificado por art. 1.26 de Ley núm. 4/1999, de 13 enero.

⇒ Arts. 142.6 y 145.4 de esta Ley.

Jurisprudencia.

– TC (Sala Pleno) Auto núm. 15/2011, de 15 febrero 2011.
– TSJ Murcia (Sala de lo Contencioso-Administrativo, Sección 2ª) Sentencia núm. 230/2001, de 11 abril 2001.
– TSJ Murcia (Sala de lo Contencioso-Administrativo, Sección 1ª) Sentencia núm. 647/1999, de 9 noviembre 1999.
– TS (Sala de lo Contencioso-Administrativo, Sección 6ª) Sentencia de 4 octubre 1999.

Artículo 110. Interposición de recurso.

1. La interposición del recurso deberá expresar:

a) El nombre y apellidos del recurrente, así como la identificación personal del mismo.

b) El acto que se recurre y la razón de su impugnación.

c) Lugar, fecha, firma del recurrente, identificación del medio y, en su caso, del lugar que se señale a efectos de notificaciones.

d) Órgano, centro o unidad administrativa al que se dirige.

e) Las demás particularidades exigidas, en su caso, por las disposiciones específicas.

2. El error en la calificación del recurso por parte del recurrente no será obstáculo para su tramitación, siempre que se deduzca su verdadero carácter.

3. Los vicios y defectos que hagan anulable un acto no podrán ser alegados por quienes los hubieren causado.

Modificado por art. 1.27 de Ley núm. 4/1999, de 13 enero.

Artículo 111. Suspensión de la ejecución.

1. La interposición de cualquier recurso, excepto en los casos en que una disposición establezca lo contrario, no suspenderá la ejecución del acto impugnado.

2. No obstante lo dispuesto en el apartado anterior, el órgano a quien competa resolver el recurso, previa ponderación, suficientemente razonada, entre el perjuicio que causaría al interés público o a terceros la suspensión y el perjuicio que se causa al recurrente como consecuencia de la eficacia inmediata del acto recurrido, podrá suspender, de oficio o a solicitud del recurrente, la ejecución del acto impugnado cuando concurran alguna de las siguientes circunstancias:

⇒ Art. 23.5 LOFAGE.

a) Que la ejecución pudiera causar perjuicios de imposible o difícil reparación.

b) Que la impugnación se fundamente en alguna de las causas de nulidad de pleno derecho previstas en el artículo 62.1 de esta Ley.

3. La ejecución del acto impugnado se entenderá suspendida si transcurridos treinta días desde que la solicitud de suspensión haya tenido entrada en el registro del órgano competente para decidir sobre la misma, éste no ha dictado resolución expresa al respecto. En estos casos no será de aplicación lo establecido en el artículo 42.4, segundo párrafo, de esta Ley.

4. Al dictar el acuerdo de suspensión podrán adoptarse las medidas cautelares que sean necesarias para asegurar la protección del interés público o de terceros y la eficacia de la resolución o el acto impugnado.

Cuando de la suspensión puedan derivarse perjuicios de cualquier naturaleza, aquélla sólo producirá efectos previa prestación de caución o garantía suficiente para responder de ellos, en los términos establecidos reglamentariamente.

La suspensión podrá prolongarse después de agotada la vía administrativa cuando exista medida cautelar y los efectos de ésta se extiendan a la vía contencioso-administrativa. Si el interesado interpusiera recurso contencioso-administrativo, solicitando la suspensión del acto objeto del proceso, se mantendrá la suspensión hasta que se produzca el correspondiente pronunciamiento judicial sobre la solicitud.

⇒ Art. 72 de esta Ley; art. 129 LJCA.

5. Cuando el recurso tenga por objeto la impugnación de un acto administrativo que afecte a

una pluralidad indeterminada de personas, la suspensión de su eficacia habrá de ser publicada en el periódico oficial en que aquél se insertó.

✐ Modificado por art. 1.28 de Ley núm. 4/1999, de 13 enero.

Jurisprudencia.

– TS (Sala de lo Contencioso-Administrativo, Sección 5ª) Sentencia de 10 noviembre 2011.
– TSJ País Vasco (Sala de lo Contencioso-Administrativo, Sección 3ª) Sentencia núm. 775/2011, de 4 octubre 2011.
– TS (Sala de lo Contencioso-Administrativo, Sección 4ª) Sentencia de 14 abril 2009.
– AP Cádiz (Sección 6ª) Sentencia de 4 junio 2008.
– TS (Sala de lo Contencioso-Administrativo, Sección 7ª) Sentencia de 31 octubre 2000.

Artículo 112. Audiencia de los interesados.

1. Cuando hayan de tenerse en cuenta nuevos hechos o documentos no recogidos en el expediente originario, se pondrán de manifiesto a los interesados para que, en un plazo no inferior a diez días ni superior a quince, formulen las alegaciones y presenten los documentos y justificantes que estimen procedentes.

No se tendrán en cuenta en la resolución de los recursos, hechos, documentos o alegaciones del recurrente, cuando habiendo podido aportarlos en el trámite de alegaciones no lo haya hecho.

⇒ Arts. 79 y 84 de esta Ley.

2. Si hubiera otros interesados se les dará, en todo caso, traslado del recurso para que en el plazo antes citado, aleguen cuanto estimen procedente.

3. El recurso, los informes y las propuestas no tienen el carácter de documentos nuevos a los efectos de este artículo. Tampoco lo tendrán los que los interesados hayan aportado al expediente antes de recaer la resolución impugnada.

Artículo 113. Resolución.

1. La resolución del recurso estimará en todo o en parte o desestimará las pretensiones formuladas en el mismo o declarará su inadmisión.

2. Cuando existiendo vicio de forma no se estime procedente resolver sobre el fondo se ordenará la retroacción del procedimiento al momento en el que el vicio fue cometido salvo lo dispuesto en el artículo 67.

3. El órgano que resuelva el recurso decidirá cuantas cuestiones, tanto de forma como de fondo, plantee el procedimiento, hayan sido o no alegadas por los interesados. En este último caso se les oirá previamente. No obstante, la resolución será congruente con las peticiones formuladas por el recurrente, sin que en ningún caso pueda agravarse su situación inicial.

Jurisprudencia.

– TS (Sala de lo Contencioso-Administrativo, Sección 5ª) Sentencia de 30 marzo 2012.
– TS (Sala de lo Contencioso-Administrativo, Sección 7ª) Sentencia de 17 octubre 2011.

Sección 2ª Recurso de alzada

✐ Rúbrica modificada por art. 3.1 de Ley núm. 4/1999, de 13 enero.
Reestructurada por art. 3.1 de Ley núm. 4/1999, de 13 enero.

Artículo 114. Objeto.

1. Las resoluciones y actos a que se refiere el artículo 107.1, cuando no pongan fin a la vía administrativa, podrán ser recurridos en alzada ante el órgano superior jerárquico del que los dictó. A estos efectos, los Tribunales y órganos de selección del personal al servicio de las administraciones públicas y cualesquiera otros que, en el seno de éstas, actúen con autonomía funcional, se considerarán dependientes del órgano al que estén adscritos o, en su defecto, del que haya nombrado al presidente de los mismos.

2. El recurso podrá interponerse ante el órgano que dictó el acto que se impugna o ante el competente para resolverlo.

Si el recurso se hubiera interpuesto ante el órgano que dictó el acto impugnado, éste deberá remitirlo al competente en el plazo de diez días, con su informe y con una copia completa y ordenada del expediente.

El titular del órgano que dictó el acto recurrido será responsable directo del cumplimiento de lo previsto en el párrafo anterior.

✐ Modificado por art. 1.29 de Ley núm. 4/1999, de 13 enero.

⇒ Arts. 102, 103, 105 y 108 de esta Ley.

Jurisprudencia.

– AP Madrid (Sección 28ª) Sentencia de 11 noviembre 2011.
– TSJ Murcia (Sala de lo Contencioso-Administrativo, Sección 1ª) Sentencia núm. 775/2000, de 20 octubre 2000.
– TS (Sala de lo Contencioso-Administrativo, Sección 7ª) Sentencia de 17 julio 2000.
– TC (Sala Primera) Sentencia núm. 158/2000 de 12 junio 2000.

Artículo 115. Plazos.

1. El plazo para la interposición del recurso de alzada será de un mes, si el acto fuera expreso.

Si no lo fuera, el plazo será de tres meses y se contará, para el solicitante y otros posibles interesados, a partir del día siguiente a aquel en que, de acuerdo con su normativa específica, se produzcan los efectos del silencio administrativo.

Transcurridos dichos plazos sin haberse interpuesto el recurso, la resolución será firme a todos los efectos.

⇒ Art. 70.2 LJCA.

2. El plazo máximo para dictar y notificar la resolución será de tres meses. Transcurrido este plazo sin que recaiga resolución, se podrá entender desestimado el recurso, salvo en el supuesto previsto en el artículo 43.2, segundo párrafo.

3. Contra la resolución de un recurso de alzada no cabrá ningún otro recurso administrativo, salvo el recurso extraordinario de revisión, en los casos establecidos en el artículo 118.1.

✐ Modificado por art. 1.30 de Ley núm. 4/1999, de 13 enero.

Jurisprudencia.

– TS (Sala de lo Contencioso-Administrativo, Sección 5ª) Sentencia de 25 febrero 2011.
– TSJ Castilla y León, Valladolid (Sala de lo Contencioso-Administrativo, Sección 2ª) Sentencia núm. 297/2007, de 20 febrero 2007.
– TSJ Murcia (Sala de lo Contencioso-Administrativo, Sección 1ª) Sentencia núm. 840/2006, de 1 diciembre 2006.
– TC (Sala Primera) Sentencia núm. 243/2006, de 24 julio 2006.

Sección 3ª Recurso potestativo de reposición

✐ Rúbrica modificada por art. 3.2 de Ley núm. 4/1999, de 13 enero.
Reestructurada por art. 3.2 de Ley núm. 4/1999, de 13 enero.

Artículo 116. Objeto y naturaleza.

1. Los actos administrativos que pongan fin a la vía administrativa podrán ser recurridos potestativamente en reposición ante el mismo órgano que los hubiera dictado o ser impugnados directamente ante el orden jurisdiccional contencioso-administrativo.

2. No se podrá interponer recurso contencioso-administrativo hasta que sea resuelto expresamente o se haya producido la desestimación presunta del recurso de reposición interpuesto.

✐ Modificado por art. 1.31 de Ley núm. 4/1999, de 13 enero.

⇒ Art. 46.4 LJCA.

Artículo 117. Plazos.

1. El plazo para la interposición del recurso de reposición será de un mes, si el acto fuera expreso. Si no lo fuera, el plazo será de tres meses y se contará, para el solicitante y otros posibles interesados, a partir del día siguiente a aquel en que, de acuerdo con su normativa específica, se produzca el acto presunto. Transcurridos dichos plazos, únicamente podrá interponerse recurso contencioso-administrativo, sin perjuicio, en su caso, de la procedencia del recurso extraordinario de revisión.

2. El plazo máximo para dictar y notificar la resolución del recurso será de un mes.

3. Contra la resolución de un recurso de reposición no podrá interponerse de nuevo dicho recurso.

✐ Modificado por art. 1.32 de Ley núm. 4/1999, de 13 enero.

Jurisprudencia.

– TS (Sala de lo Contencioso-Administrativo, Sección 8ª) Sentencia de 14 junio 2010.
– TSJ Andalucía, Granada (Sala de lo Contencioso-Administrativo, Sección 2ª) Sentencia núm. 486/2008, de 11 julio 2008.

Sección 4ª Recurso extraordinario de revisión

✐ Renumerada por art. 3.3 de Ley núm. 4/1999, de 13 enero. Su anterior numeración era S.3/C.II/TÍT.VII.

Artículo 118. Objeto y plazos.

1. Contra los actos firmes en vía administrativa podrá interponerse el recurso extraordinario de revisión ante el órgano administrativo que los dictó, que también será el competente para su resolución, cuando concurra alguna de las circunstancias siguientes:

1ª. Que al dictarlos se hubiera incurrido en error de hecho, que resulte de los propios documentos incorporados al expediente.

2ª. Que aparezcan documentos de valor esencial para la resolución del asunto que, aunque sean posteriores, evidencien el error de la resolución recurrida.

3ª. Que en la resolución hayan influido esencialmente documentos o testimonios declarados falsos por sentencia judicial firme, anterior o posterior a aquella resolución.

4ª. Que la resolución se hubiese dictado como consecuencia de prevaricación, cohecho, violencia, maquinación fraudulenta u otra conducta punible y se haya declarado así en virtud de sentencia judicial firme.

2. El recurso extraordinario de revisión se interpondrá, cuando se trate de la causa 1ª, dentro del plazo de cuatro años siguientes a la fecha de la notificación de la resolución impugnada. En los demás casos, el plazo será de tres meses a contar desde el conocimiento de los documentos o desde que la sentencia judicial quedó firme.

3. Lo establecido en el presente artículo no perjudica el derecho de los interesados a formular la solicitud y la instancia a que se refieren los artículos 102 y 105.2 de la presente Ley ni su derecho a que las mismas se sustancien y resuelvan.

✐ Modificado por art. 1.33 de Ley núm. 4/1999, de 13 enero.

⇒ Art. 108 de esta Ley y disp. adic. 17ª LOFAGE.

Jurisprudencia.

– TS (Sala de lo Contencioso-Administrativo, Sección 7ª) Sentencia de 13 octubre 2011.
– TS (Sala de lo Contencioso-Administrativo, Sección 5ª) Sentencia de 28 enero 2010.
– TS (Sala de lo Contencioso-Administrativo, Sección 4ª) Sentencia de 22 mayo 2009.
– AN (Sala de lo Contencioso-Administrativo, Sección 1ª) Sentencia de 10 octubre 2007.

Artículo 119. Resolución.

1. El órgano competente para la resolución del recurso podrá acordar motivadamente la inadmisión a trámite, sin necesidad de recabar dictamen del Consejo de Estado u órgano consultivo de la Comunidad Autónoma, cuando el mismo no se funde en alguna de las causas previstas en el apartado 1 del artículo anterior o en el supuesto de que se hubiesen desestimado en cuanto al fondo otros recursos sustancialmente iguales.

2. El órgano al que corresponde conocer del recurso extraordinario de revisión debe pronunciarse no sólo sobre la procedencia del recurso, sino también, en su caso, sobre el fondo de la cuestión resuelta por el acto recurrido.

3. Transcurrido el plazo de tres meses desde la interposición del recurso extraordinario de revisión sin haberse dictado y notificado la resolución, se entenderá desestimado, quedando expedita la vía jurisdiccional contencioso-administrativa.

✐ Modificado por art. 1.34 de Ley núm. 4/1999, de 13 enero.

Jurisprudencia.

– TS (Sala de lo Contencioso-Administrativo, Sección 7ª) Sentencia de 13 octubre 2011.
– TSJ Extremadura (Sala de lo Contencioso-Administrativo) Sentencia núm. 41/2001, de 7 junio 2001.
– TSJ Murcia (Sala de lo Contencioso-Administrativo, Sección 1ª) Sentencia núm. 362/2001, de 25 mayo 2001.

TÍTULO VIII

DE LAS RECLAMACIONES PREVIAS AL EJERCICIO DE LAS ACCIONES CIVILES Y LABORALES

CAPÍTULO I

Disposiciones generales

Artículo 120. Naturaleza.

1. La reclamación en vía administrativa es requisito previo al ejercicio de acciones fundadas en derecho privado o laboral contra cualquier Administración Pública, salvo los supuestos en que dicho requisito esté exceptuado por una disposición con rango de ley.

2. Dicha reclamación se tramitará y resolverá por las normas contenidas en este Título y, por aquellas que, en cada caso, sean de aplicación, y en su defecto, por las generales de esta Ley.

Artículo 121. Efectos.

1. Si planteada una reclamación ante las Administraciones Públicas, ésta no ha sido resuelta y no ha transcurrido el plazo en que deba entenderse desestimada, no podrá deducirse la misma pretensión ante la jurisdicción correspondiente.

2. Planteada la reclamación previa se interrumpirán los plazos para el ejercicio de las acciones judiciales, que volverán a contarse a partir de la fecha en que se haya practicado la notificación expresa de la resolución o, en su caso, desde que se entienda desestimada por el transcurso del plazo.

CAPÍTULO II

Reclamación previa a la vía judicial civil

Artículo 122. Iniciación.

1. La reclamación se dirigirá al órgano competente de la Administración Pública de que se trate.

2. En la Administración General del Estado se planteará ante el Ministro del Departamento que por razón de la materia objeto de la reclamación sea competente. Las reclamaciones podrán presentarse en cualquiera de los lugares previstos por esta Ley para la presentación de escritos o solicitudes.

Artículo 123. Instrucción.

1. El órgano ante el que se haya presentado la reclamación la remitirá en el plazo de cinco días al órgano competente en unión de todos los antecedentes del asunto.

2. El órgano competente para resolver podrá ordenar que se complete el expediente con los antecedentes, informes, documentos y datos que resulten necesarios.

Artículo 124. Resolución.

1. Resuelta la reclamación por el Ministro u órgano competente, se notificará al interesado.

2. Si la Administración no notificara su decisión en el plazo de tres meses, el interesado podrá considerar desestimada su reclamación al efecto de formular la correspondiente demanda judicial.

CAPÍTULO III

Reclamación previa a la vía judicial laboral

Artículo 125. Tramitación.

1. La reclamación deberá dirigirse al Jefe administrativo o Director del establecimiento u Organismo en que el trabajador preste sus servicios.

2. Transcurrido un mes sin haberle sido notificada resolución alguna, el trabajador podrá considerar desestimada la reclamación a los efectos de la acción judicial laboral.

Artículo 126. Reclamaciones del personal civil no funcionario de la Administración Militar.

Las reclamaciones que formule el personal civil no funcionario al servicio de la Administración Militar se regirán por sus disposiciones específicas.

TÍTULO IX

DE LA POTESTAD SANCIONADORA

CAPÍTULO I

Principios de la potestad sancionadora

⇒ Vid. RD 1398/1993, por el que se aprueba el Reglamento de Procedimiento para el ejercicio de la potestad sancionadora.

Artículo 127. Principio de legalidad.

1. La potestad sancionadora de las Administraciones públicas, reconocida por la Constitución, se ejercerá cuando haya sido expresamente reconocida por una norma con rango de Ley, con aplicación del procedimiento previsto para su ejercicio y de acuerdo con lo establecido en este título y,

cuando se trate de entidades locales, de conformidad con lo dispuesto en el título XI de la Ley 7/1985, de 2 de abril, Reguladora de las Bases del Régimen Local.

✐ Ap. 1 modificado por art. 3.1 de Ley núm. 57/2003, de 16 diciembre.

⇒ Art. 25 CE.

2. El ejercicio de la potestad sancionadora corresponde a los órganos administrativos que la tengan expresamente atribuida, por disposición de rango legal o reglamentario.

3. Las disposiciones de este Título no son de aplicación al ejercicio por las Administraciones públicas de su potestad disciplinaria respecto del personal a su servicio y de quienes están vinculados a ellas por una relación contractual.

✐ Modificado por art. 1.35 de Ley núm. 4/1999, de 13 enero.

⇒ Disp. adic. 8ª de esta Ley; art. 1 y disp. adic. única del Reglamento de esta Ley.

Jurisprudencia.

– TS (Sala de lo Contencioso-Administrativo, Sección 5ª) Sentencia de 26 octubre 2011.
– TS (Sala de lo Contencioso-Administrativo, Sección 4ª) Sentencia de 18 julio 2011.
– TS (Sala de lo Contencioso-Administrativo, Sección 4ª) Sentencia de 23 noviembre 2010.
– TS (Sala de lo Contencioso-Administrativo, Sección 5ª) Sentencia de 16 mayo 2007.
– AN (Sala de lo Contencioso-Administrativo, Sección 4ª) Sentencia de 28 diciembre 2005.

Bibliografía.

– Derecho administrativo sancionador. A. NIETO GARCÍA.

Artículo 128. Irretroactividad.

1. Serán de aplicación las disposiciones sancionadoras vigentes en el momento de producirse los hechos que constituyan infracción administrativa.

2. Las disposiciones sancionadoras producirán efecto retroactivo en cuanto favorezcan al presunto infractor.

⇒ Arts. 9.3 y 25.1 CE.

Jurisprudencia.

– TS (Sala de lo Contencioso-Administrativo, Sección 6ª) Sentencia de 30 enero 2012.
– AN (Sala de lo Contencioso-Administrativo, Sección 1ª) Sentencia de 27 enero 2012.
– AN (Sala de lo Contencioso-Administrativo, Sección 1ª) Sentencia de 17 noviembre 2011.
– TS (Sala de lo Contencioso-Administrativo, Sección 4ª) Sentencia de 18 julio 2011.

Artículo 129. Principio de tipicidad.

1. Sólo constituyen infracciones administrativas las vulneraciones del ordenamiento jurídico previstas como tales infracciones por una Ley, sin perjuicio de lo dispuesto para la administración local en el título XI de la Ley 7/1985, de 2 de abril, Reguladora de las Bases del Régimen Local.

Las infracciones administrativas se clasificarán por la Ley en leves, graves y muy graves.

✐ Ap. 1 modificado por art. 3.2 de Ley núm. 57/2003, de 16 diciembre.

⇒ Art. 25 CE; art. 2.1 del Reglamento de esta Ley.

2. Únicamente por la comisión de infracciones administrativas podrán imponerse sanciones que, en todo caso, estarán delimitadas por la ley.

⇒ Art. 25 CE; art. 2 y disp. adic. única del Reglamento de esta Ley.

3. Las disposiciones reglamentarias de desarrollo podrán introducir especificaciones o graduaciones al cuadro de las infracciones o sanciones establecidas legalmente que, sin constituir nuevas infracciones o sanciones, ni alterar la naturaleza o límites de las que la ley contempla, contribuyan a la más correcta identificación de las conductas o a la más precisa determinación de las sanciones correspondientes.

4. Las normas definidoras de infracciones y sanciones no serán susceptibles de aplicación analógica.

Jurisprudencia.

– AN (Sala de lo Contencioso-Administrativo, Sección 5ª) Sentencia de 18 abril 2012.
– TS (Sala de lo Contencioso-Administrativo, Sección 4ª) Sentencia de 11 julio 2011.
– TS (Sala de lo Contencioso-Administrativo, Sección 4ª) Sentencia de 23 noviembre 2010.
– TS (Sala de lo Contencioso-Administrativo, Sección 4ª) Sentencia de 10 marzo 2009.

Artículo 130. Responsabilidad.

1. Sólo podrán ser sancionadas por hechos constitutivos de infracción administrativa las personas físicas y jurídicas que resulten responsables de los mismos aun a título de simple inobservancia.

2. Las responsabilidades administrativas que se deriven del procedimiento sancionador serán

compatibles con la exigencia al infractor de la reposición de la situación alterada por el mismo a su estado originario, así como con la indemnización por los daños y perjuicios causados que podrán ser determinados por el órgano competente, debiendo, en este caso, comunicarse al infractor para su satisfacción en el plazo que al efecto se determine, y quedando, de no hacerse así, expedita la vía judicial correspondiente.

⇒ Arts. 8 y 22 del Reglamento del procedimiento para el ejercicio de la potestad sancionadora, aprobado por Real Decreto 1398/1993, de 4 agosto. Vid. parágrafo 29.3.

3. Cuando el cumplimiento de las obligaciones previstas en una disposición legal corresponda a varias personas conjuntamente, responderán de forma solidaria de las infracciones que, en su caso, se cometan y de las sanciones que se impongan.

Serán responsables subsidiarios o solidarios por el incumplimiento de las obligaciones impuestas por la ley que conlleven el deber de prevenir la infracción administrativa cometida por otros, las personas físicas y jurídicas sobre las que tal deber recaiga, cuando así lo determinen las leyes reguladoras de los distintos regímenes sancionadores.

Jurisprudencia.

– TS (Sala de lo Contencioso-Administrativo, Sección 4ª) Sentencia de 7 octubre 2011.
– TS (Sala de lo Contencioso-Administrativo, Sección 4ª) Sentencia de 11 julio 2011.
– AN (Sala de lo Contencioso-Administrativo, Sección 8ª) Sentencia de 7 marzo 2011.
– TS (Sala de lo Contencioso-Administrativo, Sección 3ª) Sentencia de 22 junio 2010.
– TS (Sala de lo Contencioso-Administrativo, Sección 5ª) Sentencia de 25 noviembre 2008.

Artículo 131. Principio de proporcionalidad.

1. Las sanciones administrativas, sean o no de naturaleza pecuniaria, en ningún caso podrán implicar, directa o subsidiariamente, privación de libertad.

⇒ Art. 25 CE; art. 1.4 RD 1777/1994. de 5 de agosto.

2. El establecimiento de sanciones pecuniarias deberá prever que la comisión de las infracciones tipificadas no resulte más beneficioso para el infractor que el cumplimiento de las normas infringidas.

3. En la determinación normativa del régimen sancionador, así como en la imposición de sanciones por las Administraciones Públicas se deberá guardar la debida adecuación entre la gravedad del hecho constitutivo de la infracción y la sanción aplicada, considerándose especialmente los siguientes criterios para la graduación de la sanción a aplicar:

a) La existencia de intencionalidad o reiteración.

b) La naturaleza de los perjuicios causados.

c) La reincidencia, por comisión en el término de un año de más de una infracción de la misma naturaleza cuando así haya sido declarado por resolución firme.

⇒ Art. 4.3 del Reglamento del procedimiento para el ejercicio de la potestad sancionadora, aprobado por Real Decreto 1398/1993, de 4 agosto. Vid. parágrafo 29.3.

Jurisprudencia.

– TS (Sala de lo Contencioso-Administrativo, Sección 3ª) Sentencia de 14 mayo 2012.
– TS (Sala de lo Contencioso-Administrativo, Sección 3ª) Sentencia de 24 abril 2012.
– AN (Sala de lo Contencioso-Administrativo, Sección 8ª) Sentencia de 30 enero 2012.
– TS (Sala de lo Contencioso-Administrativo, Sección 3ª) Sentencia de 15 diciembre 2011.
– TS (Sala de lo Contencioso-Administrativo, Sección 3ª) Sentencia de 30 septiembre 2011.

Artículo 132. Prescripción.

1. Las infracciones y sanciones prescribirán según lo dispuesto en las leyes que las establezcan. Si éstas no fijan plazos de prescripción, las infracciones muy graves prescribirán a los tres años, las graves a los dos años y las leves a los seis meses; las sanciones impuestas por faltas muy graves prescribirán a los tres años, las impuestas por faltas graves a los dos años y las impuestas por faltas leves al año.

2. El plazo de prescripción de las infracciones comenzará a contarse desde el día en que la infracción se hubiera cometido.

Interrumpirá la prescripción la iniciación, con conocimiento del interesado, del procedimiento sancionador, reanudándose el plazo de prescripción si el expediente sancionador estuviera paralizado durante más de un mes por causa no imputable al presunto responsable.

3. El plazo de prescripción de las sanciones comenzará a contarse desde el día siguiente a aquel en que adquiera firmeza la resolución por la que se impone la sanción.

Interrumpirá la prescripción la iniciación, con conocimiento del interesado, del procedimiento

de ejecución, volviendo a transcurrir el plazo si aquél está paralizado durante más de un mes por causa no imputable al infractor.

⇒ Art. 12 del Reglamento el procedimiento para el ejercicio de la potestad sancionadora, aprobado por Real Decreto 1398/1993, de 4 agosto. Vid. parágrafo 29.3.

Jurisprudencia.

– TS (Sala de lo Contencioso-Administrativo, Sección 5ª) Sentencia de 3 abril 2012.
– AN (Sala de lo Contencioso-Administrativo, Sección 1ª) Sentencia de 12 mayo 2011.
– TS (Sala de lo Contencioso-Administrativo, Sección 5ª) Sentencia de 30 noviembre 2010.
– TSJ Cataluña (Sala de lo Contencioso-Administrativo, Sección 1ª) Sentencia núm. 777/2008, de 10 julio 2008.

Artículo 133. Concurrencia de sanciones.

No podrán sancionarse los hechos que hayan sido sancionados penal o administrativamente, en los casos en que se aprecie identidad del sujeto, hecho y fundamento.

Jurisprudencia.

– TS (Sala de lo Contencioso-Administrativo, Sección 7ª) Sentencia de 17 marzo 2000.
– TC (Sala Primera) Sentencia núm. 177/1999, de 11 octubre 1999.
– TS (Sala de lo Contencioso-Administrativo, Sección 3ª) Sentencia de 13 mayo 1999.

CAPÍTULO II

Principios del procedimiento sancionador

Artículo 134. Garantía de procedimiento.

1. El ejercicio de la potestad sancionadora requerirá procedimiento legal o reglamentariamente establecido.

2. Los procedimientos que regulen el ejercicio de la potestad sancionadora deberán establecer la debida separación entre la fase instructora y la sancionadora, encomendándolas a órganos distintos.

3. En ningún caso se podrá imponer una sanción sin que se haya tramitado el necesario procedimiento.

⇒ Arts. 10, 11, 23 y 24 del Reglamento del procedimiento para el ejercicio de la potestad sancionadora, aprobado por Real Decreto 1398/1993, de 4 agosto. Vid. parágrafo 29.3.

Jurisprudencia.

– AN (Sala de lo Contencioso-Administrativo, Sección 2ª) Sentencia de 22 septiembre 2005.
– AN (Sala de lo Contencioso-Administrativo, Sección 2ª) Sentencia de 22 enero 2004.
– TS (Sala de lo Contencioso-Administrativo, Sección 4ª) Sentencia de 8 octubre 1999.

Artículo 135. Derechos del presunto responsable.

Los procedimientos sancionadores garantizarán al presunto responsable los siguientes derechos:

A ser notificado de los hechos que se le imputen, de las infracciones que tales hechos puedan constituir y de las sanciones que, en su caso, se les pudieran imponer, así como de la identidad del instructor, de la autoridad competente para imponer la sanción y de la norma que atribuya tal competencia.

A formular alegaciones y utilizar los medios de defensa admitidos por el Ordenamiento Jurídico que resulten procedentes.

Los demás derechos reconocidos por el artículo 35 de esta Ley.

⇒ Art. 24.2 CE; arts. 3, 13, y 21 del Reglamento del procedimiento para el ejercicio de la potestad sancionadora, aprobado por Real Decreto 1398/1993, de 4 agosto. Vid. parágrafo 29.3.

Jurisprudencia.

– TS (Sala de lo Contencioso-Administrativo, Sección 7ª) Sentencia de 16 enero 2001.
– TS (Sala de lo Militar) Sentencia de 20 junio 2000.
– TS (Sala de lo Contencioso-Administrativo, Sección 6ª) Sentencia de 4 junio 1998.

Artículo 136. Medidas de carácter provisional.

Cuando así esté previsto en las normas que regulen los procedimientos sancionadores, se podrá proceder mediante acuerdo motivado a la adopción de medidas de carácter provisional que aseguren la eficacia de la resolución final que pudiera recaer.

⇒ Arts. 54 y 138 de esta Ley; arts. 4.2, 13.1 e) y 15 del Reglamento del procedimiento para el ejercicio de la potestad sancionadora, aprobado por Real Decreto 1398/1993, de 4 agosto. Vid. parágrafo 29.3.

Artículo 137. Presunción de inocencia.

1. Los procedimientos sancionadores respetarán la presunción de no existencia de responsabilidad administrativa mientras no se demuestre lo contrario.

⇒ Art. 24 CE; art 8 del Reglamento del procedimiento para el ejercicio de la potestad sancionadora, aprobado por Real Decreto 1398/1993, de 4 agosto. Vid. parágrafo 29.3.

2. Los hechos declarados probados por resoluciones judiciales penales firmes vincularán a las Administraciones Públicas respecto de los procedimientos sancionadores que sustancien.

⇒ Art. 25 CE; art. 7 Reglamento del procedimiento para el ejercicio de la potestad sancionadora, aprobado por Real Decreto 1398/1993, de 4 agosto. Vid. parágrafo 29.3.

3. Los hechos constatados por funcionarios a los que se reconoce la condición de autoridad, y que se formalicen en documento público observando los requisitos legales pertinentes, tendrán valor probatorio sin perjuicio de las pruebas que en defensa de los respectivos derechos o intereses puedan señalar o aportar los propios administrados.

4. Se practicarán de oficio o se admitirán a propuesta del presunto responsable cuantas pruebas sean adecuadas para la determinación de hechos y posibles responsabilidades.

Sólo podrán declararse improcedentes aquellas pruebas que por su relación con los hechos no puedan alterar la resolución final a favor del presunto responsable.

⇒ Arts. 16 y 17 del Reglamento del procedimiento para el ejercicio de la potestad sancionadora, aprobado por Real Decreto 1398/1993, de 4 agosto. Vid. parágrafo 29.3.

Jurisprudencia.

– AN (Sala de lo Contencioso-Administrativo, Sección 1ª) Sentencia de 20 octubre 2011.
– TC (Sala Primera) Sentencia núm. 35/2006, de 13 febrero 2006.
– TS (Sala de lo Contencioso-Administrativo, Sección 7ª) Sentencia de 13 febrero 1998.

Artículo 138. Resolución.

1. La resolución que ponga fin al procedimiento habrá de ser motivada y resolverá todas las cuestiones planteadas en el expediente.

2. En la resolución no se podrán aceptar hechos distintos de los determinados en el curso del procedimiento, con independencia de su diferente valoración jurídica.

3. La resolución será ejecutiva cuando ponga fin a la vía administrativa.

En la resolución se adoptarán, en su caso, las disposiciones cautelares precisas para garantizar su eficacia en tanto no sea ejecutiva.

⇒ Arts. 4, 18, 19 y 20 del Reglamento del procedimiento para el ejercicio de la potestad sancionadora, aprobado por Real Decreto 1398/1993, de 4 agosto. Vid. parágrafo 29.3.

TÍTULO X

DE LA RESPONSABILIDAD DE LAS ADMINISTRACIONES PÚBLICAS Y DE SUS AUTORIDADES Y DEMÁS PERSONAL A SU SERVICIO

CAPÍTULO I

Responsabilidad patrimonial de la Administración Pública

⇒ Vid. Reglamento de procedimiento en materia de responsabilidad patrimonial aprobado por RD 429/1993, de 26 de marzo.

Artículo 139. Principios de la responsabilidad.

1. Los particulares tendrán derecho a ser indemnizados por las Administraciones Públicas correspondientes, de toda lesión que sufran en cualquiera de sus bienes y derechos, salvo en los casos de fuerza mayor, siempre que la lesión sea consecuencia del funcionamiento normal o anormal de los servicios públicos.

⇒ Art. 106 CE; arts. 1 y 2 del Reglamento de procedimiento en materia de responsabilidad patrimonial aprobado por RD 429/1993, de 26 de marzo.

2. En todo caso, el daño alegado habrá de ser efectivo, evaluable económicamente e individualizado con relación a una persona o grupo de personas.

3. Las Administraciones Públicas indemnizarán a los particulares por la aplicación de actos legislativos de naturaleza no expropiatoria de derechos y que éstos no tengan el deber jurídico de soportar, cuando así se establezca en los propios actos legislativos y en los términos que especifiquen dichos actos.

4. La responsabilidad patrimonial del Estado por el funcionamiento de la Administración de Justicia se regirá por la Ley Orgánica del Poder Judicial.

5. El Consejo de Ministros fijará el importe de las indemnizaciones que proceda abonar cuando el Tribunal Constitucional haya declarado, a instancia de parte interesada, la existencia de un funcionamiento anormal en la tramitación de los recursos de amparo o de las cuestiones de inconstitucionalidad.

El procedimiento para fijar el importe de las indemnizaciones se tramitará por el Ministerio de Justicia, con audiencia al Consejo de Estado.

✐ Ap. 5 añadido por art. 9 de Ley núm. 13/2009, de 3 noviembre.

Jurisprudencia.

– TS (Sala de lo Contencioso-Administrativo, Sección 4ª) Sentencia de 29 mayo 2012.
– TC (Sala Pleno) Auto núm. 106/2012, de 22 mayo 2012.
– AN (Sala de lo Contencioso-Administrativo, Sección 3ª) Sentencia de 10 mayo 2012.
– TS (Sala de lo Contencioso-Administrativo, Sección 4ª) Sentencia de 3 mayo 2012.
– TS (Sala de lo Contencioso-Administrativo, Sección 4ª) Sentencia de 24 abril 2012.
– TS (Sala de lo Contencioso-Administrativo, Sección 4ª) Sentencia de 28 marzo 2012.

Artículo 140. Responsabilidad concurrente de las Administraciones Públicas.

1. Cuando de la gestión dimanante de fórmulas conjuntas de actuación entre varias Administraciones públicas se derive responsabilidad en los términos previstos en la presente Ley, las Administraciones intervinientes responderán de forma solidaria. El instrumento jurídico regulador de la actuación conjunta podrá determinar la distribución de la responsabilidad entre las diferentes Administraciones públicas.

2. En otros supuestos de concurrencia de varias Administraciones en la producción del daño, la responsabilidad se fijará para cada Administración atendiendo a los criterios de competencia, interés público tutelado e intensidad de la intervención. La responsabilidad será solidaria cuando no sea posible dicha determinación.

✐ Modificado por art. 1.36 de Ley núm. 4/1999, de 13 enero.

⇒ Art. 18 y disp. adic. 2ª del Reglamento del procedimiento para el ejercicio de la potestad sancionadora, aprobado por Real Decreto 1398/1993, de 4 agosto. Vid. parágrafo 29.3.

Artículo 141. Indemnización.

1. Sólo serán indemnizables las lesiones producidas al particular provenientes de daños que éste no tenga el deber jurídico de soportar de acuerdo con la Ley. No serán indemnizables los daños que se deriven de hechos o circunstancias que no se hubiesen podido prever o evitar según el estado de los conocimientos de la ciencia o de la técnica existentes en el momento de producción de aquéllos, todo ello sin perjuicio de las prestaciones asistenciales o económicas que las leyes puedan establecer para estos casos.

⇒ Art. 2.1 del Reglamento del procedimiento para el ejercicio de la potestad sancionadora, aprobado por Real Decreto 1398/1993, de 4 agosto. Vid. parágrafo 29.3.

2. La indemnización se calculará con arreglo a los criterios de valoración establecidos en la legislación de expropiación forzosa, legislación fiscal y demás normas aplicables, ponderándose, en su caso, las valoraciones predominantes en el mercado.

3. La cuantía de la indemnización se calculará con referencia al día en que la lesión efectivamente se produjo, sin perjuicio de su actualización a la fecha en que se ponga fin al procedimiento de responsabilidad con arreglo al índice de precios al consumo, fijado por el Instituto Nacional de Estadística, y de los intereses que procedan por demora en el pago de la indemnización fijada, los cuales se exigirán con arreglo a lo establecido en la Ley General Presupuestaria.

4. La indemnización procedente podrá sustituirse por una compensación en especie o ser abonada mediante pagos periódicos, cuando resulte más adecuado para lograr la reparación debida y convenga al interés público, siempre que exista acuerdo con el interesado.

✐ Modificado por art. 1.37 de Ley núm. 4/1999, de 13 enero.

Jurisprudencia.

– TS (Sala de lo Contencioso-Administrativo, Sección 4ª) Sentencia de 13 abril 2012.
– TS (Sala de lo Contencioso-Administrativo, Sección 4ª) Sentencia de 28 marzo 2012.
– AN (Sala de lo Contencioso-Administrativo, Sección 1ª) Sentencia de 8 marzo 2012.
– TS (Sala de lo Contencioso-Administrativo, Sección 4ª) Sentencia de 29 noviembre 2011.

Artículo 142. Procedimientos de responsabilidad patrimonial.

1. Los procedimientos de responsabilidad patrimonial de las Administraciones Públicas se iniciarán de oficio o por reclamación de los interesados.

⇒ Arts. 4, 5 y 6 del Reglamento del procedimiento para el ejercicio de la potestad sancionadora, aprobado por Real Decreto 1398/1993, de 4 agosto. Vid. parágrafo 29.3.

2. Los procedimientos de responsabilidad patrimonial se resolverán, por el Ministro respectivo, el Consejo de Ministros si una ley así lo dispone o por los órganos correspondientes de las Comunidades Autónomas o de las Entidades que integran la Administración Local. Cuando su norma de creación así lo determine, la reclamación se resolverá por los órganos a los que corresponda de las Entidades de Derecho público a que se refiere el artículo 2.2 de esta Ley.

⇒ Arts. 3.2 y 13 del Reglamento del procedimiento para el ejercicio de la potestad sancionadora, aprobado por Real Decreto 1398/1993, de 4 agosto. Vid. parágrafo 29.3; LOCE y art. 2 LJCA.

3. Para la determinación de la responsabilidad patrimonial se establecerá reglamentariamente un procedimiento general con inclusión de un procedimiento abreviado para los supuestos en que concurran las condiciones previstas en el artículo 143 de esta Ley. En el procedimiento general será preceptivo el dictamen del Consejo de Estado o, en su caso, del órgano consultivo de la Comunidad Autónoma cuando las indemnizaciones reclamadas sean de cuantía igual o superior a 50.000 € o a la que se establezca en la correspondiente legislación autonómica.

✐ Ap. 3 modificado por disp. final 40 de Ley núm. 2/2011, de 4 marzo.

⇒ Arts. 4 y 14 del Reglamento del procedimiento para el ejercicio de la potestad sancionadora, aprobado por Real Decreto 1398/1993, de 4 agosto. Vid. parágrafo 29.3.

4. La anulación en vía administrativa o por el orden jurisdiccional contencioso-administrativo de los actos o disposiciones administrativas no presupone derecho a la indemnización, pero si la resolución o disposición impugnada lo fuese por razón de su fondo o forma, el derecho a reclamar prescribirá al año de haberse dictado la sentencia definitiva, no siendo de aplicación lo dispuesto en el punto 5.

⇒ Art. 4.2 del Reglamento del procedimiento para el ejercicio de la potestad sancionadora, aprobado por Real Decreto 1398/1993, de 4 agosto. Vid. parágrafo 29.3; arts. 31.2 y 71 LJCA.

5. En todo caso, el derecho a reclamar prescribe al año de producido el hecho o el acto que motive la indemnización o de manifestarse su efecto lesivo. En caso de daños, de carácter físico o psíquico, a las personas el plazo empezará a computarse desde la curación o la determinación del alcance de las secuelas.

6. La resolución administrativa de los procedimientos de responsabilidad patrimonial, cualquiera que fuese el tipo de relación, pública o privada, de que derive, pone fin a la vía administrativa.

⇒ Art. 109 d) y disp. adic. 15ª LOFAGE; art. 2 LJCA.

7. Si no recae resolución expresa se podrá entender desestimada la solicitud de indemnización.

Artículo 143. Procedimiento abreviado.

1. Iniciado el procedimiento general, cuando sean inequívocos la relación de causalidad entre el funcionamiento del servicio público y la lesión, así como la valoración del daño y el cálculo de la cuantía de la indemnización, el órgano competente podrá acordar la sustanciación de un procedimiento abreviado, a fin de reconocer el derecho a la indemnización en el plazo de treinta días.

2. En todo caso, los órganos competentes podrán acordar o proponer que se siga el procedimiento general.

3. Si no recae resolución expresa se podrá entender desestimada la solicitud de indemnización.

Artículo 144. Responsabilidad de Derecho Privado.

Cuando las Administraciones públicas actúen en relaciones de derecho privado, responderán directamente de los daños y perjuicios causados por el personal que se encuentre a su servicio, considerándose la actuación del mismo actos propios de la Administración bajo cuyo servicio se encuentre. La responsabilidad se exigirá de conformidad con lo previsto en los artículos 139 y siguientes de esta Ley.

✐ Modificado por art. 1.38 de Ley núm. 4/1999, de 13 enero.

CAPÍTULO II

Responsabilidad de las autoridades y personal al servicio de las Administraciones públicas

Artículo 145. Exigencia de la responsabilidad patrimonial de las autoridades y personal al servicio de las Administraciones Públicas.

1. Para hacer efectiva la responsabilidad patrimonial a que se refiere el Capítulo I de este Título, los particulares exigirán directamente a la Administración pública correspondiente las indemnizaciones por los daños y perjuicios causados por las autoridades y personal a su servicio.

2. La Administración correspondiente, cuando hubiere indemnizado a los lesionados, exigirá de oficio de sus autoridades y demás personal a su servicio la responsabilidad en que hubieran incurrido por dolo, o culpa o negligencia graves, previa instrucción del procedimiento que reglamentariamente se establezca.

Para la exigencia de dicha responsabilidad se ponderarán, entre otros, los siguientes criterios: el resultado dañoso producido, la existencia o no de intencionalidad, la responsabilidad profesional del personal al servicio de las Administraciones públicas y su relación con la producción del resultado dañoso.

3. Asimismo, la Administración instruirá igual procedimiento a las autoridades y demás personal a su servicio por los daños y perjuicios causados en sus bienes o derechos cuando hubiera concurrido dolo, o culpa o negligencia graves.

4. La resolución declaratoria de responsabilidad pondrá fin a la vía administrativa.

5. Lo dispuesto en los párrafos anteriores, se entenderá sin perjuicio de pasar, si procede, el tanto de culpa a los Tribunales competentes.

✎ Modificado por art. 1.39 de Ley núm. 4/1999, de 13 enero.

⚖ *Jurisprudencia.*

– AN (Sala de lo Contencioso-Administrativo, Sección 3ª) Sentencia de 23 febrero 2012.
– TS (Sala de lo Contencioso-Administrativo, Sección 4ª) Sentencia de 21 junio 2011.
– TS (Sala de lo Contencioso-Administrativo, Sección 4ª) Sentencia de 21 diciembre 2010.

Artículo 146. Responsabilidad penal.

1. La responsabilidad penal del personal al servicio de las Administraciones públicas, así como la responsabilidad civil derivada del delito se exigirá de acuerdo con lo previsto en la legislación correspondiente.

2. La exigencia de responsabilidad penal del personal al servicio de las Administraciones públicas no suspenderá los procedimientos de reconocimiento de responsabilidad patrimonial que se instruyan, salvo que la determinación de los hechos en el orden jurisdiccional penal sea necesaria para la fijación de la responsabilidad patrimonial.

✎ Modificado por art. 1.40 de Ley núm. 4/1999, de 13 enero.

Disposición adicional primera. Órganos Colegiados de Gobierno.

Las disposiciones del Capítulo II del Título II de la presente Ley no serán de aplicación al Pleno y, en su caso, Comisión de Gobierno de las Entidades Locales, a los Órganos Colegiados del Gobierno de la Nación y a los Órganos de Gobierno de las Comunidades Autónomas.

Disposición adicional segunda. Informatización de registros.

La incorporación a soporte informático de los registros a que se refiere el artículo 38.3 de esta Ley, será efectiva atendiendo al grado de desarrollo de los medios técnicos de que dispongan.

✎ Modificada por art. 27.2 de Real Decreto-ley núm. 8/2011, de 1 julio.

Disposición adicional tercera. Adecuación de procedimientos.

Reglamentariamente, en el plazo de dieciocho meses a partir de la entrada en vigor de esta Ley, se llevará a efecto la adecuación a la misma de las normas reguladoras de los distintos procedimientos administrativos, cualquiera que sea su rango, con específica mención de los efectos estimatorios o desestimatorios que la falta de resolución expresa produzca.

✎ Modificada por art. único.1 de Real Decreto-ley núm. 14/1993, de 4 agosto.

Disposición adicional cuarta. Tasas del procedimiento.

Las tasas que generen las actuaciones del procedimiento administrativo se exigirán de acuerdo con lo que disponga la norma que las regule.

Disposición adicional quinta. Procedimientos administrativos en materia tributaria.

1. Los procedimientos tributarios y la aplicación de los tributos se regirán por la Ley General Tributaria, por la normativa sobre derechos y garantías de los contribuyentes, por las Leyes propias de los tributos y las demás normas dictadas en su desarrollo y aplicación. En defecto de norma tributaria aplicable, regirán supletoriamente las disposiciones de la presente Ley.

En todo caso, en los procedimientos tributarios, los plazos máximos para dictar resoluciones, los efectos de su incumplimiento, así como, en su caso, los efectos de la falta de resolución serán los previstos en la normativa tributaria.

2. La revisión de actos en vía administrativa en materia tributaria se ajustará a lo dispuesto en los artículos 153 a 171 de la Ley General Tributaria y disposiciones dictadas en desarrollo y aplicación de la misma.

✐ Modificada por art. 2.1 de Ley núm. 4/1999, de 13 enero.

Disposición adicional sexta. Actos de Seguridad Social y Desempleo.

1. La impugnación de los actos de la Seguridad Social y Desempleo, en los términos previstos en el artículo 2 del Texto Articulado de la Ley de Procedimiento Laboral, aprobado por Real Decreto Legislativo 521/1990, de 27 de abril, así como su revisión de oficio, se regirán por lo dispuesto en dicha Ley.

2. Los actos de gestión recaudatoria de la Seguridad Social se regirán por lo dispuesto en su normativa específica.

Disposición adicional séptima. Procedimiento administrativo sancionador por infracciones en el Orden Social y para la extensión de actas de liquidación de cuotas de la Seguridad Social.

Los procedimientos administrativos para la imposición de sanciones por infracciones en el Orden Social y para la extensión de actas de liquidación de cuotas de la Seguridad Social se regirán por su normativa específica y, subsidiariamente, por las disposiciones de esta Ley.

Disposición adicional octava. Procedimientos disciplinarios.

Los procedimientos de ejercicio de la potestad disciplinaria de las Administraciones públicas respecto del personal a su servicio y de quienes estén vinculados a ellas por una relación contractual se regirán por su normativa específica, no siéndoles de aplicación la presente Ley.

Disposición adicional octava bis. Procedimiento sancionador en materia de tráfico y seguridad vial.

Los procedimientos administrativos para la imposición de sanciones por infracciones en materia de tráfico, circulación de vehículos a motor y seguridad vial, se regirán por lo dispuesto en su legislación específica y, supletoriamente, por lo dispuesto en esta Ley.

✐ Añadida por disp. final.1 de Ley núm. 18/2009, de 23 noviembre.

Disposición adicional novena.

...

✐ Derogada por disp. derog. única.1 g) de Ley núm. 6/1997, de 14 abril.

Disposición adicional décima.

El artículo 37.1 de la Ley Reguladora de la Jurisdicción Contencioso-Administrativa, de 27 de diciembre de 1956, queda redactado de la siguiente forma:

«El recurso contencioso-administrativo será admisible en relación con las disposiciones y con los actos de la Administración que hayan puesto fin a la vía administrativa, de conformidad con lo previsto en la Ley de Régimen Jurídico de las Administraciones Públicas y del Procedimiento Administrativo Común».

Disposición adicional undécima.

Los procedimientos instados ante las Misiones Diplomáticas y Oficinas Consulares por ciudadanos extranjeros no comunitarios se regirán por su normativa específica, que se adecuará a los compromisos internacionales asumidos por España y, en materia de visados, a los Convenios de Schengen y disposiciones que los desarrollen, aplicándose supletoriamente la presente Ley.

✐ Modificada por art. 2.2 de Ley núm. 4/1999, de 13 enero.

Disposición adicional duodécima. Responsabilidad en materia de asistencia sanitaria.

La responsabilidad patrimonial de las Entidades Gestoras y Servicios Comunes de la Seguridad Social, sean estatales o autonómicos, así como de las demás entidades, servicios y organismos del Sistema Nacional de Salud y de los centros sanitarios concertados con ellas, por los daños y perjuicios causados por o con ocasión de la asistencia sanitaria, y las correspondientes reclamaciones, seguirán la tramitación administrativa prevista en esta Ley, correspondiendo su revisión jurisdiccional al orden contencioso-administrativo en todo caso.

✐ Añadida por art. 2.3 de Ley núm. 4/1999, de 13 enero.

Disposición adicional decimotercera. Régimen de suscripción de convenios de colaboración.

En el ámbito de la Administración General del Estado, los titulares de los Departamentos ministeriales y los Presidentes o Directores de los organismos públicos vinculados o dependientes, podrán celebrar los convenios previstos en el artículo 6, dentro de las facultades que les otorga la normativa presupuestaria y previo cumplimiento de los trámites establecidos, entre los que se incluirá necesariamente el informe del Ministerio o Ministerios afectados. El régimen de suscripción de los mismos y, en su caso, de su autorización, así como los aspectos procedimentales o formales relacionados con los mismos, se ajustará al procedimiento que reglamentariamente se establezca.

✐ Añadida por art. 2.4 de Ley núm. 4/1999, de 13 enero.

Disposición adicional decimocuarta. Relaciones con las ciudades de Ceuta y Melilla.

Lo dispuesto en el Título I de esta Ley sobre las relaciones entre la Administración General del Estado y las Administraciones de las Comunidades Autónomas será de aplicación a las relaciones con las Ciudades de Ceuta y Melilla en la medida en que afecte al ejercicio de las competencias estatutariamente asumidas.

✐ Añadida por art. 2.5 de Ley núm. 4/1999, de 13 enero.

Disposición adicional decimoquinta.

En el ámbito de la Administración General del Estado, y a los efectos del artículo 42.3 b) de esta Ley, se entiende por registro del órgano competente para la tramitación de una solicitud, cualquiera de los registros del Ministerio competente para iniciar la tramitación de la misma.

En los procedimientos iniciados a solicitud del interesado cuya tramitación y resolución corresponda a órganos integrados en el Órgano Central del Ministerio de Defensa, Estado Mayor de la Defensa y Cuarteles Generales de los Ejércitos, el plazo para resolver y notificar se contará desde la fecha en que la solicitud haya tenido entrada en los registros de los citados órganos.

✐ Añadida por art. 2.6 de Ley núm. 4/1999, de 13 enero.

Disposición adicional decimosexta. Administración de los Territorios Históricos del País Vasco.

En la Comunidad Autónoma del País Vasco, a efectos de lo dispuesto en el artículo segundo, se entenderá por Administraciones públicas las Diputaciones Forales y las Administraciones institucionales de ellas dependientes, así como las Juntas Generales de los Territorios Históricos en cuanto dicten actos y disposiciones en materia de personal y gestión patrimonial sujetos al Derecho público.

✐ Añadida por art. 2.7 de Ley núm. 4/1999, de 13 enero.

Disposición adicional decimoséptima.

1. Para el ejercicio de la función consultiva en cuanto garantía del interés general y de la legalidad objetiva las Comunidades Autónomas, los Entes Forales se organizarán conforme a lo establecido en esta disposición.

2. La Administración consultiva podrá articularse mediante órganos específicos dotados de autonomía orgánica y funcional con respecto a la Administración activa, o a través de los servicios jurídicos de esta última.

En tal caso, dichos servicios no podrán estar sujetos a dependencia jerárquica ya sea orgánica o funcional, ni recibir instrucciones, directrices o cualquier clase de indicación de los órganos que hayan elaborado las disposiciones o producido los actos objeto de consulta, actuando para cumplir con tales garantías de forma colegiada.

3. La presente disposición tiene carácter básico de acuerdo con el artículo 149.1.18ª de la Constitución.

✐ Añadida por art. 2.8 de Ley núm. 4/1999, de 13 enero.

Disposición adicional decimoctava. Presentación telemática de solicitudes y comunicaciones dirigidas a la Administración General del Estado y sus Organismos Públicos.

...

✐ Derogada por disp. derog. única.1 de Ley núm. 11/2007, de 22 junio.

Disposición adicional decimonovena. Procedimientos administrativos regulados en la Ley Orgánica 4/2000, de 11 de enero, sobre Derechos y Libertades de los Extranjeros en España y su Integración Social, modificada por la Ley Orgánica 8/2000, de 22 de diciembre.

Los procedimientos regulados en la Ley Orgánica 4/2000, de 11 de enero, sobre Derechos y Libertades de los Extranjeros en España y su Integración Social, modificada por la Ley Orgánica 8/2000, de 22 de diciembre, se regirán por su normativa específica, aplicándose supletoriamente la presente Ley.

✐ Añadida por art. 4 de Ley Orgánica núm. 14/2003, de 20 noviembre.

Disposición transitoria primera. Corporaciones de Derecho Público.

Las Corporaciones de Derecho Público representativas de intereses económicos y profesionales ajustarán su actuación a su legislación específica. En tanto no se complete esta legislación les serán de aplicación las prescripciones de esta Ley en lo que proceda.

Disposición transitoria segunda. Régimen transitorio de los procedimientos.

1. A los procedimientos ya iniciados antes de la entrada en vigor de la presente Ley no les será de aplicación la misma, rigiéndose por la normativa anterior.

2. Los procedimientos iniciados durante el plazo de adecuación contemplado en la disposición adicional tercera se regirán por lo dispuesto en la normativa anterior que les sea de aplicación, salvo que con anterioridad a la expiración de tal plazo haya entrado en vigor la normativa de adecuación correspondiente, en cuyo caso, los procedimientos iniciados con posterioridad a su entrada en vigor, se regularán por la citada normativa.

3. A los procedimientos iniciados con posterioridad al término del plazo a que se refiere la disposición adicional tercera les será de aplicación, en todo caso, lo dispuesto en la presente Ley.

✐ Ap. 3 modificado por art. único.2 de Real Decreto-ley núm. 14/1993, de 4 agosto.

Disposición derogatoria.

1. Quedan derogadas todas las normas de igual o inferior rango en lo que contradigan o se opongan a lo dispuesto en la presente Ley.

2. Quedan derogadas expresamente las siguientes disposiciones:

a) De la Ley de Régimen Jurídico de la Administración del Estado, de 26 de julio de 1957; los puntos 3 y 5 del artículo 22, los artículos 29, 33, 34, 36, 37, 38, 39, 40, 41, 42 y 43.

b) De la Ley de Procedimiento Administrativo de 17 de julio de 1958; el Título Preliminar, los Capítulos Primero, Segundo y Cuarto del Título Primero, el Título Segundo, los artículos 29 y 30, el artículo 34, en sus puntos 2 y 3, el artículo 35, los Capítulos Segundo, Tercero, Cuarto y Quinto del Título Tercero, el Título Cuarto, el Título Quinto y los Capítulos segundo y tercero del Título Sexto.

c) De la Ley Reguladora de la Jurisdicción Contencioso-Administrativa de 27 de diciembre de 1956, los artículos 52, 53, 54 y 55.

3. Se declaran expresamente en vigor las normas, cualquiera que sea su rango, que regulen procedimientos de las Administraciones Públicas en lo que no contradigan o se opongan a lo dispuesto en la presente Ley.

4. Las referencias contenidas en normas vigentes a las disposiciones que se derogan expresamente deberán entenderse efectuadas a las disposiciones de esta Ley que regulan la misma materia que aquéllas.

Disposición final. Desarrollo y entrada en vigor de la Ley.

Se autoriza al Consejo de Ministros a dictar cuantas disposiciones de aplicación y desarrollo de la presente Ley sean necesarias.

La presente Ley entrará en vigor tres meses después de su publicación en el «Boletín Oficial del Estado»

✐ Modificada por art. 2.9 de Ley núm. 4/1999, de 13 enero.

§ 29.3 REAL DECRETO 1398/1993, DE 4 AGOSTO. APRUEBA EL REGLAMENTO DEL PROCEDIMIENTO PARA EL EJERCICIO DE LA POTESTAD SANCIONADORA

(BOE núm. 189, de 9 agosto [RCL 1993, 2402])

⇒ Comunidad Valenciana:
Decreto 83/2009, de 12 de junio.

🕮 *Bibliografía.*

• Último paso hacia la completa liberalización del sector postal español. Diez preguntas claves sobre la nueva Ley Postal.
Ana I. Mendoza Losana.
Aranzadi Civil-Mercantil núm. 11/2011.
• Comentario a la sentencia del Juzgado Central de lo Contencioso-Administrativo nº 6, de 19 de mayo de 2011 – Sobre el principio ne bis in idem y otras consideraciones en un caso de dopaje sancionado en ámbitos administrativos nacionales diferentes.
Laura García Álvarez.
Revista Jurídica del Deporte núm. 33/2011 3.
• El contexto general de las relaciones entre el derecho sancionador y el derecho penal.
Alberto Palomar Olmeda.
F. Javier Fuertes López.
Revista Jurídica del Deporte núm. 33/2011 3.
• El nuevo procedimiento de imposición de las sanciones de tráfico.
Tomás Cano Campos.
Civitas Revista española de Derecho Administrativo núm. 147/2010.
• El principio Non Bis In Idem en el ámbito de las infracciones disciplinarias Comentario a la Sentencia del Tribunal Supremo (Sala de lo Contencioso-Administrativo, Sección Cuarta), de 3 de marzo de 2010.
Pablo Martínez de Velasco.
Revista Jurídica del Deporte núm. 30/2010 3.
• Sentencia del Tribunal Constitucional 40/2008, de 10 de marzo de 2008, sobre recurso de amparo. Procedimiento sancionador en materia regulada por la Ley sobre Tráfico, Circulación de Vehículos de Motor y Seguridad Vial.
Víctor Manteca Valdelande.
Actualidad Jurídica Aranzadi núm. 763/2008.
• La indemnización de los daños y perjuicios causados al consumidor en el marco del procedimiento administrativo sancionador.
Fernando Peña López.
Aranzadi Civil-Mercantil núm. 17/2007.
• La fase de "instrucción" del procedimiento sancionador en el orden social.
Ignacio Durendez Sáez.
Aranzadi Social núm. 13/2006.
• Principio constitucional "non bis in idem".
Manuel Jaén Vallejo.
Actualidad Jurídica Aranzadi núm. 584.
• Sanciones de tráfico de pequeña cuantía: su tramitación hasta sentencia (y un análisis del principio de tipicidad).
Francisco Hernández Sahagún.
Boletín Aranzadi Administrativo núm. 3/2002.
• La nueva fijación legal de plazos de resolución y de notificación de los procedimientos administrativos y de los efectos del silencio administrativo.
Martín Mª Razquin Lizarraga.
Civitas Revista española de Derecho Administrativo núm. 113/2002.
• Cuestiones procesales en la perseguibilidad de los delitos sobre la ordenación del territorio. El artículo 319 CP.
Raquel Castillejo Manzanares.
Derecho y Proceso Penal núm. 7/2002 1.
• Las infracciones administrativas continuadas, las infracciones permanentes, las infracciones de estado y las infracciones de pluralidad de actos: distinción a efectos del cómputo del plazo de prescripción.
Ángeles De Palma.
Civitas Revista española de Derecho Administrativo núm. 112/2001.
• El principio de igualdad ante la ley y los extranjeros en España.
César Tolosa Triviño.
Actualidad Jurídica Aranzadi núm. 430.
• La tutela sancionadora en materia laboral: de la Ley 8/1988, de 7 de abril, sobre infracciones y sanciones en el orden social, al Real Decreto Legislativo 5/2000, de 4 de agosto, que aprueba el texto refundido de la ley de infracciones y sanciones en el orden social (y II).

Faustino Cavas Martínez.
Aranzadi Social núm. 15/2000.
• La propuesta de resolución en los procedimientos sancionadores en materia de tráfico, antes y después del RD 137/2000.
Marcos Sánchez Adsuar.
Sentencias de TSJ y AP y otros Tribunales núm. 17/2000.
• El control abstracto de las condiciones generales de los contratos.
José Manuel Busto Lago.
Actualidad Jurídica Aranzadi núm. 360.
• Análisis del Derecho sancionador en la Ley de Régimen Jurídico de las Administraciones Públicas y Procedimiento Administrativo Común y en el Reglamento General del Procedimiento Sancionador.
Diego Díaz Delgado.
Revista General de Derecho núm. 594.
• El "non bis in idem" en el derecho sancionador laboral. La jurisprudencia de la última década.
Luis Pérez Capitán.
Aranzadi Social vol. II.
• La potestad sancionadora de las Administraciones Públicas en el nuevo Reglamento para su ejercicio. Real Decreto 1398/1993, de 4 de agosto.
Mª Eugenia Sicilia Camacho.
Actualidad Jurídica Aranzadi núm. 120.
• La problemática puesta en aplicación de la LRJ-PAC: el caso del Real Decreto 1398/1993, de 4 de agosto, que aprueba el Reglamento de procedimiento para el ejercicio de la potestad sancionadora. Nulidad radical del Reglamento y desintegración general del nuevo sistema legal.
Eduardo García de Enterría y Martínez-Carande.
Civitas Revista española de Derecho Administrativo núm. 80/1993.
• Riesgos psicosociales y responsabilidades administrativas. La actuación de la Inspección de Trabajo y Seguridad Social.
Miguel Cardenal Carro.
Javier Hierro Hierro.
Monografías.
• Régimen sancionador en el sector de las telecomunicaciones.
José Carlos Laguna de Paz.
Grandes Tratados.
• Principios de la protección de datos: seguridad de los datos. Gestión y organización de las medidas de seguridad (1ª parte).
Eduard Chaveli Donet.
Estudios y Comentarios Legislativos (Civitas).
• Infracciones y sanciones: prescripción (1ª parte).
Carles San José Amat.
Estudios y Comentarios Legislativos (Civitas).
• La actuación de los consumidores y sus asociaciones ante la comisión de infracciones administrativas.
José Manuel Busto Lago.
Natalia Álvarez Lata.
Fernando Peña López.
Grandes Tratados.
• Comentarios al art. 31 de la Ley 37/2003, del Ruido.
Manuel Rebollo Puig.
Estudios y Comentarios Legislativos.
• Iniciación del procedimiento administrativo sancionador requisitos formales de las actas (I).
Ignacio Duréndez Sáez.
Técnica.
• Tramitación del procedimiento sancionador. La resolución del expediente sancionador: requisitos.
Ignacio Duréndez Sáez.
Técnica.
• Comentario al art. 50 de la LDC.
José María Baño León.
Estudios y Comentarios Legislativos (Civitas).

PREÁMBULO

La Ley 30/1992, de 26 de noviembre, de Régimen Jurídico de las Administraciones Públicas y del Procedimiento Administrativo Común (LRJ-PAC) en su Título IX regula la potestad sancionadora. Concretamente en el Capítulo I establece los principios que informan el ejercicio de dicha potestad y en el Capítulo II los principios del procedimiento sancionador.

Esta regulación responde a la consideración de que el procedimiento para el ejercicio de la potestad sancionadora se integra en el concepto de procedimiento administrativo común previsto en la Constitución para garantía del tratamiento común a los ciudadanos, plasmándose en los principios recogidos en la Ley que deben ser respetados por las concretas regulaciones de los procedimientos específicos.

La disposición adicional tercera de la LRJ-PAC prevé que reglamentariamente, en el plazo que

la propia disposición adicional tercera establece, se lleve a efecto la adecuación a la misma de las normas reguladoras de los distintos procedimientos administrativos, cualquiera que sea su rango, con específica mención de los efectos estimatorios o desestimatorios que la falta de resolución expresa produzca.

En el ámbito de los procedimientos para el ejercicio de la potestad sancionadora, la adecuación adquiere características especiales, que son consecuencia de la singularidad de su objeto. En efecto, pese al intento de la Ley de Procedimiento Administrativo de 1958 de reducir el número de los llamados procedimientos especiales, se establecieron numerosos procedimientos formalizados, respecto de los que la LPA tenía carácter supletorio.

De otra parte, la LRJ-PAC no contiene una regulación por trámites del procedimiento sancionador, sino sólo los principios que deben informar los procedimientos concretos que deben establecerse legal o reglamentariamente, según el artículo 134. En consecuencia, la adecuación de los procedimientos para el ejercicio de la potestad sancionadora desarrolla secuencialmente los principios del Capítulo II del Título IX de la LRJ-PAC, introduciendo también, como es natural, los principios generales de la potestad sancionadora por su conexión esencial, como tales principios, con el mismo procedimiento sancionador. Tiene además una intención racionalizadora, mediante la configuración de un procedimiento general y la reducción del número de procedimientos sancionadores, sin perjuicio de la existencia de los procedimientos específicos necesarios para los ámbitos sectoriales correspondientes.

La conveniencia de que exista un procedimiento general no atenúa la plena aplicabilidad del principio de legalidad, en cuanto a la atribución de tal potestad a la Administración Pública correspondiente y a la tipificación de infracciones y sanciones, estableciéndose el procedimiento en las propias leyes sancionadoras o en su desarrollo reglamentario.

Ello resulta relevante para la Administración General del Estado y para las Administraciones de las Comunidades Autónomas, pero es particularmente trascendental en relación con las Entidades que integran la Administración Local. Los tres niveles administrativos tienen competencia para establecer sus propios procedimientos para el ejercicio de la potestad sancionadora, sin perjuicio de la supletoriedad de este Reglamento prevista en el artículo 149.3 de la Constitución respecto de las Comunidades Autónomas; por lo que respecta a las Entidades Locales, el Reglamento se aplicará directa o supletoriamente según resulte de las normas estatales, autonómicas o locales dictadas al amparo de las reglas de distribución de competencias expresadas en el bloque de la constitucionalidad. En el ámbito local, las ordenanzas –con una larga tradición histórica en materia sancionadora– son el instrumento adecuado para atender a esta finalidad y para proceder en el marco de sus competencias a una tipificación de infracciones y sanciones; en este sentido, pese a la autorizada línea doctrinal que sostiene que las ordenanzas locales, en tanto que normas dictadas por órganos representativos de la voluntad popular, son el equivalente en el ámbito local de las Leyes estatales y autonómicas y tienen fuerza de Ley en dicho ámbito, el Reglamento ha considerado necesario mantener el referente básico del principio de legalidad, de modo que las prescripciones sancionadoras de las ordenanzas completen y adapten las previsiones contenidas en las correspondientes leyes.

De otra parte, las exigencias planteadas por la entrada en vigor de la LRJ-PAC aconsejan que, en el marco del proceso de adecuación, y desde una perspectiva de riguroso respeto a la distribución constitucional de competencias y a la autonomía local, exista una norma reglamentaria que permita el ejercicio de la potestad sancionadora en aquellos casos en que no exista –al finalizar el período transitorio previsto en la LRJ-PAC– regulación procedimental alguna.

El principio de seguridad jurídica exige que en todo momento exista un procedimiento que permita la salvaguardia del interés general mediante la sanción de aquellas conductas que están legalmente tipificadas como infracciones administrativas.

El procedimiento establecido en el Reglamento pretende simplificar los trámites que lo integran sin que ello implique merma alguna de los derechos reconocidos al presunto responsable. Así, la reducción de los documentos acusatorios a uno, es un paso en esa dirección. Tanto más necesario cuando se persigue un desarrollo ágil del procedimiento ajustado a los plazos que se establezcan. Esta misma línea argumental inspira la posibilidad de que el infractor reconozca voluntariamente su responsabilidad y, cuando las sanciones sean pecuniarias, de que su pago voluntario ponga fin al procedimiento o se establezcan reducciones en su cuantía cuando así esté previsto en las correspondientes disposiciones.

La innovadora recepción que efectúa la LRJ-PAC del principio del orden penal de la separación entre órgano instructor y órgano que resuelve ha de entenderse, como es evidente y ha sido declarado por la jurisprudencia constitucional (Sentencia de 8 de junio de 1981 [RTC 1981, 18]), de forma adecuada a la naturaleza administrativa. En el orden penal, el principio atiende a la configuración, en muchas ocasiones unipersonal, de los órganos judiciales y pretende, por tanto, que no sea la

misma persona o personas las que acusen y resuelvan. En sede administrativa la traslación de tal principio requiere, para que constituya una verdadera garantía, que el concepto de órgano no sea asimilable al de órgano administrativo meramente organizativo y jerárquico que recogen algunas normas, sino que la capacidad de autoorganización que el artículo 11 de la LRJ-PAC reconoce a las Administraciones Públicas debe traducirse en el ámbito sancionador en una flexibilización al servicio de la objetividad. En consecuencia, el concepto de órgano que ejerce –iniciando, instruyendo o resolviendo– la potestad sancionadora resulta de la atribución de tales competencias a las unidades administrativas que, en el marco del procedimiento de ejercicio de la potestad sancionadora y a sus efectos, se constituyen en órganos, garantizándose que no concurran en el mismo las funciones de instrucción y resolución.

También se incorpora la exigencia de que el infractor reponga las situaciones por él alteradas a su estado originario, e indemnice los daños y perjuicios causados, respetando su derecho de audiencia.

En su virtud, a propuesta del Ministro para las Administraciones Públicas, de acuerdo con el Consejo de Estado y previa deliberación del Consejo de Ministros, en su reunión del día 4 de agosto de 1993, dispongo:

Artículo único.

Se aprueba, en aplicación de la disposición final, de la disposición adicional tercera y en desarrollo del Título IX de la Ley 30/1992, de 26 de noviembre, de Régimen Jurídico de las Administraciones Públicas y del Procedimiento Administrativo Común, el Reglamento del procedimiento para el ejercicio de la potestad sancionadora, que se inserta a continuación.

DISPOSICIÓN ADICIONAL

Única.

1. Queda excluido del Reglamento que se aprueba por el presente Real Decreto el procedimiento disciplinario regulado en el Reglamento Penitenciario, aprobado por el Real Decreto 1201/1981, de 8 de mayo.

2. Quedan en vigor las ordenanzas locales que establezcan tipificaciones de infracciones y sanciones o procedimientos para el ejercicio de la potestad sancionadora, en lo que no se opongan o contradigan a la Ley 30/1992, de 26 de noviembre, de Régimen Jurídico de las Administraciones Públicas y del Procedimiento Administrativo Común, y se ajusten a lo previsto en el artículo 2.2 del Reglamento que se aprueba por el presente Real Decreto.

3. ...

Ap. 3 derogado por disp. derog. única de Real Decreto núm. 747/2008, de 9 mayo.

DISPOSICIÓN TRANSITORIA

Única.

Jurisprudencia.

– TDC Resolución de 10 octubre 1995.

1. Los procedimientos sancionadores incluidos en el ámbito de aplicación del Reglamento que se aprueba por el presente Real Decreto, iniciados con anterioridad a su entrada en vigor, se resolverán de acuerdo con la normativa anterior.

2. El régimen de recursos de los procedimientos a que se refiere el punto anterior será el establecido en el artículo 21.2 del Reglamento que se aprueba por el presente Real Decreto y en el Capítulo II del Título VII de la Ley 30/1992, de Régimen Jurídico de las Administraciones Públicas y del Procedimiento Administrativo Común.

3. Los procedimientos a que se refiere el apartado 1 de esta disposición deberán resolverse en el plazo de seis meses desde la entrada en vigor del Reglamento que se aprueba por el presente Real Decreto, entendiéndose caducados por el transcurso de treinta días desde el vencimiento de este plazo de seis meses sin haberse dictado resolución.

Jurisprudencia.

– TSJ Castilla-La Mancha (Sala de lo Contencioso-Administrativo) Sentencia de 24 noviembre 1998.
– TSJ País Vasco (Sala de lo Contencioso-Administrativo) Sentencia de 13 marzo 1998.
– TSJ Murcia (Sala de lo Contencioso-Administrativo, Sección 2ª) Sentencia núm. 822/1996, de 31 diciembre 1996.
– TSJ Murcia (Sala de lo Contencioso-Administrativo, Sección 2ª) Sentencia núm. 794/1996, de 18 diciembre 1996.

– TDC Resolución de 23 abril 1996.
– TDC Resolución de 8 enero 1996.

DISPOSICIÓN FINAL

Única.

El presente Real Decreto, y el Reglamento que aprueba, entrarán en vigor el día siguiente al de su publicación en el «Boletín Oficial del Estado».

REGLAMENTO DEL PROCEDIMIENTO PARA EL EJERCICIO DE LA POTESTAD SANCIONADORA

CAPÍTULO I

Disposiciones generales

Artículo 1. Objeto y ámbito de aplicación.

1. La potestad sancionadora se ejercerá mediante el procedimiento establecido en este Reglamento, en defecto total o parcial de procedimientos específicos previstos en las correspondientes normas, en los supuestos siguientes:

a) Por la Administración General del Estado, respecto de aquellas materias en que el Estado tiene competencia exclusiva.

b) Por la Administración de las Comunidades Autónomas, respecto de aquellas materias en que el Estado tiene competencia normativa plena.

c) Por las Entidades que integran la Administración Local, respecto de aquellas materias en que el Estado tiene competencia normativa plena.

2. Asimismo, se aplicará este Reglamento a los procedimientos sancionadores establecidos por ordenanzas locales que tipifiquen infracciones y sanciones, respecto de aquellas materias en que el Estado tiene competencia normativa plena, en lo no previsto por tales ordenanzas.

3. Quedan excluidos del presente Reglamento los procedimientos de ejercicio de la potestad sancionadora en materia tributaria y los procedimientos para la imposición de sanciones por infracciones en el orden social. No obstante, este Reglamento tiene carácter supletorio de las regulaciones de tales procedimientos.

Las disposiciones de este Reglamento no son de aplicación ni tienen carácter supletorio respecto del ejercicio por las Administraciones Públicas de su potestad disciplinaria respecto del personal a su servicio y de quienes estén vinculados a ellas por una relación contractual.

Bibliografía.

– La actuación de los consumidores y sus asociaciones ante la comisión de infracciones administrativas. José Manuel Busto Lago, Natalia Álvarez Lata y Fernando Peña López.

Artículo 2. Imposición de sanciones.

1. La aplicación de las graduaciones reglamentarias de los cuadros de infracciones y sanciones legalmente establecidas deberá atribuir a la infracción cometida una sanción concreta y adecuada, aun cuando las leyes prevean como infracciones los incumplimientos totales o parciales de las obligaciones o prohibiciones establecidas en ella.

2. Asimismo, las Entidades que integran la Administración Local, cuando tipifiquen como infracciones hechos y conductas mediante ordenanzas, y tipifiquen como infracción de ordenanzas el incumplimiento total o parcial de las obligaciones o prohibiciones establecidas en las mismas, al aplicarlas deberán respetar en todo caso las tipificaciones previstas en la Ley.

Jurisprudencia.

– TSJ País Vasco (Sala de lo Contencioso-Administrativo) Sentencia de 13 marzo 1998.
– TDC Resolución de 24 abril 1995.

Artículo 3. Transparencia del procedimiento.

1. El procedimiento se desarrollará de acuerdo con el principio de acceso permanente. A estos efectos, en cualquier momento del procedimiento, los interesados tienen derecho a conocer su estado de tramitación y a acceder y obtener copias de los documentos contenidos en el mismo.

2. Asimismo, y con anterioridad al trámite de audiencia, los interesados podrán formular alegaciones y aportar los documentos que estimen convenientes.

3. El acceso a los documentos que obren en los expedientes sancionadores ya concluidos se

regirá por lo dispuesto en el artículo 37 de la Ley 30/1992, de Régimen Jurídico de las Administraciones Públicas y del Procedimiento Administrativo Común.

4. Con objeto de garantizar la transparencia en el procedimiento, la defensa del imputado y la de los intereses de otros posibles afectados, así como la eficacia de la propia Administración, cada procedimiento sancionador que se tramite se formalizará sistemáticamente, incorporando sucesiva y ordenadamente los documentos, testimonios, actuaciones, actos administrativos, notificaciones y demás diligencias que vayan apareciendo o se vayan realizando. El procedimiento así formalizado se custodiará bajo la responsabilidad del órgano competente en cada fase del procedimiento hasta el momento de la remisión de la propuesta de resolución al órgano correspondiente para resolver, quien se hará cargo del mismo y de su continuación hasta el archivo definitivo de las actuaciones.

Jurisprudencia.

– TS (Sala de lo Contencioso-Administrativo, Sección 3ª) Sentencia de 29 mayo 2003.
– TSJ Andalucía, Granada (Sala de lo Contencioso-Administrativo, Sección 2ª) Sentencia núm. 1163/2003, de 21 abril 2003.
– TSJ Galicia (Sala de lo Contencioso-Administrativo, Sección 2ª) Sentencia núm. 186/2003, de 28 febrero 2003.
– TSJ C. Valenciana (Sala de lo Contencioso-Administrativo, Sección 1ª) Sentencia núm. 1706/2002, de 19 diciembre 2002.

Bibliografía.

– Comentario al art. 50 de la LDC. José Mª Baño León.

Artículo 4. Régimen, aplicación y eficacia de las sanciones administrativas.

1. Sólo se podrán sancionar infracciones consumadas y respecto de conductas y hechos constitutivos de infracciones administrativas delimitadas por ley anterior a su comisión y, en su caso, graduadas por las disposiciones reglamentarias de desarrollo.

Las disposiciones sancionadoras no se aplicarán con efecto retroactivo, salvo cuando favorezcan al presunto infractor.

2. El cumplimiento o ejecución de las medidas de carácter provisional o de las disposiciones cautelares que, en su caso, se adopten se compensarán, cuando sea posible, con la sanción impuesta.

3. En defecto de regulación específica establecida en la norma correspondiente, cuando lo justifique la debida adecuación entre la sanción que deba aplicarse con la gravedad del hecho constitutivo de la infracción y las circunstancias concurrentes, el órgano competente para resolver podrá imponer la sanción en su grado mínimo.

4. En defecto de regulación específica establecida en la norma correspondiente, cuando de la comisión de una infracción derive necesariamente la comisión de otra u otras, se deberá imponer únicamente la sanción correspondiente a la infracción más grave cometida.

5. Las sanciones sólo serán ejecutivas en la forma y circunstancias prescritas por las leyes y este Reglamento.

En los casos y forma previstos por las leyes, la Administración podrá resolver motivadamente la remisión condicional que deje en suspenso la ejecución de la sanción.

6. No se podrán iniciar nuevos procedimientos sancionadores por hechos o conductas tipificados como infracciones en cuya comisión el infractor persista de forma continuada, en tanto no haya recaído una primera resolución sancionadora de los mismos, con carácter ejecutivo.

Asimismo, será sancionable, como infracción continuada, la realización de una pluralidad de acciones u omisiones que infrinjan el mismo o semejantes preceptos administrativos, en ejecución de un plan preconcebido o aprovechando idéntica ocasión.

Jurisprudencia.

– Apartado 6:
– JCA Santander (Cantabria), núm. 2 Sentencia núm. 322/2009, de 21 octubre.
– TS (Sala de lo Contencioso-Administrativo, Sección 6ª) Sentencia de 7 marzo 2006.
– TSJ Madrid (Sala de lo Contencioso-Administrativo, Sección 2ª) Sentencia núm. 1190/2003, de 30 septiembre 2003.
– Apartado 4 aplicado por TS (Sala de lo Contencioso-Administrativo, Sección 3ª) Sentencia de 8 febrero 1999.
– TSJ La Rioja (Sala de lo Contencioso-Administrativo) Sentencia núm. 411/1996, de 16 septiembre 1996.
– TDC Resolución de 24 abril 1995:

Artículo 5. Concurrencia de sanciones.

1. El órgano competente resolverá la no exigibilidad de responsabilidad administrativa en cualquier momento de la instrucción de los procedimientos sancionadores en que quede acreditado que ha recaído sanción penal o administrativa sobre los mismos hechos, siempre que concurra, además, identidad de sujeto y fundamento.

2. El órgano competente podrá aplazar la resolución del procedimiento si se acreditase que se está siguiendo un procedimiento por los mismos hechos ante los Órganos Comunitarios Europeos. La suspensión se alzará cuando se hubiese dictado por aquéllos resolución firme.

Si se hubiera impuesto sanción por los Órganos Comunitarios, el órgano competente para resolver deberá tenerla en cuenta a efectos de graduar la que, en su caso, deba imponer, pudiendo compensarla, sin perjuicio de declarar la comisión de la infracción.

Jurisprudencia.

– TC (Sala Pleno) Sentencia núm. 188/2005, de 7 julio 2005.

Artículo 6. Prescripción y archivo de las actuaciones.

1. Cuando de las actuaciones previas se concluya que ha prescrito la infracción, el órgano competente acordará la no procedencia de iniciar el procedimiento sancionador. Igualmente, si iniciado el procedimiento se concluyera, en cualquier momento, que hubiera prescrito la infracción, el órgano competente resolverá la conclusión del procedimiento, con archivo de las actuaciones. En ambos casos, se notificará a los interesados el acuerdo o la resolución adoptados.

Asimismo, cuando haya transcurrido el plazo para la prescripción de la sanción, el órgano competente lo notificará a los interesados.

2. Transcurridos dos meses desde la fecha en que se inició el procedimiento sin haberse practicado la notificación de éste al imputado, se procederá al archivo de las actuaciones, notificándoselo al imputado, sin perjuicio de las responsabilidades en que se hubiera podido incurrir.

Jurisprudencia.

– TSJ Murcia (Sala de lo Contencioso-Administrativo, Sección 1ª) Sentencia núm. 97/2005, de 28 febrero 2005.
– TSJ Andalucía, Granada (Sala de lo Contencioso-Administrativo, Sección 2ª) Sentencia núm. 246/2003, de 27 enero 2003.
– TSJ País Vasco (Sala de lo Contencioso-Administrativo, Sección 3ª) Sentencia núm. 785/2002, de 11 octubre 2002.
– TDC Resolución de 10 octubre 2002.
– TSJ La Rioja (Sala de lo Contencioso-Administrativo) Sentencia núm. 63/2001, de 15 noviembre 2001.
– TSJ Murcia (Sala de lo Contencioso-Administrativo, Sección 1ª) Sentencia núm. 266/2000, de 31 marzo 2000.
– TSJ Murcia (Sala de lo Contencioso-Administrativo, Sección 1ª) Sentencia núm. 125/2000, de 21 febrero 2000.
– TSJ Murcia (Sala de lo Contencioso-Administrativo, Sección 1ª) Sentencia núm. 663/1999, de 16 noviembre 1999.
– TDC Resolución de 24 abril 1995.

Artículo 7. Vinculaciones con el orden jurisdiccional penal.

1. En cualquier momento del procedimiento sancionador en que los órganos competentes estimen que los hechos también pudieran ser constitutivos de ilícito penal, lo comunicarán al Ministerio Fiscal, solicitándole testimonio sobre las actuaciones practicadas respecto de la comunicación.

En estos supuestos, así como cuando los órganos competentes tengan conocimiento de que se está desarrollando un proceso penal sobre los mismos hechos, solicitarán del órgano judicial comunicación sobre las actuaciones adoptadas.

2. Recibida la comunicación, y si se estima que existe identidad de sujeto, hecho y fundamento entre la infracción administrativa y la infracción penal que pudiera corresponder, el órgano competente para la resolución del procedimiento acordará su suspensión hasta que recaiga resolución judicial.

3. En todo caso, los hechos declarados probados por resolución judicial penal firme vinculan a los órganos administrativos respecto de los procedimientos sancionadores que sustancien.

Jurisprudencia.

– AP Sevilla (Sección 7ª) Auto de 7 noviembre 2011.
– AP Madrid (Sección 2ª) Sentencia de 3 julio 2000.
– TSJ Murcia (Sala de lo Contencioso-Administrativo, Sección 1ª) Sentencia núm. 275/1999, de 19 abril 1999.

Artículo 8. Reconocimiento de responsabilidad o pago voluntario.

1. Iniciado un procedimiento sancionador, si el infractor reconoce su responsabilidad, se podrá resolver el procedimiento, con la imposición de la sanción que proceda.

2. Cuando la sanción tenga carácter pecuniario, el pago voluntario por el imputado, en cualquier momento anterior a la resolución, podrá implicar igualmente la terminación del procedimiento sin perjuicio de la posibilidad de interponer los recursos procedentes.

En los términos o períodos expresamente establecidos por las correspondientes disposiciones

legales, se podrán aplicar reducciones sobre el importe de la sanción propuesta, que deberán estar determinadas en la notificación de la iniciación del procedimiento.

Jurisprudencia.

– TSJ Galicia (Sala de lo Contencioso-Administrativo, Sección 2ª) Sentencia núm. 3/1998, de 15 enero 1998.

Artículo 9. Comunicación de indicios de infracción.

Cuando, en cualquier fase del procedimiento sancionador, los órganos competentes consideren que existen elementos de juicio indicativos de la existencia de otra infracción administrativa para cuyo conocimiento no sean competentes, lo comunicarán al órgano que consideren competente.

Artículo 10. Órganos competentes.

1. A efectos de este Reglamento, son órganos administrativos competentes para la iniciación, instrucción y resolución de los procedimientos sancionadores las unidades administrativas a las que, de conformidad con los artículos 11 y 21 de la LRJ-PAC, cada Administración atribuya estas competencias, sin que puedan atribuirse al mismo órgano para las fases de instrucción y resolución del procedimiento.

2. Los órganos competentes para la iniciación, instrucción y resolución son los expresamente previstos en las normas sancionadoras y, en su defecto, los que resulten de las normas que sobre atribución y ejercicio de competencias están establecidas en el Capítulo I del Título II de la Ley 30/1992, de Régimen Jurídico de las Administraciones Públicas y del Procedimiento Administrativo Común. Cuando de la aplicación de las reglas anteriores no quede especificado el órgano competente para iniciar el procedimiento, se entenderá que tal competencia corresponde al órgano que la tenga para resolver.

En el ámbito de la Administración Local son órganos competentes para la resolución los Alcaldes u otros órganos, cuando así esté previsto en las correspondientes normas de atribución de competencias.

3. En defecto de previsiones de desconcentración en las normas de atribución de competencias sancionadoras, y en el ámbito de la Administración General del Estado, mediante una disposición administrativa de carácter general se podrá desconcentrar la titularidad y el ejercicio de las competencias sancionadoras en órganos jerárquicamente dependientes de aquellos que las tengan atribuidas. La desconcentración deberá ser publicada en el «Boletín Oficial del Estado». Los órganos en que se hayan desconcentrado competencias no podrán desconcentrar éstas a su vez.

Los Alcaldes y los Plenos de las Entidades Locales, mediante la correspondiente norma de carácter general, podrán desconcentrar en las Comisiones de Gobierno, los Concejales y los Alcaldes las competencias sancionadoras que tengan atribuidas. Esta desconcentración estará sometida a los mismos límites y requisitos establecidos en el párrafo anterior. La norma de desconcentración se publicará en el «Boletín Oficial» de la provincia y en el tablón de edictos del Ayuntamiento o medio de publicación equivalente.

Jurisprudencia.

– TS (Sala de lo Contencioso-Administrativo, Sección 4ª) Sentencia de 17 diciembre 2003.
– TSJ Murcia (Sala de lo Contencioso-Administrativo, Sección 2ª) Sentencia núm. 800/2000, de 20 septiembre 2000.
– TSJ Murcia (Sala de lo Contencioso-Administrativo, Sección 2ª) Sentencia núm. 31/2000, de 14 enero 2000.
– TSJ Murcia (Sala de lo Contencioso-Administrativo, Sección 2ª) Sentencia núm. 1/2000, de 8 enero 2000.
– TSJ Murcia (Sala de lo Contencioso-Administrativo, Sección 2ª) Sentencia núm. 463/1998, de 22 julio 1998.

CAPÍTULO II

Actuaciones previas e iniciación del procedimiento

Artículo 11. Forma de iniciación.

1. Los procedimientos sancionadores se iniciarán siempre de oficio, por acuerdo del órgano competente, bien por propia iniciativa o como consecuencia de orden superior, petición razonada de otros órganos o denuncia.

A efectos del presente Reglamento, se entiende por:

a) Propia iniciativa: La actuación derivada del conocimiento directo o indirecto de las conductas o hechos susceptibles de constituir infracción por el órgano que tiene atribuida la competencia de iniciación, bien ocasionalmente o por tener la condición de autoridad pública o atribuidas funciones de inspección, averiguación o investigación.

b) Orden superior: La orden emitida por un órgano administrativo superior jerárquico de la unidad administrativa que constituye el órgano competente para la iniciación, y que expresará, en

la medida de lo posible, la persona o personas presuntamente responsables; las conductas o hechos que pudieran constituir infracción administrativa y su tipificación; así como el lugar, la fecha, fechas o período de tiempo continuado en que los hechos se produjeron.

c) Petición razonada: La propuesta de iniciación del procedimiento formulada por cualquier órgano administrativo que no tiene competencia para iniciar el procedimiento y que ha tenido conocimiento de las conductas o hechos que pudieran constituir infracción, bien ocasionalmente o bien por tener atribuidas funciones de inspección, averiguación o investigación.

Las peticiones deberán especificar, en la medida de lo posible, la persona o personas presuntamente responsables; las conductas o hechos que pudieran constituir infracción administrativa y su tipificación; así como el lugar, la fecha, fechas o período de tiempo continuado en que los hechos se produjeron.

d) Denuncia: El acto por el que cualquier persona, en cumplimiento o no de una obligación legal, pone en conocimiento de un órgano administrativo la existencia de un determinado hecho que pudiera constituir infracción administrativa.

Las denuncias deberán expresar la identidad de la persona o personas que las presentan, el relato de los hechos que pudieran constituir infracción y la fecha de su comisión y, cuando sea posible, la identificación de los presuntos responsables.

2. La formulación de una petición no vincula al órgano competente para iniciar el procedimiento sancionador, si bien deberá comunicar al órgano que la hubiera formulado los motivos por los que, en su caso, no procede la iniciación del procedimiento.

Cuando se haya presentado una denuncia, se deberá comunicar al denunciante la iniciación o no del procedimiento cuando la denuncia vaya acompañada de una solicitud de iniciación.

Jurisprudencia.

– TSJ Andalucía, Sevilla (Sala de lo Contencioso-Administrativo, Sección 1ª) Sentencia de 13 enero 2011.
– TS (Sala de lo Contencioso-Administrativo, Sección 5ª) Sentencia de 3 febrero 2010.
– TSJ Murcia (Sala de lo Contencioso-Administrativo, Sección 2ª) Sentencia núm. 59/2000, de 19 enero 2000.
– TSJ Islas Canarias, Santa Cruz de Tenerife (Sala de lo Contencioso-Administrativo) Sentencia núm. 386/1998, de 15 abril 1998.
– TDC Resolución de 9 diciembre 1997.
– TS (Sala de lo Contencioso-Administrativo, Sección 7ª) Sentencia de 12 septiembre 1997.

Bibliografía.

– La actuación de los consumidores y sus asociaciones ante la comisión de infracciones administrativas. José Manuel Busto Lago, Natalia Álvarez Lata y Fernando Peña López.

Artículo 12. Actuaciones previas.

1. Con anterioridad a la iniciación del procedimiento, se podrán realizar actuaciones previas con objeto de determinar con carácter preliminar si concurren circunstancias que justifiquen tal iniciación. En especial, estas actuaciones se orientarán a determinar, con la mayor precisión posible, los hechos susceptibles de motivar la incoación del procedimiento, la identificación de la persona o personas que pudieran resultar responsables y las circunstancias relevantes que concurran en unos y otros.

2. Las actuaciones previas serán realizadas por los órganos que tengan atribuidas funciones de investigación, averiguación e inspección en la materia y, en defecto de éstos, por la persona u órgano administrativo que se determine por el órgano competente para la iniciación o resolución del procedimiento.

Jurisprudencia.

– TS (Sala de lo Contencioso-Administrativo, Sección 5ª) Sentencia de 19 abril 2012.
– AN (Sala de lo Contencioso-Administrativo, Sección 1ª) Sentencia de 8 julio 2011.
– TS (Sala de lo Contencioso-Administrativo, Sección 3ª) Sentencia de 17 marzo 2009.
– TSJ Murcia (Sala de lo Contencioso-Administrativo, Sección 2ª) Sentencia núm. 59/2000, de 19 enero 2000.
– TSJ Murcia (Sala de lo Contencioso-Administrativo, Sección 2ª) Sentencia núm. 78/2000, de 19 enero 2000.
– TSJ Murcia (Sala de lo Contencioso-Administrativo, Sección 2ª) Sentencia núm. 963/1999, de 24 noviembre 1999.
– TSJ Murcia (Sala de lo Contencioso-Administrativo, Sección 2ª) Sentencia núm. 939/1999, de 17 noviembre 1999.
– TSJ Asturias (Sala de lo Contencioso-Administrativo) Sentencia de 19 junio 1997.
– TSJ Castilla y León, Burgos (Sala de lo Contencioso-Administrativo) Sentencia de 6 marzo 1997.

Artículo 13. Iniciación.

1. La iniciación de los procedimientos sancionadores se formalizarán con el contenido mínimo siguiente:

a) Identificación de la persona o personas presuntamente responsables.

b) Los hechos sucintamente expuestos que motivan la incoación del procedimiento, su posible calificación y las sanciones que pudieran corresponder, sin perjuicio de lo que resulte de la instrucción.

c) Instructor y, en su caso, Secretario del procedimiento, con expresa indicación del régimen de recusación de los mismos.

d) Órgano competente para la resolución del expediente y norma que le atribuya tal competencia, indicando la posibilidad de que el presunto responsable pueda reconocer voluntariamente su responsabilidad, con los efectos previstos en el artículo 8.

e) Medidas de carácter provisional que se hayan acordado por el órgano competente para iniciar el procedimiento sancionador, sin perjuicio de las que se puedan adoptar durante el mismo de conformidad con el artículo 15.

f) Indicación del derecho a formular alegaciones y a la audiencia en el procedimiento y de los plazos para su ejercicio.

2. El acuerdo de iniciación se comunicará al instructor, con traslado de cuantas actuaciones existan al respecto, y se notificará al denunciante, en su caso, y a los interesados, entendiendo en todo caso por tal al inculpado. En la notificación se advertirá a los interesados que, de no efectuar alegaciones sobre el contenido de la iniciación del procedimiento en el plazo previsto en el artículo 16.1, la iniciación podrá ser considerada propuesta de resolución cuando contenga un pronunciamiento preciso acerca de la responsabilidad imputada, con los efectos previstos en los artículos 18 y 19 del Reglamento.

Jurisprudencia.

– TS (Sala de lo Contencioso-Administrativo, Sección 5ª) Sentencia de 19 abril 2012.
– TSJ Andalucía, Sevilla (Sala de lo Contencioso-Administrativo, Sección 2ª) Sentencia de 17 noviembre 2011.
– JMerc Valencia, núm. 2 Sentencia núm. 270/2008, de 23 octubre 2008.
– TDC Resolución de 5 octubre 2006.
– TS (Sala de lo Contencioso-Administrativo, Sección 7ª) Sentencia de 21 enero 2002.
– TS (Sala de lo Contencioso-Administrativo, Sección 7ª) Sentencia de 16 enero 2001.
– TSJ Murcia (Sala de lo Contencioso-Administrativo, Sección 2ª) Sentencia núm. 306/2000, de 29 marzo 2000.
– TSJ Murcia (Sala de lo Contencioso-Administrativo, Sección 2ª) Sentencia núm. 302/2000, de 29 marzo 2000.
– TSJ Murcia (Sala de lo Contencioso-Administrativo, Sección 2ª) Sentencia núm. 211/2000, de 23 febrero 2000.
– TSJ Murcia (Sala de lo Contencioso-Administrativo, Sección 2ª) Sentencia núm. 184/2000, de 16 febrero 2000.
– TSJ Murcia (Sala de lo Contencioso-Administrativo, Sección 2ª) Sentencia núm. 70/2000, de 19 enero 2000.
– TSJ Murcia (Sala de lo Contencioso-Administrativo, Sección 2ª) Sentencia núm. 1108/1999, de 30 diciembre 1999.
– TSJ Murcia (Sala de lo Contencioso-Administrativo, Sección 2ª) Sentencia núm. 987/1999, de 24 noviembre 1999.
– TSJ Murcia (Sala de lo Contencioso-Administrativo, Sección 2ª) Sentencia núm. 984/1999, de 24 noviembre 1999.
– TSJ Murcia (Sala de lo Contencioso-Administrativo, Sección 2ª) Sentencia núm. 937/1999, de 17 noviembre 1999.
– TSJ Murcia (Sala de lo Contencioso-Administrativo, Sección 2ª) Sentencia núm. 924/1999, de 10 noviembre 1999.

Bibliografía.

– La actuación de los consumidores y sus asociaciones ante la comisión de infracciones administrativas. José Manuel Busto Lago, Natalia Álvarez Lata y Fernando Peña López.

Artículo 14. Colaboración y responsabilidad de la tramitación.

1. En los términos previstos por el artículo 4 de la Ley 30/1992, de Régimen Jurídico de las Administraciones Públicas y del Procedimiento Administrativo Común, los órganos y dependencias administrativas pertenecientes a cualquiera de las Administraciones Públicas facilitarán al órgano instructor los antecedentes e informes necesarios, así como los medios personales y materiales necesarios para el desarrollo de sus actuaciones.

2. Las personas designadas como órgano instructor o, en su caso, los titulares de las unidades administrativas que tengan atribuida tal función serán responsables directos de la tramitación del procedimiento y, en especial, del cumplimiento de los plazos establecidos.

Artículo 15. Medidas de carácter provisional.

1. De conformidad con lo previsto en los artículos 72 y 136 de la Ley de Régimen Jurídico de las Administraciones Públicas y del Procedimiento Administrativo Común, el órgano competente para resolver podrá adoptar en cualquier momento, mediante acuerdo motivado, las medidas de carácter provisional que resulten necesarias para asegurar la eficacia de la resolución que pudiera recaer, el buen fin del procedimiento, evitar el mantenimiento de los efectos de la infracción y las exigencias de los intereses generales.

Cuando así venga exigido por razones de urgencia inaplazable, el órgano competente para iniciar el procedimiento o el órgano instructor podrá adoptar las medidas provisionales que resulten necesarias.

2. Las medidas de carácter provisional podrán consistir en la suspensión temporal de actividades y la prestación de fianzas, así como en la retirada de productos o suspensión temporal de servicios por razones de sanidad, higiene o seguridad, y en las demás previstas en las correspondientes normas específicas.

3. Las medidas provisionales deberán estar expresamente previstas y ajustarse a la intensidad, proporcionalidad y necesidades de los objetivos que se pretenda garantizar en cada supuesto concreto.

CAPÍTULO III

Instrucción

Artículo 16. Actuaciones y alegaciones.

1. Sin perjuicio de lo dispuesto en el artículo 3, los interesados dispondrán de un plazo de quince días para aportar cuantas alegaciones, documentos o informaciones estimen convenientes y, en su caso, proponer prueba concretando los medios de que pretendan valerse. En la notificación de la iniciación del procedimiento se indicará a los interesados dicho plazo.

2. Cursada la notificación a que se refiere el punto anterior, el instructor del procedimiento realizará de oficio cuantas actuaciones resulten necesarias para el examen de los hechos, recabando los datos e informaciones que sean relevantes para determinar, en su caso, la existencia de responsabilidades susceptibles de sanción.

3. Si como consecuencia de la instrucción del procedimiento resultase modificada la determinación inicial de los hechos, de su posible calificación, de las sanciones imponibles o de las responsabilidades susceptibles de sanción, se notificará todo ello al inculpado en la propuesta de resolución.

Jurisprudencia.

– TSJ Murcia (Sala de lo Contencioso-Administrativo, Sección 2ª) Sentencia núm. 302/2000, de 29 marzo 2000.

Bibliografía.

– Comentario al art. 50 de la LDC. José Mª Baño León.

Artículo 17. Prueba.

1. Recibidas las alegaciones o transcurrido el plazo señalado en el artículo 16, el órgano instructor podrá acordar la apertura de un período de prueba, de conformidad con lo previsto en los artículos 80 y 137.4 de la Ley 30/1992, de Régimen Jurídico de las Administraciones Públicas y del Procedimiento Administrativo Común, por un plazo no superior a treinta días ni inferior a diez días.

2. En el acuerdo, que se notificará a los interesados, se podrá rechazar de forma motivada la práctica de aquellas pruebas que, en su caso, hubiesen propuesto aquéllos, cuando sean improcedentes de acuerdo con lo dispuesto en el artículo 137.4 de la Ley 30/1992, de Régimen Jurídico de las Administraciones Públicas y del Procedimiento Administrativo Común.

3. La práctica de las pruebas que el órgano instructor estime pertinentes, entendiéndose por tales aquellas distintas de los documentos que los interesados puedan aportar en cualquier momento de la tramitación del procedimiento, se realizará de conformidad con lo establecido en el artículo 81 de la Ley 30/1992, de Régimen Jurídico de las Administraciones Públicas y del Procedimiento Administrativo Común.

4. Cuando la prueba consista en la emisión de un informe de un órgano administrativo o entidad pública, y sea admitida a trámite, se entenderá que tiene carácter preceptivo, y se podrá entender que tiene carácter determinante para la resolución del procedimiento, con los efectos previstos en el artículo 83.3 de la LRJ-PAC.

5. Los hechos constatados por funcionarios a los que se reconoce la condición de autoridad, y que se formalicen en documento público observando los requisitos legales pertinentes, tendrán valor probatorio, sin perjuicio de las pruebas que en defensa de los respectivos derechos o intereses puedan señalar o aportar los propios administrados.

6. Cuando la valoración de las pruebas practicadas pueda constituir el fundamento básico de la

decisión que se adopte en el procedimiento, por ser pieza imprescindible para la evaluación de los hechos, deberá incluirse en la propuesta de resolución.

Jurisprudencia.

– TSJ Murcia (Sala de lo Contencioso-Administrativo, Sección 2ª) Sentencia núm. 78/2000, de 19 enero 2000.
– TSJ Murcia (Sala de lo Contencioso-Administrativo, Sección 2ª) Sentencia núm. 1045/1999, de 17 diciembre 1999.
– TSJ Murcia (Sala de lo Contencioso-Administrativo, Sección 2ª) Sentencia núm. 965/1999, de 24 noviembre 1999.
– TSJ Murcia (Sala de lo Contencioso-Administrativo, Sección 2ª) Sentencia núm. 753/1999, de 29 septiembre 1999.
– TSJ País Vasco (Sala de lo Contencioso-Administrativo) Sentencia de 15 mayo 1998.
– TSJ Andalucía, Sevilla (Sala de lo Contencioso-Administrativo) Sentencia de 23 octubre 1997.
– TSJ Andalucía, Sevilla (Sala de lo Contencioso-Administrativo) Sentencia de 22 octubre 1997.
– TSJ La Rioja (Sala de lo Contencioso-Administrativo) Sentencia núm. 411/1996, de 16 septiembre 1996.

Artículo 18. Propuesta de resolución.

Concluida, en su caso, la prueba, el órgano instructor del procedimiento formulará propuesta de resolución en la que se fijarán de forma motivada los hechos, especificándose los que se consideren probados y su exacta calificación jurídica, se determinará la infracción que, en su caso, aquéllos constituyan y la persona o personas que resulten responsables, especificándose la sanción que propone que se imponga y las medidas provisionales que se hubieran adoptado, en su caso, por el órgano competente para iniciar el procedimiento o por el instructor del mismo; o bien se propondrá la declaración de no existencia de infracción o responsabilidad.

Jurisprudencia.

– TSJ Andalucía, Granada (Sala de lo Contencioso-Administrativo, Sección 3ª) Sentencia núm. 2819/2011, de 31 octubre 2011.
– TS (Sala de lo Contencioso-Administrativo, Sección 5ª) Sentencia de 2 abril 2009.
– TSJ Murcia (Sala de lo Contencioso-Administrativo, Sección 2ª) Sentencia núm. 331/2001, de 10 mayo 2001.
– TSJ Murcia (Sala de lo Contencioso-Administrativo, Sección 2ª) Sentencia núm. 220/2001, de 31 marzo 2001.
– TSJ Murcia (Sala de lo Contencioso-Administrativo, Sección 2ª) Sentencia núm. 147/2001, de 14 marzo 2001.
– TSJ Murcia (Sala de lo Contencioso-Administrativo, Sección 2ª) Sentencia núm. 797/2000, de 20 septiembre 2000.
– TSJ Murcia (Sala de lo Contencioso-Administrativo, Sección 2ª) Sentencia núm. 389/2000, de 19 abril 2000.
– TSJ Murcia (Sala de lo Contencioso-Administrativo, Sección 2ª) Sentencia núm. 268/2000, de 15 marzo 2000.
– TSJ Murcia (Sala de lo Contencioso-Administrativo, Sección 2ª) Sentencia núm. 211/2000, de 23 febrero 2000.
– TSJ Murcia (Sala de lo Contencioso-Administrativo, Sección 2ª) Sentencia núm. 195/2000, de 23 febrero 2000.
– TSJ Murcia (Sala de lo Contencioso-Administrativo, Sección 2ª) Sentencia núm. 184/2000, de 16 febrero 2000.
– TSJ Murcia (Sala de lo Contencioso-Administrativo, Sección 2ª) Sentencia núm. 144/2000, de 9 febrero 2000.
– TSJ Murcia (Sala de lo Contencioso-Administrativo, Sección 2ª) Sentencia núm. 143/2000, de 9 febrero 2000.
– TSJ Murcia (Sala de lo Contencioso-Administrativo, Sección 2ª) Sentencia núm. 157/2000, de 9 febrero 2000.
– TSJ Murcia (Sala de lo Contencioso-Administrativo, Sección 2ª) Sentencia núm. 140/2000, de 9 febrero 2000.
– TSJ Murcia (Sala de lo Contencioso-Administrativo, Sección 2ª) Sentencia núm. 398/2000, de 9 febrero 2000.
– TSJ Murcia (Sala de lo Contencioso-Administrativo, Sección 2ª) Sentencia núm. 152/2000, de 9 febrero 2000.
– TSJ Murcia (Sala de lo Contencioso-Administrativo, Sección 2ª) Sentencia núm. 124/2000, de 2 febrero 2000.
– TSJ Murcia (Sala de lo Contencioso-Administrativo, Sección 2ª) Sentencia núm. 70/2000, de 19 enero 2000.

Artículo 19. Audiencia.

1. La propuesta de resolución se notificará a los interesados, indicándoles la puesta de manifiesto del procedimiento. A la notificación se acompañará una relación de los documentos obrantes en el procedimiento a fin de que los interesados puedan obtener las copias de los que estimen convenientes, concediéndoseles un plazo de quince días para formular alegaciones y presentar los documentos e informaciones que estimen pertinentes ante el instructor del procedimiento.

2. Salvo en el supuesto contemplado por el artículo 13.2 de este Reglamento, se podrá prescindir del trámite de audiencia cuando no figuren en el procedimiento ni sean tenidos en cuenta otros hechos ni otras alegaciones y pruebas que las aducidas, en su caso, por el interesado de conformidad con lo previsto en el artículo 3 y en el punto 1 del artículo 16 del presente Reglamento.

3. La propuesta de resolución se cursará inmediatamente al órgano competente para resolver el procedimiento, junto con todos los documentos, alegaciones e informaciones que obren en el mismo.

Jurisprudencia.

– TS (Sala de lo Contencioso-Administrativo, Sección 5ª) Sentencia de 2 abril 2009.
– TSJ Murcia (Sala de lo Contencioso-Administrativo, Sección 2ª) Sentencia núm. 665/2007, de 20 julio 2007.
– TSJ Murcia (Sala de lo Contencioso-Administrativo, Sección 1ª) Sentencia núm. 825/2005, de 31 octubre 2005.
– TSJ Murcia (Sala de lo Contencioso-Administrativo, Sección 2ª) Sentencia núm. 321/2003, de 30 abril 2003.
– TS (Sala de lo Contencioso-Administrativo, Sección 7ª) Sentencia de 21 enero 2002.
– TSJ Murcia (Sala de lo Contencioso-Administrativo, Sección 2ª) Sentencia núm. 331/2001, de 10 mayo 2001.
– TSJ Murcia (Sala de lo Contencioso-Administrativo, Sección 2ª) Sentencia núm. 220/2001, de 31 marzo 2001.
– TSJ Murcia (Sala de lo Contencioso-Administrativo, Sección 2ª) Sentencia núm. 147/2001, de 14 marzo 2001.

– TSJ Murcia (Sala de lo Contencioso-Administrativo, Sección 2ª) Sentencia núm. 777/2000, de 20 septiembre 2000.
– TSJ Murcia (Sala de lo Contencioso-Administrativo, Sección 2ª) Sentencia núm. 797/2000, de 20 septiembre 2000.
– TSJ Murcia (Sala de lo Contencioso-Administrativo, Sección 2ª) Sentencia núm. 389/2000, de 19 abril 2000.
– TSJ Murcia (Sala de lo Contencioso-Administrativo, Sección 2ª) Sentencia núm. 306/2000, de 29 marzo 2000.
– TSJ Murcia (Sala de lo Contencioso-Administrativo, Sección 2ª) Sentencia núm. 268/2000, de 15 marzo 2000.
– TSJ Murcia (Sala de lo Contencioso-Administrativo, Sección 1ª) Sentencia núm. 178/2000, de 6 marzo 2000.
– TSJ Murcia (Sala de lo Contencioso-Administrativo, Sección 2ª) Sentencia núm. 211/2000, de 23 febrero 2000.
– TSJ Murcia (Sala de lo Contencioso-Administrativo, Sección 2ª) Sentencia núm. 195/2000, de 23 febrero 2000.
– TSJ Murcia (Sala de lo Contencioso-Administrativo, Sección 2ª) Sentencia núm. 184/2000, de 16 febrero 2000.
– TSJ Murcia (Sala de lo Contencioso-Administrativo, Sección 2ª) Sentencia núm. 144/2000, de 9 febrero 2000.
– TSJ Murcia (Sala de lo Contencioso-Administrativo, Sección 2ª) Sentencia núm. 143/2000, de 9 febrero 2000.
– TSJ Murcia (Sala de lo Contencioso-Administrativo, Sección 2ª) Sentencia núm. 157/2000, de 9 febrero 2000.

CAPÍTULO IV
Resolución

Artículo 20. Resolución.

1. Antes de dictar resolución, el órgano competente para resolver podrá decidir, mediante acuerdo motivado, la realización de las actuaciones complementarias indispensables para resolver el procedimiento.

El acuerdo de realización de actuaciones complementarias se notificará a los interesados, concediéndoseles un plazo de siete días para formular las alegaciones que tengan por pertinentes. Las actuaciones complementarias deberán practicarse en un plazo no superior a quince días. El plazo para resolver el procedimiento quedará suspendido hasta la terminación de las actuaciones complementarias. No tendrán la consideración de actuaciones complementarias los informes que preceden inmediatamente a la resolución final del procedimiento.

2. El órgano competente dictará resolución que será motivada y decidirá todas las cuestiones planteadas por los interesados y aquellas otras derivadas del procedimiento.

La resolución se formalizará por cualquier medio que acredite la voluntad del órgano competente para adoptarla.

La resolución se adoptará en el plazo de diez días, desde la recepción de la propuesta de resolución y los documentos, alegaciones e informaciones obrantes en el procedimiento, salvo lo dispuesto en los puntos 1 y 3 de este artículo.

3. En la resolución no se podrán aceptar hechos distintos de los determinados en la fase de instrucción del procedimiento, salvo los que resulten, en su caso, de la aplicación de lo previsto en el número 1 de este artículo, con independencia de su diferente valoración jurídica. No obstante, cuando el órgano competente para resolver considere que la infracción reviste mayor gravedad que la determinada en la propuesta de resolución, se notificará al inculpado para que aporte cuantas alegaciones estime convenientes, concediéndosele un plazo de quince días.

4. Las resoluciones de los procedimientos sancionadores, además de contener los elementos previstos en el artículo 89.3 de la Ley 30/1992, de Régimen Jurídico de las Administraciones Públicas y del Procedimiento Administrativo Común, incluirán la valoración de las pruebas practicadas, y especialmente de aquellas que constituyan los fundamentos básicos de la decisión fijarán los hechos y, en su caso, la persona o personas responsables, la infracción o infracciones cometidas y la sanción o sanciones que se imponen, o bien la declaración de no existencia de infracción o responsabilidad.

5. Las resoluciones se notificarán a los interesados. Si el procedimiento se hubiese iniciado como consecuencia de orden superior o petición razonada, la resolución se comunicará al órgano administrativo autor de aquélla.

6. Si no hubiese recaído resolución transcurridos seis meses desde la iniciación, teniendo en cuenta las posibles interrupciones de su cómputo por causas imputables a los interesados o por la suspensión del procedimiento a que se refieren los artículos 5 y 7, se iniciará el cómputo del plazo de caducidad establecido en el artículo 43.4 de la Ley 30/1992, de Régimen Jurídico de las Administraciones Públicas y del Procedimiento Administrativo Común.

Transcurrido el plazo de caducidad, el órgano competente emitirá, a solicitud del interesado, certificación en la que conste que ha caducado el procedimiento y se ha procedido al archivo de las actuaciones.

Jurisprudencia.

– TSJ Andalucía, Granada (Sala de lo Contencioso-Administrativo, Sección 3ª) Sentencia núm. 2819/2011, de 31 octubre 2011.

– TSJ Madrid (Sala de lo Social, Sección 3ª) Sentencia núm. 1284/2010 de 30 diciembre 2010.
– TS (Sala de lo Contencioso-Administrativo, Sección 4ª) Sentencia de 24 febrero 2010.
– TS (Sala de lo Contencioso-Administrativo, Sección 5ª) Sentencia de 3 febrero 2010.
– TSJ Galicia (Sala de lo Contencioso-Administrativo, Sección 1ª) Sentencia núm. 847/2005, de 13 octubre 2005.
– TSJ C. Valenciana (Sala de lo Contencioso-Administrativo, Sección 3ª) Sentencia núm. 1706/2005, de 5 octubre 2005.
– TSJ Murcia (Sala de lo Contencioso-Administrativo, Sección 1ª) Sentencia núm. 731/2005, de 30 septiembre 2005.
– TSJ Madrid (Sala de lo Contencioso-Administrativo, Sección 2ª) Sentencia núm. 564/2005, de 28 abril 2005.
– TSJ Islas Canarias, Las Palmas (Sala de lo Contencioso-Administrativo, Sección 2ª) Sentencia núm. 19/2005, de 31 marzo 2005.
– TSJ Murcia (Sala de lo Contencioso-Administrativo, Sección 1ª) Sentencia núm. 96/2005, de 28 febrero 2005.
– TSJ C. Valenciana (Sala de lo Contencioso-Administrativo, Sección 3ª) Sentencia núm. 1605/2004, de 7 octubre 2004.
– TSJ Murcia (Sala de lo Contencioso-Administrativo, Sección 2ª) Sentencia núm. 455/2004, de 23 julio 2004.
– TSJ Madrid (Sala de lo Contencioso-Administrativo, Sección 6ª) Sentencia núm. 999/2004, de 18 junio 2004.
– TSJ Islas Baleares (Sala de lo Contencioso-Administrativo, Sección 1ª) Sentencia núm. 451/2004, de 4 junio 2004.
– TDC Resolución de 26 febrero 2004.
– TSJ Murcia (Sala de lo Contencioso-Administrativo, Sección 1ª) Sentencia núm. 294/2003, de 11 septiembre 2003.
– TSJ Galicia (Sala de lo Contencioso-Administrativo, Sección 2ª) Sentencia núm. 339/2003, de 4 abril 2003.
– TSJ Galicia (Sala de lo Contencioso-Administrativo, Sección 2ª) Sentencia núm. 276/2003, de 21 marzo 2003.
– AN (Sala de lo Contencioso-Administrativo, Sección 8ª) Sentencia de 17 abril 2002.
– TSJ Galicia (Sala de lo Contencioso-Administrativo, Sección 3ª) Sentencia núm. 393/2002, de 30 marzo 2002.

Artículo 21. Efectos de la resolución.

1. Las resoluciones que pongan fin a la vía administrativa serán inmediatamente ejecutivas y contra las mismas no podrá interponerse recurso administrativo ordinario.

2. Las resoluciones que no pongan fin a la vía administrativa no serán ejecutivas en tanto no haya recaído resolución del recurso ordinario que, en su caso, se haya interpuesto o haya transcurrido el plazo para su interposición sin que ésta se haya producido.

3. Cuando el infractor sancionado recurra o impugne la resolución adoptada, las resoluciones del recurso ordinario y de los procedimientos de revisión de oficio que, en su caso, se interponga o sustancien no podrán suponer la imposición de sanciones más graves para el sancionado.

4. En el supuesto señalado en el apartado anterior, las resoluciones podrán adoptar las disposiciones cautelares precisas para garantizar su eficacia en tanto no sean ejecutivas.

Las mencionadas disposiciones podrán consistir en el mantenimiento de las medidas provisionales que, en su caso, se hubiesen adoptado de conformidad con el artículo 15 del presente Reglamento.

En todo caso, las disposiciones cautelares estarán sujetas a las limitaciones que el artículo 72 de la Ley 30/1992, de Régimen Jurídico de las Administraciones Públicas y del Procedimiento Administrativo Común establece para las medidas de carácter provisional.

Artículo 22. Resarcimiento e indemnización.

1. Si las conductas sancionadas hubieran causado daños o perjuicios a la Administración Pública, la resolución del procedimiento podrá declarar:

a) La exigencia al infractor de la reposición a su estado originario de la situación alterada por la infracción.

b) La indemnización por los daños y perjuicios causados, cuando su cuantía haya quedado determinada durante el procedimiento.

2. Cuando no concurran las circunstancias previstas en la letra b) del apartado anterior, la indemnización por los daños y perjuicios causados se determinará mediante un procedimiento complementario, cuya resolución será inmediatamente ejecutiva. Este procedimiento será susceptible de terminación convencional, pero ni ésta ni la aceptación por el infractor de la resolución que pudiera recaer implicará el reconocimiento voluntario de su responsabilidad. La resolución del procedimiento pondrá fin a la vía administrativa.

🕮 *Bibliografía.*

– La indemnización de los daños y perjuicios causados al consumidor en el marco del procedimiento administrativo sancionador. Fernando Peña López.

CAPÍTULO V

Procedimiento simplificado

Artículo 23. Procedimiento simplificado.

Para el ejercicio de la potestad sancionadora en el supuesto de que el órgano competente para iniciar el procedimiento considere que existen elementos de juicio suficientes para calificar la infracción como leve, se tramitará el procedimiento simplificado que se regula en este Capítulo.

Jurisprudencia.

– TSJ Murcia (Sala de lo Contencioso-Administrativo, Sección 2ª) Sentencia núm. 298/2000, de 22 marzo 2000.
– TSJ Murcia (Sala de lo Contencioso-Administrativo, Sección 1ª) Sentencia núm. 102/2000, de 14 febrero 2000.

Artículo 24. Tramitación.

1. La iniciación se producirá, de conformidad con lo dispuesto en el Capítulo II, por acuerdo del órgano competente en el que se especificará el carácter simplificado del procedimiento y que se comunicará al órgano instructor del procedimiento y, simultáneamente, será notificado a los interesados.

2. En el plazo de diez días a partir de la comunicación y notificación del acuerdo de iniciación, el órgano instructor y los interesados efectuarán, respectivamente, las actuaciones preliminares, la aportación de cuantas alegaciones, documentos e informaciones estimen convenientes y, en su caso, la proposición y práctica de la prueba.

3. Transcurrido dicho plazo, el órgano competente para la instrucción formulará propuesta de resolución de conformidad con lo dispuesto en el artículo 18 o, si aprecia que los hechos pueden ser constitutivos de infracción grave o muy grave, acordará que continúe tramitándose el procedimiento general según lo dispuesto en el artículo 17, notificándolo a los interesados para que, en el plazo de cinco días, propongan prueba si lo estiman conveniente.

4. El procedimiento se remitirá al órgano competente para resolver, que en el plazo de tres días dictará resolución en la forma y con los efectos previstos en el Capítulo IV. El procedimiento deberá resolverse en el plazo máximo de un mes desde que se inició.

Jurisprudencia.

– TSJ Madrid (Sala de lo Contencioso-Administrativo, Sección 2ª) Sentencia núm. 719/2004, de 6 mayo 2004.
– TSJ Murcia (Sala de lo Contencioso-Administrativo, Sección 1ª) Sentencia núm. 410/2000, de 2 junio 2000.
– TSJ Murcia (Sala de lo Contencioso-Administrativo, Sección 2ª) Sentencia núm. 298/2000, de 22 marzo 2000.
– TSJ Murcia (Sala de lo Contencioso-Administrativo, Sección 1ª) Sentencia núm. 10/2000, de 24 enero 2000.
– TSJ Murcia (Sala de lo Contencioso-Administrativo, Sección 1ª) Sentencia núm. 21/2000, de 24 enero 2000.
– TSJ Murcia (Sala de lo Contencioso-Administrativo, Sección 1ª) Sentencia núm. 20/2000, de 24 enero 2000.
– TSJ Murcia (Sala de lo Contencioso-Administrativo, Sección 1ª) Sentencia núm. 756/1999, de 27 diciembre 1999.
– TSJ Murcia (Sala de lo Contencioso-Administrativo, Sección 1ª) Sentencia núm. 755/1999, de 27 diciembre 1999.
– TSJ Murcia (Sala de lo Contencioso-Administrativo, Sección 1ª) Sentencia núm. 717/1999, de 7 diciembre 1999.
– TSJ Murcia (Sala de lo Contencioso-Administrativo, Sección 1ª) Sentencia núm. 701/1999, de 30 noviembre 1999.
– TSJ Murcia (Sala de lo Contencioso-Administrativo, Sección 1ª) Sentencia núm. 666/1999, de 16 noviembre 1999.
– TSJ La Rioja (Sala de lo Contencioso-Administrativo) Sentencia de 17 febrero 1997.
– TSJ La Rioja (Sala de lo Contencioso-Administrativo) Sentencia núm. 449/1996, de 3 octubre 1996.

II. COMUNIDADES AUTÓNOMAS

§ 30 ANDALUCÍA

A) Comisión del juego

§ 30.1 DECRETO 364/1986, DE 19 NOVIEMBRE. COMPOSICIÓN, COMPETENCIA Y FUNCIONAMIENTO DE LA COMISIÓN DEL JUEGO DE LA COMUNIDAD AUTÓNOMA DE ANDALUCÍA

(BOJA núm. 111, de 16 diciembre; rect. BOJA núm. 7, de 30 enero 1987 [LAN 1986, 3563])

⇒ Ley 2/1986, de 19 de abril de regulación de juegos y apuestas. Vid. parágrafo 6, artículos 41 y ss.
Real Decreto 1614/2011, de 14 de noviembre, por el que se desarrolla la Ley 13/2011, de 27 de mayo, de regulación del juego, en lo relativo a licencias, autorizaciones y registros del juego.
Orden EHA/3079/2011, de 8 de noviembre, por la que se aprueba la reglamentación básica de «Otras apuestas de contrapartida».
Orden EHA/3080/2011, de 8 de noviembre, por la que se aprueba la reglamentación básica de las apuestas deportivas de contrapartida.
Orden EHA/3081/2011, de 8 de noviembre, por la que se aprueba la reglamentación básica de las apuestas deportivas mutuas.
Orden EHA/3082/2011, de 8 de noviembre, por la que se aprueba la reglamentación básica de las apuestas hípicas de contrapartida.
Orden EHA/3083/2011, de 8 de noviembre, por la que se aprueba la reglamentación básica de las apuestas hípicas mutuas.
Orden EHA/3084/2011, de 8 de noviembre, por la que se aprueba la reglamentación básica de los concursos.
Orden EHA/3085/2011, de 8 de noviembre, por la que se aprueba la reglamentación básica del juego de la ruleta.
Orden EHA/3086/2011, de 8 de noviembre, por la que se aprueba la reglamentación básica del juego de punto y banca.
Orden EHA/3087/2011, de 8 de noviembre, por la que se aprueba la reglamentación básica del juego del bingo.
Orden EHA/3088/2011, de 8 de noviembre, por la que se aprueba la reglamentación básica del juego del Black Jack.
Orden EHA/3089/2011, de 8 de noviembre, por la que se aprueba la reglamentación básica del juego del póquer.
Orden EHA/3090/2011, de 8 de noviembre, por la que se aprueba la reglamentación básica del tipo de juegos denominado «Juegos Complementarios».

Artículo 1.

Como Organo de coordinación, control, estudio e informes en materias relacionadas con el juego y las apuestas se constituye la «Comisión del Juego y Apuestas de la Comunidad Autónoma de Andalucía», integrada en la Consejería de Gobernación.

Artículo 2.

La Comisión del Juego y Apuestas de la Comunidad Autónoma de Andalucía, con competencias en todo el ámbito territorial de ésta, estará presidida por el Consejero de Gobernación y formarán parte de ella los siguientes Vocales:

El Viceconsejero de Gobernación, quien asumirá la presidencia en caso de ausencia del titular.

El Director General del Juego de la Consejería de Gobernación.

Un Director General designado por el Consejero de Gobernación.

Dos Directores Generales designados por el Consejero de Economía y Hacienda.

Dos Directores Generales designados por el Consejero de Fomento y Turismo.

Un Director General designado por el Consejero de Trabajo y Bienestar Social.

Un Director General designado por el Consejero de Cultura.

Un Secretario, que actuará con voz pero sin voto, cuyo cargo será desempeñado por funcionario con nivel orgánico de Jefe de Servicio, y designado por el Consejero de Gobernación.

⇒ Las referencias realizadas a las distintas Consejerías y Direcciones Generales habrán de entenderse realizadas a las existentes actualmente.

Artículo 3.

La Comisión de Juego y Apuestas de la Comunidad Autónoma de Andalucía podrá funcionar en pleno y en permanente.

1. El Pleno lo constituirá la totalidad de los Vocales reseñados en el artículo anterior, presididos por el Consejero de Gobernación o por el Viceconsejero de Gobernación y se reunirá como mínimo una vez cada seis meses.

2. La Permanente la constituirá el Viceconsejero de Gobernación, el Director General del Juego, un Director General de entre los designados por el Consejero de Economía y Hacienda y otro de entre los designados por el Consejero de Fomento y Turismo, y el Secretario; las reuniones de la Permanente serán presididas por el Viceconsejero de Gobernación o, en su defecto, por el Director General del Juego.

3. La Permanente, además del seguimiento o impulso de la ejecución de los acuerdos adoptados en el pleno podrá, en caso de urgencia, asumir las competencias del Pleno especificadas en el artículo quinto de este Decreto, si bien sus acuerdos deberán ser ratificados por el siguiente Pleno que se convoque.

Artículo 4.

El régimen de constitución, convocatoria, adopción de acuerdos y, en general, el funcionamiento, como órgano colegiado, de la Comisión del Juego y Apuestas de la Comunidad Autónoma de Andalucía en Pleno y de la Comisión Permanente, se regirá por lo dispuesto en el Capítulo II, del Título Primero, de la vigente Ley de Procedimiento Administrativo, y lo que dispongan las normas de desarrollo del presente Decreto.

Artículo 5.

Corresponde a la Comisión del Juego de la Comunidad Autónoma de Andalucía:

1. Emitir informes en materia de juegos de azar que le sean requeridos por organismos de la Junta de Andalucía, en el ámbito de sus competencias.

2. Informar las propuestas de sanción en las infracciones calificadas como muy graves que deba resolver el Consejo de Gobierno.

3. Elaborar la estadística e informe anual sobre el desarrollo del juego en la Comunidad Autónoma.

4. Proponer la planificación en materia de juego.

5. Cualquier otra que se atribuya por el Consejo de Gobierno.

⇒ Art. 9 del Real Decreto 1614/2011, de 14 de noviembre, por el que se desarrolla la Ley 13/2011, de 27 de mayo, de regulación del juego, en lo relativo a licencias, autorizaciones y registros del juego.
Artículo 1 y artículo 1 del anexo I de la Orden EHA/3079/2011, de 8 de noviembre, por la que se aprueba la reglamentación básica de «Otras apuestas de contrapartida».
Artículo 1 y Disposición adicional primera y artículo 1 del anexo I de la Orden EHA/3080/2011, de 8 de noviembre, por la que se aprueba la reglamentación básica de las apuestas deportivas de contrapartida.
Artículo 1 y artículo 1 del anexo I Orden EHA/3081/2011, de 8 de noviembre, por la que se aprueba la reglamentación básica de las apuestas deportivas mutuas.
Artículo 1 y artículo 1 del anexo I de la Orden EHA/3082/2011, de 8 de noviembre, por la que se aprueba la reglamentación básica de las apuestas hípicas de contrapartida.
Artículo 1 y artículo 1 del anexo I de la Orden EHA/3083/2011, de 8 de noviembre, por la que se aprueba la reglamentación básica de las apuestas hípicas mutuas.
Artículo 1 y artículo 1 del anexo I Orden EHA/3084/2011, de 8 de noviembre, por la que se aprueba la reglamentación básica de los concursos.
Artículo 1 y artículo 1 del anexo I de la Orden EHA/3085/2011, de 8 de noviembre, por la que se aprueba la reglamentación básica del juego de la ruleta.
Artículo 1 y artículo 1 del anexo I de la Orden EHA/3086/2011, de 8 de noviembre, por la que se aprueba la reglamentación básica del juego de punto y banca.
Artículo 1 y artículo 1 del anexo I de la Orden EHA/3087/2011, de 8 de noviembre, por la que se aprueba la reglamentación básica del juego del bingo.
Artículo 1 y artículo 1 del anexo I Orden EHA/3088/2011, de 8 de noviembre, por la que se aprueba la reglamentación básica del juego del Black Jack.
Artículo 1 y artículo 1 del anexo 1 de la Orden EHA/3089/2011, de 8 de noviembre, por la que se aprueba la reglamentación básica del juego del póquer.
Artículo 1 y artículo 1 del anexo I de la Orden EHA/3090/2011, de 8 de noviembre, por la que se aprueba la reglamentación básica del tipo de juegos denominado «Juegos Complementarios».

Artículo 6.

La Comisión del Juego y Apuestas de la Comunidad Autónoma de Andalucía podrá recabar la colaboración y apoyo de los expertos, representantes empresariales y sociales, que, en cada caso, aconseje el mejor desempeño de sus funciones.

Artículo 7.

El Secretario de la Comisión será responsable de:

1. Confeccionar el Orden del Día fijado por el Presidente para cada reunión, así como su remisión, en unión de la correspondiente citación para ella, a cada uno de los Vocales.

2. Levantar acta de cada reunión. Las actas serán firmadas por el Secretario con el visto bueno del Presidente y se aprobarán en la misma o posterior reunión.

3. Recepción de documentos y expedición de certificaciones de acuerdos.

4. Ejecución o remisión de los acuerdos adoptados por la Comisión.

DISPOSICIONES FINALES

Primera.

Se autoriza al Consejero de Gobernación para dictar cuantas disposiciones sean necesarias para el desarrollo y aplicación del presente Decreto.

Segunda.

La sesión constitutiva de la Comisión del Juego y Apuestas de la Comunidad Autónoma de Andalucía deberá celebrarse en el plazo de un mes a contar desde el día siguiente a la publicación del presente Decreto, que entrará en vigor el mismo día de su publicación en el «Boletín Oficial de la Junta de Andalucía».

B) Catálogo de Juegos

§ 30.2 DECRETO 280/2009, DE 23 JUNIO. APRUEBA EL CATÁLOGO DE JUEGOS Y APUESTAS DE LA COMUNIDAD AUTÓNOMA DE ANDALUCÍA

(BOJA núm. 134, de 13 julio [LAN 2009, 315])

⇒ Ley 13/2011, de 27 de mayo de regulación del juego.
Real Decreto 1613/2011, de 14 de noviembre, por el que se desarrolla la Ley 13/2011, de 27 de mayo, regulación del juego, en lo relativo a los requisitos técnicos de las actividades de juego.
Orden EHA/3079/2011, de 8 de noviembre, por la que se aprueba la reglamentación básica de «Otras apuestas de contrapartida».
Orden EHA/3080/2011, de 8 de noviembre, por la que se aprueba la reglamentación básica de las apuestas deportivas de contrapartida.
Orden EHA/3081/2011, de 8 de noviembre, por la que se aprueba la reglamentación básica de las apuestas deportivas mutuas.
Orden EHA/3082/2011, de 8 de noviembre, por la que se aprueba la reglamentación básica de las apuestas hípicas de contrapartida.
Orden EHA/3083/2011, de 8 de noviembre, por la que se aprueba la reglamentación básica de las apuestas hípicas mutuas.
Orden EHA/3084/2011, de 8 de noviembre, por la que se aprueba la reglamentación básica de los concursos.
Orden EHA/3085/2011, de 8 de noviembre, por la que se aprueba la reglamentación básica del juego de la ruleta.
Orden EHA/3086/2011, de 8 de noviembre, por la que se aprueba la reglamentación básica del juego de punto y banca.
Orden EHA/3087/2011, de 8 de noviembre, por la que se aprueba la reglamentación básica del juego del bingo.
Orden EHA/3088/2011, de 8 de noviembre, por la que se aprueba la reglamentación básica del juego del Black Jack.
Orden EHA/3089/2011, de 8 de noviembre, por la que se aprueba la reglamentación básica del juego del póquer.
Orden EHA/3090/2011, de 8 de noviembre, por la que se aprueba la reglamentación básica del tipo de juegos denominado «Juegos Complementarios».
En Andalucía, véase:
Ley 2/1986, de 19 de abril, de regulación de juegos y apuestas. Vid. parágrafo 6, artículos 41 y ss.
Decreto 65/2008, de 26 de febrero, por el que se aprueba el Reglamento del Juego del Bingo de la Comunidad Autónoma de Andalucía.
Decreto 250/2005, de 22 de noviembre, por el que se aprueba el Reglamento de Máquinas Recreativas y de Azar, de Salones Recreativos y de Juego y del Registro de Empresas de Juego de la Comunidad Autónoma de Andalucía.
Decreto 295/1995, de 19 de diciembre, por el que se aprueba el Reglamento de Hipódromos y Apuestas Hípicas de la Comunidad Autónoma de Andalucía.
Decreto 229/1988, de 31 de mayo, por el que se aprueba el Reglamento de Casinos de Juego de la Comunidad Autónoma de Andalucía.

La disposición adicional primera de Ley 2/1986, de 19 de abril, del Juego y Apuestas de la Comunidad Autónoma de Andalucía, facultó al Consejo de Gobierno de la Junta de Andalucía para aprobar el Primer Catálogo de Juegos y Apuestas de nuestra Comunidad Autónoma, facultad esta que fue ejercida mediante la aprobación del Decreto 167/1987, de 1 de julio, por el que se aprueba el Primer Catálogo de Juegos y Apuestas de la Comunidad Autónoma de Andalucía.

Durante el tiempo de vigencia del Decreto 167/1987, se han llevado a cabo algunas modificaciones a su articulado, tanto por el Decreto 385/1996, de 2 de agosto, que introduce modificaciones respecto de los juegos exclusivos de los casinos, como por el Decreto 170/1999, de 31 de agosto. Por último, se ha de hacer mención al Decreto 305/2003, de 21 de octubre, por el que se modifican determinados artículos del Reglamento de Casinos de Juego de la Comunidad Autónoma de Andalucía, aprobado por Decreto 229/1988, de 31 de mayo, y regula el régimen aplicable a las modalidades del Punto y Banca, recogiéndose en el mismo las modalidades dentro de dicho juego, de Mini Punto y Banca y Midi Punto y Banca.

El presente Decreto viene a establecer el nuevo Catálogo de Juegos y Apuestas de la Comunidad Autónoma de Andalucía. En él se recogen y enumeran, además de las modalidades de juegos y apuestas que ya se encontraban contempladas en el Catálogo anterior, otras nuevas que en los últimos años han ido irrumpiendo en este mercado del ocio a través de las nuevas tecnologías de la información y comunicación. Con su inclusión en la presente norma quedan sometidas al control

administrativo, garantizándose con ello los legítimos derechos e intereses de las empresas de juego y de las personas usuarias.

En su virtud, a propuesta del Consejero de Gobernación, de conformidad con el artículo 21.3 de la Ley 6/2006, de 24 de octubre, del Gobierno de la Comunidad Autónoma de Andalucía, de acuerdo con el Consejo Consultivo de Andalucía y previa deliberación del Consejo de Gobierno del día 23 de junio de 2009, dispongo:

Artículo 1. Aprobación del Catálogo de Juegos y Apuestas de la Comunidad Autónoma de Andalucía.

Se aprueba el Catálogo de Juegos y Apuestas de la Comunidad Autónoma de Andalucía en lo sucesivo «el Catálogo», que se inserta a continuación del presente Decreto.

Artículo 2. Autorización de los juegos y apuestas.

1. No podrá autorizarse por los órganos de la Administración de la Junta de Andalucía competentes en materia de juego la organización, gestión, explotación o práctica de aquellos juegos y apuestas que no se encuentren incluidos en el Catálogo, considerándose como prohibidos a todos los efectos, de conformidad con lo dispuesto en el artículo 5.1 de la Ley 2/1986, de 19 de abril, del Juego y Apuestas de la Comunidad Autónoma de Andalucía.

2. Igualmente, no podrá autorizarse por los referidos órganos la organización, gestión, explotación o práctica de aquellos juegos y apuestas que estando incluidos en el Catálogo, carezcan de regulación reglamentaria específica.

⇒ Disposición adicional cuarta de la Ley 13/2011, de 27 de mayo, de regulación del juego.

Jurisprudencia.

Respecto a los juegos que se pueden aprobar en orden autonómico y en concreto en el ámbito andaluz es interesante lo referido en:

– STC 133/2012, de 19 de junio de 2012. Conflicto positivo de competencia 3133-2006. Planteado por el Gobierno de la Comunidad Autónoma de Canarias con respecto al Real Decreto 1336/2005, de 11 de noviembre, por el que se autoriza a la Organización Nacional de Ciegos Españoles la explotación de una lotería instantánea o presorteada. Competencias en materia de juego: validez del reglamento estatal (STC 32/2012). BOE núm 163 de 9 de julio de 2012.

– Sentencia 123/2012, de 5 de junio de 2012. Conflicto positivo de competencia 7315-2005. Planteado por el Consejo de Gobierno de la Junta de Andalucía en relación con diversos preceptos del Real Decreto 716/2005, de 20 de junio, por el que se restablece el funcionamiento de las apuestas hípicas externas de ámbito nacional y se autoriza su explotación a la entidad pública empresarial Loterías y Apuestas del Estado. Competencias en materia de juego: validez de los preceptos reglamentarios estatales (STC 32/2012). BOE núm 159 de 4 de julio de 2012.

Artículo 3. Material de juegos y apuestas.

1. El material utilizado para la práctica y explotación de los juegos y apuestas incluidos en el Catálogo, solo podrá ser fabricado, importado o comercializado, previa su homologación por los órganos de la Administración de la Junta de Andalucía competentes en materia de juego, por empresas inscritas en la Sección correspondiente del Registro de Empresas de Juego de la Comunidad Autónoma de Andalucía.

⇒ Artículo 9 del Real Decreto 1613/2011, de 14 de noviembre, por el que se desarrolla la Ley 13/2011, de 27 de mayo, regulación del juego, en lo relativo a los requisitos técnicos de las actividades de juego.

2. El material destinado a la práctica de los juegos y apuestas que no cumpla las condiciones previstas en el apartado anterior, se reputará a todos los efectos como material clandestino, de conformidad con lo establecido en el artículo 6.2 de la Ley 2/1986, de 19 de abril.

3. Las empresas autorizadas para comercializar material destinado a la práctica de los juegos y apuestas, solo podrán hacerlo con empresas de juego debidamente inscritas en la Sección correspondiente del Registro de Empresas de Juego de la Comunidad Autónoma de Andalucía para explotar o gestionar los mismos, de conformidad con el carácter de material de comercio restringido establecido en el artículo 6.1 de la Ley 2/1986, de 19 de abril.

⇒ El registro de empresas de juego de la Comunidad de Andalucía depende actualmente de la Dirección General de Financiación, Tributos y Juego de la Consejería de Hacienda y Administración Pública donde se inscriben todas las empresas de juego que han obtenido la correspondiente autorización previo el correspondiente trámite establecido en los correspondientes reglamentos de orden:

Decreto 65/2008, de 26 de febrero, por el que se aprueba el Reglamento del Juego del Bingo de la Comunidad Autónoma de Andalucía. Artículo 3 y siguientes y artículos 37, 38 y 39.

Decreto 250/2005, de 22 de noviembre, por el que se aprueba el Reglamento de Máquinas Recreativas y de Azar, de Salones Recreativos y de Juego y del Registro de Empresas de Juego de la Comunidad Autónoma de Andalucía. Artículo 4 y siguientes y 29 y siguientes.

Decreto 295/1995, de 19 de diciembre, por el que se aprueba el Reglamento de Hipódromos y Apuestas Hípicas de la Comunidad Autónoma de Andalucía. Artículo 10 y siguientes.

Decreto 229/1988, de 31 de mayo, por el que se aprueba el Reglamento de Casinos de Juego de la Comunidad Autónoma de Andalucía. Artículos 4 y siguientes.

Disposición transitoria única. Régimen transitorio.

Mientras no entren en vigor las correspondientes normas por las que haya de regirse la práctica de las distintas modalidades de los juegos y apuestas, que se aprobarán mediante Orden de la persona titular de la Consejería competente en esta materia, serán de aplicación las reglas contenidas en el Decreto 167/1987, de 1 de julio, respecto a los juegos que ya contaran con normas de regulación específica.

Disposición derogatoria única. Derogación normativa.

Quedan derogadas cuantas disposiciones de igual o inferior rango se opongan o contradigan a lo previsto en este Decreto y, específicamente, el Decreto 167/1987, de 1 de julio, por el que se aprueba el Primer Catálogo de Juegos y Apuestas de la Comunidad Autónoma de Andalucía.

Disposición final primera. Desarrollo y ejecución.

Se habilita al Consejero de Gobernación para dictar cuantas disposiciones sean necesarias para el desarrollo y ejecución de lo previsto en este Decreto y, en particular, para que mediante Orden apruebe las normas por las que han de regirse los diferentes juegos y apuestas incluidos en el Catálogo que se inserta, de conformidad con lo establecido en el artículo 9 de la Ley 2/1986, de 19 de abril.

⇒ Artículo 19 del Real Decreto 1613/2011, de 14 de noviembre, por el que se desarrolla la Ley 13/2011, de 27 de mayo, regulación del juego, en lo relativo a los requisitos técnicos de las actividades de juego.
Artículo 10 del Anexo I de la Orden EHA/3079/2011, de 8 de noviembre, por la que se aprueba la reglamentación básica de «Otras apuestas de contrapartida».
Artículo 10 del Anexo I de la Orden EHA/3080/2011, de 8 de noviembre, por la que se aprueba la reglamentación básica de las apuestas deportivas de contrapartida.
Artículo 10 del Anexo I de la Orden EHA/3081/2011, de 8 de noviembre, por la que se aprueba la reglamentación básica de las apuestas deportivas mutuas.
Artículo 10 de la Orden EHA/3082/2011, de 8 de noviembre, por la que se aprueba la reglamentación básica de las apuestas hípicas de contrapartida.
Artículo 10 de la Orden EHA/3083/2011, de 8 de noviembre, por la que se aprueba la reglamentación básica de las apuestas hípicas mutuas.
Artículo 10, 14, 15 de la Orden EHA/3085/2011, de 8 de noviembre, por la que se aprueba la reglamentación básica del juego de la ruleta.
Artículo 10 de la Orden EHA/3086/2011, de 8 de noviembre, por la que se aprueba la reglamentación básica del juego de punto y banca.
Artículo 10 de la Orden EHA/3087/2011, de 8 de noviembre, por la que se aprueba la reglamentación básica del juego del bingo.
Artículo 10 de la Orden EHA/3088/2011, de 8 de noviembre, por la que se aprueba la reglamentación básica del juego del Black Jack.
Artículo 10 de la Orden EHA/3089/2011, de 8 de noviembre, por la que se aprueba la reglamentación básica del juego del póquer.
Artículo 10 de la Orden EHA/3090/2011, de 8 de noviembre, por la que se aprueba la reglamentación básica del tipo de juegos denominado «Juegos Complementarios».

Disposición final segunda. Entrada en vigor.

El presente Decreto entrará en vigor el día siguiente al de su publicación en el Boletín Oficial de la Junta de Andalucía.

CATÁLOGO DE JUEGOS Y APUESTAS DE LA COMUNIDAD AUTÓNOMA DE ANDALUCÍA

I. JUEGOS DE CASINOS DE JUEGO

I.1. JUEGOS PRESENCIALES EN SALA

I.1.1 RULETA FRANCESA

I.1.1.A) RULETA FRANCESA ORDINARIA

I.1.1.B) RULETA FRANCESA ABREVIADA

I.1.2. RULETA AMERICANA CON UN SOLO CERO

I.1.3. VEINTIUNO O «BLACK JACK»

I.1.4. BOLA O «BOULE»

I.1.5. TREINTA Y CUARENTA

I.1.6. DADOS O «CRAPS»

I.1.7. PUNTO Y BANCA

I.1.7.A) BANCA ORDINARIA

I.1.7.B) MINI PUNTO Y BANCA

I.1.7.C) MIDI PUNTO Y BANCA

I.1.8. BACARRÁ

I.1.8.A) FERROCARRIL O CHEMIN DE FER

I.1.8.B) BACARRÁ A DOS PAÑOS

I.1.9. PÓQUER DE CONTRAPARTIDA

I.1.9.A) PÓQUER SIN DESCARTE

I.1.9.B) TRIJÓKER

I.1.9.C) TRIPÓQUER

I.1.9.D) PAI GOW PÓQUER

I.1.10. PÓQUER EN CÍRCULO

I.1.10.A) PÓQUER CUBIERTO DE CINCO CARTAS CON DESCARTE

I.1.10.B) PÓQUER DESCUBIERTO:

I.1.10.B) 1 SEVEN STUD PÓQUER

I.1.10.B) 2 FIVE STUD PÓQUER

I.1.10.B) 3 OMAHA

I.1.10.B) 4 OMAHA CINCO CARTAS

I.1.10.B) 5 OMAHA HI LOW

I.1.10.B) 6 HOLD'EM

I.1.10.B) 7 DOBLE HOLD'EM

I.1.10.B) 8 PÓKER SINTÉTICO

I.1.11. RUEDA DE LA FORTUNA

I.1.12. CASINO MONTE

I.1.13. MONTE Y BANCA

I.2. JUEGOS VIRTUALES DE CASINOS DESARROLLADOS POR MEDIOS TELEMÁTICOS

II. JUEGOS DE BINGO

II.1. BINGO PRESENCIAL EN SALA

Subepígrafe II.1 modificado por art. 2.1 de Decreto núm. 342/2011, de 15 noviembre.

II.1.1. BINGO ORDINARIO

II.1.2. PRIMA DE BINGO

II.1.3. SUPER PRIMA DE BINGO

II.1.4. BINGO ACUMULATIVO

II.1.5. BINGO INTERCONECTADO

II.1.6. BINGO SIMULTÁNEO

II.1.7. BINGO DERIVADO

II.1.8. BINGO KENO

II.1.9. BINGO TRES

II.1.10. BINGO ELECTRÓNICO

II.1.11. BINGO CARIBEÑO

II.2. BINGO VIRTUAL REALIZADO POR MEDIOS TELEMÁTICOS

III. MÁQUINAS RECREATIVAS Y DE AZAR

III.1. MÁQUINAS DE TIPO C O DE AZAR

III.1.1. MÁQUINAS DE TIPO C INVIVIDUALES

III.1.2. MÁQUINAS DE TIPO C MULTIPUESTO

III.1.3. MÁQUINAS DE TIPO C INTERCONECTADAS

III.1.4. MÁQUINAS DE TIPO C VIRTUALES DESARROLLADAS POR MEDIOS TELEMÁTICOS

III.2. MÁQUINAS DE TIPO B O RECREATIVAS CON PREMIO EN METÁLICO

III.2.1. MÁQUINAS DE TIPO B.1 O RECREATIVAS CON PREMIO

III.2.1.A. MÁQUINAS DE TIPO B.1 INDIVIDUALES

III.2.1.B. MÁQUINAS DE TIPO B.1 DE DOS JUGADORES

III.2.1.C. MÁQUINAS DE TIPO B.1 DE LOTERÍAS, VIDEOLOTERÍAS O DE APUESTAS Y QUINIELAS SOBRE EVENTOS DEPORTIVOS

Subepígrafe III.2.1.C modificado por art. 2.2 de Decreto núm. 342/2011, de 15 noviembre.

III.2.2. MÁQUINAS DE TIPO B.2 O INTERCONECTADAS

III.2.3. MÁQUINAS DE TIPO B.3. O ESPECIALES PARA SALONES DE JUEGO

III.2.3.A. MÁQUINAS DE TIPO B.3 INDIVIDUALES

III.2.3.B. MÁQUINAS DE TIPO B.3 MULTIPUESTO

III.2.3.C. MÁQUINAS DE TIPO B.3 INTERCONECTADAS

III.2.4. MÁQUINAS DE TIPO B.4 O ESPECIALES PARA SALAS DE BINGO

III.2.4.A. MÁQUINAS DE TIPO B.4 ORDINARIAS

III.2.4.B. MÁQUINAS DE TIPO B.4 INTERCONECTADAS

III.3. MÁQUINAS DE TIPO B O RECREATIVAS CON PREMIO EN METÁLICO VIRTUALES DESARROLLADAS POR MEDIOS TELEMÁTICOS

III.4 MÁQUINAS DE TIPO A O RECREATIVAS

III.4.1. MÁQUINAS DE TIPO A.1 O PURAMENTE RECREATIVAS

III.4.2. MÁQUINAS DE TIPO A.2 O RECREATIVAS CON PREMIO EN ESPECIE

III.4.3. MÁQUINAS DE TIPO A.3 O RECREATIVAS DE REDENCIÓN

III.4.4. MÁQUINAS DE TIPO A.4 O INTERCONECTADAS

IV. LOTERÍAS Y SORTEOS

IV.1. LOTERÍA DE CONTRAPARTIDA CON SORTEO DIFERIDO

IV.1.1. LOTERÍA DE CONTRAPARTIDA ORDINARIA

IV.1.2. LOTERÍA DE CONTRAPARTIDA REALIZADA POR MEDIOS TELEMÁTICOS

IV.2. LOTERÍA MUTUAL CON SORTEO DIFERIDO

IV.2.1. LOTERÍA MUTUAL ORDINARIA

IV.2.2. LOTERÍA MUTUAL REALIZADA POR MEDIOS TELEMÁTICOS

IV.3. LOTERÍA PRESORTEADA

IV.3.1. LOTERÍA PRESORTEADA ORDINARIA

IV.3.2. LOTERÍA PRESORTEADA REALIZADA POR MEDIOS TELEMÁTICOS

IV.4. RIFAS

IV.4.1. RIFAS ORDINARIAS

IV.4.2. RIFAS REALIZADAS POR MEDIOS TELEMÁTICOS

IV.5. TÓMBOLAS

IV.5.1. TÓMBOLAS ORDINARIAS

IV.5.2. TÓMBOLAS REALIZADAS POR MEDIOS TELEMÁTICOS

IV.6. COMBINACIONES ALEATORIAS PROMOCIONALES

IV.6.1. COMBINACIONES ALEATORIAS ORDINARIAS

IV.6.2. COMBINACIONES ALEATORIAS REALIZADAS POR MEDIOS TELEMÁTICOS

V. APUESTAS SOBRE PRONÓSTICOS

V.1. APUESTAS Y QUINIELAS HÍPICAS

V.1.1. APUESTAS Y QUINIELAS HÍPICAS INTERNAS

V.1.2. APUESTAS Y QUINIELAS HÍPICAS EXTERNAS REALIZADAS POR MEDIOS TELEMÁTICOS

V.2. APUESTAS Y QUINIELAS SOBRE CARRERAS DE GALGOS

V.2.1. APUESTAS Y QUINIELAS INTERNAS SOBRE CARRERAS DE GALGOS

V.2.2. APUESTAS Y QUINIELAS EXTERNAS SOBRE CARRERAS DE GALGOS REALIZADAS POR MEDIOS TELEMÁTICOS

V.3. APUESTAS Y QUINIELAS SOBRE EVENTOS DEPORTIVOS

V.3.1. APUESTAS Y QUINIELAS ORDINARIAS SOBRE EVENTOS DEPORTIVOS

V.3.2. APUESTAS Y QUINIELAS TELEMÁTICAS SOBRE EVENTOS DEPORTIVOS

V.4. APUESTAS Y QUINIELAS SOBRE OTROS EVENTOS NO REGLAMENTADOS

C) Registro

§ 30.3 DECRETO 250/2005, DE 22 NOVIEMBRE. APRUEBA EL REGLAMENTO DE MÁQUINAS RECREATIVAS Y DE AZAR, DE SALONES RECREATIVOS Y DE JUEGO Y DEL REGISTRO DE EMPRESAS DE JUEGO DE LA COMUNIDAD AUTÓNOMA DE ANDALUCÍA

(BOJA núm. 237, de 5 diciembre; rect. BOJA núm. 45, de 8 marzo 2006 y núm. 148, de 2 agosto 2006 [LAN 2005, 596, LAN 2006, 114 y 400]) (fragmento)

⇒ Real Decreto Legislativo 1/2010, de 2 de julio, por el que se aprueba el texto refundido de la Ley de Sociedades de Capital.
Real Decreto 664/1999, de 23 de abril, sobre inversiones exteriores.
Ley 4/1988, de 5 de julio, de Tasas y Precios Públicos de la Comunidad Autónoma de Andalucía.
Ley 9/2001, de 12 de julio, por la que se establece el sentido del silencio administrativo y los plazos de determinados procedimientos como garantías procedimentales para los ciudadanos.
En Andalucía, véase:
Ley 2/1986, de 19 de abril, de regulación de juegos y apuestas.
Decreto 65/2008, de 26 de febrero, por el que se aprueba el Reglamento del Juego del Bingo de la Comunidad Autónoma de Andalucía.
Decreto 295/1995, de 19 de diciembre, por el que se aprueba el Reglamento de Hipódromos y Apuestas Hípicas de la Comunidad Autónoma de Andalucía.
Decreto 229/1988, de 31 de mayo, por el que se aprueba el Reglamento de Casinos de Juego de la Comunidad Autónoma de Andalucía.

[...]

ANEXO ÚNICO

Reglamento de Máquinas Recreativas y de Azar, de Salones Recreativos y de Juego y del Registro de Empresas de Juego de la Comunidad Autónoma de Andalucía

[...]

TÍTULO II

DEL REGISTRO DE EMPRESAS DE JUEGO DE LA COMUNIDAD AUTÓNOMA DE ANDALUCÍA

CAPÍTULO I

Disposiciones generales

Artículo 4. Obligación de la inscripción.

1. Las empresas y entidades que se dediquen al ejercicio de cualquiera de las actividades de juego previstas en el artículo 1.1 del presente Reglamento estarán obligadas a inscribirse en el Registro de Empresas de Juego.

2. Corresponderá a la persona titular de la Dirección General competente en materia de Juego el otorgamiento de las autorizaciones de inscripción de las empresas y entidades previstas en el apartado anterior, así como la inscripción en la sección registral correspondiente de las personas integradas en las mismas en puestos de dirección o de trabajo.

Artículo 5. Organización del Registro.

1. El Registro de Empresas de Juego dependerá de la Dirección General competente en materia de Juego, y tendrá como finalidad principal el control y supervisión de las referidas empresas por parte de la Administración de la Junta de Andalucía, no teniendo el carácter de público.

2. El Registro de Empresas de Juego estará formado por las siguientes secciones y subsecciones:

a) Sección I: Empresas fabricantes e importadoras:

– Subsección I.1: Empresas fabricantes.

– Subsección I.2: Empresas importadoras.

b) Sección II: Empresas Comercializadoras.

c) Sección III: Empresas de Servicios Técnicos.

d) Sección IV: Empresas Titulares de Casinos de Juego.

e) Sección V: Empresas de Hipódromos y Apuestas Hípicas:

– Subsección V.1: Empresas Titulares de Hipódromos.

– Subsección V.2: Empresas Gestoras.

f) Sección VI: Empresas de Bingos:

– Subsección VI.1: Empresas Titulares de Salas de Bingo.

– Subsección VI.2: Empresas de Servicios.

g) Sección VII: Empresas Operadoras:

– Subsección VII.1: Empresas Operadoras de máquinas de tipo «A».

– Subsección VII.2: Empresas Operadoras de máquinas de tipo «B».

– Subsección VII.3: Empresas Operadoras de máquinas de tipo «C».

h) Sección VIII: Empresas Titulares de Salones:

– Subsección VIII.1: Empresas Titulares de Salones de Juego.

– Subsección VIII.2: Empresas Titulares de Salones Recreativos.

i) Sección IX: Empresas Prestadoras de Servicios de Interconexión.

j) Sección X: Personal de dirección y personal empleado.

3. Las inscripciones de las empresas de Casinos de Juego, de Hipódromos y Apuestas Hípicas y de Bingos se regirán por sus Reglamentos específicos.

⇒ Decreto 65/2008, de 26 de febrero, por el que se aprueba el Reglamento del Juego del Bingo de la Comunidad Autónoma de Andalucía, artículo 3 y siguientes.
Decreto 295/1995, de 19 de diciembre, por el que se aprueba el Reglamento de Hipódromos y Apuestas Hípicas de la Comunidad Autónoma de Andalucía.
Decreto 229/1988, de 31 de mayo, por el que se aprueba el Reglamento de Casinos de Juego de la Comunidad Autónoma de Andalucía.

4. Todos los datos e inscripciones que consten en el Registro de Empresas de Juego estarán sometidos al sigilo y secreto previstos por la legislación aplicable en materia de tratamiento y protección de datos personales.

CAPÍTULO II

Inscripción de las empresas de juego

Artículo 6. Requisitos de las empresas de juego.

1. Para inscribirse en el Registro de Empresas de Juego como empresa fabricante o importadora, comercializadora, empresa operadora de máquinas de tipos «B» y «C», empresa titular de salón de juego o prestadora de servicios de interconexión, deberán reunirse los siguientes requisitos:

a) Estar constituida bajo la forma jurídica de sociedad anónima o de responsabilidad limitada de conformidad con los requisitos establecidos en la legislación mercantil. En ambos casos, el capital social deberá estar totalmente suscrito y desembolsado.

⇒ Real Decreto Legislativo 1/2010, de 2 de julio, por el que se aprueba el texto refundido de la Ley de Sociedades de Capital.

b) Tener como objeto social exclusivo, en cada caso, la fabricación o la importación de elementos de juego, la comercialización de los mismos, la explotación e instalación de máquinas recreativas o de azar, la explotación de casinos de juego, salas de bingo, salones de juego y salones recreativos, o la prestación de servicios de interconexión de todos o alguno de los juegos y apuestas incluidos en el Catálogo de Juego y Apuestas de la Comunidad Autónoma de Andalucía.

c) Ninguna persona socia, ya sea persona natural o jurídica, podrá tener acciones o participaciones en más de ocho empresas de juego que a su vez se hallen inscritas en el Registro de Empresas de Juego, ni en más de tres sociedades explotadoras de Casinos de Juego. A estos efectos, se

entenderá que existe identidad entre las personas o entidades cuando éstas formen parte de un mismo grupo de sociedades y concurran los supuestos previstos en el artículo 42 del Código de Comercio.

d) La participación de capital de sociedades que no se hallen domiciliadas en el espacio económico de la Unión Europea no podrá exceder en ningún caso de la proporción establecida en la legislación vigente del Estado español.

⇒ Real Decreto 664/1999, de 23 de abril, sobre inversiones exteriores.

e) En el caso de las empresas importadoras, tener una representación legal con domicilio permanente dentro del territorio español, y en el caso de las empresas comercializadoras, tener abierta en el ámbito de la Comunidad Autónoma de Andalucía al menos una oficina, almacén o sucursal con suficientes medios técnicos y materiales para el ejercicio de su actividad comercial.

f) Tener constituida y depositada fianza a favor de la Consejería de Gobernación de acuerdo con el importe establecido en el artículo 12 del presente Reglamento. La fianza podrá constituirse en metálico o mediante aval bancario o de sociedad de garantía recíproca, debiendo mantenerse vigente por la integridad de su importe durante la vigencia de la inscripción en el Registro de Empresas de Juego.

2. Para inscribirse como empresa operadora de máquinas de tipo «A», de servicios técnicos o titular de salones recreativos, deberán reunirse los siguientes requisitos:

a) En el caso de sociedades mercantiles, estar constituida bajo la forma jurídica de sociedad anónima o de responsabilidad limitada de conformidad con los requisitos establecidos en la legislación mercantil vigente. En tales casos, el capital social deberá estar totalmente suscrito y desembolsado.

⇒ Real Decreto Legislativo 1/2010, de 2 de julio, por el que se aprueba el texto refundido de la Ley de Sociedades de Capital.

b) En el caso de empresarios o empresarias individuales de máquinas de tipo «A» o de salones recreativos, sólo deberán acreditar mediante declaración responsable y copia autenticada del Documento Nacional de Identidad, que no han sido condenados por sentencia firme por delitos cometidos en el ejercicio de actividades relacionadas con el juego.

c) En el caso de empresas de servicios técnicos, tener abierta en el ámbito de la Comunidad Autónoma de Andalucía, al menos una dependencia o establecimiento con suficientes medios técnicos y materiales para el ejercicio de su actividad.

Artículo 7. Solicitud de inscripción.

1. Las empresas que pretendan inscribirse en el Registro de Empresas de Juego, deberán formular la correspondiente solicitud a la Dirección General competente en materia de Juego.

2. Con la solicitud de inscripción se deberá acompañar, a fin de acreditar la concurrencia de los requisitos y condiciones establecidos en el presente Reglamento, la siguiente documentación:

a) Copia autenticada de la Escritura Pública de Constitución y Estatutos sociales, así como la acreditación de su inscripción en el Registro Mercantil correspondiente o en caso de persona física, copia autenticada del Documento Nacional de Identidad o, en el caso de ser de nacionalidad extranjera, del documento equivalente.

⇒ Real Decreto 1784/1996, de 19 de julio, por el que se aprueba el Reglamento del Registro Mercantil.

b) Copia autenticada del Documento Nacional de Identidad, o documento equivalente en caso de persona extranjera, de cada uno de las personas socias si son personas naturales o copia autenticada de la escritura de constitución si fuesen personas jurídicas.

c) Copia autenticada del Código de Identificación Fiscal de la sociedad.

d) Declaración responsable de los Administradores, Directores, Gerentes o Apoderados de no estar incursos como imputados o de no haber sido condenados por sentencia firme en algún proceso penal tramitado por la comisión de delitos cometidos en el ejercicio de la actividad de juego.

e) Original del resguardo del depósito de la fianza prevista en el artículo anterior.

f) Declaración de las personas socias o accionistas de no participar en más de ocho empresas explotadoras de juego ni en más de tres sociedades explotadoras de Casinos de Juego, incluyendo la que se pretende inscribir. En el caso de ser persona jurídica se acompañará certificación, expresiva de la cumplimentación del indicado requisito, expedida por el cargo social que tenga facultades certificantes.

g) En los casos de empresas comercializadoras o de servicios técnicos, memoria justificativa de los medios técnicos, materiales y personales que disponen para llevar a cabo su actividad en la

Comunidad Autónoma de Andalucía, así como de la localización de las oficinas, almacenes o sucursales abiertos en Andalucía.

h) En el caso de empresas prestadoras de servicios de interconexión, y sin perjuicio de la ulterior homologación del sistema, documentación acreditativa de tener instalado el servidor central y el centro de control del sistema de interconexión homologado dentro de la Comunidad Autónoma de Andalucía, así como memoria detallada tanto de las aplicaciones como del equipo a emplear en la prestación de los indicados servicios.

i) Copia autenticada del justificante de pago de la tasa de servicios correspondiente.

⇒ Ley 4/1988, de 5 de julio, de Tasas y Precios Públicos de la Comunidad Autónoma de Andalucía.

Artículo 8. Procedimiento.

1. La Dirección General competente en materia de Juego, previas las informaciones y comprobaciones que estime necesarias para constatar la concurrencia de todos los requisitos y condiciones reglamentariamente establecidos, resolverá otorgando autorización para la inscripción de la empresa en el plazo máximo de un mes, pudiendo entenderse desestimada la solicitud si transcurrido dicho plazo no se hubiese dictado y notificado la resolución expresa, de conformidad con lo establecido en el número 4.2.2 del Anexo II de la Ley 9/2001, de 12 de julio, por la que se establece el sentido del silencio administrativo y los plazos de determinados procedimientos como garantías procedimentales para los ciudadanos.

2. En cualquier caso, las empresas inscritas en el Registro de Empresas de Juego vendrán obligadas a remitir a la Dirección General competente en materia de Juego y, en su caso a las Delegaciones del Gobierno de la Junta de Andalucía, la información que expresamente les sea solicitada, relacionada con su actividad, en la forma y plazo que expresamente se les indique.

Artículo 9. Modificación de la inscripción.

1. La modificación de cualquiera de las características de la empresa que afecten a los requisitos previstos en el presente Capítulo deberá ser comunicada, en el plazo máximo de un mes desde que se hubiera producido, a la Dirección General competente en materia de Juego, que podrá considerarla como modificación de las condiciones de inscripción si como resultado de la misma, la empresa ya no reuniese los requisitos exigidos para la inscripción del presente Reglamento. En tal caso, se comunicará dicha situación a la empresa concediéndosele un plazo no superior a treinta días para corregir o adaptar la modificación. Transcurrido dicho plazo sin que ésta fuese anulada, corregida o adaptada conforme a lo dispuesto en el presente Reglamento, la Dirección General competente en materia de Juego procederá de oficio a la cancelación de la inscripción en la forma prevista en el artículo siguiente.

2. En los supuestos de fusión por absorción de empresas de juego, se deberá comunicar tal circunstancia a la Dirección General competente en materia de Juego por todas las sociedades que intervengan en la misma antes de la fecha fijada en el acuerdo de fusión para que éste surta plenos efectos, en cuyo caso, se procederá de oficio a la cancelación de las inscripciones de las sociedades absorbidas en el Registro de Empresas de Juego.

3. Los cambios de domicilio social y el del señalado a efectos de notificaciones de las empresas en el Registro, deberán ser comunicados por escrito a la Dirección General competente en materia de Juego en el plazo máximo de 30 días a contar desde la adopción del acuerdo social en virtud del cual se produzcan. A tal fin, se deberá acompañar, en el primer caso, la copia autenticada del acuerdo social elevado a público.

Artículo 10. Cancelación de la inscripción.

Podrá cancelarse la inscripción de una empresa de juego en el Registro de Empresas de Juego mediante resolución de la persona titular de la Dirección General competente en materia de Juego fundada en alguna de las causas siguientes:

a) Por voluntad de la empresa. En los casos de empresas fabricantes o importadoras de máquinas recreativas o de azar, se mantendrá la inscripción de los correspondientes modelos que se encontrasen en explotación en el ámbito territorial de la Comunidad Autónoma de Andalucía.

b) Por la absorción por otra empresa de juego por un acuerdo de fusión entre sociedades mercantiles.

c) Previa audiencia de las personas interesadas, por la modificación de las personas accionistas o socias, si no hubiese sido comunicada en la forma prevista en el artículo siguiente, o no se hubiese subsanado la extralimitación del límite de participación en empresas de juego establecido en artículo 6.1.c) del presente Reglamento.

d) Previa audiencia de las personas interesadas por el incumplimiento de las obligaciones que, sobre la constitución y el mantenimiento de la fianza, se establecen en el presente Reglamento.

e) Previa audiencia de las personas interesadas, por el impago total o parcial de las tasas fiscales sobre el juego aplicables.

f) Previa audiencia de las personas interesadas por la disconformidad con la realidad de los datos aportados para la obtención de la inscripción como empresa de juego, a los efectos de la oportuna reposición de la legalidad.

g) Por sanción de cancelación impuesta en el correspondiente procedimiento sancionador conforme a lo previsto en el artículo 31.2.b) de la Ley 2/1986, de 19 de abril, del Juego y Apuestas de la Comunidad Autónoma de Andalucía.

Artículo 11. Transmisión y adquisición de acciones o participaciones.

1. Cualquier transmisión de acciones o participaciones de sociedades inscritas en el Registro de Empresas de Juego deberá comunicarse por la representación legal de las empresas, en el plazo de diez días, a la Dirección General competente en materia de Juego, con indicación de la siguiente información:

a) Datos del transmitente de las acciones o participaciones.

b) Datos del adquirente de las acciones o participaciones.

c) Título de la transmisión de las acciones o participaciones.

d) Acciones numeradas o números de participaciones que se transmiten.

e) Conformación del accionariado o de las participaciones sociales tras haberse efectuado la transmisión y adquisición de las mismas.

2. Con la comunicación de la transmisión de acciones o participaciones sociales deberá acompañarse las declaraciones previstas en las letras d) y f) del artículo 7.2 del presente Reglamento, así como la copia autenticada del documento que acredite fehacientemente la realidad de la transmisión de acciones o participaciones sociales.

Artículo 12. Fianzas.

1. De conformidad con lo dispuesto en el artículo 20 de la Ley 2/1986, de 19 de abril, las siguientes empresas de juego deberán constituir con carácter indefinido, a favor de la Consejería de Gobernación y depositarlas en las Cajas de Depósitos radicadas en las Delegaciones Provinciales de la Consejería de Economía y Hacienda, las siguientes fianzas, en metálico o aval bancario o de sociedad de garantía recíproca o seguro de caución, por los importes que se indican:

a) Empresas fabricantes o importadoras: 60.000 euros.

b) Empresas comercializadoras y de servicios técnicos: 6.000 euros.

c) Empresas operadoras de máquinas de tipo «B» o «C»: Una primera fianza, en cualquier caso, de 6.000 euros. Asimismo, y en función del número de autorizaciones de explotación de máquinas tipo «B» o «C» de las que sean titulares, una fianza adicional de acuerdo con los siguientes módulos:

a) Desde 1 a 5 máquinas, 6.000 euros.

b) Desde 6 a 20 máquinas, 10.000 euros.

c) Desde 21 a 50 máquinas, 15.000 euros.

d) Desde 51 a 100 máquinas, 20.000 euros.

e) Desde 101 a 150 máquinas, 50.000 euros.

f) Desde 151 a 200 máquinas, 100.000 euros. Este importe será incrementado en la fianza, a partir de 200 máquinas con 30.000 euros por cada 100 máquinas o fracción.

d) Empresas titulares de salones de juego: Una primera fianza, en cualquier caso, de 10.000 euros. Asimismo, y en función del número de autorizaciones de funcionamiento de las que sean titulares, una fianza adicional de 3.000 euros por cada salón autorizado.

e) Empresas prestadoras de servicios de interconexión: 60.000 euros.

2. En los casos de cancelación de la inscripción de las empresas de juego en el Registro de Empresas de Juego, procederá la devolución de la fianza cuando, solicitada la misma, se haya emitido informe favorable por los órganos competentes de la Administración de la Junta de Andalucía sobre la inexistencia de responsabilidades pendientes derivadas de la actividad de juego así como de no tener iniciado ningún procedimiento sancionador y no tener pendiente el pago de sanciones pecuniarias impuestas de conformidad con el presente Reglamento.

3. En el caso de que se inicie el procedimiento de ejecución de la fianza, deberá reponerse en el plazo máximo de ocho días, de conformidad y con las consecuencias jurídicas establecidas en el artículo 21 de la Ley 2/1986, de 19 de abril, salvo en los casos en que proceda la cancelación de la inscripción de la empresa.

4. En el supuesto de que, de acuerdo con los módulos del presente artículo, las fianzas deban sufrir variación en su importe, la nueva fianza o la actualización de la anterior deberá constituirse antes de la concesión de las autorizaciones que determinen tal incremento, o una vez autorizada la transmisión o cancelación de las autorizaciones que supongan la disminución del número de éstas.

5. Constituida nueva fianza, se devolverá a la empresa la fianza anterior, de no existir posibles responsabilidades a que pudieran estar afectas, no tener expediente sancionador incoado, ni sanciones pendientes de pago. A tales efectos, por los órganos competentes de la Administración de la Junta de Andalucía se emitirá informe sobre tales circunstancias dentro del plazo de dos meses desde la solicitud de los mismos. De no evacuarse en dicho plazo, se entenderá que concurren las condiciones reglamentarias para la devolución de la fianza, procediendo a dictar la oportuna resolución en tal sentido.

CAPÍTULO III

Inscripción del personal de dirección y del personal empleado

Artículo 13. Personal de dirección y personal empleado de las empresas de juego.

1. A los efectos del presente Reglamento, se entiende por personal de dirección aquél que, como administrador o responsable de la empresa, realice funciones de representación, gerencia o dirección en una o en varias áreas de la actividad empresarial de ésta, tenga a su cargo a otras personas empleadas de la misma y, asimismo, preste sus servicios bajo dependencia de la empresa de juego correspondiente.

2. De igual manera, se entiende por personal empleado aquél que encontrándose ligado a la empresa de juego correspondiente mediante un contrato laboral, realiza funciones administrativas básicas, de reparación, de servicios técnicos o comerciales o de venta.

Artículo 14. Obligación de inscripción.

1. Todas las empresas de juego sometidas al presente Reglamento estarán obligadas a solicitar de la Dirección General competente en materia de Juego la inscripción del personal previsto en el artículo anterior que realice sus funciones dentro del territorio andaluz.

2. Igualmente las referidas empresas de juego estarán obligadas a comunicar a la Dirección General competente en materia de Juego los ceses y bajas en la empresa del referido personal dentro de los diez días siguientes a la fecha en que aquéllos se produzcan.

Artículo 15. Solicitud e inscripción.

1. La solicitud de inscripción del personal previsto en el artículo 13 de este Reglamento se deberá dirigir a la persona titular de la Dirección General competente en materia de Juego, indicando los siguientes datos:

a) Nombre, apellidos, domicilio y número del Documento Nacional de Identidad o del pasaporte, en caso de persona extranjera, y del número de afiliación a la Seguridad Social de la persona para la que se interese la inscripción.

b) Categoría o grupo profesional en la empresa y cargo que desempeña.

c) Fecha del alta en la empresa.

d) Duración y tipo de contrato concertado con la persona para la que se solicita la inscripción.

2. Sin perjuicio de los lugares previstos en el artículo 38.4 de la Ley 30/1992, de 26 de noviembre, de Régimen Jurídico de las Administraciones Públicas y del Procedimiento Administrativo Común, el lugar de presentación preferente para estas solicitudes será el del Registro de entrada de documentos de la Consejería de Gobernación.

3. Recibida la solicitud por la Dirección General competente en materia de Juego, se procederá en su caso a la inscripción sin más trámites, notificándose a la empresa solicitante dentro de los diez días siguientes de su entrada en dicho órgano.

4. Transcurrido dicho plazo sin que se hubiera notificado a la empresa de juego solicitante la referida inscripción, se entenderá estimada la solicitud.

Artículo 16. Cancelación registral.

Previa audiencia de las personas interesadas, procederá la cancelación de las inscripciones reguladas en este capítulo en los siguientes casos y por los motivos siguientes:

a) Por cese o baja en la empresa de juego para la que prestase sus servicios de alguna persona empleada o directiva.

b) Por traslado de la persona a otra Comunidad Autónoma.

c) Por la imposición de sanción accesoria adoptada en el correspondiente procedimiento sancionador.

[...]

D) Planificación

§ 30.4 DECRETO 342/2009, DE 29 SEPTIEMBRE. MODIFICA EL DECRETO 230/1988, DE 31 MAYO, QUE PLANIFICA LA INSTALACIÓN DE CASINOS DE JUEGO EN LA COMUNIDAD AUTÓNOMA DE ANDALUCÍA, Y EL DECRETO 231/1988, DE 31 MAYO, QUE PLANIFICA LA INSTALACIÓN DE HIPÓDROMOS EN LA COMUNIDAD AUTÓNOMA DE ANDALUCÍA

(BOJA núm. 205, de 20 octubre [LAN 2009, 443])

⇒ Ley 2/1986, de 19 de abril, de regulación de juegos y apuestas. Vid. parágrafo 6.
Decreto 230/1988, de 31 de mayo, por el que se planifica la instalación de Casinos de Juego en la Comunidad Autónoma de Andalucía.
Decreto 231/1988, de 31 de mayo, por el que se planifica la instalación de Hipódromos de la Comunidad Autónoma de Andalucía.

Los artículos 1.2 de los Decretos 230/1988, de 31 de mayo, por el que se planifica la instalación de Casinos de Juego en la Comunidad Autónoma de Andalucía, y 231/1988, de 31 de mayo, por el que se planifica la instalación de Hipódromos de la Comunidad Autónoma de Andalucía, modificados por el Decreto 157/2005, de 28 de junio, establecen que la vigencia de la planificación contenida en los mismos para la instalación de Casinos de Juego e Hipódromos en la Comunidad Autónoma de Andalucía regiría hasta el día 29 de junio del año 2009.

A pesar de los consecutivos períodos de ampliación de su vigencia, realizados por los Decretos 337/2000, de 27 de junio, 169/2002, de 4 de junio, y el mencionado Decreto 157/2005, de 28 de junio, todavía no se ha agotado el número de autorizaciones de instalación previstas en los referidos Decretos, no obstante haberse concedido, mediante las convocatorias de los correspondientes concursos públicos, determinadas autorizaciones para la instalación tanto de Casinos de Juego como de Hipódromos. Mediante el Decreto 280/2009, de 23 de junio, se ha procedido a la revisión y actualización del Catálogo de Juego y Apuestas de la Comunidad Autónoma de Andalucía, debido a la aparición de nuevas modalidades, entre otras, basadas en sistemas telemáticos e informáticos que, previa su específica regulación reglamentaria, podrán posibilitar la práctica no presencial de los juegos y apuestas exclusivos de Casinos de Juego y de Hipódromos. En tal sentido, el establecimiento para los próximos años de una nueva planificación podría condicionar la implantación y regulación de las nuevas modalidades de los juegos y apuestas que se han incorporado al Catálogo de Juegos y Apuestas de la Comunidad Autónoma de Andalucía, aprobado por el Decreto 280/2009, de 23 de junio.

En su virtud, y de conformidad con lo dispuesto en el artículo 27.9 de la Ley 6/2006, de 24 de octubre, de Gobierno de la Comunidad Autónoma de Andalucía, a propuesta del Consejero de Gobernación, según atribución del artículo 21.3 de dicha Ley 6/2006, y previa deliberación del Consejo de Gobierno, en su reunión del día 29 de septiembre de 2009, dispongo:

Artículo 1. Modificación del Decreto 230/1988, de 31 de mayo.

El apartado 2 del artículo 1 del Decreto 230/1988, de 31 de mayo, por el que se planifica la instalación de Casinos de Juego en la Comunidad Autónoma de Andalucía, queda redactado así:

«La planificación prevista en el presente Decreto regirá hasta el día 29 de junio del año 2013.»

Artículo 2. Modificación del Decreto 231/1988, de 31 de mayo.

El apartado 2 del artículo 1 del Decreto 231/1988, de 31 de mayo, por el que se planifica la instalación de Hipódromos en la Comunidad Autónoma de Andalucía, queda redactado así:

«La planificación prevista en el presente Decreto regirá hasta el día 29 de junio del año 2013.»

Disposición Derogatoria Única. erogación normativa.

Quedan derogadas cuantas disposiciones de igual o inferior rango se opongan a lo establecido en el presente Decreto.

Disposición Final Única. Entrada en vigor.

El presente Decreto entrará en vigor el día siguiente al de su publicación en el Boletín Oficial de la Junta de Andalucía.

§ 31 ARAGÓN

A) Comisión del juego

§ 31.1 DECRETO 183/2000, DE 24 OCTUBRE. REGULA LA COMISIÓN DEL JUEGO DE LA COMUNIDAD AUTÓNOMA DE ARAGÓN

(BOA núm. 136, de 10 noviembre [LARG 2000, 252])

⇒ Real Decreto 1614/2011, de 14 de noviembre, por el que se desarrolla la Ley 13/2011, de 27 de mayo, de regulación del juego, en lo relativo a licencias, autorizaciones y registros del juego.
Orden EHA/3079/2011, de 8 de noviembre, por la que se aprueba la reglamentación básica de «Otras apuestas de contrapartida».
Orden EHA/3080/2011, de 8 de noviembre, por la que se aprueba la reglamentación básica de las apuestas deportivas de contrapartida.
Orden EHA/3081/2011, de 8 de noviembre, por la que se aprueba la reglamentación básica de las apuestas deportivas mutuas.
Orden EHA/3082/2011, de 8 de noviembre, por la que se aprueba la reglamentación básica de las apuestas hípicas de contrapartida.
Orden EHA/3083/2011, de 8 de noviembre, por la que se aprueba la reglamentación básica de las apuestas hípicas mutuas.
Orden EHA/3084/2011, de 8 de noviembre, por la que se aprueba la reglamentación básica de los concursos.
Orden EHA/3085/2011, de 8 de noviembre, por la que se aprueba la reglamentación básica del juego de la ruleta.
Orden EHA/3086/2011, de 8 de noviembre, por la que se aprueba la reglamentación básica del juego de punto y banca.
Orden EHA/3087/2011, de 8 de noviembre, por la que se aprueba la reglamentación básica del juego del bingo.
Orden EHA/3088/2011, de 8 de noviembre, por la que se aprueba la reglamentación básica del juego del Black Jack.
Orden EHA/3089/2011, de 8 de noviembre, por la que se aprueba la reglamentación básica del juego del póquer.
Orden EHA/3090/2011, de 8 de noviembre, por la que se aprueba la reglamentación básica del tipo de juegos denominado «Juegos Complementarios».
En Aragón, véase:
Ley de juego de la Comunidad Autónoma de Aragón. Vid. parágrafo § 7.
Orden de 9 de febrero de 2001, del Departamento de Presidencia y Relaciones Institucionales, por la que se desarrollan las normas para la suplencia de los miembros de la Comisión del Juego de la Comunidad Autónoma de Aragón.

El artículo 35.1.36ª del Estatuto de Autonomía de Aragón establece la competencia exclusiva de la Comunidad Autónoma en materia de Casinos, Juegos, Apuestas y combinaciones aleatorias, excepto las apuestas y loterías del Estado.

La transferencia a la Comunidad Autónoma de Aragón de las funciones y servicios en dichas materias se llevó a cabo mediante el Real Decreto 1055/1994, de 20 de mayo , siendo en la actualidad gestionadas por el Departamento de Presidencia y Relaciones Institucionales, según lo establecido en el Decreto 181/1999, de 28 de septiembre, del Gobierno de Aragón, de Estructura Orgánica del Departamento de Presidencia y Relaciones Institucionales.

La Ley 2/2000, de 28 de junio, Ley del Juego de la Comunidad Autónoma de Aragón, regula el sector del juego y apuestas en el ámbito territorial de Aragón, y establece las directrices básicas a las que debe ajustarse la planificación y ordenación del juego y apuestas.

En el Título VI de la Ley se crea la Comisión del Juego de la Comunidad Autónoma de Aragón, adscrita al Departamento de Presidencia y Relaciones Institucionales, y la disposición adicional 5ª concede un plazo de seis meses al Gobierno de Aragón para constituir la Comisión del Juego de la Comunidad Autónoma de Aragón.

Por cuanto antecede, a propuesta del consejero de Presidencia y Relaciones Institucionales, previa deliberación del Gobierno de Aragón en su reunión del día 24 de octubre de 2000, dispongo:

Artículo 1. Disposiciones generales.

1. La Comisión del Juego de la Comunidad Autónoma de Aragón se configura como el órgano consultivo, de estudio, asesoramiento y coordinación de las actividades relacionadas con el juego y apuestas en el ámbito territorial de la Comunidad Autónoma de Aragón.

2. La Comisión del Juego de la Comunidad Autónoma de Aragón ejercerá aquellas funciones

que le vengan atribuidas por la legislación sobre juego y las restantes disposiciones del ordenamiento jurídico que le sean de aplicación.

3. Los acuerdos de la Comisión, adoptados en el ejercicio de las funciones que le son propias relativas a la materia del juego, adoptarán la forma de Dictamen.

4. Los dictámenes de la Comisión serán preceptivos y no vinculantes, salvo que por disposición legal o reglamentaria se establezca otra cosa.

⇒ Art. 9 del Real Decreto 1614/2011, de 14 de noviembre, por el que se desarrolla la Ley 13/2011, de 27 de mayo, de regulación del juego, en lo relativo a licencias, autorizaciones y registros del juego.
Artículo 1 y artículo 1 del Anexo I Orden EHA/3079/2011, de 8 de noviembre, por la que se aprueba la reglamentación básica de «Otras apuestas de contrapartida».
Artículo 1 y Disposición adicional primera y artículo 1 del Anexo I de la Orden EHA/3080/2011, de 8 de noviembre, por la que se aprueba la reglamentación básica de las apuestas deportivas de contrapartida
Artículo 1 y artículo 1 del Anexo I Orden EHA/3081/2011, de 8 de noviembre, por la que se aprueba la reglamentación básica de las apuestas deportivas mutuas.
Artículo 1 y artículo 1 anexo I de la Orden EHA/3082/2011, de 8 de noviembre, por la que se aprueba la reglamentación básica de las apuestas hípicas de contrapartida.
Artículo 1 y artículo 1 del anexo I de la Orden EHA/3083/2011, de 8 de noviembre, por la que se aprueba la reglamentación básica de las apuestas hípicas mutuas.
Artículo 1 y artículo 1 del Anexo I Orden EHA/3084/2011, de 8 de noviembre, por la que se aprueba la reglamentación básica de los concursos.
Artículo 1 y artículo 1 del Anexo I de la Orden EHA/3085/2011, de 8 de noviembre, por la que se aprueba la reglamentación básica del juego de la ruleta.
Artículo 1 y artículo 1 del Anexo I de la Orden EHA/3086/2011, de 8 de noviembre, por la que se aprueba la reglamentación básica del juego de punto y banca.
Artículo 1 y artículo 1 del Anexo I de la Orden EHA/3087/2011, de 8 de noviembre, por la que se aprueba la reglamentación básica del juego del bingo.
Artículo 1 y artículo 1 del Anexo I Orden EHA/3088/2011, de 8 de noviembre, por la que se aprueba la reglamentación básica del juego del Black Jack.
Artículo 1 y artículo 1 del anexo 1 de la Orden EHA/3089/2011, de 8 de noviembre, por la que se aprueba la reglamentación básica del juego del póquer.
Artículo 1 y artículo 1 anexo I de la Orden EHA/3090/2011, de 8 de noviembre, por la que se aprueba la reglamentación básica del tipo de juegos denominado «Juegos Complementarios».

Artículo 2. Composición.

1. La Comisión del Juego, que estará adscrita al Departamento competente en materia de juego, estará compuesta por los siguientes miembros:

1. Presidente: el Consejero competente en la gestión administrativa de juego.

2. Vicepresidente: el Director General competente en la gestión administrativa de juego.

3. Vocales:

– Un representante, con categoría de Director General, del Departamento competente en materia de Tributos.

– Un representante, con categoría de Director General, del Departamento competente en materia de Administración Local.

– Un representante, con categoría de Director General, del Departamento competente en materia de Turismo.

– Un representante, con categoría de Director General, del Departamento competente en materia de Salud pública.

– Un representante, con categoría de Director General, del Departamento competente en materia de Consumo.

– Un representante, con categoría de Director General, del Departamento competente en materia de Educación no universitaria.

– El Jefe del Servicio que tenga atribuidas las funciones de la gestión administrativa de juego de la Dirección General competente en esta materia.

– Cuatro representantes de las Organizaciones Empresariales más significativas, debiendo representar cada uno a uno de los siguientes sectores: bingos, casinos, máquinas recreativas y apuestas.

– Tres representantes de las Organizaciones Sindicales más representativas.

– Un representante de las asociaciones de consumidores y usuarios.

– Un representante de aquellas asociaciones cuya finalidad sea la prevención y tratamiento de la ludopatía.

4. Actuará como Secretario, con voz, pero sin voto, un funcionario adscrito al órgano de la Administración competente en la gestión administrativa de juego.

✐ Ap. 1 modificado por art. único de Decreto núm. 343/2011, de 14 octubre.

2. El presidente de la Comisión podrá, caso de considerarlo necesario, convocar a las sesiones de la misma a expertos, asesores técnicos, representantes empresariales, sindicales o sociales que tuvieran reconocida competencia técnica o interés en los asuntos a tratar.

Artículo 3. Vocales.

Los vocales de la comisión del Juego serán nombrados por el Consejero competente en materia de juego, a propuesta de los distintos Departamentos, de las Organizaciones Empresariales y Sindicales más representativas y de las asociaciones correspondientes.

✐ Modificado por art. único de Decreto núm. 263/2007, de 23 octubre.

Artículo 4. Funciones del presidente.

1. Corresponden al presidente de la Comisión del Juego las siguientes funciones:

a) Convocar las sesiones de la Comisión.

b) Fijar el orden del día de las sesiones.

c) Dirigir las sesiones del Consejo y las deliberaciones.

2. En la adopción de acuerdos el presidente de la Comisión dirimirá con su voto en caso de empate.

Artículo 5. Funciones del secretario.

Corresponden al secretario de la Comisión del Juego las siguientes funciones:

a) Notificar a los vocales de la Comisión de la convocatoria de las sesiones de la misma.

b) Levantar acta de las sesiones.

c) Expedir certificaciones de las actas de las sesiones y de los acuerdos adoptados.

d) Notificar los acuerdos a quienes tengan la condición de interesados en relación con las decisiones tomadas por la Comisión.

Artículo 6. Reuniones.

La Comisión se reunirá por decisión del presidente, o cuando lo solicite, al menos, la tercera parte de sus miembros.

La Comisión se reunirá, como mínimo, dos veces al año.

Artículo 7. Grupos de trabajo.

La Comisión podrá acordar la creación en su seno de grupos de trabajo, cuya composición y funcionamiento determinará la propia Comisión.

Disposición final primera. Plazo de constitución.

La Comisión del Juego de Aragón se constituirá en el plazo máximo de tres meses a partir de la entrada en vigor del presente Decreto.

Disposición final segunda. Aplicación y desarrollo.

Se faculta al Consejero competente en materia de juego para dictar las disposiciones necesarias para el desarrollo y aplicación del presente Decreto.

✐ Modificada por art. único de Decreto núm. 263/2007, de 23 octubre.

Disposición final tercera. Entrada en vigor.

El presente Decreto entrará en vigor el día siguiente al de su publicación en el "Boletín Oficial de Aragón".

B) Catálogo de Juegos

§ 31.2 DECRETO 159/2002, DE 30 ABRIL. APRUEBA EL CATÁLOGO DE JUEGOS Y APUESTAS DE LA COMUNIDAD AUTÓNOMA DE ARAGÓN

(BOA núm. 58, de 20 mayo; rect. BOA núm. 75, de 28 junio y núm. 66, de 7 junio [LARG 2002, 282 y 337])

⇒ Ley 13/2011, de 27 de mayo de regulación del juego.
Real Decreto 1613/2011, de 14 de noviembre, por el que se desarrolla la Ley 13/2011, de 27 de mayo, regulación del juego, en lo relativo a los requisitos técnicos de las actividades de juego.
Orden EHA/3079/2011, de 8 de noviembre, por la que se aprueba la reglamentación básica de «Otras apuestas de contrapartida».
Orden EHA/3080/2011, de 8 de noviembre, por la que se aprueba la reglamentación básica de las apuestas deportivas de contrapartida.
Orden EHA/3081/2011, de 8 de noviembre, por la que se aprueba la reglamentación básica de las apuestas deportivas mutuas.
Orden EHA/3082/2011, de 8 de noviembre, por la que se aprueba la reglamentación básica de las apuestas hípicas de contrapartida.
Orden EHA/3083/2011, de 8 de noviembre, por la que se aprueba la reglamentación básica de las apuestas hípicas mutuas.
Orden EHA/3084/2011, de 8 de noviembre, por la que se aprueba la reglamentación básica de los concursos.
Orden EHA/3085/2011, de 8 de noviembre, por la que se aprueba la reglamentación básica del juego de la ruleta.
Orden EHA/3086/2011, de 8 de noviembre, por la que se aprueba la reglamentación básica del juego de punto y banca.
Orden EHA/3087/2011, de 8 de noviembre, por la que se aprueba la reglamentación básica del juego del bingo.
Orden EHA/3088/2011, de 8 de noviembre, por la que se aprueba la reglamentación básica del juego del Black Jack.
Orden EHA/3089/2011, de 8 de noviembre, por la que se aprueba la reglamentación básica del juego del póquer.
Orden EHA/3090/2011, de 8 de noviembre, por la que se aprueba la reglamentación básica del tipo de juegos denominado «Juegos Complementarios».
En Aragón, véase:
Ley 2/2000, de 28 de junio, de juego de la Comunidad Autónoma de Aragón vid parágrafo § 7 artículos 10, 5.2 y 16.1.
Decreto 198/2002, de 11 junio, aprueba el Reglamento de Casinos de Juego.
Decreto 163/2008, de 9 de septiembre de 2008, del Gobierno de Aragón, por el que se aprueba el Reglamento de Máquinas de Juego y Salones.
Decreto 2/2004, de 13 de enero, del Gobierno de Aragón, por el que se aprueba el Reglamento de juegos recreativos sin premio a través de sistemas e instalaciones en locales abiertos al público de carácter informático, telemático o de comunicación a distancia.
Decreto 142/2008, de 22 de julio, del Gobierno de Aragón, por el que se aprueba el Reglamento del juego del bingo.
Decreto 119/2011, de 31 de mayo, del Gobierno de Aragón, por el que se aprueba el Reglamento del bingo electrónico.
Decreto 2/2011, de 11 de enero, del Gobierno de Aragón, por el que se aprueba el Reglamento de Apuestas Deportivas, de Competición o de otra índole.

El Estatuto de Autonomía de Aragón declara en su artículo 35.Uno.36, que la Comunidad Autónoma de Aragón ostenta competencia exclusiva en materia de casinos, juegos y apuestas, con exclusión de las apuestas y loterías del Estado.

Mediante Real Decreto 1055/1994, de 20 de mayo, se transfirieron a la Comunidad Autónoma de Aragón las funciones y servicios para el ejercicio de las señaladas materias, habiendo ejercido la Administración Autonómica las competencias correspondientes a partir de entonces.

En desarrollo de estas facultades se dictó la Ley 2/2000, de 28 de junio, del Juego de la Comunidad Autónoma de Aragón, abordando de una manera global y sistemática la actividad del juego y de las apuestas y estableciendo unas reglas básicas a la que debe ajustarse la regulación de este sector.

La citada Ley 2/2000, de 28 de junio, establece en su artículo 10 que corresponde al Gobierno de Aragón la aprobación mediante Decreto, del Catálogo de Juegos y Apuestas, en el que se especificarán para cada uno de ellos: las denominaciones con que sea conocido y sus posibles modalidades, elementos personales y reales necesarios para su práctica, las reglas esenciales para su desarrollo y

los condicionantes, restricciones y prohibiciones que se considere necesario imponer a su práctica, así como la inclusión o exclusión de cualquier modalidad no contemplada.

Dicho Catálogo se inspira en los principios básicos de: transparencia en el desarrollo de los juegos, evitación y, en su caso, persecución de prácticas fraudulentas, prevención de perjuicios a terceros e inspección y control por la Administración.

Los artículos 5.2 y 16.1 de la Ley 2/2000, establecen qué juegos habrán de estar incluidos en dicho Catálogo, citando los que siguen: Loterías, Ruleta francesa, Ruleta americana, Bola o Boule, Treinta y cuarenta, Veintiuno o Black Jack, Punto y «Banca», Ferrocarril, Bacará o Chemin de Fer, Bacará a dos paños, Dados o Craps, Póquer, el juego del bingo con sus distintas modalidades como juegos autonómicos, los que se desarrollen mediante el empleo de máquinas recreativas y de azar, el juego de boletos, las rifas, tómbolas y combinaciones aleatorias, así como los campeonatos de naipes y demás manifestaciones de suerte, envite y azar y las apuestas basadas en actividades deportivas o de competición.

El Gobierno de Aragón, en el ejercicio de las competencias que el mencionado artículo 10.1 de la Ley 2/2000 le confiere, ha procedido, mediante el presente Decreto, a la autorización del juego de la Ruleta de la Fortuna, cuya práctica únicamente podrá ser autorizada en los Casinos de Juego.

Se considerarán prohibidos, de acuerdo con los apartados segundo y tercero del artículo 7, los juegos y apuestas no incluidos en el Catálogo, pudiendo ser objeto de decomiso el dinero, material, efectos, instrumentos y útiles usados en su práctica, también serán considerados prohibidos los juegos y apuestas que, aun estando permitidos, se realicen incumpliendo lo dispuesto en la Ley del Juego, o sin la debida autorización o incumpliendo los requisitos exigidos en la misma.

Este Decreto consta de un artículo único, una Disposición Adicional, una Disposición Derogatoria y dos Disposiciones Finales. En el artículo único se aprueban el Anexo «I» en el que se inserta el Catálogo de Juegos y Apuestas, con un total de ocho artículos, y los Anexos «II» a «VIII» en los que se incluyen las figuras de los elementos de juego de los juegos exclusivos de Casinos de Juego siguientes: Ruleta Francesa, Ruleta Americana, Bola o Boule, Treinta y Cuarenta, Punto y Banca, Ferrocarril, Bacará o «Chemin de Fer» y Ruleta Americana.

Por cuanto antecede, consultadas las asociaciones, organizaciones y empresarios afectados por el ámbito de aplicación de este Decreto, de conformidad con la Comisión del Juego de la Comunidad Autónoma de Aragón, el Dictamen de la Comisión Jurídica Asesora del Gobierno de Aragón y a propuesta del Vicepresidente y Consejero de Presidencia y Relaciones Institucionales, como competente en la materia a regular, según dispone el artículo 1.k del Decreto 181/1999, de 28 de septiembre, del Gobierno de Aragón, de estructura orgánica del Departamento de Presidencia y Relaciones Institucionales, y previa deliberación del Gobierno en su reunión del día 30 de abril de 2002, dispongo:

Artículo único.

Se aprueba el Catálogo de Juegos y Apuestas, que se inserta como Anexo «I» a este Decreto, así como los Anexos «II» a «VIII» que se incluyen en este Decreto.

DISPOSICIÓN ADICIONAL

Única. Autorización.

La celebración y organización de los juegos que se incluyen por el Catálogo aprobado por este Decreto, precisarán autorización de la Dirección General competente en materia del juego, de acuerdo con lo que disponga la normativa de desarrollo, independientemente de las personas que lo lleven a cabo.

⇒ Disposición adicional cuarta de la Ley 13/2011, de 27 de mayo, de regulación del juego.
Artículo 1 y artículo 1 del Anexo I Orden EHA/3079/2011, de 8 de noviembre, por la que se aprueba la reglamentación básica de «Otras apuestas de contrapartida».
Artículo 1 y Disposición adicional primera y artículo 1 del Anexo I de la Orden EHA/3080/2011, de 8 de noviembre, por la que se aprueba la reglamentación básica de las apuestas deportivas de contrapartida.
Artículo 1 y artículo 1 del Anexo I Orden EHA/3081/2011, de 8 de noviembre, por la que se aprueba la reglamentación básica de las apuestas deportivas mutuas.
Artículo 1 y artículo 1 del anexo I de la Orden EHA/3082/2011, de 8 de noviembre, por la que se aprueba la reglamentación básica de las apuestas hípicas de contrapartida.
Artículo 1 y artículo 1 del anexo I de la Orden EHA/3083/2011, de 8 de noviembre, por la que se aprueba la reglamentación básica de las apuestas hípicas mutuas.
Artículo 1 y artículo 1 del Anexo I Orden EHA/3084/2011, de 8 de noviembre, por la que se aprueba la reglamentación básica de los concursos.
Artículo 1 y artículo 1 del Anexo I de la Orden EHA/3085/2011, de 8 de noviembre, por la que se aprueba la reglamentación básica del juego de la ruleta.

Artículo 1 y artículo 1 del Anexo I de la Orden EHA/3086/2011, de 8 de noviembre, por la que se aprueba la reglamentación básica del juego de punto y banca.
Artículo 1 y artículo 1 del Anexo I de la Orden EHA/3087/2011, de 8 de noviembre, por la que se aprueba la reglamentación básica del juego del bingo.
Artículo 1 y artículo 1 del Anexo I Orden EHA/3088/2011, de 8 de noviembre, por la que se aprueba la reglamentación básica del juego del Black Jack.
Artículo 1 y artículo 1 del anexo 1 de la Orden EHA/3089/2011, de 8 de noviembre, por la que se aprueba la reglamentación básica del juego del póquer.
Artículo 1 y artículo 1 del anexo I de la Orden EHA/3090/2011, de 8 de noviembre, por la que se aprueba la reglamentación básica del tipo de juegos denominado «Juegos Complementarios».

DISPOSICIÓN DEROGATORIA

Única. Derogación normativa.

Quedan derogadas cuantas disposiciones de igual o inferior rango se opongan a lo dispuesto en el presente Decreto.

DISPOSICIONES FINALES

Primera. Facultad de desarrollo.

Se autoriza al Consejero de Presidencia y Relaciones Institucionales para el desarrollo de lo establecido en el presente Decreto.

Segunda. Entrada en vigor.

Este Decreto y el Catálogo que por el mismo se aprueba entrarán en vigor el día siguiente al de su publicación en el «Boletín Oficial de Aragón».

ANEXO I

Catálogo de juegos y apuestas

Artículo 1. Juegos Catalogados.

1. El Catálogo de Juegos y Apuestas autorizados en la Comunidad Autónoma de Aragón, previsto en el artículo 5.2 de la Ley 2/2000, de 28 de junio de Juego de la Comunidad Autónoma de Aragón, comprende los siguientes juegos, sin perjuicio de su posible variación, que deberá efectuarse mediante Decreto del Gobierno de Aragón:

a) Loterías.

b) Los exclusivos de los casinos de juego.

c) El juego del bingo, en sus distintas modalidades.

d) Los que se desarrollen mediante el empleo de máquinas recreativas y de azar.

e) El juego de boletos.

f) Las rifas, tómbolas y combinaciones aleatorias, así como los campeonatos de naipes y demás manifestaciones de suerte, envite o azar.

g) Las apuestas basadas en actividades deportivas, de competición o de otra índole.

h) Juegos recreativos sin premio desarrollados en locales abiertos al público, mediante el empleo de sistemas o instalaciones que utilicen redes informáticas, telemáticas, vía satélite o cualquier otro medio de comunicación o conexión a distancia.

✎ Ap. 1 h) añadido por disp. adic. 3 de Decreto núm. 2/2004, de 13 enero.

2. Para cada uno de ellos se especifican:

a) Las denominaciones con que es conocido y sus posibles modalidades.

b) Elementos personales y reales para su práctica.

c) Las reglas esenciales para su desarrollo.

d) Los condicionantes, restricciones y prohibiciones que se considere necesario imponer a su práctica.

3. Son juegos exclusivos de casinos autorizados en la Comunidad Autónoma de Aragón:

a) Ruleta francesa.

b) Ruleta americana.

c) Ruleta americana doble cero.

d) Bola o "boule".

e) Treinta y Cuarenta.

f) Veintiuno o "Black Jack".

g) Punto y banca.

h) Ferrocarril, "Bacará" o "Chemin de Fer".

i) "Bacará" a dos paños.

j) Dados o "craps".

k) Póquer, en sus diversas modalidades.

l) La Ruleta de la fortuna.

Ap. 3 modificado por art. único.1 de Decreto núm. 80/2010, de 27 abril.

⇒ Artículo 19 del Real Decreto 1613/2011, de 14 de noviembre, por el que se desarrolla la Ley 13/2011, de 27 de mayo, regulación del juego, en lo relativo a los requisitos técnicos de las actividades de juego.
Artículo 10 del Anexo I de la Orden EHA/3079/2011, de 8 de noviembre, por la que se aprueba la reglamentación básica de «Otras apuestas de contrapartida».
Artículo 10 del Anexo I de la Orden EHA/3080/2011, de 8 de noviembre, por la que se aprueba la reglamentación básica de las apuestas deportivas de contrapartida.
Artículo 10 del Anexo I de la Orden EHA/3081/2011, de 8 de noviembre, por la que se aprueba la reglamentación básica de las apuestas deportivas mutuas.
Articulo 10 de la Orden EHA/3082/2011, de 8 de noviembre, por la que se aprueba la reglamentación básica de las apuestas hípicas de contrapartida.
Artículo 10 de la Orden EHA/3083/2011, de 8 de noviembre, por la que se aprueba la reglamentación básica de las apuestas hípicas mutuas.
Artículo 10, 14, 15 de la Orden EHA/3085/2011, de 8 de noviembre, por la que se aprueba la reglamentación básica del juego de la ruleta.
Artículo 10 de la Orden EHA/3086/2011, de 8 de noviembre, por la que se aprueba la reglamentación básica del juego de punto y banca.
Artículo 10 de la Orden EHA/3087/2011, de 8 de noviembre, por la que se aprueba la reglamentación básica del juego del bingo.
Artículo 10 de la Orden EHA/3088/2011, de 8 de noviembre, por la que se aprueba la reglamentación básica del juego del Black Jack.
Artículo 10 de la Orden EHA/3089/2011, de 8 de noviembre, por la que se aprueba la reglamentación básica del juego del póquer.
Artículo 10 de la Orden EHA/3090/2011, de 8 de noviembre, por la que se aprueba la reglamentación básica del tipo de juegos denominado «Juegos Complementarios».

Jurisprudencia.

– En relación a los juegos que puede aprobar una Comunidad Autónoma resulta de interés conocer la Sentencia 32/2012, de 15 de marzo de 2012. Conflictos positivos de competencia 4124-1999, 4216-1999, 3029-2006 (acumulados). Interpuestos por el Consejo de Gobierno de la Junta de Andalucía y el Gobierno de la Generalitat de Cataluña en relación con el Real Decreto 844/1999, de 21 de mayo, por el que se autoriza la explotación de una lotería instantánea o presorteada y por el Gobierno de la Generalitat de Cataluña respecto del Real Decreto 1336/2005, de 11 de noviembre, por el que se autoriza a la Organización Nacional de Ciegos Españoles la explotación de una lotería instantánea o presorteada. Distribución de competencias en materia de juego: validez de las disposiciones reglamentarias estatales (STC 163/1994).

Artículo 2. Las Loterías.

1. Son Loterías, de acuerdo con el artículo 23.1 de la Ley 2/2000, de 28 de junio del Juego de la Comunidad Autónoma de Aragón, los juegos en los que se conceden premios en efectivo metálico o signo que lo represente, en el supuesto de que el número o números expresados en el billete en poder del jugador coincida, en todo o en parte con el que se determine a través de un sorteo celebrado en la fecha que se especifica en el mismo.

2. Sin perjuicio de lo señalado con anterioridad, reglamentariamente se fijarán los requisitos de las modalidades especiales de lotería, tales como bonoloto, instantánea y otras.

Artículo 3. Juegos exclusivos de los Casinos de Juego.

1. Son casinos de juego los locales o establecimientos abiertos al público que, reuniendo los requisitos establecidos por la legislación vigente, hayan sido autorizados como tales para la práctica de todos o algunos de los juegos exclusivos de casinos.

2. El órgano de la Administración competente en la gestión administrativa del juego podrá autorizar, con carácter específico, torneos o campeonatos de los juegos autorizados exclusivamente en los casinos de juego, cuya organización corresponderá necesariamente a uno o varios casinos de juego autorizados en la Comunidad Autónoma de Aragón, de acuerdo con las bases y condiciones que se especifiquen en la autorización y siéndole aplicable en el desarrollo de los juegos el régimen general establecido en el presente Catálogo de Juegos y Apuestas de Aragón para los mismos.

⇒ Decreto 198/2002, de 11 junio, aprueba el Reglamento de Casinos de Juego.

Artículos 10, 14, 15 de la Orden EHA/3085/2011, de 8 de noviembre, por la que se aprueba la reglamentación básica del juego de la ruleta.

1. RULETA FRANCESA

I. Definición:

La Ruleta francesa es un juego de azar, de los denominados de contrapartida, cuya característica esencial consiste en que los participantes juegan contra el establecimiento organizador y en el que la posibilidad de ganar depende del movimiento de una bola que se mueve dentro de una rueda horizontal giratoria.

II. Elementos del juego:

1. Cilindro o cubeta y disco giratorio.

El material de este juego se compone de un cilindro de madera, de aproximadamente 56 centímetros de diámetro, en cuyo interior se encuentra un disco giratorio sostenido por un eje metálico. Este disco, cuya parte superior tiene una superficie inclinada, está dividido en 37 casillas radiales, separadas por pequeños tabiques también metálicos. Estos compartimentos, alternativamente rojos y negros, están numerados del 1 al 36, más el cero, que suele ser, blanco o verde, pero que no podrá ser rojo ni negro.

Nunca dos números consecutivos son vecinos, y, por otra parte, los números cuya suma de cifras sea número par son siempre negros, así como el 10 y el 29, y con la excepción del 19. Un dispositivo que sobresale del eje, consistente en dos travesaños entrecruzados en el centro mismo de la Ruleta, permite dar a ésta un movimiento giratorio en un plano horizontal.

2. Mesa, tablero y paño.

La Ruleta se juega en una mesa larga y rectangular en cuyo centro o extremo está la mencionada ruleta. A un lado de ésta o a ambos se encuentra el tablero o tableros, en el que están dibujados los 36 números distribuidos en tres columnas de doce, un espacio reservado al cero y otros para las diversas combinaciones o apuestas en los que estarán impresos en castellano los distintos términos o abreviaturas indicativos de aquéllas (según figura de Anexo «II»).

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

III. Personal:

1. Clases.

El personal afecto a cada Ruleta comprende:

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

En el caso de abrir «un solo paño» se aplicarán los mismos elementos personales y el mismo anticipo que a la de un solo paño.

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

2. Competencias.

a) El jefe y el subjefe tienen por misión dirigir la partida y controlar los cambios realizados en el curso de la misma, estándoles prohibido manipular, de cualquier modo que sea, el dinero, las placas o las fichas.

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

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

d) A juicio de la dirección de juego podrá haber un jefe de mesa por cada cuatro mesas contiguas y homogéneas, siempre y cuando cada una de ellas disponga de sistema de grabación individualizado.

✐ Epígrafe 1 ap. III párr. 2º d) añadido por art. único.3 de Decreto núm. 80/2010, de 27 abril.

IV. Reglas del juego:

1. Combinaciones posibles.

Los jugadores sólo pueden hacer uso de las combinaciones siguientes:

A) Posibilidades o apuestas múltiples.

a) Pleno o número completo. Consiste en hacer la apuesta en uno cualquiera de los 37 números y proporciona al jugador que gana 35 veces su postura.

b) Pareja o caballo. La apuesta se pone a caballo sobre la línea que separa 2 números y proporciona al jugador que gana 17 veces su postura.

c) Fila transversal. Se juega a los 3 números seguidos que constituyen una fila, colocando su apuesta en medio de la línea longitudinal que separa las filas de los espacios laterales destinados a las suertes sencillas. Caso de salir uno de los tres números, el jugador obtiene 11 veces la cantidad que puso también se pagará once veces, las fichas colocadas sobre las combinaciones «0, 1, 2» y «0, 2, 3» posturas denominadas tradicionalmente como transversales del 0.

d) Cuadro. La apuesta se hace sobre 4 números contiguos que forman un cuadro, colocándose la postura en el punto de intersección de las líneas que separan dichos números. En caso de ganancia, se obtiene 8 veces la citada postura.

e) Seisena o doble fila transversal. La apuesta comprende 6 números y la posible ganancia a 5 veces la cantidad apostada.

f) Columna. Abarca la apuesta de los 12 números que integran una columna, ascendiendo la posible ganancia a 2 veces la cantidad apostada.

g) Docena. Abarca la apuesta los números del 1 al 12 (primera docena), los números del 13 al 24 (segunda docena) o los números del 25 al 36 (tercera docena) y la posible ganancia asciende a dos veces la cantidad apostada.

h) Dos columnas o columna a caballo. Se apuesta a 24 números que corresponden a 2 columnas contiguas y la ganancia asciende a la mitad de la apuesta.

i) Dos docenas o docena a caballo. Se apuesta a 24 números pertenecientes a 2 docenas contiguas y la ganancia asciende a la mitad de la apuesta.

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

B) Posibilidades o apuestas sencillas.

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

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

b) Supuesto de salida del cero.

En este caso, se ofrecen dos soluciones al jugador que ha apostado sobre una jugada sencilla: Primera, retirar la mitad de su apuesta, mientras que la otra mitad se pierde a favor de la «banca»; y segunda, dejar la totalidad de su apuesta en «prisión». Si en la jugada siguiente no sale el cero, las apuestas ganadoras colocadas en «prisión» recuperan su libertad, perdiéndose definitivamente todas las demás.

Si el cero sale por segunda, tercera vez, etcétera, el jugador tiene la misma opción, teniendo en cuenta que el valor inicial de su apuesta, y se pierde el 50% de su valor en cada salida del cero. Si está por debajo del mínimo de la mesa, la apuesta debe quedar «en prisión» hasta que se libere, si procede.

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

2. Mínimos y máximos de las apuestas.

A) Normas generales sobre tales límites.

El mínimo de las apuestas en la Ruleta está determinado por la autorización concedida por la Dirección General competente en materia de Juego.

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

a) En las suertes sencillas, el máximo representa 180, 360 o 540 veces la cantidad fijada como mínimo de postura de la mesa.

b) En las suertes múltiples, el máximo viene representado: en el pleno o número completo por 10, 20 ó 30 veces el mínimo de la apuesta; en la pareja o caballo, por 20, 40 ó 60 veces; en la fila transversal, por 30, 60 ó 90 veces; en el cuadro por 40, 80 ó 120 veces; en la seisena por 60, 120 ó 180 veces; en la columna o docena, 120, 240 ó 360 veces; y en la doble columna y doble docena, por 240, 480 ó 720 veces el mínimo por postura.

B) Normas especiales.

El Director del casino podrá modificar los mínimos de las apuestas en mesas determinadas, siempre que el Casino tuviera autorización, al amparo de lo dispuesto en el Reglamento de Casinos de Juego en todo caso, con sujeción a los siguientes requisitos:

a) Durante el desarrollo de la sesión y una vez puesta en funcionamiento una mesa de ruleta, el casino podrá variar el límite de apuesta de la misma, siempre al alza y en la misma sesión. Dicha variación se anunciará en las tres últimas bolas al mínimo inicial de la mesa.

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

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

3. Desarrollo del juego.

Las fases sucesivas del mismo son las siguientes:

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

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

Todas las apuestas aceptadas antes del «no va más», y que no hayan podido ser colocadas sobre las respectivas suertes, serán válidas siempre que hubiesen sido anunciadas en voz alta por el «croupier», y repetidas por el jefe de mesa.

c) Cuando la bola se detiene definitivamente en una de las 37 casillas, el «croupier» anuncia en voz alta el número y las suertes sencillas ganadoras, tocando con su rastrillo el citado número ganador para mostrarlo ostensiblemente al público. A continuación los «croupiers» retiran las apuestas perdedoras y pagan las ganadoras, según el orden siguiente: Columnas, docenas, dobles columnas, dobles docenas, suertes simples (rojo, negro, pares, impares, pasa y falta), filas transversales y seisenas, cuadro y parejas y, en último lugar, los plenos o números completos. En las mesas con un solo paño serán indistintamente los «croupiers» los que pagarán las apuestas ganadoras individualmente después de retirar las apuestas perdedoras.

d) En el supuesto de que una ficha o cualquier otro objeto caiga en el cilindro durante la rotación de la bola o que la bola salte fuera del cilindro, o en el caso de un lanzamiento defectuoso de la bola o que la bola, estando totalmente detenida la rotación del cilindro, no cayese, el jefe de mesa debe detener el juego y anunciar inmediatamente en voz alta «bola nula», recibir la bola y entregarla al «croupier», para que la vuelva a lanzar, poniéndola antes en el número que cayó en la jugada anterior.

Los casos no previstos, serán resueltos por el inspector de la mesa.

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

2. RULETA AMERICANA

El funcionamiento de la variedad americana de la Ruleta responde a los mismos principios que rigen la Ruleta europea o francesa. Por ello, en este apartado únicamente se recogen aquellas reglas que son específicas de la Ruleta americana y, en consecuencia, para todo lo que no está previsto se consideran aplicables las disposiciones que hacen referencia a la Ruleta francesa contenidas en el epígrafe 1 artículo 3 de este Catálogo.

I. Elementos del juego:

1. La mesa de juego es de pequeñas dimensiones, aunque puede ser autorizado el uso de una mesa doble. Sólo podrá participar un número limitado de jugadores.

En las Ruletas «a dos paños» se podrá abrir un paño.

2. Dos diferencias existen con respecto a la Ruleta europea o francesa:

a) Las apuestas se colocan sobre uno de los dos lados del tapete cuya disposición, para el caso de las apuestas en el lado izquierdo, es la que se refleja en la figura que se inserta en este juego, como Anexo «III».

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

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

II. Personal:

El personal afecto a cada Ruleta comprende un jefe de mesa, un «croupier», y, eventualmente, un auxiliar encargado, entre otras funciones, de asistencia y de ordenar los montones de fichas si no existe máquina clasificadora de fichas.

Si no le ayuda el auxiliar o la máquina clasificadora de fichas, el «croupier» es quien debe reconstruir los montones de fichas.

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

A juicio de la dirección de juego podrá haber un jefe de mesa por cada cuatro mesas contiguas y homogéneas, siempre y cuando cada una de ellas disponga de sistema de grabación individualizado.

✎ Epígrafe 2 ap. II párr. 4º añadido por art. único.4 de Decreto núm. 80/2010, de 27 abril.

III. Reglas del juego:

1. Los pagos.

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

Los casos no previstos serán resueltos por el inspector de la mesa.

2. Mínimos y máximos.

A) El mínimo de apuesta está determinado por la autorización concedida por la Dirección General competente en materia de juego. El jugador, en el momento en que se atribuye una serie y color de fichas, fija el valor que desee otorgar a cada una de ellas, dentro de los límites del mínimo y máximo sobre un número entero. Si no se hace uso de esta facultad, cada una de sus fichas representa el mínimo de la apuesta de la mesa.

B) El máximo está fijado de la siguiente manera:

a) En las jugadas sencillas, el máximo representa 180, 360 ó 540 veces la cantidad fijada como mínimo de la postura.

b) En las jugadas múltiples, el máximo viene representado, en el pleno o número completo por 10, 20 ó 30 veces el mínimo de la apuesta; en la pareja o caballo, por 20, 40 ó 60 veces; en la fila transversal, por 30, 60 ó 90 veces; en el cuadro, por 40, 80 ó 120 veces; en la seisena, por 60, 120 ó 180 veces; en la columna o docena, por 120, 240 ó 360 veces y en la doble columna y doble docena, por 240, 480 ó 720 veces el mínimo de la postura.

3. Salida del Cero.

Dentro de las suertes o apuestas sencillas, en caso de que salga el cero, se pierde la mitad de la apuesta y se recupera la otra mitad.

2 BIS. RULETA AMERICANA DOBLE CERO

La Ruleta americana doble cero es una variedad de la Ruleta americana que responde a los mismos principios que rigen la Ruleta americana, con las siguientes peculiaridades:

a) El disco giratorio de la ruleta tendrá una casilla más, correspondiente al doble cero, situada frente a la casilla del cero, y que al igual que esta última no podrá ser de color rojo o negro.

b) En el tablero de la mesa habrá un espacio reservado al doble cero, situado a la derecha del espacio asignado al cero y los jugadores podrán realizar sus apuestas también sobre el doble cero, así como predeterminadas.

c) Cabe la posibilidad de realizar la apuesta 0-00-1-2-3, comprende cinco números, denominado "cuadro especial" y la posible ganancia supone seis veces la apuesta.

d) Existirá un espacio para jugar el caballo 0-00, situado entre la segunda y la tercera docena, para aquellos jugadores que no alcancen la parte superior del paño y la posible ganancia supone diecisiete veces la apuesta.

✐ Epígrafe 2 bis añadido por art. único.5 de Decreto núm. 80/2010, de 27 abril.

3. BOLA O BOULE

I. Definición:

La Bola o «Boule» es un juego de azar, de los denominados de contrapartida, en el que los participantes juegan contra el establecimiento organizador, y la posibilidad de ganar al igual que en la Ruleta, depende del movimiento de una bola que se mueve dentro de una plataforma circular.

II. Elementos del juego:

El juego de la Bola se practica en una mesa, según modelo de figura que se inserta como Anexo «IV» a este Decreto, en cuyo centro se encuentra una plataforma circular y, en sus lados, dos paños destinados a recibir las apuestas. También puede incluir un solo paño.

1. Plataforma circular.

La mencionada plataforma consiste en un plato circular de aproximadamente 1,50 metros de diámetro inserto en un cuadro de aproximadamente 1,85 metros de lado. En el centro presenta un saliente a cuyo alrededor se distribuyen dos filas, con 18 orificios, y con la numeración del 1 al 9, en uno de los cuales vendrá a caer la bola de caucho o material similar, indicando así el número ganador.

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

2. Paños de juego.

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

III. Personal:

El personal afecto es el siguiente:

1. El jefe de mesa es el que dirige la misma y controla los pagos y cambios.

2. Un «croupier» por cada paño, encargado de lanzar la bola, siguiendo un orden de rotación establecido por la dirección de juego, son además los encargados de efectuar las otras operaciones necesarias según las reglas de funcionamiento del juego.

Los casos no previstos serán resueltos por el inspector de la mesa.

IV. Jugadores:

En cada partida pueden participar un número indeterminado de ellos.

V. Reglas del juego:

1. Combinaciones posibles.

Sólo se pueden usar dos combinaciones.

– Primera: Apostar sobre un número entero, del 1 al 9, en cuyo caso el ganador obtiene siete veces el valor de su apuesta.

– Segunda: apostar sobre una jugada sencilla (rojo o negro, par o impar, pasa o falta).

En todos estos casos, el ganador recupera su apuesta y recibe un valor igual a ella.

Sin embargo, cuando sale el número 5, se pierden todas las apuestas realizadas sobre estas suertes sencillas.

2. Mínimos y máximos de las apuestas.

a) El mínimo de apuestas viene fijado en la autorización concedida por la Dirección General competente en materia de juego. No obstante, el director responsable del establecimiento puede abrir los paños con una apuesta mínima igual a dos veces la autorizada, siempre que aquel mínimo sea mantenido, al menos, en un paño, durante todo el tiempo en que permanezca abierto dicho establecimiento.

b) El máximo de apuestas vendrá fijado en la autorización.

Para las apuestas sobre un número entero, el máximo no puede ser inferior a 40 veces, ni superior a 100 veces del mínimo autorizado, y para las jugadas sencillas no podrá ser inferior a 200 veces ni superior a 500 veces de dicho número.

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

3. Desarrollo del juego.

Los jugadores realizan las apuestas a partir del momento en que el jefe de la partida anuncia «hagan sus apuestas».

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

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

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

4. TREINTA Y CUARENTA

I. Definición:

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

II. Elementos del juego:

1. Cartas o naipes.

Al treinta y cuarenta se juega con seis barajas, de las denominadas francesas, de 52 cartas cada una, todas de un mismo color, sin índices. Las figuras valen 10 puntos, el as un punto y las otras cartas su valor nominal.

2. Mesa de juego.

De acuerdo con la figura que se inserta como Anexo «V» a este Decreto, tendrán forma de escudo, dividida en cuatro casillas, dos de ellas de mayor tamaño, que corresponderán al «rojo» y «negro»; ambas están separadas por una banda central que contendrá el «color», situándose más abajo una casilla en forma triangular para el «inverso».

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

III. Personal:

Cada mesa debe tener permanentemente destinados a su servicio un jefe de mesa y dos «croupiers».

1. El jefe de mesa es el responsable del correcto desarrollo del juego.

2. Debe haber dos «croupiers» situados uno frente al otro. Uno de ellos, el «croupier» que corta, tendrá como misión el reparto de las cartas y el otro el pago de las apuestas ganadoras y la retirada de las apuestas perdedoras.

IV. Jugadores:

En cada partida pueden apostar un número indeterminado de jugadores.

V. reglas del juego:

1. Combinaciones posibles.

Se han de formar dos filas desplazadas de cartas, la de arriba, denominada «negra» y la de abajo, «roja». Se distribuyen cartas hasta que se obtenga por cada fila una puntuación comprendida entre 30 y 40.

Los jugadores pueden utilizar las jugadas siguientes, en las cuales las apuestas ganadoras se pagan a la par, es decir, reciben el equivalente del importe de la apuesta.

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

b) «Color» o «inverso»: Hay color si la fila ganadora es del mismo color que la primera carta de la fila negra. En caso contrario hay inverso.

Si dos filas de cartas forman el mismo punto, el juego es nulo, excepto si este punto es 31. En este caso rigen las mismas disposiciones que regulan el sistema del cero en la ruleta. Las apuestas iguales o superiores a 1.000 pesetas pueden asegurarse contra la aplicación de la regla anterior, mediante el depósito de 1 por 100 del importe de la apuesta efectuado en el momento de la apuesta; a este efecto se situará una señal o placa sobre la apuesta al realizar ésta.

2. Mínimos y máximos de las apuestas.

a) El mínimo de las apuestas está determinado por la autorización concedida por la Dirección General competente en materia de juego.

b) El máximo será igual a 1.000 veces el mínimo establecido.

3. Desarrollo del juego.

Una vez realizada por el «croupier» la operación de barajar, el jugador más cercano a la derecha de éste corta las cartas.

Acto seguido, el «croupier» coloca una carta «roja» delante de las cinco últimas cartas del mazo. La aparición de esta carta «roja» determina la anulación del juego en curso, procediéndose a poner en la mesa y boca abajo las cinco últimas cartas, así como el recuento de las mismas.

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

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

5. VEINTIUNO O BLACK JACK.

⇒ Artículo 10 de la Orden EHA/3088/2011, de 8 de noviembre, por la que se aprueba la reglamentación básica del juego del Black Jack.

I. Definición:

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

II. Elementos del juego:

1. Cartas o naipes.

Se juega al «Black Jack» con seis barajas de las denominadas inglesas de 52 cartas cada una, tres de un color y tres de otro distinto. Las figuras valen 10 puntos, el as un punto u 11, según convenga al jugador, salvo en el caso de que sea «Black Jack», que se considera el valor del as siempre como 11, y las otras cartas tendrán su valor nominal.

Cada casino podrá tener su anagrama en las esquinas, que será invisible en el «sabot».

2. Distribuidor o «sabot» (manual o automático).

Es un recipiente donde se introducen las cartas, una vez barajadas convenientemente, para proceder a su distribución. Se deslizan las cartas en este recipiente y aparecen de una en una.

Todos los distribuidores deben estar numerados en cada establecimiento y guardados en el armario de las cartas o, si son automáticos, de forma que cumplan las condiciones equivalentes de seguridad. Su distribución a las diferentes mesas la realiza el Director o empleado responsable al comienzo de cada sesión, procurando evitar que los mismos distribuidores se destinen sistemáticamente a las mismas mesas.

Habrá de pertenecer obligatoriamente a un modelo homologado.

Previa homologación se podrá autorizar la utilización de distribuidor o «sabot» automático, que contengan elementos dispositivos o componentes electrónicos o informáticos y que realice la función de barajado de las cartas de un modo automático.

3. Mesas reversibles.

Se autoriza en los Casinos de Juego la utilización de mesas con paños reversibles debidamente homologados para los juegos de Black Jack, póquer y «Punto y banca», de tal forma que, en una misma mesa, se puedan poner en funcionamiento cualquiera de estos tres juegos. De utilizarse esta posibilidad, cada paño tendrá su número y libro con contabilidad específica.

III. Personal:

El personal afecto es el siguiente:

1. El jefe de mesa.

Le corresponde controlar el juego y resolver los problemas que durante el transcurso del mismo se le presenten. A juicio de la dirección de juego, podrá haber un jefe de mesa por cada sector de juegos de naipes de contrapartida siempre y cuando estén en el mismo sector y cada una de ellas cuente con un sistema de grabación individualizado, sin que el número total de mesas a su cargo pueda exceder de cuatro.

✎ Epígrafe 5. ap. III. 1 modificado por art. único.6 de Decreto núm. 80/2010, de 27 abril.

2. El «croupier».

Es el que dirige la partida, tiene como misión barajar las cartas, distribuirlas a los jugadores, pagar a los que resulten ganadores y retirar las apuestas perdedoras.

IV. Jugadores:

1. Jugadores sentados.

El número de jugadores a los que se permite participar en el juego debe coincidir con el número de plazas de apuestas marcadas en el tapete, hasta una cifra máxima de 7. Si algunas plazas no están cubiertas los jugadores pueden apostar sobre las vacantes. Asimismo podrán apostar sobre «la mano» de cualquier otro jugador con su consentimiento y dentro de los límites de la apuesta máxima. En cualquier caso, el jugador situado en primera línea delante de cada casilla es quien manda en la casilla. No podrá iniciarse o continuar la partida con menos de dos manos apostadas.

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

2. Jugadores de pie.

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

Cuando dos o más clientes jueguen en una casilla vacante se dará la prioridad al de apuesta mayor, y en el caso de que las posturas sean iguales al que esté más cerca del «sabot».

El máximo de jugadores que podrán apostar por casilla será de tres.

V. Reglas del juego:

1. Posibilidades de juego.

a) Juego simple o «Black Jack».

Cuando se han efectuado todas las apuestas, el «croupier» distribuye un naipe a cada «mano», comenzando por su izquierda, siguiendo el sentido de las agujas del reloj y dándose él mismo otro naipe.

Después siempre en el mismo orden se distribuye un segundo naipe, a cada «mano» y seguidamente pregunta a los jugadores que tienen la «mano» si desean naipes adicionales.

Cada jugador podrá rehusar o pedir naipes complementarios, uno por uno, hasta que lo considere oportuno, pero en ningún caso podrá pedir naipes suplementarios si ha obtenido ya una puntuación de 21 o más.

Cuando una «mano» obtiene una puntuación superior a 21, pierde, y el «croupier» recoge inmediatamente su apuesta y los naipes antes de pasar a la «mano siguiente».

Cuando los jugadores han hecho su juego, el «croupier» se dará a sí mismo una o varias cartas, siempre que tenga competidor. Al llegar a 17 puntos debe plantarse, no pudiendo coger naipes suplementarios. En caso contrario, debe pedir otros naipes hasta que el total de su puntuación alcance 17 o más. Cuando tenga un as entre sus cartas, debe contarlo como 11 puntos si con este valor alcanza 17 o más y siempre que no cuente con él más de 21 puntos, en cuyo caso, se tomará el valor de un punto.

El «croupier», después de anunciar su puntuación, recoge las apuestas perdedoras y paga a las ganadoras de derecha a izquierda. Entonces recoge las cartas y las coloca con las caras hacia abajo en un recipiente destinado a este fin, apartando las suyas en último lugar y diferenciadas.

Si el «banquero» ha sobrepasado los 21 puntos debe pagar todas las apuestas que aún estén sobre el tapete.

Si no llega a los 21 puntos, recoge las apuestas de las «manos» que tengan una puntuación inferior a la suya y paga las que tengan superior. Las «manos» que han obtenido una puntuación igual que la del «banquero» serán nulas, pudiendo sus titulares retirar sus apuestas una vez hayan recogido sus cartas.

Los pagos se efectúan a la par, es decir, por la misma cantidad de la apuesta, pero si un jugador hiciera un «Black Jack», que consiste en llegar a los 21 puntos sólo con los dos primeros naipes, se le paga siempre en razón de tres por dos. El «Black Jack» siempre gana a la puntuación de 21 puntos obtenida con más de dos cartas.

Con 21 puntos o «Black Jack» no se podrá pedir carta.

Cuando se obtenga 21 con tres 7 se pagará al doble la apuesta siempre que la «banca» no gane o iguale dicha puntuación de la misma manera.

b) El seguro.

Cuando el primer naipe del «croupier» sea un as, los jugadores pueden asegurarse contra el posible «Black Jack» de la «banca». El «croupier» propone este seguro al conjunto de jugadores y antes de dar la tercera carta al primer jugador que la pida. A partir de este momento, nadie puede asegurarse.

El jugador que se asegura deposita sobre la línea «seguro», situado enfrente de su puesto, una cantidad como máximo igual a la mitad de su apuesta primitiva. Si el «croupier» saca entonces un 10, es decir, si realiza un «Black Jack», recoge las apuestas que pierden, y paga los seguros en razón de dos por uno. Si no realiza un «Black Jack» recoger los seguros y cobra o paga las otras apuestas como en el juego simple.

El mínimo del seguro es la mitad del mínimo de la mesa, hasta un máximo de la mitad de la apuesta primitiva.

En el caso de que el jugador tuviese «Black Jack» y el «croupier» un as, el jugador podrá optar por recibir el pago a la par.

c) Los pares. Cuando un jugador recibe las dos primeras cartas del mismo valor, puede jugar «a dos manos». Si utiliza esta posibilidad debe hacer una apuesta igual a la suya inicial sobre la otra carta. Estas dos cartas y estas dos apuestas serán consideradas entonces como «manos» separadas e independientes, teniendo cada una su valor y destino propios. Puede, por tanto, formar tantas «manos» como sea el número de cartas de igual valor que reciba.

El jugador se planta, pide cartas y juega en las mismas condiciones que en el juego simple, empezando por la «mano», que está situada más a su derecha antes de pasar a la siguiente. Si forma un nuevo par, podrá de nuevo separarlo y depositar otra apuesta igual.

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

Si un jugador separa un par de ases o un par de cartas que valen 10 puntos cada una y con la siguiente totaliza 21 puntos, esta jugada no se considerará como «Black Jack», y se pagará solamente una vez su apuesta.

d) Apuesta doble.

Cuando el jugador obtiene 9, 10 u 11 puntos con los dos primeros naipes, puede doblar su apuesta. Es este caso, sólo tiene derecho a un único naipe supletorio. La doble apuesta estará autorizada para todas las «manos» comprendidos los pares y a excepción del par de ases.

e) Jugada del "jackpot".

El casino podrá instalar en alguna o todas las mesas de "Black Jack", una apuesta adicional denominada "jackpot", cuyo objeto es conseguir un premio especial, dependiente sólo de la jugada que obtenga el jugador.

Para jugar al "jackpot" se deberá depositar en la casilla destinada a tal fin, o en el espacio existente entre las casillas y la línea del seguro, una cantidad estipulada, pero que en ningún caso podrá ser superior a la mitad del mínimo de la mesa.

En caso de obtener una de las combinaciones propuestas, el jugador obtendrá el premio especial correspondiente.

La relación de los premios deberá estar expuesta en un sitio visible de la mesa, haciendo coincidir las combinaciones a conseguir con los premios a ganar.

Las posibles combinaciones ganadoras son las siguientes:

a) Si la primera carta es cualquier 7 se pagará, como mínimo, 2 a 1 el valor de la apuesta del "jackpot".

b) Si las dos primeras cartas son dos 7 de distinto palo, se pagará, como mínimo, 10 a 1 el valor de la apuesta del "jackpot".

c) Si las dos primeras cartas son dos 7 del mismo palo, se pagará, como mínimo, 50 a 1 el valor de la apuesta del "jackpot".

d) Si las tres primeras cartas son tres 7 de distinto palo, se pagará, como mínimo, 200 a 1 el valor de la apuesta del "jackpot".

e) Si las tres primeras cartas son tres 7 del mismo palo, se pagará, como mínimo, el valor total del "jackpot", que en ningún caso podrá ser inferior a 5.000 veces el valor de la apuesta del "jackpot".

Se entiende que únicamente se paga el premio mayor.

El casino de juego podrá solicitar, al órgano de la Administración competente en la gestión administrativa del juego, la posibilidad de practicar el "Black Jack" mediante "jackpot" progresivos y carruseles, entre distintas mesas.

Queda prohibido practicar estas posibilidades de juego sin la previa autorización expresa del órgano de la Administración competente en la gestión administrativa del juego, así como disminuir las proporciones descritas.

✐ Epígrafe 5. ap. V.1 e) añadido por art. único.7 de Decreto núm. 80/2010, de 27 abril.

2. Mínimos y máximos de las apuestas.

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

a) El mínimo viene fijado por la autorización concedida por la Dirección General competente en materia de juego.

Son aplicables a este juego las normas de la Ruleta referentes a la posibilidad de modificar el mínimo y el máximo de las apuestas.

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

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

3. Desarrollo del juego.

Existen diversas operaciones que son previas al comienzo de cada partida:

a) Se extraen los naipes del depósito, se desempaquetan y se mezclan y se barajan siguiendo las normas del Reglamento de Casinos de Juego.

b) Finalizadas las operaciones previas, cada uno de los montones se mezcla y corta separadamente, al menos tres veces. Seguidamente, los seis juegos se reúnen y cortan, y finalmente la media docena se presenta a un jugador para un nuevo y último corte. Se procurará que este corte sea al menos de una baraja. Después del mismo, el «croupier» coloca un separador de muestra o de bloqueo, a fin de dejar como reserva una cantidad de cartas equivalente como mínimo a un juego. A continuación se introducirán las cartas en el distribuidor o «sabot».

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

Las cartas se distribuyen siempre con las caras hacia arriba. Cuando aparezca el separador, el «croupier» debe enseñarlo al público y anunciar que la jugada que está realizando es la última de la talla. Si apareciera una carta con la cara hacia arriba en el distribuidor, se elimina. En otro supuesto, decidirá el jefe de mesa.

6. PUNTO Y BANCA

⇒ Artículo 10 de la Orden EHA/3086/2011, de 8 de noviembre, por la que se aprueba la reglamentación básica del juego de punto y banca.

I. Definición:

El «Punto y banca» es un juego de cartas de los denominados de contrapartida, que enfrenta a varios jugadores entre sí, pudiendo el resto de aquéllos apostar tanto a favor de la «banca» como contra ella. Corresponde en todo caso al establecimiento el ejercicio de la «banca».

II. Elementos del juego:

1. Cartas o naipes.

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

Cada casino podrá tener un dorso específico con los anagramas en las esquinas, de modo que éstos no sean visibles cuando los naipes estén dentro del «sabot».

2. Distribuidor o «sabot».

Se estará a lo dispuesto en artículo tercero, epígrafe 5, apartado II, número 2, de presente Catálogo.

3. Mesa de juego.

De forma ovalada, con dos cortes o hendiduras situadas una frente a otra en los lados mayores de la mesa, destinados a acoger al jefe de mesa y a los dos «croupiers», respectivamente. La mesa debe tener una serie de departamentos separados y numerados a partir de la derecha del jefe de mesa, que lleva el número 1. La numeración debe ser correlativa, si bien podrá eliminarse el número 13. Cada departamento puede acoger a un jugador sentado. Existe asimismo, igual número de casillas destinadas a recibir las apuestas hechas a favor de la «banca». Su numeración se corresponderá con la de los departamentos de los jugadores.

La superficie central en la mesa debe contener las siguientes aberturas: una destinada a recibir las cartas usadas, llamada cesta; una u otras dos para las propinas que se den a los empleados; y otra para introducir los billetes que se cambien por fichas o placas.

De acuerdo con lo dispuesto en el artículo tercero, epígrafe 5, apartado II, número 2, del este Catálogo se podrán autorizar la utilización de mesas reversibles.

III. Personal:

Casa mesa de juego debe tener un jefe de mesa y dos o tres «croupiers».

1. Jefe de mesa.

Le corresponde la dirección del juego en todas sus fases, sin perjuicio de las funciones que a lo largo del presente epígrafe del Catálogo se le atribuyan.

También lleva una lista en la que se determina el orden de prioridad para cubrir las plazas que queden vacantes.

2. «Croupiers».

Son los responsables de las apuestas de sus respectivos lados de la mesa, así como de recoger las apuestas perdedoras y de pagar las apuestas ganadoras. Les corresponde también barajar las cartas e introducirlas en el «sabot» y en la cesta, una vez usadas. Asimismo, recogen la deducción

que en beneficio del establecimiento hay que hacer, reciben las propinas y las introducen en la ranura destinada al efecto, deben anunciar el comienzo de cada jugada y la mano ganadora, y también deben informar a los jugadores sobre las reglas a seguir en cada caso. Asimismo deben pasar el «sabot», recoger los naipes al final de cada jugada y comprobar el estado de los mismos.

IV. Jugadores:

Pueden participar en el juego los jugadores sentados frente a los departamentos numerados, y, a opción de la dirección del casino, aquellos jugadores que permanezcan de pie.

La distribución de las cartas por parte de los jugadores es optativa. Se establece un turno rotatorio a partir del situado frente a su departamento número 1. Si algún jugador no quiere realizar la distribución, el «sabot» pasa al que está situado a su derecha.

El jugador que distribuye las cartas juega «la mano» de «banca», y tiene que apostar obligatoriamente; la «mano» del jugador corresponde a aquel que haya realizado la apuesta más elevada; de no haber apuesta a favor de la «mano» del jugador, tendrá las cartas el «croupier». Se perderá el derecho a distribuir las cartas cuando la «banca» pierda la jugada, pasando el «sabot» al jugador correspondiente, de acuerdo con el turno establecido.

V. «Banca»:

El establecimiento se constituye en «banca» y le corresponde el cobro y pago de las apuestas. En el supuesto de que resulte ganadora la mano de la «banca», se efectuará una deducción del 5 por 100 de las apuestas ganadoras en beneficio del establecimiento.

El mínimo de las apuestas puede ser distinto para cada mesa, no pudiendo en ningún caso ser inferior al mínimo autorizado por la Dirección General competente en materia de Juego.

El máximo de las apuestas se fija para cada mesa en 50 a 100 veces el mínimo, y la dirección del casino puede determinar que las apuestas sean múltiplos del mínimo de la mesa.

VI. Reglas del juego:

1. Funcionamiento del juego.

Cada jugador recibe inicialmente dos cartas. El valor del juego depende de los puntos adjudicados a cada carta, que son los que lleva inscritos salvo el 10 y las figuras, que no tienen ningún valor numérico, y el as, que vale un punto. En la suma de los puntos se desprecian las decenas y sólo tiene valor, a efectos del juego, la cifra de las unidades. Gana aquel cuya puntuación sea de nueve o esté más próxima a dicha cifra.

Los jugadores también podrán apostar al empate («tie») que se pagará 8 a 1, el máximo de la apuesta al empate será una octava parte del máximo de la mesa.

Recibidas las dos primeras cartas por la «mano» del jugador y la «mano» de la «banca», si la puntuación de alguna de éstas es de 8 ó 9, el juego se da por finalizado, no pudiendo la otra «mano» solicitar una tercera carta.

2. Reglas de la tercera carta.

a) Para la «mano» del jugador.

– Cuando su puntuación es de 0, 1, 2, 3, 4 ó 5, ha de pedir carta.

– Cuando su puntuación es de 6 ó 7, ha de plantarse.

b) Para la «mano» de la «banca», el juego se ajustará a lo dispuesto en el cuadro que se inserta como Anexo «VI» a este Decreto.

3. Desarrollo del juego.

Realizadas las operaciones de recuento, mezcla y corte del mazo, se coloca en su interior una carta-bloqueo o carta de detención de un color que permite diferenciarla de las demás, cuidando de que por debajo de ella queden siete cartas. La aparición de la carta de detención determinará el final de la partida y no pudiéndose realizar ninguna jugada más, salvo la que se esté llevando a cabo en ese momento.

A continuación el «croupier» extrae una primera carta y la descubre. El valor de aquélla determina el número de cartas que son inutilizadas e introducidas en la cesta. Para este caso concreto, el valor de las figuras y los dieces es de diez puntos.

La orden del «croupier», «no va más» y a continuación «cartas», está dirigida al jugador que tiene el «sabot» para que éste reparta dos cartas, boca abajo, a cada mano. La primera y tercera cartas que corresponden a la mano del jugador son trasladadas al «croupier», quedándose la segunda carta y cuarta carta que corresponden a la «banca», bajo la esquina frontal derecha del «sabot».

Acto seguido, las cartas de la «mano» del jugador se trasladarán, se entregan a aquel que realizó la mayor apuesta a favor de dicha mano, quien las enseña y, a continuación, las devuelve al «croupier» que anuncia su puntuación total y las coloca a su derecha. Asimismo, el jugador que distribuye las cartas, las descubre y las traslada al «croupier». Éste anuncia el punto total para las dos cartas y las coloca a su izquierda.

Cuando de acuerdo con las reglas establecidas, el jugador haya de plantarse, el «croupier» anuncia: «el jugador se planta (...) (punto total). En caso contrario, dirá en voz alta: «carta para el jugador». Iguales reglas son aplicadas a la «mano» de la «banca».

Finalizada la jugada, el «croupier» anuncia la «mano» con la más alta puntuación, y ésta es la que gana, procediéndose a continuación a retirar las apuesta perdedoras, al pago de las apuestas ganadoras y a la deducción, en su caso, del beneficio del establecimiento.

4. «Mini Punto y Banca».

Se jugará en una mesa semicircular con capacidad máxima de 7 jugadores. Las reglas del juego son idénticas que para el «punto y banca» normal y el personal necesario será de un croupier y un jefe de mesa.

La mesa será idéntica en tamaño y forma a la de un «Black Jack».

Enfrente de cada casilla habrá un lugar marcado por un círculo donde se irá depositando el 5%.

El número máximo de jugadores sentados será de 7 y opcionalmente el director de juego podrá permitir jugadores de pie.

5. «Midi Punto y Banca».

Se jugará en una mesa semicircular con capacidad máxima de nueve jugadores. Las reglas de juego son idénticas que para el «punto y banca» normal y el personal necesario será de un «croupier» y un jefe de mesa.

La mesa será de las debidamente homologadas para este juego.

El número máximo de jugadores sentados será de nueve y opcionalmente el director de juego podrá permitir jugadores de pie.

7. «FERROCARRIL», «BACARÁ» O «CHEMIN DE FER»

I. Definición:

El «Ferrocarril» o «Bacará», conocido también como «Chemin de Fer», es un juego de cartas de los denominados de círculo, que enfrenta a varios jugadores entre sí. Uno de los jugadores tiene la «banca» y pueden apostar contra la misma todos los jugadores que se hallan sentados y los que se encuentren detrás de éstos de pie.

II. Elementos del juego:

1. Cartas o naipes.

Se utilizan seis barajas, de 52 cartas, de las denominadas francesas, sin índices, la mitad de ellas de un color y la otra mitad de un color distinto.

Los naipes pueden ser usados varias veces y no se deben sustituir por otros, siempre y cuando se encuentren en perfecto estado. En lo que se refiere a las características que han de reunir las cartas y a la forma como han de ser barajadas y manejadas durante el juego, se estará a lo dispuesto en el Reglamento de casinos de juego.

Cada casino podrá tener un dorso específico con los anagramas en las esquinas de modo que éstos no sean visibles cuando los naipes estén dentro del «sabot».

2. Distribuidor o «sabot».

Se estará a lo dispuesto en el artículo tercero, epígrafe 5, apartado II, número 2, del presente Catálogo.

3. Mesa de juego.

Será de forma ovalada, con un ligero corte o hendidura en uno de sus lados mayores, que indica la posición del «croupier». La mesa ha de tener una serie de departamentos separados y numerados a partir de la derecha del «croupier». Cada departamento sólo puede acoger a un jugador.

La superficie central de la mesa ha de contener las siguientes aberturas o ranuras: una en el centro, donde se introducirán las cartas usadas, también llamada cesta; otra a la derecha del «croupier» para las deducciones en beneficio de la casa, llamada pozo o «cagnotte», y una última, o dos en su caso, para propinas. La cantidad que constituye la «banca» está situada frente al «croupier»,

a su izquierda, y a su derecha se sitúan las ganancias del «banquero» que no constituyen la «banca» (los que el «croupier» no ha puesto en el juego), es decir, el «garaje».

III. Personal:

Cada mesa de juego debe tener permanentemente a su servicio un inspector, un «croupier», y un cambista (empleado de cambios). Además puede haber opcional servidores auxiliares.

1. Inspector.

Es el responsable del desarrollo correcto del juego. Actúa como delegado de la dirección del casino y le corresponde resolver cualquier conflicto planteado en la mesa de juego. Llevará una relación de los jugadores que aspiran a ocupar las plazas que pueden quedar vacantes.

2. «Croupier».

Sin perjuicio de las funciones, que a lo largo del presente epígrafe del Catálogo, le atribuyan, el «croupier» tiene encomendadas las siguientes: recontar, mezclar e introducir las cartas en el «sabot»; trasladar las cartas a los jugadores mediante su pala; anunciar en voz alta de las distintas fases del juego y actuaciones de los jugadores; calcular e ingresar la cantidad que corresponde al pozo en la ranura correspondiente, e introducir las cartas usadas y las propinas en las ranuras destinadas al efecto.

Asimismo le corresponde la custodia y control de la suma que constituye la «banca» y el pago de las ganancias a los jugadores. También le corresponde orientar a los jugadores que lo soliciten sobre las reglas aplicables en cada caso.

3. Cambista.

Situado de pie frente o detrás del «croupier», debe efectuar el cambio del dinero por fichas a los jugadores que lo soliciten, así como al «croupier».

Además puede haber servidores auxiliares, en número no superior a uno por cuatro mesas o fracción. No pueden intervenir en todo cuanto se relacione con el desarrollo del juego, las cartas o las fichas.

IV. Jugadores:

Frente a cada uno de los departamentos de la mesa, puede sentarse un jugador. La superficie de los departamentos puede ser usada para depositar las fichas y manejar, en su caso, las cartas. También podrán participar en el juego cuantos jugadores lo deseen, situándose de pie alrededor de la mesa y detrás de los que estén sentados.

A todos los efectos, se establece el siguiente orden de prioridades entre los jugadores: Los jugadores sentados, por delante de los que están de pie; entre los primeros se sigue la numeración correlativa de los departamentos a partir del que está situado a la derecha del «banquero». Entre los que están de pie, sigue el mismo orden de prioridades que entre los sentados. El jugador sentado que cambia de lugar durante una talla está obligado a dejar pasar la «mano» («saludar»); además, no puede ejercer su derecho de prioridad para adquirir «la mano pasada», es decir, para coger la «banca» o para hacer de banco hasta que no haya «saludado». Lo mismo ocurrirá cuando un jugador ocupa una plaza vacante durante la distribución de un «sabot».

Si el cambio de asientos o la llegada de un nuevo jugador se realiza al finalizar la talla, el orden de prioridades permanecerá intacto.

En ningún caso puede un jugador ocupar una plaza de asiento en varias mesas de juego simultáneamente.

La ocupación de plazas vacantes se hará de la forma siguiente: tendrán prioridad, durante la talla, los jugadores inscritos en la lista de espera que tiene el inspector. Una vez concluida la talla, tendrán prioridad los jugadores sentados que han solicitado cambio de plaza.

El jugador que durante dos veces consecutivas rehúse tomar la «mano» deberá abandonar su plaza en la mesa de juego.

Está prohibido a los jugadores de pie desplazarse de sitio para seguir la «mano». El que así lo haga será el primero a quien se cobrará o el último, a quien se pagará, según el caso.

El jugador que esté ausente de la mesa cuando le corresponda coger la «mano» perderá su plaza en beneficio del primer inscrito en la lista de espera.

En ningún caso puede ocuparse una plaza de asiento momentáneamente vacía.

V. «Banca»:

La «banca» se adjudica inicialmente al jugador situado a la derecha del «croupier» (sentado

frente al departamento número 1), y será rotatoria y sigue el orden de numeración de los departamentos.

Cualquier jugador, esté sentado o de pie, puede en cualquier pase de la «banca», asociarse al «banquero», si éste lo acepta, y pone a su disposición una cantidad determinada. El asociado no puede intervenir en ningún momento en el juego y gana o pierde en las mismas condiciones que el «banquero».

La «banca» puede ser retenida por el jugador mientras gane, pero en el caso de que pierda ha de cederla al jugador situado a su derecha. Lo mismo ocurrirá cuando la «banca» sea abandonada voluntariamente. Si alguno de los jugadores no quiere coger la «banca», ésta seguirá rotando por el orden establecido. En todo caso, el jugador que coge la «banca» habrá de hacerlo por lo menos con la misma cantidad que el que la abandonó voluntariamente.

Si ningún jugador sentado desea adquirir la «banca», se ofrece a los que están de pie, y si nadie la adquiere, el jugador que ha cedido la «banca» o que ha pasado la «mano» puede volver a adquirirla por la misma cantidad. La «mano» pasada adquirida por un solo jugador tiene preferencia sobre la adquirida en asociación. El «banquero» que ha pasado la «mano» no puede asociarse con el jugador que la ha adquirido posteriormente.

Si la «banca» no ha sido adquirida en el turno rotatorio, se subasta y adjudica al mayor postor de entre los jugadores sentados y de pie, a excepción del «banquero». Los jugadores sentados sólo tendrán prioridad sobre los que están de pie en el caso de pujas iguales.

Si algún jugador que está de pie adquiere la «banca» (toma la «mano») y la vuelve a pasar, la banca se ofrece al primer jugador sentado a la derecha del último jugador sentado que ha tenido la «banca». Cuando el jugador que adquiere la «banca» está sentado al pasarla, ésta se ofrecerá primero al jugador sentado a su derecha.

Una vez adjudicada la «banca», el total que la forma puede aumentarse por el jugador en relación a la cantidad ofrecida, pero nunca disminuirse.

Si la «banca» adjudicada es superior a la «banca» anterior, el jugador que había hecho «banca» antes de pasarle la «mano» tiene derecho a coger las cartas, aunque su apuesta sea inferior a la de otros jugadores, pero sólo por una jugada.

El «banquero» que pasa la «mano», así como su asociado, no podrán participar en la subasta de la «mano» que acaban de pasar, pero sí podrán hacerlo cuando el nuevo «banquero» pasa la «mano», y así sucesivamente.

Si ningún jugador adquirió la «banca», ésta vuelve al jugador situado a la derecha del «banquero» que pasó la «mano», quien deberá aceptarla por el mínimo establecido en la mesa. Caso de no hacerlo, cederá su plaza.

Cuando el jugador que adquirió una «mano» pasada pierde, el «sabot» vuelve al jugador sentado a la derecha del «banquero» que pasó la «mano».

El jugador que adquiere la «banca» está obligado a dar cartas por lo menos una vez. Si se niega, la «banca» se subastará, pero no podrán pujar por ella ni este jugador ni el anterior «banquero» si hubiera pasado la «mano». Si en esta primer jugada hay igualdad de puntos la «banca» puede ser cedida de acuerdo con las reglas generales.

El mínimo del punto o mínimo de las posturas, es decir, la cantidad mínima para poder jugar como punto contra la «banca», no será necesariamente idéntico para las distintas mesas, ni podrá ser inferior en ningún caso al mínimo autorizado por el órgano competente, que deberá aparecer ostensiblemente indicado en la mesa.

El máximo del punto o cantidad máxima que puede exponer un jugador es aquella cantidad equivalente a la existente en la «banca» en cada jugada. Cuando un jugador llega a dicha cantidad máxima se dice que «hace banca».

El máximo de la «banca» deberá ser equivalente a 100 veces el mínimo autorizado para el punto y el mínimo de aquélla no puede ser inferior al de éste. Previa solicitud de los casinos, podrá autorizarse el que la «banca» juegue sin máximo limitado.

La deducción en beneficio del establecimiento queda fijada en un 5 por 100 sobre las cantidades ganadas por el «banquero» en cada jugada.

«Garage» es la cantidad o conjunto de cantidades que el «banquero» excluye del juego, cuando se dan los casos o circunstancias siguientes:

a) «Garage» voluntario. El «banquero» podrá excluir voluntariamente del juego las siguientes cantidades:

La mitad de la «banca» en todos los pases a partir del segundo. Cuando la «banca» no hubiera sido cubierta en su totalidad, el «banquero» podrá instar al «croupier» a que doble la cantidad que entró en «banca» en esa jugada, pasando el resto a formar parte del «garage». Podrá además retirar la mitad de la «banca» resultante, si correspondiera según el párrafo anterior.

Antes del inicio de la siguiente jugada, el «croupier» preguntará al «banquero» si desea o no formar «garage».

b) «Garage» obligatorio. Es la cantidad que el «banquero» ha de excluir del juego en la medida en que el importe de la «banca» excede de la suma de valores de los puntos.

c) «Garage» impropio. Es aquella parte de la «banca» que el «banquero» no puede poner en juego, porque excede de la cantidad máxima permitida para aquélla, es decir, de 100 veces el mínimo del punto.

d) Exclusión del «garage». En el caso de que la «banca» juegue sin máximo limitado, el «banquero» podrá renunciar al «garage» anunciando «todo va».

VI. Reglas del juego:

El valor del juego depende de los puntos adjudicados a cada carta, que son los que llevan inscritos, salvo el 10 y las figuras que no tienen ningún valor numérico y el as que vale un punto. Se suma la puntuación de las cartas, se desprecian las decenas, teniendo valor exclusivamente la cifra de las unidades.

Gana el juego que tiene puntuación nueve o la más próxima a esta cifra. En caso de empate la jugada se considera nula.

Inicialmente y de forma alternativa el «banquero» reparte dos cartas tapadas al jugador que se enfrenta con él, y se da a sí mismo dos cartas también tapadas. Si recibidas las dos primeras cartas, la puntuación es de ocho o nueve, éstas serán descubiertas y se abate el juego, debiendo el contrario mostrar asimismo su juego.

En los demás casos el jugador que se enfrenta a la «banca» puede solicitar una tercera carta o considerarse servido, lo que anunciará utilizando los términos «carta» y «no», respectivamente. La actuación del jugador ha de tener en cuenta las reglas siguientes:

– Cuando tiene 0, 1, 2, 3 ó 4, ha de pedir carta.

– Cuando tiene 5, puede optar.

– Cuando tiene 6 ó 7, ha de plantarse.

En el supuesto de que el jugador haga «banco», no se le aplicarán estas reglas y tiene libertad para pedir carta o quedar servido, siempre que lo autorice el director de juegos antes de comenzar la partida. A continuación el «banquero» puede optar por pedir carta o no hacerlo, excepto cuando tiene cero («bacará»), en que es obligatorio solicitar una tercera carta. A diferencia de las anteriores, la tercera carta se da siempre descubierta. El juego finaliza con el anuncio de la puntuación de cada jugador, el descubrimiento de las cartas y el pago o retirada de las apuestas, en su caso.

Todo jugador puede solicitar al «croupier» aclaraciones sobre las reglas del juego, y éste está obligado a darlas. Si el jugador tiene puntuación de 5 y solicita consejo del «croupier», éste debe hacer que se plante.

El «banquero» puede, si lo desea, solicitar del «croupier» el cuadro de jugadas de la «banca», en cuyo caso deberá ajustarse a lo en él establecido (Anexo «VII»).

Una vez cubierta la «banca», el «banquero» y cualquier jugador sentado o de pie podrá abonar (apostar a favor de la «banca») una cantidad determinada, que entregará al «croupier» cuando éste mencione la frase: «abono la diferencia», pero solamente en este caso.

No se permite el abono en asociación. Los abonos quedarán afectados solamente en la jugada en la que se produzcan, no obteniendo prioridad ni causando obligación respecto a la jugada siguiente y posterior. El mínimo y el máximo de los abonos será fijado por el director de juegos, pero siempre dentro de los mínimos y máximos autorizados para la salida inicial de la «banca».

El número de abonos permitido será hasta un máximo de tres.

Los casos no previstos serán resueltos por el inspector de la mesa.

VII. Desarrollo del juego:

Para que el juego pueda empezar es imprescindible que haya como mínimo cuatro jugadores en la mesa, cifra que debe mantenerse a lo largo de toda la partida.

Al principio de cada partida, el «croupier», después de barajar las cartas, las ofrece a los jugado-

res diciendo: «señores, las cartas pasan». Cualquier jugador puede barajar las cartas, que a su vez habrán de mezclarse por última vez por el «croupier», cuando le sean devueltas. Hecho esto, ofrece las cartas al jugador situado a su izquierda y así sucesivamente hasta que alguno de ellos corte la baraja.

A continuación, antes de las siete cartas finales de la baraja, se coloca una carta-bloqueo, o carta de detención, de un color que permita diferenciarla de las demás. La aparición de esta carta determina el final de la partida, no pudiendo realizarse ninguna jugada más, salvo la que se está llevando a cabo en el momento.

Adjudicada la «banca», el «banquero» anuncia la cantidad puesta en juego, que será entregada en fichas al «croupier», quien las coloca sobre la mesa, a su izquierda. Acto seguido, el «croupier» anuncia la suma e indica a los jugadores cuál es la cifra máxima que pueden jugar: para ello utiliza la expresión «hay [...] pesetas/euros en la banca"».

Si hay varios jugadores que quieren hacer «banca», se seguirá el orden de prioridades establecido en el apartado IV.

El «banco» hecho por un solo jugador, incluso si está de pie, tiene preferencia sobre el banco en asociación.

Si ningún jugador, sentado o de pie, está dispuesto a hacer banco, puede anunciarse «banco parcial», con la expresión «banca con la mesa», para lo cual la cantidad de la apuesta debe ser la mitad de la «banca». A continuación, el «croupier» invita al resto de los jugadores a completar con sus apuestas la suma en la « banca», hasta que con la voz «no va más apuestas» da por finalizado el tiempo de apostar.

El jugador que ha anunciado «banca con la mesa» tiene derecho a coger las cartas, incluso si está de pie, excepto cuando alguien dice la frase «con la mesa y último completo» siendo el hecho de completar la otra mitad el que da prioridad. La «banca con la mesa» se considera un acto aislado y no da prioridad para la jugada siguiente, salvo que haya sido hecho solo.

Cuando nadie hace «banca», ni «banca con la mesa», las cartas se dan al jugador sentado cuya apuesta sea más alta. En caso de igualdad de apuestas, se estará al orden general de prioridades entre los jugadores. Está prohibido que un jugador sentado una su apuesta a la de otros jugadores, estén de pie o sentados.

La petición de banco no tiene preferencia cuando las cartas han sido distribuidas, excepto cuando el jugador repite el banco, «banco seguido», en cuyo caso puede hacerlo incluso después de la distribución de las cartas, siempre que otro jugador no las tenga ya en la mano. Tiene derecho a pedir «banca seguida» el jugador que hizo banco y ha perdido.

Si en el caso de «banca seguida» el «croupier», da por error las cartas a otro jugador, éstas pueden ser reclamadas si aún no han sido vistas (la carta se considera vista cuando se ha levantado del tapiz).

Si la petición de «banca seguida» se produce después de la distribución y entrega de las cartas a otro jugador, este último tiene preferencia si ha tomado cartas y las ha visto.

Cuando habiéndose anunciado correctamente «banca seguida» un jugador toma las cartas antes de que el «croupier» las dé al jugador que ha anunciado «banca seguida», aquéllas le serán retiradas, aunque hayan sido vistas, y se entregarán al jugador al que corresponde.

Cualquier «banca seguida» abandonada puede ser recuperada en caso de igualdad de puntuación entre el «banquero» y otro jugador o jugadores.

Cuando nadie hace banca y sólo un jugador apuesta contra la «banca», éste tendrá derecho a la «banca seguida».

Una vez realizadas las apuestas y tras la voz del «croupier» «no va más apuestas», el «banquero» extrae las cartas del «sabot» y las distribuirá alternativamente de una en una, empezando por el jugador contrario.

El «croupier» traslada las cartas hasta este jugador mediante la pala. Tiene formalmente prohibido el «banquero» distribuir las cartas antes de que el «croupier» haya anunciado «no van más apuestas»; sin embargo, puede instar al «croupier» a que retire las apuestas efectuadas después de mencionada dicha frase.

Examinadas las cartas y solicitada, en su caso, una tercera, se proceden a descubrir los respectivos juegos pagando el «croupier» al ganador. Si el triunfo ha correspondido al «banquero», se efectuará por el «croupier» la deducción correspondiente al pozo o «cagnotte» y se introducirá su importe en la ranura destinada al efecto. Las ganancias del «banquero» pasan a formar parte de la

«banca», salvo si éste decide excluirlas del juego, de acuerdo con lo previsto en el apartado V, en cuyo caso, el «croupier» las coloca sobre la mesa a su derecha.

Cuando se han terminado las cartas de un «sabot», el «croupier» realiza las operaciones correspondientes de barajar, cortar e introducir la baraja en el «sabot». El «banquero» que gana la última jugada de una talla tiene derecho a continuar como «banquero» en la próxima jugada, si ofrece una cantidad igual a la que constituía entonces la «banca».

Ante la petición de algún jugador, las cartas serán controladas al final de la talla.

VIII. Errores e infracciones en el juego:

1. Reglas generales.

Está prohibido extraer cartas del «sabot» antes de haber finalizado el tiempo de las apuestas. Las cartas sacadas no pueden en ningún caso ser reintegradas al «sabot», y el jugador que las ha extraído irregularmente está obligado a seguir la jugada. Si en un caso excepcional el inspector estima que no debe aplicarse esta regla en todo su rigor, la carta o las cartas extraídas deben ser obligatoriamente rechazadas y no podrán ser utilizadas por el jugador que tome la «mano» pasada.

Toda carta que aparezca descubierta cuando se extrae del «sabot», se considera inservible y se retira, sin que por ello puedan los jugadores disminuir o retirar sus apuestas.

Si en el transcurso de la distribución aparecen dos o más cartas pegadas entre sí, la jugada se anula.

Cuando alguna carta caiga al suelo, sólo podrá ser recogida por el «croupier» o cualquier otro empleado del establecimiento, y conserva su valor, reanudándose a continuación la jugada.

2. Errores del «croupier».

Si el «croupier» descubre accidentalmente alguna carta durante la distribución, los jugadores habrán de ajustarse a las reglas del juego de «banquero» y del «punto». En el caso de que las dos cartas del «punto» sean descubiertas, el «banquero» debe tener en cuenta lo dispuesto en el cuadro de jugadas de la «banca», y debe pedir carta en los casos opcionales. Cualquier otra falta cometida por el «croupier» durante el reparto de las cartas anula la jugada, siempre que no pueda rectificarse sin perjuicio para el «banquero» y para el jugador.

En caso de que el «croupier» anuncie por error «carta» cuando el punto ha dicho «no», la jugada se restablece conforme al cuadro. Si el «banquero» tiene 0, 1, 2, 3, 4 ó 5 y si ha sacado una carta, ésta le es adjudicada; si ha sacado dos cartas, la primera de ellas se le adjudica y la segunda se desecha; si tiene 6 ó 7, cualquier carta extraída es desechada.

3. Errores del «banquero».

Si el «banquero» extrae una quinta carta después de haber dado dos al «punto» y haberse dado él mismo dos, está obligado a aceptarla en el supuesto de que el «punto» no solicite una tercera carta.

Si el «banquero», en la distribución inicial, se da más de dos cartas, se considera que tiene una puntuación de cero (bacará), aunque conserva su derecho a pedir otra carta.

Si al dar la tercera carta, el «banquero» da, por error, dos cartas al jugador contrario, se le adjudica aquella de las dos con la que forme una puntuación más alta. Lo contrario ocurrirá cuando el «banquero» se da a sí mismo dos cartas en vez de una.

Si durante la distribución de las dos primeras cartas del «punto», el «banquero» deja caer alguna en la cesta, se considera que el «punto» abate con el 9. Cuando esto ocurre con la tercera carta del «punto», se considerará que su puntuación es 9. El «banquero» tendrá en este caso derecho a una tercera carta, salvo si tiene 7.

Si durante el reparto el «banquero» descubre la primera o la tercera carta, si van ambas dirigidas al «punto», «el banquero» debe descubrir su carta respectiva. Cuando el «banquero» descubre por error las dos cartas dirigidas al contrario, además de descubrir sus dos cartas, debe ajustar obligatoriamente su juego al cuadro de jugadas de la «banca».

El «banquero» ha de hablar siempre después del «punto». Si abate antes de que éste se haya pronunciado, los jugadores pueden retirar sus apuestas. Cuando el «banquero», si tiene 8 ó 9, da u ofrece cartas, pierde su derecho a abatir.

La introducción por el «banquero» de alguna carta en la cesta antes de que haya sido vista de forma inequívoca por el resto de los jugadores llevará aparejada la pérdida de la jugada para el «banquero».

No puede hacerse ninguna reclamación contra el «banquero» cuando la jugada haya finalizado y las apuestas se hayan cobrado o pagado.

4. Errores de los jugadores.

Está formalmente prohibido ver las cartas recibidas de forma lenta y tenerlas en la mano demasiado tiempo. Cualquier jugador que emplee demasiado tiempo en anunciar su juego no puede continuar teniendo las cartas.

Excepto el «croupier», nadie puede dar consejos a los jugadores. Cuando se infrinja esta regla, se estará a lo dispuesto en el cuadro de jugadas.

Si por error el «punto» dice «carta» en vez de «no», o viceversa, el «banquero» tiene derecho a darle o negarle carta, a menos que aquél tenga «bacará». En todo caso, el «banquero» ha de pronunciarse antes de sacar la carta.

En el caso de que el punto se olvide de abatir en su momento pierde este derecho, si ha pedido carta, la decisión la toma el «banquero». El punto que teniendo 9 olvida abatir, pierde la jugada si el «banquero» abate con 8.

Cualquier otro error en el anuncio del juego por parte del punto será rectificado, desechándose, si procede, las cartas puestas en juego como consecuencia de dicho error. Se exceptuará de esta regla al jugador que hace banco, en cuyo caso habrá de sufrir las consecuencias de su error, salvo si tiene cero («Bacará») con sus dos primeras cartas, pudiendo entonces solicitar siempre una tercera carta.

Si el jugador arroja las cartas en la cesta antes de que hayan sido vistas, la jugada se le dará por perdida.

Las apuestas de los puntos deben estar situadas al descubierto sobre la mesa y las deben vigilar por ellos mismos. No se puede aceptar ninguna reclamación si no se ha cumplido esta regla. Si hay apuestas colocadas sobre la raya, juegan la mitad; cualquier otro anuncio por parte del jugador obliga al «croupier» a proceder al cambio inmediato, sin que el jugador pueda oponerse.

Los casos no previstos en el presente epígrafe de este Catálogo de Juegos y Apuestas serán sometidos a la apreciación del inspector de la mesa, quien resolverá.

8. BACARÁ A DOS PAÑOS

I. Definición:

El «Bacará a dos paños» es un juego de cartas de los denominados de círculo, que enfrenta a un jugador que es la «banca» con los otros jugadores, pueden apostar contra aquél tanto los jugadores sentados alrededor de la mesa de juego como los que están de pie detrás de éstos.

También recibe el nombre de «banca» o «banca francesa» y puede revestir dos modalidades: «banca limitada» y «banca libre o abierta». En el primer caso, el «banquero» sólo responde por la cantidad que, situada sobre la mesa, constituye la «banca» en cada momento. En la «banca libre» o «banca abierta», su titular responde frente a todas las apuestas sin límite.

En la «banca limitada» existe un límite o cifra máxima para constituir la «banca», independientemente de que durante el transcurso del juego el «banquero» supere con sus ganancias tal cantidad máxima de adjudicación.

II. Elementos del juego:

1. Cartas o naipes.

Se utilizarán barajas de 52 cartas de las denominadas francesas, sin índices y es obligatorio que sean siempre barajas a estrenar. Serán necesarias seis barajas, tres de un color y tres de otro distinto, tanto en la «banca libre», como en la «banca limitada».

2. Distribuidor o «sabot».

Se estará a lo dispuesto en el artículo 3, epígrafe 3, apartado II, número 2, del presente Catálogo de Juegos y Apuestas.

3. Mesa de juego.

Será ovalada, con un ligero corte o hendidura en uno de sus lados mayores, que indicará la posición del «croupier». Frente a él se coloca el «banquero», que tiene a su derecha el primer paño, formado por una serie de departamentos y numerados a partir del más cercano al «banquero», que llevará el número 1; a su izquierda está el segundo paño, con el mismo número de departamentos y numeración correlativa, iniciada con el número siguiente al último del primer paño, en el departamento situado más próximo al «banquero».

Además, cada paño tiene una superficie delimitada destinada a recoger las posturas que se

quieren realizar sobre el otro paño. Las apuestas colocadas sobre la raya que separa aquella superficie del resto del paño juegan por partes iguales a los dos paños.

En la parte libre de la mesa habrá una primera ranura para las cartas usadas, llamada cesta; una segunda ranura, a la derecha del «croupier», para las deducciones en beneficio de la casa sobre las ganancias del «banquero», que recibe el nombre de pozo o «cagnotte»; y una tercera ranura, que pueden ser dos, para recoger las propinas.

III. Personal:

El personal mínimo necesario, es: Un inspector, un «croupier», un cambista y, opcional, un auxiliar.

Se les aplica al inspector, «croupier» y cambista, respectivamente, lo dispuesto en los números 1, 2 y 3 apartado III del epígrafe 7 artículo 3 del presente Catálogo.

IV. Jugadores:

También llamados «puntos», cada uno podrá ocupar uno de los departamentos numerados en la mesa. Asimismo, pueden sentarse más jugadores, que deben situarse detrás de los primeros entre los distintos departamentos.

Igualmente pueden realizar apuestas en los distintos paños cuantos jugadores estén situados de pie, detrás de los que están sentados.

El orden de prioridad, a efectos de apuestas, entre los jugadores es el siguiente: dentro de un mismo paño, los jugadores sentados en los departamentos numerados más cercanos al «banquero»; a continuación, el resto de los jugadores, por el mismo orden que los sentados.

En el supuesto de que se anuncie «banca» en ambos paños, se efectúa un sorteo para determinar la prioridad de los paños.

Las cartas sólo podrán ser manejadas por los jugadores que estén sentados en departamentos numerados, estableciéndose un turno rotatorio conforme al orden de numeración de cada paño. Las cartas habrán de ser cedidas por el jugador siguiendo el turno establecido en caso de triunfo de la «banca». Se exceptúa de esta regla el jugador que hace banco y que está de pie o sentado para manejar las cartas.

Los jugadores que quieran ocupar una plaza sentada, deben inscribirse en la lista de espera que lleva el inspector en cada mesa.

V. Banca:

1. A la hora de apertura, el inspector anuncia el nombre del «banquero» y la cantidad del montante de la «banca». Si no hubiera «banquero», el inspector subasta la «banca» y la adjudica al mejor postor, pudiendo todos los jugadores pujar por ella.

En caso de igualdad de pujas, la adjudicación se hace por sorteo.

La adjudicación puede hacerse a una o varias tallas y a juicio del director de juegos, para uno o varios días. El importe de la «banca» debe ser depositado, antes del comienzo de la partida, en la caja del casino, en efectivo o en cheques librados por banco.

El «banquero» puede abandonar la «banca» una vez realizada la primera jugada, anunciando la cantidad que retira. Si el «banquero» gana y se retira, durante el mismo «sabot», no puede volver a ser «banquero».

Se entiende que la «banca» salta cuando no queden fondos en la misma. En este caso el «banquero» tiene derecho a continuar, efectuando un nuevo depósito igual o superior al inicial, o a abandonar la «banca». Caso de que continúe con la «banca», puede cambiar de «sabot».

En cualquiera de los casos, si el «banquero» abandona la «banca», el inspector vuelve a ofrecerla a otro, por la misma cantidad inicial. Si nadie la acepta, se subasta o, en su caso, se sortea nuevamente, iniciándose luego un nuevo «sabot». Si no se presenta ningún postor se da por finalizada la partida.

El mínimo y el máximo de las apuestas serán los que el casino tenga autorizados. Los mínimos pueden variar para las distintas mesas de juego.

La cantidad que forme la «banca» será necesariamente limitada en la modalidad de «banca» limitada. En la autorización se fijará el máximo y mínimo de la «banca».

2. En la «banca libre» no existe tope máximo para la «banca», y el establecimiento no puede fijar un máximo a las apuestas de los jugadores. Cualquier jugador podrá ser «banquero», en la modalidad de «banca libre», si justifica la existencia de un depósito, considerado suficiente, en la propia caja del establecimiento o en la de una entidad de crédito previamente admitida por la

dirección del establecimiento, de tal forma que pueda pagar todas las apuestas sin que la responsabilidad del establecimiento pueda verse en ningún momento comprometida.

El «bacará» con «banca libre» sólo podrá practicarse en una mesa por cada establecimiento y por un máximo de dos sesiones separadas entre sí por la hora de cenar. En cada sesión se juegan dos tallas.

3. La deducción en beneficio del establecimiento queda fijada para la «banca limitada» en un 2 por 100 sobre las cantidades ganadas en cada jugada por el «banquero», y en 1,25 por 100 para la «banca libre».

VI. Reglas del juego:

1. Funcionamiento del juego.

Las reglas que contiene el apartado VI del epígrafe 7 artículo 3 del presente Catálogo son aplicables con carácter general. Sin perjuicio de ello se establecen las adaptaciones que se detallan a continuación.

Se enfrentan dos jugadores, uno por cada paño, contra el «banquero», siguiendo el turno establecido en el apartado IV, párrafo 5 del presente epígrafe.

Si la puntuación de las dos primeras cartas es de 0, 1, 2, 3 y 4, los jugadores han de pedir una tercera carta; si dicha puntuación es de 5 tienen libertad para pedir carta o quedarse servidos, y, por fin, si es de 8 ó 9 han de descubrir sus cartas. Queda exceptuado de esta regla el jugador que al principio de la partida haga «banca».

El «banquero» puede pedir carta o plantarse, salvo si solicita del «croupier» el cuadro de jugadas de la «banca», en cuyo caso habrá de seguirlo siempre que se indique lo mismo para los «dos paños». El cuadro de jugadas de la «banca» es el recogido en el apartado VI del epígrafe 7 de este Catálogo.

Un 8 con las dos primeras cartas gana siempre a un 8 ó 9 conseguidos utilizando una tercera carta.

Se puede pedir «banca» por cualquier jugador, sentado o de pie, por una sola vez y al principio de cada partida. La «banca» comprenderá los dos paños, pero el juego se desarrolla exactamente igual que si fuesen dos jugadores, de tal forma que no se pueden ver las cartas del segundo paño por el jugador hasta haber jugado en el primer paño. En caso de que el juego sea nulo, puede repetirse la jugada hasta dos veces más. Se entiende que el juego es nulo cuando no ha habido pérdida o ganancia por parte de ninguno de los dos jugadores.

Está prohibido a los puntos el juego en asociación.

2. Desarrollo del juego.

Es condición imprescindible para que el juego comience que haya un mínimo de dos jugadores por paño, cifra que ha de mantenerse a lo largo de toda la partida.

Una vez realizadas las operaciones de recontar, barajar y cortar la baraja, se coloca en su interior una carta-bloqueo o carta de detención de un color que permita diferenciarla de las demás, cuidando de que por debajo de ella queden 10 cartas. La aparición de aquella carta determina el final de la partida y no puede realizarse ninguna jugada más, salvo la que se está jugando.

Adjudicada la «banca», de acuerdo con lo establecido en el apartado V, el «banquero» entrega al «croupier» la cantidad puesta en juego, en fichas, para su custodia. A continuación, se realizan las apuestas en ambos paños, de acuerdo con el orden de prioridad que establece el apartado IV, párrafo 3, hasta que el «croupier» anuncia con la voz «ya no va más» la terminación del tiempo de apostar. Las apuestas no pueden colocarse inmediatamente a la derecha o a la izquierda del «banquero» y del «croupier».

Las apuestas colocadas sobre la raya que separa la zona del jugador de la zona de apuestas juegan la mitad, de la misma forma que las apuestas colocadas sobre la raya que separa la zona de apuestas de un paño de la zona de otro paño juegan a los «dos paños». En este caso, cuando la mitad de una apuesta a caballo representa un número impar de unidades de apuestas, se considera que la fracción más fuerte juega al primer paño.

Entonces el «banquero», extrae las cartas del «sabot» y las repartirá de una en una por el siguiente orden: primer paño, segundo paño y «banca». El «croupier» traslada las cartas hasta los jugadores mediante una pala y son los contrarios de la «banca» (los jugadores) a los que les corresponde, de acuerdo con el turno establecido en el apartado IV, párrafo 5. B. El jugador que tiene la «mano», después de haber visto su puntuación, abata o no, debe dejar las cartas sobre la mesa. Examinadas las cartas, los jugadores que son «mano» en cada paño habrán de pronunciarse por su

orden respectivo y antes del «banquero». Finalizada la jugada, el «croupier» separa las cartas y anuncia el punto.

El «banquero» habrá de enseñar su «punto» en los «dos paños».

A continuación el «croupier» paga las apuestas ganadoras y retira las perdedoras si el «banquero» gana en los «dos paños», o su ganancia en uno sea superior a la pérdida en el otro, el «croupier» ingresa la cantidad que corresponda al pozo o «cagnotte» en la ranura destinada al efecto. Las ganancias del «banquero» pasan a formar parte de la «banca». Ante la petición de algún jugador, las cartas serán controladas al final de la talla.

VII. Errores e infracciones en el juego:

1. Está prohibido extraer cartas del «sabot» antes de finalizar el tiempo de las apuestas. Las cartas sacadas no pueden, en ningún caso, ser reintegradas al «sabot» y el jugador que las saque irregularmente está obligado a seguir la jugada. Si en un caso excepcional el director responsable del establecimiento estima que no se debe aplicar esta regla, la carta o cartas sacadas han de ser obligatoriamente desechadas y no pueden ser utilizadas por el jugador que tome «la mano».

Toda carta que aparezca descubierta al ser extraída del «sabot», se considera inservible y es retirada, sin que por ello los jugadores puedan disminuir o retirar sus apuestas.

Si en el transcurso de la distribución aparecen dos o más cartas pegadas entre sí, la jugada es nula.

Cuando alguna carta caiga al suelo sólo puede ser recogida por el «croupier» o cualquier otro empleado del establecimiento y conservará su valor, reanudándose a continuación la jugada.

Si las cartas son dadas o tomadas por error por un jugador, distinto del que tiene la «mano», si aquél ya se pronunció, la jugada será mantenida, pasándose las cartas en la jugada siguiente al jugador al que le correspondía.

2. Errores del «banquero».

En todos los casos de distribución irregular la jugada es rectificada, si ello puede hacerse de forma evidente; en caso contrario, aquélla es anulada.

Si el «banquero» da carta a «un paño» que ha dicho «no» o no da carta a un paño que solicitó, la jugada es restablecida de acuerdo con las normas de los errores de los jugadores.

Si las dos cartas de «un paño» son descubiertas durante la distribución, la jugada se lleva a cabo de acuerdo con lo dispuesto en el párrafo tercero del número 3 del presente apartado, y ninguna apuesta puede ser aumentada, disminuida o retirada.

Si durante la distribución algunas cartas caen en la cesta sin haber sido vistas, la jugada es anulada para el paño que pierde las cartas o para los «dos paños», si corresponden al «banquero». En el caso de que se trate de alguna de las terceras apuestas, si ha sido vista, es recuperada por el «croupier» y la jugada continua.

3. Actuaciones del «banquero» en las jugadas restablecidas.

Cuando un paño abate al «banquero» está obligado a seguir el cuadro de jugadas de la «banca» respecto al otro paño, pidiendo tercera carta en los dos supuestos opcionales.

Cuando el cuadro de jugadas de la «banca» indica lo mismo para los «dos paños», el «banquero» debe seguirla.

Cuando el cuadro indica pedir carta en un paño y plantarse en otro, el «banquero» es libre de plantarse o pedir, si el error ha sido de un jugador o del «croupier»; si el error ha sido del «banquero», éste debe pedir carta obligatoriamente, si tiene 5 o menos, y plantarse en caso contrario. Dar una carta a un paño que no la ha solicitado o dar a un paño la carta destinada al otro no constituye una falta del «banquero», que no pierde su derecho a solicitar una tercera carta.

4. Errores de los jugadores.

Si el primer paño dice «no» teniendo menos de 5, y el segundo paño recibe carta, ésta vuelve al primer paño; el segundo paño recibe entonces la carta siguiente, haya sido recogida o no por el «banquero», y éste actúa de acuerdo con lo dispuesto en el número 3 del presente apartado.

Si el primer paño pide carta, teniendo 6 o más, la carta recibida va al segundo paño, si pidió carta, o al «banquero», de acuerdo con las reglas contenidas en este apartado, número 3.

Si el primer paño dice «carta» y después «no» o viceversa, el «croupier» debe hacer especificar al jugador lo que desea y verificar su puntuación, si ésta es de 5, la primera palabra se considera correcta; si tiene otro punto, la jugada es restablecida de acuerdo con las reglas de los párrafos anteriores.

El jugador que dice «no» teniendo 8 ó 9 pierde su derecho a abatir; si pide carta, la jugada es restablecida, de acuerdo con los párrafos anteriores.

Las mismas reglas se aplican entre el segundo paño y el «banquero», en caso de error de aquel paño.

5. Prohibiciones.

Está formalmente prohibido ver las cartas recibidas de forma lenta y tenerlas en la mano demasiado tiempo. Cualquier jugador que emplee mucho tiempo en anunciar su juego no puede continuar teniendo las cartas.

Excepto el «croupier», nadie puede dar consejos a los jugadores. Cuando se infringe esta regla, se aplica lo dispuesto en el cuadro de jugadas.

El «banquero» que anuncia un punto que no es el suyo puede solicitar una tercera carta, siempre que los otros jugadores no hayan mostrado sus puntos. En caso contrario, se aplica lo dispuesto en el párrafo 3 del número 3 del presente apartado.

Ninguna reclamación podrá ser formulada una vez finalizada la jugada correspondiente y pagadas o cobradas las apuestas.

Los casos no previstos en el presente epígrafe del Catálogo de Juegos serán resueltos por el inspector de mesa.

9. DADOS O «CRAPS»

I. Definición:

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

II. Elementos del juego:

Dados.

El juego de dados se juega con dos dados, del mismo color, de material transparente, con las superficies pulimentadas, de 20 a 25 milímetros de lado. Deben tener los bordes bien definidos (cortantes), los ángulos vivos y los puntos marcados al ras. No se admiten, por tanto, dados con bordes biselados, ángulos redondeados o puntos cóncavos.

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

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

Se utilizan dos dados en la partida y quedan en reserva los otros cuatro, en una cavidad prevista a este efecto en las mesas de juego, para el caso de tener que sustituir los primeros.

III. Personal:

En cada mesa de dados presta sus servicios un jefe de mesa, dos «croupiers» y un «stickman».

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

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

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

IV. Reglas del juego:

1. Combinaciones posibles.

Los jugadores no pueden hacer uso más que de las siguientes clases de suertes:

A) Suertes sencillas, que se pagan a la par:

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

b) «Don't Win». Se juega a la primera tirada. Gana con 2 ó 3, pierde con 7 u 11 y da resultado

nulo en 12. Si sale otra cifra, el resultado queda en suspenso y la que ha salido es el punto. Las apuestas sobre «Don't Win» ganan si sale el 7 y pierden si el punto se repite.

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

d) «Don't Come». Se juega en cualquier momento después de la primera tirada. Gana si sale el 2 ó 3, pierde con el 7 o el 11 y da resultado nulo con el 12. Si sale cualquier otra cifra, la apuesta es colocada en la casilla correspondiente, y a partir de la siguiente jugada, gana si sale el 7 y pierde si sale el punto sobre el que está colocada la apuesta.

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

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

f) «Big 6». Se Juega en cualquier momento de la partida. Gana si sale una puntuación de 6 formada de cualquier manera y pierde si la puntuación es de 7. Mientras no salga una u otra puntuación la apuesta continúa, aunque puede ser retirada por el jugador.

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

h) «Under 7». Se juega en cualquier momento de la partida. Gana si el total de los puntos formados por los dados es inferior a 7 y pierde si es igual o superior a 7.

i) «Over 7». Se juega en cualquier momento de la partida. Gana cuando la puntuación formada por los dados es superior a 7 y pierde cuando es igual o inferior a 7.

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

a) «Hard Ways». Se juega sobre los totales de 4, 6, 8 ó 10 formados por dobles, pudiendo ser retiradas las apuestas después de cada tirada no decisiva. Gana si sale el «doble elegido» y pierde con el 7 o si el total del número no está formado por dobles. El doble de 2 y el doble de 5 se pagan siete veces la apuesta; el doble de 3 y el doble de 4, nueve veces la apuesta.

b) «Juego de 7». Se paga cuatro veces la apuesta. Gana si sale el 7; pierde si sale cualquier otro resultado.

c) «Juego de 11». Se paga quince veces la apuesta. Gana si sale el 11; pierde si sale cualquier otro resultado.

d) «Any craps». Se paga siete veces la apuesta. Gana si sale el 2, 3, ó 12; pierde si sale cualquier otro resultado.

e) «Craps 2». Se paga treinta veces la apuesta. Gana si sale el 2; pierde con cualquier otro resultado.

f) «Craps 3». Se paga quince veces la apuesta. Gana si sale el 3; pierde con cualquier otro resultado.

g) «Craps 12». Se paga treinta veces la apuesta. Gana si sale el 12; pierde con cualquier otro resultado.

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

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

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

b) La apuesta asociada al «Don't Win», cuya apuesta se hace sobre la apuesta principal de la suerte sencilla correspondiente, gana con el 7 pierde con el punto y da resultado nulo con cualquier

otro total. La apuesta se paga 1 por 2 si el punto es 4 ó 10; 2 por 3 si el punto es 5 ó 9, y 5 por 6, si el punto es 6 u 8.

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

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

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

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

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

2. Apuestas.

Las apuestas mínima y máxima se determina en la autorización del casino.

En las suertes sencillas, la apuesta máxima no puede ser inferior a 50 veces ni superior a 200 veces del mínimo de la mesa, pudiendo determinar la dirección del casino que las apuestas sean múltiplos del mínimo de la mesa.

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

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

En las suertes asociadas del «Don't Win» y del «Don't Come», el máximo de la apuesta se fija en función del punto jugado, esto es, para 4 y 10, el 200 por 100 del importe de la apuesta hecha sobre la suerte sencilla correspondiente; para 5 y 9, el 150 por 100 de dicho importe, y para 6 u 8, el 120 por 100 del mismo importe.

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

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

3. Desarrollo del juego.

El número de los jugadores que puede ocupar cada mesa de dados no está limitado.

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

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

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

Los dados se lanzan a lo largo de la mesa, de tal manera que se detengan dentro de la misma; si uno de los dados toca el extremo opuesto de la mesa, siempre que ambos queden en la mitad de la mesa más alejada del lanzador, la tirada es válida.

Los dados deben rodar y no deslizarse, para que la jugada resulte válida.

Si los dados se rompen, se superponen, caen de la mesa o encima del borde de la misma, o sobre las fichas, o en el cesto de los dados de reserva, o si el lanzamiento no ha sido correcto, el «stickman» anunciará «tirada nula».

Los casos no previstos son resueltos por el «stickman».

El jefe de mesa puede privar al jugador de su derecho a tirar los dados, si incumple repetidamente las reglas del lanzamiento.

Después de un número determinado de tiradas, el jefe de mesa puede acordar el cambio de dados. El «stickman» anuncia entonces «cambio de dados» y pone delante del jugador, con el bastón, los seis dados al servicio de la mesa. El jugador cogerá dos para lanzarlos y los cuatro restantes son devueltos, a la vista de los jugadores, a la caja prevista a estos efectos.

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

10. PÓQUER

✐ Epígrafe 10 modificado por art. único.8 de Decreto núm. 80/2010, de 27 abril.

⇒ Artículo 10 de la Orden EHA/3089/2011, de 8 de noviembre, por la que se aprueba la reglamentación básica del juego del póquer.

1. El juego del póquer es un juego de cartas exclusivo de casinos de juego, en el que dependiendo de la modalidad que se juegue las combinaciones ganadoras son diferentes y los participantes se enfrentan entre sí o contra el establecimiento de juego.

2. Son modalidades del juego del póquer:

a) El póquer de contrapartida (10.1), que a su vez incluye las variantes:

– Póquer Sin Descarte (10.1.A.).

– Póquer "Trijoker" (10.1.B.).

– Pai Gow Poker o Póquer Chino (10.1.C.).

– Póquer de tres cartas (10.1.D.).

– Texas Hold 'em de contrapartida (10.1.E.).

– Texas Hold 'em Bonus Poker (10.1.F.).

b) El póquer de círculo (10.2.), que incluye las siguientes variantes:

– Póquer cubierto de cinco cartas con descarte (10.2.A.).

– Póquer descubierto, que a su vez puede ser:

"Seven Stud Poker" [10.2.B.a)].

"Omaha" [10.2.B.b)].

"Hold 'em" [10.2.B.c)].

"Five Stud Póker" [10.2.B.d)].

"Póquer sintético" [10.2.B.e)].

10.1. A. Póquer de contrapartida en la variedad de póquer sin descarte.

I. Definición:

El póquer sin descarte es un juego de azar de los denominados de contrapartida, practicado con cartas, en el que los participantes, mediante la utilización de cinco cartas, juegan contra el casino.

El objeto del juego es conseguir una combinación de cartas de valor más alto que la de la "banca", existiendo las combinaciones ganadoras señaladas en el apartado V. Reglas de juego de este epígrafe 10.1.A.

II. Elementos de juego:

1. Cartas o naipes.

Al póquer sin descarte se juega con una baraja de las denominadas "francesas", de cincuenta y dos cartas. El valor de las mismas, ordenadas de mayor a menor, es: As, Rey (K), Dama (Q), Jota (J), 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3 y 2.

No obstante, en las "Escaleras" el As puede utilizarse como carta menor por debajo del 2 o como carta mayor por detrás del Rey.

2. Distribuidor, barajador o "sabot".

Podrán utilizarse mecanismos automáticos de mezcla de cartas, en cuyo caso, el "sabot" deberá estar previamente homologado por el órgano de la Administración competente en la gestión administrativa del juego.

Con el "sabot" se utilizarán dos barajas, que se pondrán en juego alternativamente en cada jugada. La distribución con "sabot" automático debe efectuarse de cinco en cinco cartas.

Las cartas también podrán ser distribuidas manualmente por el "croupier".

3. Mesa de juego.

La mesa sobre la que se practica el juego tendrá las mismas medidas y características que las utilizadas para el juego del Veintiuno o "Black Jack", con siete casillas de apuestas divididas en dos espacios, uno para la apuesta inicial y, delante, otro para la segunda apuesta y, opcionalmente, podrá tener otras siete casillas bien diferenciadas para jugar la apuesta del "seguro" prevista en el número 1 del apartado VII. Reglas de juego de este epígrafe y, si procede, las ranuras con contador para jugar la apuestas del "progresivo" prevista en el número 2 del apartado VII. Reglas de Juego de este epígrafe, así como la abertura para introducir propinas.

Está permitido el uso alternativo y reversible de mesas para la práctica de juegos de naipes de contrapartida.

III. Personal:

1. Jefe de mesa.

Es la persona encargada de supervisar el juego y de resolver los problemas y circunstancias que se presenten durante el desarrollo del mismo.

La dirección de juego podrá acordar un jefe de mesa por cada sector de juegos de naipes de contrapartida siempre y cuando estén en el mismo sector y cada una de ellas cuente con un sistema de grabación individualizado, sin que el número total de mesas a su cargo pueda exceder de cuatro.

2. "Croupier".

Es la persona que tiene la "banca" y dirige la partida, teniendo encomendadas las funciones de la mezcla de las cartas de la baraja y su distribución a los jugadores, la retirada de las apuestas perdedoras y el pago de las que resulten ganadoras. Asimismo, anunciará todas las fases del juego y cambiará el dinero en efectivo por fichas a los jugadores.

IV. Jugadores:

El número de jugadores sentados que pueden participar en el juego debe coincidir, como máximo, con el número de casillas marcadas en la mesa de juego, hasta un máximo de siete, sin que se admita la participación de jugadores que se encuentre de pie.

Opcionalmente el director de juegos podrá autorizar la participación, por parte de los jugadores sentados, de hasta tres apuestas en cada casillero, siempre que no exceda entre todas, la apuesta máxima por casilla.

Si un jugador sentado jugase en casillas libres, lo hará apostando "a ciegas". Sólo podrá ver y tocar las cartas correspondientes a su casilla, el resto de cartas las descubrirá el "croupier".

En todos los casos el jugador sentado delante de cada casilla no podrá dar a conocer sus cartas a los demás apostantes para pedir consejo.

En ningún caso podrán hacerse comentarios sobre el desarrollo de la partida.

V. Reglas de juego:

1. Combinaciones posibles.

Las combinaciones posibles del juego, ordenadas de mayor a menor, son las siguientes:

a) "Escalera real de color". Es la combinación formada por las cinco cartas correlativas más altas de un mismo palo, por este orden (ejemplo: As, Rey, Dama, Jota y 10, de trébol). Se paga 100 veces la apuesta.

b) "Escalera de color". Es la combinación formada por cinco cartas correlativas del mismo palo, sin que ésta coincida con las cartas más altas (ejemplo: 4, 5, 6, 7 y 8, de trébol).

Caso de formarse esta combinación con As, éste deberá ir colocado necesariamente al principio o al final de la misma. Se paga 25 veces la apuesta.

c) "Póquer". Es la combinación formada por cuatro cartas de un mismo valor (ejemplo: 4 Reyes y un 7). Se paga 20 veces la apuesta.

d) "Full". Es la combinación formada por tres cartas de un mismo valor y otras dos cartas distintas de igual valor entre sí (Ejemplo: tres 7 y dos 8). Se paga 7 veces la apuesta.

e) "Color": Es la combinación formada por cinco cartas no correlativas del mismo palo (ejemplo: As, 4, 7, 8 y Dama, de trébol). Se paga 5 veces la apuesta.

f) "Escalera". Es la formada por cinco cartas correlativas que no sean del mismo palo (ejemplo: 7, 8, 9, 10 y Jota, de trébol). Se paga 4 veces la apuesta.

g) "Trío". Es la combinación formada por cinco cartas que contienen dos cartas de un mismo valor y las dos restantes no forman pareja (ejemplo: 3 Damas, un 7 y un 2). Se paga tres veces la apuesta.

h) "Doble pareja". Es la combinación formada por cinco cartas que contiene dos pares de cartas del mismo valor entre sí, pero distinto entre cada par (ejemplo: 2 Reyes, 2 sietes y un As). Se paga 2 veces la apuesta.

i) "Pareja". Es la combinación formada por dos cartas de igual valor y tres cartas diferentes (ejemplo: 2 Damas, un 6, un 9 y un As). Se paga una vez la apuesta.

j) "Jugada mínima" (o As y Rey). Es la combinación formada por un As y un Rey y las otras tres cartas diferentes. En esta jugada habrá de determinarse cuál de las "manos" es superior, si la del jugador o la de la "banca", comparando para eso las tres cartas restantes y resultando ganadora la "mano" que tenga la carta mayor (ejemplo: 1 As, 1 Rey, un 6, un 2 y una Dama).

k) "Cartas mayores". Es el factor determinante del desempate en una combinación igual. El desempate lo marcará la carta de mayor valor, bien sea de las jugadas ya definidas o de las cartas fuera de la combinación, si a su vez fuesen iguales se atenderán las siguientes y así sucesivamente.

Las reglas de pago de todas las combinaciones ganadoras se expondrán en cada mesa de juego.

En cualquier caso, el jugador sólo ganará la apuesta cuando su combinación sea superior a la del "croupier", perdiendo en caso contrario y conservando su apuesta, pero sin ganar premio alguno en caso de empate.

2. Empates.

Cuando el "croupier" y el jugador tengan la misma jugada, ganará la apuesta que tenga la combinación formada por cartas de mayor valor, atendiendo a las siguientes reglas:

a) Cuando ambos tengan "Póquer", ganará el formado por las cartas de valor más alto (ejemplo: 1 póquer de Reyes supere a uno de Damas).

b) Cuando ambos tengan "Full", ganará quien tiene las tres cartas iguales de valor más alto.

c) Cuando ambos tengan "Escalera", de cualquier tipo, ganará quien tiene la carta de valor más alto.

d) Cuando ambos tengan "Color", ganará quien tiene la carta de valor más alto, según lo descrito para las "cartas mayores".

e) Cuando ambos tengan "Trío", ganará quien tenga la combinación formada por las cartas de valor más alto, igual que en la combinación de póquer.

f) Cuando ambos tengan "Doble pareja", ganará aquel que tenga la pareja formada por cartas de mayor valor. Si coincidiese, se estará a la segunda pareja y, en último caso, a la carta restante de mayor valor.

g) Cuando ambos tengan "Pareja", ganará aquel que la tenga de mayor valor y, si coincidiese, se atenderá a la carta de mayor valor, según el concepto de "Cartas mayores".

3. Máximos y mínimos de las apuestas.

Las apuestas de los jugadores, exclusivamente representadas por fichas del casino de juego, deben realizarse dentro de los límites máximos y mínimos establecidos en cada mesa, de acuerdo con las bandas de fluctuación que tenga autorizadas el casino, por el órgano de la Administración competente en la gestión administrativa del juego.

4. Bandas de fluctuación para la apuesta inicial.

Las bandas de fluctuación para la apuesta inicial tendrán como límite máximo el de 10, 20, 25 ó 30 veces el límite mínimo establecido en las bandas de fluctuación autorizadas, de conformidad con lo dispuesto en el número anterior.

Las bandas de fluctuación autorizadas deberán estar expuestas en las mesas en las que se desarrolle el juego.

VI. Desarrollo del juego:

1. Extracción y distribución de naipes.

Las cartas se extraen del depósito, se desempaquetan y se barajan, según las reglas contenidas en la normativa aplicable para los casinos de juego de Aragón.

El resto de las operaciones será determinado por el jefe de mesa, según las instrucciones de la dirección de juego, sin que éstas puedan contravenir las disposiciones legales y reglamentarias. Dentro de estas operaciones, deberá necesariamente establecerse el sistema de control de seguridad de los naipes.

En caso de que ningún jugador quisiera "cortar", lo hará el propio "croupier".

Antes de la distribución de las cartas, los jugadores deberán efectuar sus apuestas iniciales, dentro de los límites máximos y mínimos de cada mesa de juego. Seguidamente el "croupier" cerrará las apuestas con el "no va más" y comenzará la distribución de naipes del reverso, de uno en uno y boca abajo, a cada jugador, comenzando por su izquierda y siguiendo el sentido de las agujas del reloj, hasta reunir cinco cartas dándose cartas para la "banca" que se da descubierta sólo esta primera, a cada jugador y a la "banca".

Cuando se utilice "sabot" automático, los naipes se distribuirán en lotes de cinco cartas para cada una de las "manos" que están en juego.

2. Proceso de las apuestas.

Tras la distribución de los naipes y quedando siempre a la vista del "croupier" los jugadores miran sus cartas y tienen la opción de continuar el juego ("ir") diciendo "voy" o retirarse el mismo ("pasar"), diciendo "paso".

Los que opten por "ir" deberán doblar la apuesta inicial, añadiendo una cantidad doble a ésta en la casilla destinada a la segunda apuesta.

Los que opten por "pasar" perderán la apuesta inicial, que el "croupier" retirará en aquel momento, dejando los jugadores sus cartas boca abajo sobre la mesa de juego para que el "croupier" compruebe el número de cartas y las recoja.

3. Desenlace de la partida.

Una vez los jugadores hayan decidido si "ir" o "pasar", el "croupier" descubre las cuatro cartas tapadas de la "banca", a partir de cuyo momento los jugadores no podrán volver a tocar sus cartas, ni descubrirlas caso de "paso".

La "banca" solamente juega si entre sus cartas existe como mínimo un As y un Rey (K) o una combinación superior. Si no es así, la "banca" abonará a cada jugador que permanezca en juego a la par, es decir un importe idéntico a la apuesta inicial.

Si la "banca" juega, esto es, si tiene como mínimo, As y Rey o una combinación superior, el "croupier" comparará sus cartas con las de los jugadores y pagará las combinaciones superiores a la suya, de acuerdo con lo establecido en el apartado V. Reglas del Juego para la segunda apuesta, abonando a la par (1 por 1) la apuesta inicial.

Los jugadores, cuya combinación sea inferior a la del "croupier", perderán sus apuestas, que serán retiradas en su totalidad por éste.

En caso de empate, se estará a lo dispuesto en el número 2. Empates, del apartado V. Reglas de Juego, de este epígrafe 10.2.

Cualquier error en la distribución de las cartas, bien en el número de las mismas o en la aparición indebida de alguna carta descubierta, supondrá la anulación de toda la jugada.

Está prohibido a los jugadores intercambiar información sobre sus cartas por cualquier medio o descubrirlas antes de tiempo; cualquier violación de esta prohibición supondrá la perdida total de la apuesta.

Una vez retiradas las apuestas perdedoras y pagados los premios a las ganadoras, se da por finalizada la jugada, iniciándose una nueva.

Al terminar la jornada, el "croupier" deberá anunciar las últimas cinco jugadas.

VII. Carrousel:

Independientemente del juego que se desarrolle en la mesa, y previa solicitud del casino y autorización del órgano de la Administración competente en la gestión administrativa del juego, los jugadores pueden participar en un "carrousel" conformado por todas las mesas entre todas las mesas dedicadas al póquer sin descarte, consistente en que los jugadores que lo deseen podrán introducir fichas o monedas en una hendidura destinada al efecto y situada delante de su casilla de apuestas.

La totalidad de las cantidades acumuladas en las mesas conformarán el carrusel y será entregado al jugador de cualquiera de ellas que consiguiese una "escalera real", distribuyéndose por partes iguales, en el supuesto de que la obtuviese más de un jugador. En caso de "escalera de color" se abonará el 10% del acumulado.

VIII. Opciones de juego adicionales:

Opcionalmente, el casino podrá ofertar las siguientes posibilidades de juego:

1. "Seguro".

El jugador deberá depositar en la casilla destinada para tal fin y, antes de comenzar a distribuir las cartas, una cantidad única estipulada que no será superior a la mitad de mínimo de la mesa.

De acuerdo con las normas de funcionamiento del póquer sin descarte y en caso de obtener una de las combinaciones que se indican a continuación, el jugador tendrá la opción a la siguiente tabla de pagos, independientemente que la "banca" obtenga o no jugada mínima o que la jugada de la "banca" sea superior.

a) "Full": 100 veces la cantidad única estipulada.

b) "Póquer": 300 veces la cantidad única estipulada.

c) "Escalera de color": 1.000 veces la cantidad única estipulada.

d) "Escalera real": 2.000 veces la cantidad única estipulada.

2. "Progresivo".

Hay una apuesta adicional independiente para los jugadores llamada "progresivo", cuyo objetivo es conseguir un premio especial que depende solamente de la jugada que obtenga el jugador con sus cinco primeras cartas y del importe acumulado por el progresivo en aquel momento, previa la deducción autorizada a favor del establecimiento.

Para jugar al progresivo, cada jugador debe depositar una cantidad estipulada en la ranura con contador destinada a esta finalidad. Asimismo, puede existir un "progresivo" común a varias mesas.

El desarrollo de esta modalidad de juego estará expuesta en un lugar visible de la mesa y debe indicar las combinaciones que comportan premio y su importe.

Las combinaciones que posibilitan la obtención del "progresivo" son "Escalera real" que obtiene el acumulado de todas las mesas y "Escalera de color" que obtiene un 10 por ciento del acumulado.

El importe de la apuesta del "progresivo" no puede ser superior a la mitad de la apuesta mínima de la mesa.

3. Comprar una carta adicional.

Es una modalidad de juego que consiste en que el jugador que quiera descartarse de un solo naipe podrá hacerlo comprando esa carta a la "banca" por el importe de la apuesta inicial. Para ello, en el momento en que le corresponda el turno de juego al jugador interesado, éste depositará el naipe descartado juntamente con la misma cantidad de su apuesta inicial que le dará derecho a recibir una carta adicional.

10.1.B. Póquer de contrapartida en la variedad de póquer Trijóker.

I. Definición:

El "Trijóker" es un juego de azar practicado con naipes, de los denominados de contrapartida y exclusivo de los casinos de juego, en que los participantes juegan contra el establecimiento organizador, pudiendo ganar en el caso de conseguir unas combinaciones ganadoras de cartas determinadas, ordenadas de mayor a menor valor en el apartado V. Reglas de juego de este epígrafe 10.1.B.

Se establece la jugada mínima para ganar en pareja de Jota (J).

II. Elementos de juego:

1. Cartas o naipes.

Al Trijóker se juega con una baraja de las denominadas "francesas", de 52 cartas. El valor de aquéllas, ordenadas de mayor a menor es: As, Rey (K), Dama (Q), Jota (J), 10,9, 8, 7, 6, 5, 4, 3 y 2.

2. Distribuidor o "sabot".

Podrán utilizarse mecanismos automáticos de mezcla de cartas. En el caso de utilizarse barajadores automáticos, la distribución se realizará tal y como especifique el mecanismo utilizado y debidamente homologado por el órgano de la Administración competente en la gestión administrativa del juego.

3. Mesa de juego.

La mesa de juego es de dimensiones similares a la utilizada en el juego del Black Jack, con siete espacios separados para los jugadores. Cada espacio tiene tres casillas para efectuar las apuestas, de las cuales, al menos dos están numeradas con las referencias 1 y 2. Además tiene dos casillas diferenciadas para colocar las dos cartas comunes a todos los jugadores y una abertura para introducir las propinas.

Está permitido el uso alternativo y reversible de mesas para la práctica de juegos de naipes de contrapartida, previa autorización del órgano de la Administración competente en la gestión administrativa de juego.

III. Personal:

1. Jefe de mesa.

Es la persona encargada de supervisar el juego y resolver los problemas que se susciten durante el transcurso del mismo. Podrá haber un jefe de mesa para cada sector de juego de naipes de contrapartida.

Cada sector podrá tener hasta un máximo de cuatro mesas contiguas y homogéneas.

2. "Croupier".

Es la persona que tiene la banca y dirige la partida. Además, tiene encomendada la función de barajar las cartas, la distribución de éstas a los jugadores, la retirada de las apuestas perdedoras y el pago de las ganadoras. Anuncia también las distintas fases del juego y efectúa el cambio de dinero en efectivo por fichas a los jugadores.

IV. Jugadores:

Podrán participar un máximo de siete jugadores, y cada jugador sólo podrá jugar en una casilla. Está prohibido enseñar sus cartas a los demás jugadores o comentarles su jugada, mientras dure la "mano".

No se admite la participación de jugadores que se encuentren de pie en torno a la mesa.

V. Reglas de juego:

Las combinaciones de juego ganadoras, ordenadas de mayor a menor valor, son las siguientes:

a) "Escalera real de color". Es la formada por las cinco cartas de mayor valor de un mismo palo en el siguiente orden correlativo: As, K, Q, J y 10.

b) "Escalera de color". Es la formada por cinco cartas del mismo palo, en orden correlativo, sin que éste coincida con las cartas de mayor valor.

c) "Póquer". Es la combinación de cinco cartas que contiene cuatro cartas de un mismo valor.

d) "Full". Es la combinación de cinco cartas que contiene tres cartas de un mismo valor y otras dos del mismo valor y distinto al de las anteriores.

e) "Color". Es la combinación formada por cinco cartas no correlativas del mismo palo.

f) "Escalera simple". Es la combinación formada por cinco cartas, en orden correlativo y de distinto palo.

g) "Trío". Es la combinación formada por tres cartas del mismo valor y las otras dos sin formar pareja.

h) "Doble pareja". Es la combinación de cinco cartas que contiene dos cartas del mismo valor y otras dos de igual valor, pero distinto del de las anteriores.

i) "Pareja". Es la combinación de cinco cartas que contiene dos cartas de igual valor que tienen que ser, como mínimo, Jota (J).

La tabla de pagos, en orden ascendente, es la siguiente:

a) "Pareja de J o mayor": 1 a 1.

b) "Doble pareja": 2 a 1.

c) "Trío": 3 a 1.

d) "Escalera simple": 5 a 1.

e) "Color": 8 a 1.

f) "Full": 11 a 1.

g) "Póquer": 50 a 1.

h) "Escalera de color": 200 a 1.

i) "Escalera real de color": 500 a 1.

Se pagará únicamente la máxima jugada.

VII. Máximos y mínimos de las apuestas:

1. Normas generales.

Las apuestas de los jugadores, exclusivamente representadas por fichas del casino de juego, deberán realizarse dentro de los límites máximos y mínimos establecidos para cada mesa.

Se entiende que el máximo y el mínimo es para cada una de las tres casillas de cada jugador.

El director de juegos del casino podrá fijar los límites máximos y mínimos de las apuestas, según la banda de fluctuación que tenga autorizada por el órgano de la Administración competente en la gestión administrativa del juego.

2. Bandas de fluctuación.

Las bandas de fluctuación para la apuesta inicial tendrán como límite máximo el de 10, 20 ó 30 veces el mínimo establecido en las bandas recogidas en las correspondientes autorizaciones de funcionamiento.

La banda de fluctuación autorizada deberá estar expuesta en las mesas en las que se desarrolle el juego.

3. Anticipos.

El importe del anticipo que recibirá cada mesa de Trijóker de la caja central del casino al comienzo de cada partida, será como mínimo el resultado de multiplicar por 5.000 la cuantía de la apuesta mínima de la mesa. El mencionado anticipo estará constituido exclusivamente por fichas y placas.

4. Documentación contable del juego.

Será de aplicación lo previsto en la normativa aplicable para los casinos de juego en Aragón.

VIII. Desarrollo del juego:

1. Extracción y distribución de naipes.

La extracción de naipes del depósito, el desempaquetado y la mezcla de los mismos se atendrán a las reglas contenidas en la normativa aplicable en el Reglamento de casinos de juego.

2. Intervalos o turnos de apuestas.

Después de haber mezclado los naipes, el "croupier" propondrá a los jugadores que hagan sus apuestas. Cada jugador deberá efectuar tres apuestas iguales, una en cada una de las tres casillas dispuestas en su departamento. Cuando las apuestas estén efectuadas y el "croupier" haya anunciado el "no va más", éste comenzará a repartir los naipes por el reverso, uno por uno, alternativamente a los jugadores y comenzando por su izquierda.

Seguidamente, el "croupier" colocará un naipe por el reverso en la casilla situada enfrente de él a su izquierda. A continuación, repartirá un segundo naipe por el reverso a cada jugador, y colocará otro naipe cubierto en la casilla situada a su derecha. Repartirá después un tercer naipe cubierto a cada jugador. Si se descubriera por error uno de los naipes de los jugadores, la "mano" continuará normalmente.

Si se descubriera uno de los dos naipes comunes para todos los jugadores y situados en frente del "croupier", se continuará la jugada normalmente, a excepción de que sea una Jota o mayor, en cuyo caso, se anulará la "mano" completa.

Después de que cada jugador haya visto sus cartas y a medida que le corresponda su turno, tiene la opción de retirar la apuesta número 1 o dejarla en juego.

Cuando todos los jugadores hayan decidido el destino de su apuesta número 1, el "croupier" descubrirá la carta situada en la casilla a su izquierda. Esta carta es común para todos los jugadores, y forma parte de la "mano" de cada uno de ellos.

Después de conocer el valor de la primera carta común, cada jugador puede retirar su apuesta número 2 o dejarla en juego, independientemente del destino de la primera apuesta. A continuación, el "croupier" descubre la segunda carta situada en la casilla de su derecha.

Esta carta es también común para todos los jugadores, y forma parte de sus respectivas combinaciones. Hasta este momento, los jugadores deben tener una, dos o tres apuestas en juego, dependiendo de sus decisiones anteriores.

3. Desenlace de la jugada y pagos de las combinaciones ganadoras.

Según la tabla de pagos que se hallará expuesta en cada una de las mesas, el "croupier" procederá a pagar cada una de las apuestas ganadoras en la proporción establecida y a cobrar las perdedoras, comenzando por su derecha.

El jugador que aún tenga tres apuestas en juego y gane la jugada o "mano", cobrará la proporción establecida en cada una de sus tres apuestas. Si su jugada no es ganadora, perderá las apuestas en juego.

Al finalizar, el "croupier" retirará las cartas, comprobando las mismas.

Al finalizar la jornada, el jefe de mesa anunciará "las tres últimas jugadas".

IX. Reglas comunes:

1. Errores.

Cualquier error que se produjese durante la distribución de las cartas, bien en el número de las mismas o bien en la aparición indebida de alguna carta descubierta, supondrá la anulación de toda la jugada, salvo lo especificado en el número 2. Proceso de las apuestas, del apartado VIII. Desarrollo del Juego, de este epígrafe 10.1.B.

Las cartas deberán permanecer en todo momento sobre la mesa.

2. Prohibiciones

Queda prohibido a los jugadores intercambiar información sobre las cartas, descubrirlas antes de tiempo o pedir consejo sobre las jugadas.

10.1.C. Póquer de contrapartida en la variedad de "Pai Gow Poker" o Póker Chino.

I. Definición:

Es un juego de cartas de los denominados de contrapartida, exclusivo de casinos de juego, en el que las personas participantes se enfrentan al establecimiento. A cada jugador sentado en la mesa se le distribuirán siete cartas que deberá dividir en dos "manos": una "mano" de dos cartas ("mano" pequeña o baja) y otra mano de cinco cartas ("mano" grande o alta), su "mano" alta deberá tener mayor valor que la "mano" baja.

El objeto del juego consiste en que las dos "manos" del jugador superen a las dos "manos" de la "banca". Ambas "manos" del jugador deberán ser superiores a las "manos" respectivas de la "banca".

Si una "mano" del jugador obtuviera la misma puntuación que la de la "banca", se considerará igualdad y la "banca" gana todas las igualdades.

Si un jugador ganara una "mano", pero perdiera la otra, se considerará empate y las apuestas quedarán como estaban, pudiendo el jugador rescatarlas.

La mayor "mano" posible de dos cartas que se podrá conseguir será dos Ases y la más alta de cinco cartas, cinco Ases.

Las "manos" ganadoras se pagarán a la par, menos el porcentaje de comisión determinado. A las perdedoras se les retirará el dinero apostado.

II. Elementos del juego:

1. Cartas o naipes.

Al "Pai Gow Poker" se juega con una baraja tradicional de 52 cartas, más un comodín ("Joker"), éste puede ser usado únicamente como un As, para completar una "escalera", un "color" o una "escalera de color".

2. Mesa de juego.

Será de medidas y características similares a las usadas en el juego del Veintiuno o "Black Jack", pero con el tapete propio del juego en el cuál habrá señaladas hasta un máximo de 6 casillas, con el fin de acoger las apuestas, y otros tantos lugares divididos en dos casillas, una para depositar la "mano" grande y otra para a "mano" pequeña.

La mesa de juego además dispondrá de una bandeja como las de Veintiuno o "Black Jack" para proceder a los cambios de fichas y a la deducción de la cantidad correspondiente a la comisión.

3. Cubilete y dados.

Se utilizarán tres dados, del mismo color, con las superficies pulimentadas de 20 a 25 mm de lado y se colocarán dentro de un cubilete o recipiente para ser sacudidos antes de ser tirados.

4. Distribuidor o "sabot".

Será de las mismas características y cumplirá los mismos requisitos que los utilizados en el Black Jack.

III. Personal.

1. Jefe de Mesa.

Es la persona encargada de la supervisión y dirección del juego en todas sus fases, sin perjuicio de cualquier otra función que se le pueda encomendar. También llevará una lista en la que se determine el orden de prioridad para cubrir plazas vacantes.

Estas funciones se llevarán a cabo sobre cada una de las mesas, si bien la dirección de juego podrá acordar un jefe de mesa por cada sector de juegos de naipes de contrapartida siempre y cuando estén en el mismo sector y cada una de ellas cuente con un sistema de grabación individualizado, sin que el número total de mesas a su cargo pueda exceder de cuatro.

2. "Croupier".

Es la persona responsable de la mezcla y distribución de las cartas, del cobro de las apuestas perdedoras y del pago de las ganadoras, así como de la recogida y control de los naipes, una vez finalizado el juego y la partida. Anunciará todas las fases del juego, cambiará el efectivo a los jugadores y, cuando proceda, deducirá la comisión en beneficio del establecimiento.

Cada mesa de juego tendrá a su cargo a un "croupier".

IV. Jugadores:

Podrán participar en el juego un número de jugadores sentados coincidentes con el número de plazas delimitadas, marcadas en el tapete, cuya cifra máxima será de seis.

Cada "mano" de un jugador será considerada individualmente y seguirá el orden normal de distribución y petición de cartas. El jugador situado delante de cada casilla será el que mande en la misma y no podrá enseñar sus cartas a los demás apostantes.

V. Reglas de juego:

1. Combinaciones ganadoras.

Las combinaciones posibles del juego, ordenadas de mayor a menor, son las siguientes:

a) "Cinco Ases". Es la formada por cinco Ases (ejemplo: cuatro Ases más el "Joker").

b) "Escalera de color Real". Es la formada por las cinco cartas correlativas más altas de un mismo palo [As, Rey (K), Dama (Q), Jota (J) y 10]. La segunda escalera más alta es la combinación formada por As, 2, 3, 4 y 5.

c) "Escalera de Color". Es la formada por cinco cartas correlativas de un mismo palo, sin que ésta coincida con las cartas más altas (ejemplo: 8, 9, 10, Jota y Dama).

d) "Póquer". Es la combinación de cinco cartas que contiene cuatro cartas de un mismo valor (ejemplo: cuatro 2).

e) "Full". Es la combinación de cinco cartas que contiene tres cartas de un mismo valor y otras dos de igual valor, pero distinto del anterior.

f) "Color". Es el formado por cinco cartas no correlativas del mismo palo (ejemplo: 8, 9, 10, Dama y As de Tréboles).

g) "Escalera". Es la formada por cinco cartas correlativas de distintos palos.

h) "Trío". Es la combinación de cinco cartas que contiene tres cartas de un mismo valor y las dos restantes sin formar pareja.

i) "Doble Pareja". Es la combinación formada por cinco cartas que contiene dos parejas de cartas de distinto valor.

j) "Pareja". Es la combinación de cinco cartas que contiene dos cartas del mismo valor.

k) "Carta más alta". Cuando una jugada no tiene ninguna de las combinaciones anteriores, gana el jugador que tenga la carta mayor.

2. Máximos y mínimos de las apuestas.

Las apuestas de los jugadores deberán estar representadas exclusivamente por fichas y deberán realizarse dentro de los límites establecidos para cada mesa de juego.

El casino de juego fijará para cada mesa la cuantía de las apuestas, de acuerdo con la banda de fluctuación que tenga autorizada por el órgano de la Administración competente en la gestión administrativa del juego.

El establecimiento, a discreción, anunciará antes del inicio de la partida a los jugadores el porcentaje de comisión, que como máximo podrá ser de hasta el 5 por 100 de las apuestas ganadoras.

3. Significados:

a) Ganancia: la apuesta es pagada a la par con una retención porcentual de comisión para el casino.

b) Pérdida: se pierde la apuesta.

c) Partida nula: el cliente recupera íntegramente la apuesta.

VI. Desarrollo del juego:

La extracción de naipes del depósito, su desempaquetado y su mezcla se atendrán a las normas del Reglamento de casinos de juego.

El "croupier" pasará la baraja a un cliente para que la "corte". A continuación y antes de repartir las cartas, los jugadores efectuarán las apuestas iniciales en las casillas señaladas al efecto, dentro de los límites máximos y mínimos de cada mesa de juego. Seguidamente, el "croupier" cerrará las apuestas con el "no va más", cogerá un cubilete, que contendrá los tres dados, lo sacudirá, arrojando los dados encima de la mesa, y, finalmente, anunciará la suma de los dados, para determinar quién recibe la primera "mano".

La posición del "banquero" para siete posiciones y seis jugadores será siempre 1, 8 ó 15. El "croupier" contará desde la posición del "banquero". Una vez realizada esta operación, el "croupier" colocará las cartas delante de cada uno de los jugadores (incluyéndose a sí mismo), en el sentido de las agujas del reloj, desde el punto de inicio indicado por los dados.

El "croupier" mezclará las cartas y confeccionará tantas "manos" de siete cartas boca abajo como jugadores haya enfrente de la bandeja que contiene el anticipo, a continuación, comprobará las cartas que sobran y las colocará en el contenedor de los naipes usados.

Podrán constituirse en "banca" tanto el "croupier" como cualquier jugador. Para ello, se ofrecerá la "banca" a cada jugador, quien podrá aceptarla o pasar, en cuyo último caso, se ofrecerá al siguiente jugador. El "croupier" deberá aceptar la "banca" cuando le llegue el turno. Agotado su turno, se ofrecerá de nuevo a los jugadores y así sucesivamente. Quien ostente la "banca" será identificado con un círculo blanco.

Cada jugador compondrá dos "manos": la "mano" baja o pequeña de dos cartas, y la "mano" alta o grande de cinco cartas.

La "mano" alta deberá ser de mayor valor que la "mano" baja.

El "croupier" no podrá ver sus cartas hasta que todos los jugadores, incluido quien ostente la "banca", hayan establecido sus "manos" en las casillas destinadas al efecto, con las cartas boca abajo.

A continuación, el "croupier" dará la vuelta a sus cartas y confeccionará las dos "manos" enfrente de la bandeja de fichas con las cartas boca arriba.

Las "manos" de quien ostente la "banca" se compararán en primer lugar con las del "croupier".

El cuadro comparativo con las distintas posibilidades es el siguiente:

Caso	<Mano> Alta	<Mano> Baja	Resultado cliente	Pagos-cobros
1	Superior	Superior	Ganancia	A la par, menos 5 por 100
2	Superior	Inferior	Partida Nula	Recuperación total de la apuesta
2 Bis	Inferior	Superior	Partida Nula	Recuperación total de la apuesta
3	Superior	Igualda	Partida Nula	Recuperación total de la apuesta
3 Bis	Igualdad	Superior	Partida Nula	Recuperación total de la apuesta
4	Inferior	Igualdad	Pérdida	Pérdida total de la apuesta
4 bis	Igualdad	Inverior	Pérdida	Pérdida total de la apuesta
5	Igualdad	Igualdad	Pérdida	Pérdida total de la apuesta
6	Inferior	Inferior	Pérdida	Pérdida total de la apuesta

Caso 1: si las dos "manos" del cliente ganan a las dos "manos" del "croupier", se produce ganancia.

Caso 2 y 2 bis: si el cliente gana sobre una de las dos "manos" del "croupier", mientras pierde la otra, se produce partida nula.

Caso 3 y 3 bis: si el cliente gana sobre una "mano", pero tiene igualdad en la otra, se produce partida nula.

Caso 4 y 4 bis: si el cliente pierde una "mano" y tiene igualdad en la otra, pierde.

Caso 5: si el cliente tiene igualdad en ambas "manos", pierde.

Caso 6: si el cliente pierde en las dos "manos", pierde.

Cuando el "croupier" haya resuelto el caso del cliente número 1 pasará al número 2 y así sucesivamente. En cada turno, las cartas que no valgan serán recogidas en el contenedor de cartas usadas.

Las "manos" ganadoras se dejarán, boca arriba, debajo del círculo de apuestas. A las perdedoras el "croupier" les retirará la apuesta y depositará las cartas en el contenedor a tal efecto.

VII. Observaciones:

1. Una vez que haya expuesto sus cartas quien ostente la "banca", los demás jugadores no podrán tocar las suyas.

2. No está permitido a los jugadores mostrar sus cartas o "manos" confeccionadas a los otros jugadores, así como hablar con ellos antes de que las "manos" hayan sido expuestas.

3. Cualquier "mano" incorrectamente confeccionada se considerará siempre perdedora.

10.1.D. Póquer de contrapartida en la variedad de Póquer de Tres Cartas.

I. Definición:

El Póquer de Tres Cartas es un juego de azar de los denominados de contrapartida, practicado con naipes, en el que los participantes juegan contra el establecimiento.

II. Elementos del juego:

1. Cartas o naipes.

Se juega con una baraja de 52 cartas. El valor de las mismas, ordenadas de mayor a menor, es: As, Rey (K), Dama (Q), Jota (J), 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3 y 2. El As podrá ser el valor mayor o menor de la serie.

2. Mesa de juego.

La mesa es de las mismas dimensiones de la mesa de "Black Jack", con las casillas divididas en tres espacios, uno para la apuesta denominada "ante", otro para la segunda apuesta y un tercero para la apuesta "pareja plus".

III. Personal.

1. Jefe de mesa.

Es la persona a la que le corresponde controlar el juego y resolver los problemas que durante el transcurso del mismo se le presenten.

La dirección de juego podrá acordar un jefe de mesa por cada sector de juegos de naipes de contrapartida siempre y cuando estén en el mismo sector y cada una de ellas cuente con un sistema de grabación individualizado, sin que el número total de mesas a su cargo pueda exceder de cuatro.

2. "Croupier".

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

IV. Jugadores:

El número de jugadores a los que se permite participar en el juego debe coincidir con el número de plazas de apuestas marcadas en el tapete, cuya cifra máxima es de siete.

Cada jugador sólo podrá jugar en una casilla, estando prohibido enseñar sus cartas a los demás jugadores o comentarles su jugada.

Opcionalmente, los casinos de juego que expresamente lo indiquen, podrán permitir que participen hasta tres jugadores apostando sobre la "mano" de un jugador con su consentimiento y dentro de los límites de la apuesta máxima.

V. Reglas del Juego:

1. Combinaciones ganadoras.

Las posibles combinaciones ganadoras del juego, ordenadas de mayor a menor, son las siguientes:

a) "Escalera real". Es la combinación formada por las tres cartas superiores de un mismo palo.

b) "Escalera de color". Es la combinación formada por tres cartas correlativas de un mismo palo.

c) "Trío". Es la combinación formada por tres cartas del mismo valor.

d) "Escalera". Es la combinación formada por tres cartas correlativas, sin que todas ellas sean del mismo palo.

e) "Color". Es la combinación formada por tres cartas no correlativas del mismo palo.

f) "Pareja". Es la combinación formada por dos cartas de igual valor.

g) "Cartas mayores". Por debajo de una pareja, es la combinación de cartas de mayor rango.

2. Máximos y mínimos de las apuestas.

Las apuestas de los jugadores, exclusivamente representadas por fichas, deben realizarse dentro de los límites máximos y mínimos establecidos para cada mesa.

El director de juegos del casino podrá establecer los mínimos y los máximos de las mesas, de acuerdo con la banda de fluctuación que tenga autorizado el Casino.

El máximo de las apuestas es fijado por cada mesa en la autorización en 10, 20, 25 ó 50 veces el mínimo.

3. Pareja Plus.

Existe una variante de juego de "póquer de Tres Cartas" denominada "Pareja Plus" cuyo objeto es conseguir un premio especial, dependiente sólo de la jugada que obtenga el jugador.

Para jugar a "Pareja Plus", antes de comenzar a distribuir las cartas, se deberá depositar una apuesta en la casilla destinada a tal fin.

En caso de obtener una de las combinaciones propuestas, obtendrá el premio especial correspondiente.

El máximo de la apuesta "Pareja Plus" es fijado en 10 veces el mínimo de la apuesta de "ante". Asimismo, el mínimo para la apuesta "Pareja Plus" podrá ser la mitad del que se establezca para el mínimo de la apuesta de "ante".

La relación de los premios especiales y pagos para la "Pareja Plus" deberá regirse por una de las tres siguientes tablas que, una vez la dirección del casino de juego opte por cualquiera de ellas, deberá anunciarse previamente y de manera visible en la mesa de juego.

A) ESCALERA REAL	50 a 1
ESCALERA DE COLOR	40 a 1
TRÍO	30 a 1
ESCALERA	6 a 1
COLOR	3 a 1
PAREJA	1 a 1
B) ESCALERA DE COLOR	40 a 1
TRÍO	30 a 1
ESCALERA	6 a 1
COLOR	4 a 1
PAREJA	1 a 1
C) ESCALERA DE COLOR	35 a 1
TRÍO	33 a 1
ESCALERA	6 a 1
COLOR	4 a 1
PAREJA	1 a 1

Se entiende que en los tres supuestos, únicamente se pagará el premio mayor.

La apuesta "Pareja Plus" pierde automáticamente si el jugador no tiene, como mínimo, una pareja.

VII. Desarrollo del juego:

Antes de la distribución de las cartas, los jugadores deberán efectuar sus apuestas iniciales dentro de los límites mínimos y máximos de cada mesa de juego.

Seguidamente, el "croupier" comenzará la distribución de los naipes de uno en uno, boca abajo, a cada "mano", comenzando por su izquierda y siguiendo el sentido de las agujas del reloj, dándose igualmente carta para la "banca", hasta completar la distribución de las tres cartas para cada "mano" y para la "banca".

Después de ver sus cartas, los jugadores tienen dos opciones: "ir" o "retirarse".

Los jugadores que no deseen continuar la jugada, se lo indicarán al "croupier" y dejarán sus cartas boca abajo. A continuación, el "croupier" retirará las apuestas de estos jugadores y recogerá sus cartas.

Los jugadores que deseen continuar la jugada, colocarán sus cartas en la casilla denominada "segunda apuesta" y encima de ellas pondrá fichas por el mismo valor que su apuesta inicial. Después de que los jugadores se hayan decidido por "ir" o "retirarse", el "croupier" descubrirá sus cartas.

La "banca" sólo juega si entre sus cartas existe, como mínimo, una Dama (Q) o una combinación superior; de no ser así, abonará a cada jugador una cantidad idéntica a la apostada en la casilla de "ante" (1 por 1).

Si la "banca" juega, el "croupier" comparará sus cartas con las de los jugadores y pagará las combinaciones superiores a la suya de la forma siguiente:

La apuesta de "ante" y la segunda apuesta a la "par" (1 por 1).

VIII. Combinaciones "Bonus":

Si el jugador consigue una combinación de "escalera" o superior, recibirá un "Bonus" Adicional proporcional a su apuesta de "ante".

ESCALERA	1 a 1
TRÍO	4 a 1
ESCALERA DE COLOR	5 a 1

Este "Bonus" será pagado aunque el "croupier" no haya conseguido la combinación Dama o superior.

Si la combinación de la "banca" superase a la del jugador, éste último perdería el "ante" y la segunda apuesta. No obstante, no perderá el "Bonus" que se cobra siempre y no está afectado por la combinación obtenida por el "croupier".

Cuando el "croupier" y el jugador tienen la misma jugada, ganará la apuesta que tenga la combinación formada por cartas de mayor valor, atendiendo a las siguientes reglas:

a) Cuando ambos tienen "Trío", ganará aquel que lo tenga superior.

b) Cuando ambos tienen "Escalera", de cualquier tipo, ganará aquel que tenga la carta de mayor valor.

c) Cuando ambos tienen "Color", ganará aquel que tenga la carta de mayor valor.

d) Cuando ambos tienen "Pareja", ganará aquel que tenga la pareja formada por cartas de mayor valor, si coincidiese, se estará a la carta restante de mayor valor.

e) Si un jugador tiene todas las cartas iguales a las del "croupier", se considerará empate.

3. Errores o infracciones en el juego.

Cualquier error en la distribución de las cartas, bien en el número de las mismas o en la aparición de una carta descubierta, supondrá la anulación de toda la jugada.

10.1.E. Póquer de contrapartida en la variedad de Poker Texas Hold 'em de contrapartida.

I. Definición:

El Poker Texas Hold'em de contrapartida es un juego de azar practicado con cartas, en el que los participantes juegan contra el establecimiento, existiendo varias combinaciones ganadoras.

El objetivo del juego es conseguir la mejor combinación posible de cualquiera de las siete cartas de que se dispone en cada jugada.

II. Elementos de juego:

1. Cartas o naipes.

Al Poker Texas Hold'em de contrapartida se juega con una baraja de las denominadas francesas, de 52 cartas. El valor de las mismas, ordenadas de mayor a menor, es: As, Rey (K), dama (Q), Jota (J), 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3, 2. El As puede utilizarse como la carta más pequeña delante del 2 o como un As detrás de la K.

2. Distribuidor o "sabot".

Las cartas podrán distribuirse manualmente, o mediante barajadores automáticos, previamente homologados por el órgano de la Administración competente en la gestión administrativa del juego.

3. Mesa de juego.

Será de las mismas medidas y características que las de Black Jack, con siete zonas separadas para los jugadores. Cada espacio deberá tener cuatro casillas para efectuar las apuestas ("ante", "flop", "turn" y "river").

La mesa de juego tendrá cinco casillas para colocar las cinco cartas comunes (tres para el "flop", una para el "turn" y otra para el "river"), así como dos casillas para las cartas de la "banca".

El órgano de la Administración competente en la gestión administrativa del juego podrá autorizar, previa solicitud del casino de juego, la instalación de mesas de juego con paños reversibles, de tal forma, que en una misma mesa, se puedan poner en funcionamiento distintos juegos.

No obstante lo dispuesto en el párrafo anterior, en la misma jornada, y una vez puesta en funcionamiento una mesa con un tipo de juego, éste sólo podrá variarse durante la misma jornada en una ocasión y siempre que se haya efectuando el cierre del juego anterior y la posterior apertura del nuevo juego, con su nuevo anticipo, según lo dispuesto reglamentariamente. En todo caso, cada paño tendrá su número y libro de contabilidad específicos.

III. Personal:

1. Jefe de mesa.

Es la persona que debe controlar el juego y resolver los problemas que durante el transcurso del mismo se presenten. Estas funciones las llevará a cabo sobre cada una de las mesas de juego, si bien a juicio de la dirección de juego podrá haber un jefe de mesa por cada sector de juegos de naipes de contrapartida siempre y cuando estén en el mismo sector y cada una de ellas cuente con un sistema de grabación individualizado, sin que el número total de mesas a su cargo pueda exceder de cuatro.

2. "Croupier".

Es la persona que dirige la partida, mezcla las cartas, las distribuye entre los jugadores, retira las apuestas perdedoras y paga a los que resulten ganadores.

IV. Jugadores:

En esta modalidad de póquer podrán participar un máximo de siete jugadores.

Cada jugador sólo podrá jugar en una casilla y tiene prohibido enseñar sus cartas a los demás jugadores o comentarles su jugada, mientras dure la "mano".

No se admite la participación de jugadores de pie en torno a la mesa.

V. Reglas del juego:

Las combinaciones ganadoras del juego, ordenadas de mayor a menor valor, son las siguientes:

a) "Escalera real de color". Es la formada por las cinco cartas de mayor valor de un mismo palo en el siguiente orden correlativo: As, Rey, Dama, Jota y 10

b) "Escalera de color". Es la formada por cinco cartas del mismo palo, en orden correlativo, sin que este coincida con las cartas de mayor valor.

c) "Póquer". Es la combinación formada por cuatro cartas de un mismo valor.

d) "Full". Es la combinación formada por tres cartas de un mismo valor y otras dos del mismo valor y distinto de los anteriores.

e) "Color". Es la combinación formada por cinco cartas no correlativas del mismo palo.

f) "Escalera". Es la combinación formada por cinco cartas, en orden correlativo y de distinto palo.

g) "Trío". Es la combinación formada por tres cartas del mismo valor.

h) "Doble Pareja". Es la combinación formada por dos cartas del mismo valor y otras dos de igual valor, pero distinto del de las anteriores.

i) "Pareja". Es la combinación formada por dos cartas del mismo valor.

j) "Carta mayor". Cuando una jugada no tiene ninguna de las combinaciones anteriores, gana la mano que tenga la carta mayor.

VI. Máximos y mínimos de las apuestas:

1. Normas generales.

Las apuestas de los jugadores, exclusivamente representadas por fichas del casino de juego, deberán realizarse dentro de los límites máximos y mínimos establecidos para cada mesa de juego, de acuerdo con las bandas de fluctuación que tenga autorizadas el casino.

Son aplicables a este juego, las normas de la Ruleta, referentes a la posibilidad de modificar los límites de las apuestas.

El director de juegos del casino podrá fijar los límites máximos y mínimos de apuestas, con arreglo a la banda de fluctuación que tenga autorizada el órgano de la Administración competente en la gestión administrativa del juego.

2. Bandas de fluctuación.

Las bandas de fluctuación para la apuesta inicial tendrán como límite máximo el de 10, 20 ó 30 veces del mínimo establecido en las bandas recogidas en las correspondientes autorizaciones de funcionamiento.

VII. Desarrollo del juego:

1. Extracción y distribución de naipes.

El desempaquetamiento, la extracción de naipes del depósito y la mezcla de los mismos se regirán por lo dispuesto en las reglas contenidas en la normativa aplicable para los casinos de juego de Aragón.

2. Proceso de apuestas.

Después de haber mezclado los naipes, el "croupier" propondrá a los jugadores que hagan sus apuestas. Cada jugador deberá efectuar la primera apuesta llamada "ante", en la casilla marcada como "ante". Cuando las apuestas están efectuadas y el "croupier" haya anunciado el "no va más", éste comenzará a repartir los naipes por el reverso, uno por uno, alternativamente a los jugadores y comenzando por su izquierda.

Seguidamente, el "croupier" colocará un naipe por el reverso en la casilla situada enfrente de él a su izquierda. A continuación, repartirá un segundo naipe por el reverso a cada jugador, y colocará otro naipe tapado en la casilla situada a su derecha. Después de que cada jugador haya visto sus cartas y a medida de que le corresponda su turno tiene la opción de hacer una apuesta "flop" que será de dos veces el valor de la apuesta "ante", o retirase, perdiendo la apuesta "ante". Una vez que todos los jugadores hayan tomado una decisión acerca de si hacer una apuesta "flop" o retirarse, el "croupier" quemará la siguiente carta del mazo bocabajo, reparte las tres cartas comunes y las pone boca arriba en el área marcada para el "flop".

A continuación el "croupier" preguntará entonces a cada uno de los jugadores con una apuesta "flop" si quiere "pasar" o "apostar" antes de descubrir la cuarta carta "turn".Si el jugador elige apostar, entonces tiene que hacer una apuesta igual a la cantidad de la apuesta "ante" en el área designada para tal efecto y marcada como "turn".

Si el jugador decide "pasar", seguirá en el juego sin realizar la apuesta "turn". Una vez que todos los jugadores hayan decidido si "pasar" o apostar, el "croupier" quemará la siguiente carta del mazo bocabajo, repartirá la siguiente carta común boca arriba y la colocará en el área denominada "turn".

Acto seguido, el "croupier" preguntará a cada participante con una apuesta "flop" si quieren "pasar" o apostar antes de descubrir la quinta carta ("river"). Si el jugador decide apostar, debe hacer una apuesta igual a la cantidad de la apuesta "ante" en el área marcada como "river". Si el jugador decide "pasar", seguirá en el juego pero sin hacer una apuesta "river". Una vez que todos los jugadores hayan tomado una decisión, el "croupier" quemará la siguiente carta del mazo bocabajo, repartirá la última carta común boca arriba y la colocará en el área llamada "river".

Una vez repartidas todas las cartas, el "croupier" mostrará sus dos cartas y dirá cual es la mejor

"mano" de cinco cartas del póquer, usando las dos cartas del "croupier" y las cinco comunes, de acuerdo con las posibles combinaciones ganadoras.

Por turnos, el "croupier" mostrará las cartas de cada jugador y verá cual es la mejor "mano" de cinco cartas del póquer, de acuerdo con lo dispuesto en el apartado V. Reglas de juego, de este epígrafe.

3. Desenlace de la jugada y pagos de las combinaciones ganadoras.

El "croupier" dirá la clasificación de mayor a menor de las "manos" de los jugadores.

Si la "mano" de póquer del "croupier" es más alta que la del jugador, éste perderá todas sus apuestas.

Si la "mano" de póquer del jugador es igual a la del "croupier", la "mano" empata y las apuestas le serán devueltas al jugador.

Si la "mano" del jugador es superior a la del "croupier", las apuestas del jugador se pagan 1 a 1, con la excepción de la apuesta "ante", que sólo se pagará 1 a 1 si la combinación del jugador es escalera o superior. Si su combinación es menor de "escalera" su "ante" no se paga y le será devuelto al jugador.

Si la "mano" del jugador que gana al "croupier" es "escalera" o mejor, su "ante" ganará y se le pagará 1-1. Sin embargo, si la "mano" es menos de "escalera", su "ante" no se pagará.

Una vez retiradas las apuestas perdedoras y abonados los premios a las apuestas ganadoras, se dará por finalizada la jugada, iniciando otra nueva.

3. Irregularidades.

a) Si alguna de las cartas repartidas se mostrara antes de que todos los jugadores hayan tirado sus cartas o hecho una apuesta "flop", "turn" o "river" se anulará la "mano".

b) Si una carta aparece boca arriba en la baraja durante el reparto no se usará en ésa "mano" y se colocará en el descartador. Si aparece más de una carta bocarriba en la baraja durante el reparto, se anulará la "mano" y se volverán a barajar todas las cartas.

c) Si una carta se extrae por error sin ser vista se usará como si fuera la siguiente carta de la baraja.

d) Si un jugador recibe un número incorrecto de cartas, se anulará la "mano" de ese jugador y se volverá a barajar.

e) Si se reparte un número de cartas incorrectas se anulará la "mano", excepto si el "croupier" puede repartir el número de cartas correcto sin alterar la secuencia de las cartas, siempre y cuando esas cartas no se hayan girado ya bocarriba.

10.1.F. Póquer de contrapartida en la variedad de Texas Hold' em Bonus Poker.

I. Definición:

El juego de Texas Hold 'em Bonus Poker es un juego de azar practicado con cartas, en el que los participantes juegan contra el establecimiento, existiendo varias combinaciones ganadoras.

El objeto del juego es conseguir, con las dos cartas propias y las cinco comunes, una combinación de cartas de valor más alto que el de la "banca".

II. Elementos de juego:

1. Cartas o naipes.

Al póquer se juega con una baraja de las denominadas francesas, de 52 cartas. El valor de las mismas, ordenadas de mayor a menor, es: As Rey (K), Dama (Q), Jota (J), 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3, 2. El As puede utilizarse como la carta más pequeña delante del 2 o como un As detrás de la K.

2. Distribuidor o "sabot".

Las cartas podrán distribuirse manualmente o mediante barajadores automáticos, previamente homologados por el órgano de la Administración competente en la gestión administrativa del juego.

3. Mesa de juego.

La mesa de juego será de las mismas medidas y características que las de "Black Jack", con siete espacios separados para los jugadores.

Cada espacio deberá tener cuatro casillas para efectuar las apuestas ("ante", "flop", "turn" y "river") y otra para una apuesta adicional llamada "Bonus".

La mesa de juego tendrá cinco casillas para colocar las cinco cartas comunes (tres para el "flop", una para el "turn" y otra para el "river") así como dos casillas para las cartas de la "banca".

El órgano de la Administración competente en la gestión administrativa del juego podrá autorizar, previa solicitud del casino de juego, la instalación de mesas con paños reversibles, de tal forma, que en una misma mesa, se puedan poner en funcionamiento distintos juegos.

No obstante lo dispuesto en el párrafo anterior, en la misma jornada, y una vez puesta en funcionamiento una mesa con un tipo de juego, éste sólo podrá variarse durante la misma jornada en una ocasión y siempre que se haya efectuando el cierre del juego anterior y la posterior apertura del nuevo juego, con su nuevo anticipo, según lo dispuesto reglamentariamente. En todo caso, cada paño tendrá su número y libro de contabilidad específicos.

III. Personal:

1. Jefe de mesa.

Es la persona a la que le corresponde controlar el juego y resolver los problemas que durante el transcurso del mismo se presenten sobre la mesa de juego.

La dirección de juego podrá acordar un jefe de mesa por cada sector de juegos de naipes de contrapartida siempre y cuando estén en el mismo sector y cada una de ellas cuente con un sistema de grabación individualizado, sin que el número total de mesas a su cargo pueda exceder de cuatro.

2. "Croupier".

Es la persona que dirige la partida, mezcla las cartas, las distribuye a los jugadores, retira las apuestas perdedoras y paga a los jugadores que cuenten con las apuestas que resulten ganadoras.

IV. Jugadores:

En esta modalidad de póquer podrán participar un máximo de siete jugadores.

Cada jugador sólo podrá jugar en una casilla y tiene prohibido enseñar sus cartas a los demás jugadores o comentarles su jugada, mientras dure la "mano".

No se admite la participación de jugadores de pie en torno a la mesa.

V. Reglas del juego:

Las combinaciones posibles del juego, ordenadas de mayor a menor valor, son las siguientes:

a) "Escalera real de color". Es la combinación formada por las cinco cartas de mayor valor de un mismo palo en el siguiente orden correlativo (ejemplo: As, Rey, Dama, Jota y 10).

b) "Escalera de color". Es la combinación formada por cinco cartas del mismo palo, en orden correlativo, sin que este coincida con las cartas de mayor valor.

c) "Póquer". Es la combinación formada por cuatro cartas de un mismo valor.

d) "Full". Es la combinación formada por tres cartas de un mismo valor y otras dos del mismo valor y distinto de los anteriores.

e) "Color". Es la combinación formada por cinco cartas no correlativas del mismo palo.

f) "Escalera". Es la combinación formada por cinco cartas en orden correlativo y de distinto palo.

g)"Trío". Es la combinación formada por tres cartas del mismo valor.

h) "Doble Pareja". Es la combinación formada por dos cartas del mismo valor y otras dos de igual valor, pero distinto del de las anteriores.

i) "Pareja". Es la combinación formada por dos cartas del mismo valor.

j) "Carta Mayor". Cuando una jugada no tiene ninguna de las combinaciones anteriores, gana la mano que tenga la carta mayor.

VI. Máximos y mínimos de las apuestas:

1. Normas generales de las apuestas.

Las apuestas de los jugadores estarán representadas exclusivamente por fichas del casino de juego y deberán realizarse dentro de los límites mínimos y máximos establecidos para cada mesa, de acuerdo con las bandas de fluctuación que tenga autorizadas el casino.

Son aplicables a este juego, las normas de la Ruleta, referentes a la posibilidad de modificar los límites de las apuestas.

El director de juegos del casino podrá fijar los límites mínimos y máximos de apuestas con arreglo a la banda de fluctuación que tenga autorizada por el órgano de la Administración competente en la gestión administrativa del juego

2. Bandas de fluctuación.

Las bandas de fluctuación para la apuesta inicial tendrán como límite máximo el de 10, 20 o 30 veces del mínimo establecido en las bandas recogidas en las correspondientes autorizaciones de funcionamiento.

La banda de fluctuación autorizada deberá estar expuesta en las mesas en las que se desarrolle el juego.

VII. Desarrollo del juego:

1. Extracción y distribución de naipes.

El desempaquetamiento, la extracción de naipes del depósito y la mezcla de los mismos se regirán por lo dispuesto en el Reglamento de Casinos de Juego de la Comunidad Autónoma de Aragón.

2. Proceso de apuestas.

Después de haber mezclado los naipes, el "croupier" propondrá a los jugadores que hagan sus apuestas. Cada jugador deberá efectuar la primera apuesta llamada "ante", en la casilla marcada como "ante", también podrá hacer una apuesta "Bonus" colocándola en la casilla designada en el tapete.

La resolución de la apuesta "Bonus" no está condicionada a ninguna de las otras apuestas hechas por el jugador y sus cartas permanecerán en la mesa a la espera de la resolución de la apuesta "Bonus" al finalizar la mano.

Cuando las apuestas estén efectuadas y el "croupier" haya anunciado el "no va más", éste comenzará a repartir los naipes por el reverso, uno por uno, alternativamente a los jugadores y comenzando por su izquierda.

Seguidamente, el "croupier" colocará un naipe por el reverso en la casilla situada enfrente de él de su izquierda. A continuación, repartirá un segundo naipe por el reverso a cada jugador y colocará otro naipe tapado en la casilla situada a su derecha.

Después de que cada jugador haya visto sus cartas y a medida de que le corresponda su turno tiene la opción de hacer una apuesta "flop" que será de dos veces el valor de la apuesta "ante", o retirase, perdiendo la apuesta "ante". Una vez que todos los jugadores hayan tomado una decisión acerca de si hacer una apuesta "flop" o retirarse, el "croupier" quemará la siguiente carta del mazo bocabajo, reparte las tres cartas comunes y las pone boca arriba en el área marcada para el "flop".

El "croupier" preguntará entonces a cada uno de los jugadores con una apuesta "flop" si quiere "pasar" o "apostar" antes de descubrir la cuarta carta "turn".

Si el jugador elige apostar, entonces tiene que hacer una apuesta igual a la cantidad de la apuesta "ante" en el área designada para tal efecto y marcada como "turn".

Si el jugador decide "pasar", seguirá en el juego sin realizar la apuesta "turn".

Una vez que todos los jugadores hayan decidido si "pasar" o apostar, el "croupier" quemará la siguiente carta del mazo boca abajo, repartirá la siguiente carta común boca arriba y la colocará en el área denominada "turn".

El "croupier" preguntará a cada participante con una apuesta "flop" si quieren pasar o apostar antes de descubrir la quinta carta ("river"). Si el jugador decide apostar, debe hacer una apuesta igual a la cantidad de la apuesta "ante" en el área marcada como "river". Si el jugador decide pasar, seguirá en el juego pero sin hacer una apuesta "river".

Una vez que todos los jugadores hayan tomado una decisión, el "croupier" quemará la siguiente carta del mazo boca abajo, repartirá la última carta común boca arriba y la colocará en el área llamada "river".

Una vez que todas las cartas se hayan repartido, el "croupier" mostrará sus dos cartas y dirá cual es la mejor "mano" de cinco cartas del póquer, usando las dos cartas del "croupier" y las cinco comunes, de acuerdo con la regla de las combinaciones ganadoras del juego.

Por turnos, el "croupier" mostrará las cartas de cada jugador y verá cual es la mejor mano de cinco cartas del póquer, de acuerdo con las reglas de las combinaciones ganadoras del juego.

El "croupier" dirá la clasificación de mayor a menor de las "manos" de los jugadores, si la "mano" de póquer del "croupier" es más alta que la del jugador, el jugador perderá lo que apostó en el "ante", "flop", y en caso de haber apostado, la "turn" y "river".

Si la "mano" del jugador es igual a la del "croupier", la "mano" empata y la apuesta "ante" y "flop", y en caso de haber apostado, la "turn" y "river" se le devolverán al jugador.

Si la "mano" del jugador es superior a la del "croupier", la apuesta "flop" del jugador, y en caso de haber apostado, la "turn" y "river", ganarán y se pagara 1-1.

Si la mano del jugador que gana al "croupier" es "escalera" o mejor, su "ante" ganará y se le pagará 1-1. Sin embargo, si la "mano" es menos de "escalera", su "ante" no se pagará.

3. Apuesta adicional.

El jugador que ha hecho una apuesta "Bonus" ganará si las dos cartas solas forman una de las siguientes "manos" y se le pagará según lo siguiente:

a) As-As	Al mismo tiempo que un As-As del "croupier" 1.000-1
b) As-As	30-1
c) As-Rey (Del mismo palo)	25-1
d) As-Dama o As-Jota (Del mismo palo)	20-1
e) As-Rey (De distinto palo)	15-1
f) Pareja de Jotas, Damas o Reyes	10-1
g) As-Dama o As Jota (De distinto palo)	5-1
h) Parejas de 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9 o 10	3-1

Si las dos cartas que tiene un jugador con una apuesta "Bonus", no forma una de las manos anteriormente citadas, perderá la apuesta, que irá a la "banca".

Una vez retiradas las apuestas perdedoras y abonados los premios a las ganadoras, se dará por finalizada la jugada, iniciando otra nueva.

4. Irregularidades.

a) Si alguna de las cartas repartidas se mostrara antes de que todos los jugadores hayan tirado sus cartas o hecho una apuesta "flop", "turn" o "river", se anulará la mano.

b) Si una carta aparece boca arriba en la baraja durante el reparto no se usará en ésa "mano", se colocará en el descartador. Si aparece más de una carta boca arriba en la baraja durante el reparto, se anulará la "mano" y se volverá a barajar todas las cartas.

c) Si una carta que se extrae por error sin ser vista se usará como si fuera la siguiente carta de la baraja.

d) Si un jugador recibe un número incorrecto de cartas, se anulará la mano de ese jugador y se volverá a barajar.

e) Si se reparte un número de cartas incorrectas se anulará la "mano", excepto si el "croupier" puede repartir el número de cartas correcto sin alterar la secuencia de las cartas, siempre y cuando esas cartas no se hayan girado ya bocarriba.

10.2. Póquer de círculo.

I. Definición:

El póquer de círculo es un juego de cartas de los denominados de círculo porque enfrenta a varios jugadores entre sí.

El objeto del juego es alcanzar la mayor combinación posible con una serie de cartas, pudiendo existir varias combinaciones ganadoras que ordenadas de mayor a menor son las recogidas en el apartado VI. Reglas de juego, de este epígrafe 10.2.

II. Beneficio:

El beneficio del casino de juego se podrá obtener eligiendo una de las dos opciones que se describen a continuación:

a) Un porcentaje de hasta el 5 por 100 sobre el dinero existente en cada "mano" y se introducirá en el "pozo" o "cagnotte", deduciéndolo antes de hacer el pago al jugador ganador de cada "mano". Dicho beneficio se fijará, a criterio del establecimiento, dentro del límite mencionado, anunciándolo a los jugadores antes del inicio de la partida.

b) Un porcentaje que oscilará por sesión entre el 10 y 20 por 100 del máximo de la mesa o del resto, por sesión, según la modalidad de póquer que se juegue. Se entiende por sesión una hora de juego más las dos últimas "manos".

La dirección de juego del casino puede fijar previamente la duración de cada partida siempre

que lo haga público a los jugadores. En el caso de que el casino no utilizase esta facultad, la duración de la partida tiene que ser, como mínimo, la necesaria para que cada jugador que inicie la partida pueda tener la "mano" en dos ocasiones.

III. Elementos de juego:

1. Cartas o naipes.

Se juega con una baraja de las denominadas "francesas, de 52 cartas.

El valor de las mismas ordenadas de mayor a menor es: As, Rey (K), Dama (Q), Jota (J), 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3 y 2.

El As puede ser utilizado como la carta más pequeña delante de la menor con que se juegue o como As detrás del Rey (K).

2. Mesa de juego.

Es de forma ovalada por uno de sus lados y con un ligero entrante en uno de sus lados mayores destinado a acoger al "croupier".

La mesa tiene una serie de espacios o departamentos separados y numerados a partir de la izquierda del "croupier" que lleva el número 1, con excepción del póquer sintético y del póquer cubierto de cinco cartas con descarte en los que el número 1 quedará a la derecha del "croupier". Cada departamento dará acogida a un jugador sentado.

Asimismo, las mesas deberán disponer de las siguientes aberturas o ranuras: una a la derecha del "croupier" para las deducciones en beneficio del casino de juego, llamada "pozo" o "cagnotte", otra a la izquierda, para introducir las propinas que se satisfagan libremente por los jugadores y una tercera para introducir el efectivo procedente de la venta de fichas a los clientes.

IV. Personal:

Cada mesa de juego tendrá permanentemente a su servicio un "croupier". La zona donde se desarrolle el juego está controlada por un jefe de mesa o equivalente y, además, puede haber un cambista para diversas mesas.

1. Jefe de mesa.

Es la persona responsable del correcto desarrollo del juego. Actúa como delegado de la dirección del casino de juego, le corresponde resolver cualquier conflicto planteado en las mesas de juego y llevará una relación de jugadores que deseen ocupar las plazas que puedan quedar vacantes en la mesa.

2. "Croupier".

Es la persona que efectúa el recuento de las operaciones de cambio; mezcla y reparto de las cartas a los jugadores; anuncia en voz alta las distintas fases del juego y actuaciones de los jugadores; calcula e ingresa el beneficio correspondiente al establecimiento introduciéndolo en la ranura que para dicho fin existe en la mesa; introduce las propinas en la ranura de la mesa destinada a tal efecto; controla el juego y vigila para que ningún jugador apueste fuera de turno; custodia, controla y abona el bote; resuelve a los jugadores las dudas sobre las reglas a aplicar en cada momento de la partida y en el caso de que tenga problemas con algún jugador se lo comunica al jefe de mesa.

3. Cambista.

La dirección del juego, cuando lo considere necesario, podrá acordar que una persona atienda a las distintas mesas con la función principal de cambiar dinero por fichas.

V. Jugadores.

Frente a cada uno de los espacios o departamentos de la mesa de juego sólo se podrá sentar un jugador. La superficie de los espacios podrá ser utilizada para depositar las fichas y mantener, en su caso, las cartas.

Al comienzo de cada partida se sortearán los puestos.

Si la partida ya está iniciada será el jefe de mesa quien asigna el puesto en la mesa, si hay plaza libre.

A petición propia un jugador que ocupe un departamento en la mesa puede descansar durante dos jugadas o "manos", sin perder el puesto en la mesa.

VI. Reglas de juego:

1. Combinaciones posibles.

Los jugadores sólo pueden hacer uso de las combinaciones, ordenadas de mayor a menor, que se describen a continuación:

a) "Escalera real de color". Es la combinación formada por las cinco cartas correlativas más altas de un mismo palo [ejemplo: As, Rey (K), Dama (Q), Jota (J) y 10 de trébol].

b) "Escalera de color". Es la combinación formada por cinco cartas correlativas de un mismo palo, sin que ésta coincida con las cartas más altas (ejemplo: 6, 7, 8, 9 y 10 de trébol).

c) "Póquer". Es la combinación de cinco cartas que contiene cuatro cartas de un mismo valor [ejemplo: cuatro Reyes (K)y un 6].

d) "Full". Es la combinación de cinco cartas que contiene tres cartas de un mismo valor y otras dos también distintas de igual valor (ejemplo: tres 8 y dos 7).

e) "Color". Es la combinación formada por cinco cartas no correlativas de un mismo palo [ejemplo: 5, 7, 10, dama (Q) y as de tréboles]. En las variantes de póquer que se jueguen con menos de 52 cartas, el "color" es más importante que el "full".

f) "Escalera". Es la combinación formada por cinco cartas correlativas de distintos palos [ejemplo: 7, 8, 9, 10 y Jota (J)].

g) "Trío". Es la combinación de cinco cartas que contiene tres cartas del mismo valor y las dos restantes sin formar pareja (ejemplo: Tres 8, un 7 y un 2).

h) "Figuras". Es la combinación formada por cinco cartas que debe ser As, Rey (K), Dama (Q) o Jota (J). Esta combinación sólo se utiliza en la variedad de póquer cubierto con cinco cartas.

i) "Doble pareja". Es la combinación formada por cinco cartas que contiene dos parejas de cartas de distinto valor [ejemplo: dos 6, dos Jotas (J) y un as].

j) "Pareja". Es la combinación de cinco cartas que contiene dos cartas del mismo valor (ejemplo: dos 4, un 6, un 9 y un as).

k) "Carta mayor". Cuando una jugada no tiene ninguna de las combinaciones anteriores, gana el jugador que tenga la carta mayor.

2. Empates.

Cuando dos o más jugadores tienen la misma jugada, gana quien tenga la combinación formada por cartas de valor más alto, según las reglas siguientes:

a) Cuando dos o más jugadores tienen "Póquer", gana el que lo tiene de valor superior [ejemplo: Un póquer de Reyes (K) supera a uno de Damas (Q)].

b) Cuando dos o más jugadores tienen "Full", gana el que tiene las tres cartas iguales de valor más alto.

c) Cuando dos o más jugadores tienen "Escalera", de cualquier tipo, gana aquél que la complete con la carta de mayor valor.

d) Cuando dos o más jugadores tiene "Color", gana el que tiene la carta de valor más alto.

e) Cuando dos o más jugadores tiene "Trío", gana el que lo tiene formado por las cartas de valor más alto.

f) Cuando dos o más jugadores tienen "Figuras", gana el que tiene la pareja más alta y, si coincide, se considera la carta de valor más alto.

g) Cuando dos o más jugadores tienen "Doble Pareja", gana el jugador que tiene la "Pareja" formada por las cartas de valor más alto; si coincide, se considera la segunda "pareja" y, en último lugar, la carta que queda de valor más alto.

h) Cuando dos o más jugadores tienen "Pareja", gana el que la tiene de valor más alto y, si coincide, se considera la carta de valor más alto de las restantes.

3. Máximos y mínimos de las apuestas.

Las apuestas de los jugadores, exclusivamente representadas por fichas, deben realizarse dentro de los límites máximos y mínimos de la banda de fluctuación autorizada al casino de juego.

a) Normas generales sobre estos límites.

El máximo y el mínimo de la mesa dependen de la modalidad de póquer que se juegue. El mínimo puede variar entre el 20 y el 40 por 100 del máximo y el "ante" (apuesta inicial) será como máximo un 50 por 100 del mínimo de la mesa.

Se puede jugar con tres límites diferentes:

1º "Split limit": el máximo de la apuesta está limitado por la mitad del bote.

2º "Bote" con límite: el máximo de la apuesta está limitado por el bote.

3º "Bote" sin límite: no existe límite para la apuesta máxima; el mínimo no puede ser nunca inferior al autorizado, el cual deberá aparecer ostensiblemente visible en la mesa.

b) Normas especiales.

El director del casino de juego, dentro de los límites autorizados, puede variar el límite de la apuesta de una mesa, una vez puesta en funcionamiento, anunciándolo previamente a los jugadores.

VII. Desarrollo del juego:

Para que la partida pueda empezar es condición indispensable que haya en la mesa de juego como mínimo cuatro jugadores, número que deberá mantenerse a lo largo de toda la partida.

En el caso de que el número de jugadores descienda por debajo de la citada cifra, deberá suspenderse el desarrollo de las partidas hasta que halla cuatro jugadores.

1. Reparto de cartas y asignación de la "mano".

Al principio de cada partida el "croupier" señala claramente con una pieza redonda ("marca") quién tiene la "mano", colocándola delante del jugador. La "mano" irá rotando, en el sentido de las agujas del reloj, cada vez que proceda a un nuevo reparto de cartas.

El "croupier" debe comprobar que están la totalidad de las cartas que componen la baraja, barajarlas por lo menos tres veces, de manera que no sean vistas por los jugadores, con el siguiente orden: mezclar (tipo Chemin de Fer), agrupar, barajar.

Las cartas también pueden ser barajadas por cualquier jugador, pero el último barajado, en la forma prevista en el párrafo anterior, siempre lo realiza el "croupier", que seguidamente ofrece las cartas al jugador situado a la izquierda de la "mano" para que proceda al corte o tala.

Si en el momento de cortar queda al descubierto alguna carta del mazo se debe volver a barajar.

Al realizar el corte se deben cumplir las siguientes prescripciones:

1º Se cortará el mazo de cartas barajadas con una sola mano.

2º La dirección del corte debe ser recta, alejándose del cuerpo.

3º La mano libre no puede tocar la baraja hasta que, después del corte, los montones de cartas se reúnan otra vez.

4º La mano libre no debe obstaculizar la vista a los jugadores de tal forma que no puedan ver el procedimiento de corte.

Una vez que se haya realizado el corte, todos o alguno de los jugadores, dependiendo de la modalidad de póquer de que se trate, que participan en la jugada deben realizar previamente una serie de apuestas determinadas por el casino (apuesta inicial) que pueden ser distintas dependiendo del lugar que ocupan respecto a la "mano". Acto seguido el "croupier" reparte las cartas.

El "croupier" debe tener cuidado al dar las cartas de que no sean vistas por los otros jugadores. Por eso, al repartirlas, no pueden levantarlas, sino deslizarlas sobre la mesa.

2. Proceso o turnos de apuestas.

A continuación se inician las apuestas y el "croupier" va indicando a quién le corresponde apostar, según la variante del póquer de que se trate. Todas las apuestas se reúnen en un lugar común llamado "bote".

Al llegar el turno de las apuestas los jugadores tienen las siguientes opciones:

a) "Retirarse" y salir del juego, para lo cual debe dar a conocer su intención, cuando sea su turno, poniendo las cartas encima de la mesa alejándolas lo más posible de las que se están usando en el juego. En este caso el "croupier" retira sus cartas, las cuales no deben ser vistas por nadie.

Cuando un jugador se retira, no puede participar en el bote, renuncia a todas las apuestas que haya realizado y no puede expresar ninguna opinión sobre el juego ni mirar las cartas de los otros jugadores.

b) "Pasar". El jugador al que le llegue su turno de apostar, podrá no hacerlo diciendo "paso", siempre y cuando ningún jugador anterior haya realizado una apuesta durante ese intervalo de apuestas.

c) "Reservarse". Cualquier jugador que esté participando en el juego puede reservarse hasta que alguno de los jugadores decida apostar, en cuyo caso para seguir participando en el juego tiene que cubrir la apuesta o subirla, si lo desea.

d) "Cubrir la apuesta", metiendo en el bote el número suficiente de fichas para que el valor que representen dichas fichas sea igual a la de cualquier otro jugador pero no superior.

e) "Subir la apuesta", introduciendo en el bote el número de fichas que estime oportuno para cubrir la apuesta e incluyendo algunas fichas más para superar la apuesta, lo que dará lugar a que los jugadores, situados a su derecha, realicen alguna de las acciones anteriormente descritas.

Dependiendo de la modalidad de póquer de círculo y en cada intervalo de apuestas, el número de veces que un jugador puede realizar una subida puede estar limitado, pero en el caso de que sólo existan dos jugadores no hay límite al número de veces.

Al final de las apuestas, todos los jugadores que permanezcan en juego ("activos") deben haber puesto el mismo valor de fichas en el "bote", excepto si su resto no alcanza el valor total, jugando entonces la parte proporcional.

Si al finalizar el turno de las apuestas sólo hay un jugador que ha realizado una apuesta y todos los demás han pasado, gana automáticamente la "mano" y se lleva el "bote" sin necesidad de enseñar sus cartas.

Antes de realizar la apuesta, cada jugador puede reunir sus fichas dentro del espacio de la mesa que le corresponde. Se considera que un jugador ha realizado la apuesta cuando traslada las fichas más allá de la línea que delimita su espacio o, en situaciones poco claras, desde el momento en que el "croupier" introduce las fichas en el "bote" y no ha habido objeciones por parte del jugador.

Un jugador no puede realizar una apuesta, ver la reacción de los demás jugadores y subir la apuesta. Las apuestas deben realizarse de una forma clara e inmediata, sin simular dudas respecto a dicha jugada.

Los jugadores deberán disponer del dinero suficiente en fichas para terminar la "mano". En el caso de que no lo tengan, jugarán la cantidad proporcional apostada.

Los jugadores que estén jugando la "mano" deben hablar solamente lo estrictamente necesario y, además, en cada intervalo de apuestas no pueden realizarlas como si tuvieran la máxima combinación con intención de confundir y engañar a los demás jugadores. En caso de que alguno de los jugadores actuase de la forma anteriormente descrita, le será llamada la atención por el "croupier" y, si reincide, el jefe de mesa decidirá de forma irrevocable sobre su participación o continuación en la partida.

El "croupier" debe mantener las cartas eliminadas y los descartes bajo control; ningún jugador está autorizado a verlos durante la partida. Las demás cartas que tiene el "croupier" para repartir deben estar juntas y ordenadas durante todo el juego, salvo en el momento del reparto.

El "croupier" debe mantener la baraja en una posición lo más horizontal posible, sin realizar desplazamientos con ella y la parte superior de la misma debe estar siempre a la vista de los jugadores. Cuando no tenga la baraja en la mano debe protegerla poniendo una ficha del bote encima.

3. Desenlace de la jugada y pagos de las combinaciones ganadoras.

Una vez que las apuestas han sido igualadas, en el último intervalo de apuestas, cada jugador que previamente no se haya retirado debe mostrar sus cartas de modo que pueda verse la combinación que tiene para establecer la combinación ganadora.

El jugador que haya hecho la última apuesta mostrará las cartas en primer lugar y a continuación y por turno los restantes jugadores empezando por la derecha del jugador que las haya descubierto en primer lugar.

Si al jugador que correspondiéndole enseñar las cartas renunciase al "bote" y tirase sus cartas boca abajo no se le obligará a enseñarlas a no ser que los jugadores que intervengan en la "mano" o el jefe de mesa pidieran verlas.

No es necesario que un jugador diga la combinación que tiene al mostrar las cartas, ni se tendrá en cuenta lo que diga, siendo el "croupier" el que establece el valor de las combinaciones descubiertas e indica qué jugador es el que tiene la combinación más alta, corrigiendo, si fuese necesario, las combinaciones que hayan sido erróneamente anunciadas por los jugadores.

Una vez que el "croupier" haya constatado que todos los jugadores han podido ver las cartas de la "mano" ganadora y que han manifestado su conformidad con la combinación ganadora, entregará el "bote" al ganador y retirará las cartas de la mesa.

Cuando haya combinaciones del mismo valor, previas las deducciones reglamentarias, el "croupier" repartirá el "bote" entre los distintos jugadores que tengan la misma combinación, en proporción a sus respectivos restos.

Ningún jugador puede influir o criticar el juego que realice el otro.

Las cartas que da el "croupier" durante la "mano" sólo se mostrarán cuando el "croupier" lo indique al final de la jugada.

Solamente los jugadores pueden ver sus cartas cubiertas y son responsables de que nadie más las vea.

La dirección de juego del casino puede fijar previamente la duración de la partida, siempre que lo haga público a los jugadores. En el caso de que el casino de juego no utilice esta facultad, la duración de la partida tiene que ser, como mínimo, la necesaria para que cada jugador que inicia la partida pueda tener la "mano" en dos ocasiones.

VIII. Errores e infracciones en el juego:

1. Errores en el reparto.

Se considerará que ha habido error en el reparto, debiendo ser recogidas todas las cartas por el "croupier" para iniciar la "mano" de nuevo, si durante el reparto de las cartas se dan algunos de los siguientes supuestos:

a) Cuando los jugadores no reciben sus cartas en el orden reglamentariamente señalado para el juego.

b) Cuando un jugador reciba más o menos cartas de las debidas y no se pueda corregir el error antes de realizar las apuestas.

c) Cuando al comenzar la "mano" un jugador recibe una carta que no le corresponde y se tiene constancia de que la ha visto.

d) Cuando hay más de una carta boca arriba en la baraja.

e) Cuando se descubre que faltan una ó más cartas en la baraja o que ésta es defectuosa.

2. Errores del "croupier".

a) Si el "croupier" anuncia una "mano" de modo equivocado, se considera que las cartas hablan por sí mismas y se tiene en cuenta la combinación de cartas existente sobre la mesa.

b) Si el "croupier" en el reparto de los naipes le da una carta a un jugador ausente no se considera error de reparto. En el caso de que el jugador no llegue cuando le toca su turno se retirará su "mano" y deja de jugar.

c) Si el "croupier", en el reparto de las cartas, le da cartas a un jugador que no vaya a jugar la "mano" o a un sitio que se encuentre vacío, no se considerará error en el reparto sino que el "croupier" dará las cartas normalmente incluido dicho espacio vacío, recogiendo las de éste cuando termine de repartirlas.

3. Errores del jugador.

a) El jugador debe tomar todas sus decisiones con carácter inmediato con el fin de no retrasar el desarrollo de la partida, en caso contrario será advertido por el "croupier".

b) Si un jugador al apostar mezcla las cartas con los descartes, creyendo que no han ido más jugadores a igualar su apuesta pierde el "bote", salvo que el "croupier" pueda reconstruir la "mano" sin lugar a dudas. Como norma general se debe intentar siempre reconstruir la "mano" y por consiguiente jugar el "bote".

c) Si un jugador para cubrir una apuesta mete en el "bote" un número insuficiente de fichas sólo podrá añadir las precisas para igualar la apuesta, sin que tenga derecho a retirarlas.

d) Cuando un jugador mete en el bote una ficha por importe superior al necesario, sin anunciar la subida de la apuesta, se considera que cubre sólo la apuesta y se le devuelve la cantidad que ha puesto de más.

e) Si un jugador por error descubre sus cartas, el juego seguirá siendo válido.

f) Si un jugador efectúa una apuesta fuera de su turno se considerará válida, pero cuando llegue su turno de apuestas no podrá subirla.

g) Si uno o varios jugadores, al repartir las cartas, no hubieran realizado el "ante" al repartir las cartas, se considerará que la mano es válida y deberán poner el "ante" si quieren participar en la "mano". Si no fuera posible determinar quiénes son los jugadores que no han puesto la apuesta inicial se jugará la "mano" con un "bote" reducido.

h) Si un jugador pone en contacto, voluntaria o involuntariamente, sus cartas con las de otro jugador le será anulada su "mano", así como la del otro jugador.

i) Si a un jugador se le pasa el turno de apostar deberá ponerlo en conocimiento del "croupier"

inmediatamente. El jefe de mesa analizará la situación y tomará la decisión oportuna que tendrá un carácter irrevocable.

j) Para mantener el derecho a apostar, un jugador deberá avisar al "croupier" antes de que hayan actuado dos jugadores después de él.

k) Cada jugador es responsable de recibir el número de cartas correctas. Si después de la acción de dos jugadores, algún otro descubre que no tiene el número de cartas correctas, perderá el dinero apostado y su mano se declarará nula.

l) Si ya iniciada la "mano" o en los descartes se le descubre una carta al jugador por su causa, ésta será mostrada a todos los jugadores y la "mano" se finalizará sin perjuicio para el resto de los jugadores.

ll) Los jugadores son los responsables de sus apuestas, si un jugador anuncia una acción y no conocía la cantidad correcta, debe efectuar la apuesta de todas formas. Si el error ha sido del "croupier" que ha informado de una cantidad incorrecta, el jugador podrá modificar su apuesta.

IX. Prohibiciones:

No se permiten las actuaciones siguientes:

a) Jugar por parejas ni siquiera temporalmente.

b) Jugarse el "bote" conjuntamente.

c) Repartirse el "bote" voluntariamente.

d) La connivencia entre jugadores.

e) Comprar o añadir fichas al resto para aumentarlo, una vez que se ha iniciado la jugada.

f) Prestarse dinero entre jugadores.

g) Guardarse las fichas de su resto.

h) Retirar las cartas de la mesa o alejarlas de la vista del "croupier" y de los demás jugadores.

i) Hacer comentarios entre clientes acerca de las jugadas durante el transcurso de las mismas, así como mirar las cartas de otros jugadores, aunque no estén jugando esa "mano".

j) Intercambiar un jugador su puesto con otra persona o abandonar la mesa de juego dejando encargado a otro jugador para que éste pueda realizar o igualar las demás apuestas o encargárselo a otro jugador de la mesa.

k) Influir o criticar un jugador el juego que realice otro.

l) No se permite que haya personas ajenas al juego mirando el desarrollo de la partida, salvo el personal del casino de juego debidamente autorizado.

X. Variedades del póquer de círculo:

1. Son variantes de póquer de círculo, las siguientes:

a) Póquer cubierto de cinco cartas con descarte.

b) Póquer descubierto, en sus cinco variantes:

– Seven Stud Póker.

– Omaha.

– Hold'em.

– Five Stud Póker.

– Póquer sintético.

2. Cada una de las variantes de póquer citadas en el apartado anterior se rigen por las normas generales recogidas en este epígrafe 10.2. Póquer de círculo, del artículo 3 del Reglamento, sin perjuicio de las normas específicas que rigen para cada modalidad de póquer de círculo, previstas en este epígrafe 10.2, letras A) Póquer cubierto de cinco cartas y B) Póquer descubierto, en sus cinco modalidades.

10.2.A. Póquer de círculo en la variedad de Póquer cubierto de cinco cartas con descarte.

I. Definición:

El póquer cubierto de cinco cartas con descarte es una variante de póquer de círculo que enfrenta a varios jugadores entre sí, en el que, una vez igualadas todas las apuestas, los jugadores que sigan en la partida pueden descartarse, de una o más cartas cubiertas, diciendo en voz alta el número de las que quiere descartarse, comenzando por el primero que abrió el "bote".

El objeto del juego es alcanzar la mayor combinación posible con cinco cartas, una vez realizado un solo descarte de un máximo de cuatro cartas. El jugador, también tendrá la opción de no realizar descarte alguno.

II. Elementos de juego:

Se juega con una baraja de 52 de similares características de las utilizadas en las otras modalidades de póquer. Dependiendo del número de jugadores se podrá jugar con 52, 48, 44, 40, 36 ó 32 cartas.

III. Desarrollo del juego:

Los jugadores que participan en la jugada realizarán el "ante" o apuesta inicial, tras lo cual recibirán cinco cartas, todas cubiertas, y comenzarán el primer intervalo de apuestas. La "mano" y los demás jugadores podrán actuar de las siguientes formas:

a) Abrir el "bote" haciendo una apuesta siempre y cuando tenga una pareja de Jota (J) o una combinación mayor.

b) "Pasar", es decir, no hacer ninguna apuesta en ese momento pero se reserva el derecho de cubrir o subir la apuesta posteriormente. Un jugador puede "pasar" teniendo o no una combinación tan buena como una pareja de Jota (J).

En el supuesto que el jugador que tenga la combinación mayor "pase", el siguiente jugador al que le toque hablar puede abrir el "bote" o "pasar" y así sucesivamente. Una vez que alguno de los jugadores que participan en la partida haya apostado, el "bote" está abierto y cada jugador en su turno podrá, a partir de entonces, retirarse, "cubrir" o subir la apuesta.

Si todos los jugadores que participan en la jugada "pasan", se produce lo que se llama una "mano en blanco". En ese caso, el juego continúa, pero habrá de realizarse otro "ante" y en este caso se necesitará, al menos, una pareja de Damas (Q) para abrir el "bote".

Si esa jugada fuera nuevamente una "mano en blanco" se necesitará al menos una pareja de Reyes (K) en la siguiente, si esa partida fuera nuevamente "mano en blanco" se necesitará una pareja de As para la siguiente "mano". En el caso de que la "mano" fuese nuevamente "mano en blanco", el "croupier" seguirá dando cartas hasta que alguno de los jugadores pudiera abrir el juego con una pareja de As, como mínimo.

Una vez sean igualadas todas las apuestas, los jugadores que siguen la partida pueden descartarse, de una o más cartas cubiertas, diciendo en voz alta el número de las que quiere descartarse; comenzando por el primero que abrió el "bote". El "croupier" cogerá un número de cartas equivalentes de la parte superior de la baraja y las entregará al jugador de manera que tenga cinco.

Cada jugador, en su turno, recibe el número de cartas solicitadas antes que el siguiente se descarte.

Si un jugador no quiere cambiar sus cartas se dice que "está servido" y debe decirlo o dar un golpe encima de la mesa cuando le llegue el turno de descartarse.

El jugador que abrió el "bote" puede descartarse de una o más cartas de las que le permitieron hacer la combinación para abrir. Su descarte se colocará boca abajo sobre el "bote" de tal manera que al finalizar o rematar la jugada pueda comprobarse que tenía la combinación mínima para abrir.

Si el "croupier", al dar las cartas de los descartes, nota cuando le dio la penúltima que no va a tener suficientes para completarlos, debe barajar junto con la última carta todas las que se hayan descartado previamente, pedir al jugador anterior al que tiene que recibir la siguiente carta que corte y continuar con el reparto con el nuevo montón.

Los descartes del jugador que abrió el "bote" y del jugador que tiene que recibir las cartas no se incluyen si se han mantenido separadas y se pueden identificar.

En cualquier momento del descarte, y hasta que llegue el turno de las apuestas, cualquier jugador puede solicitar que cada uno de los demás diga el número de cartas de las que se ha descartado.

Una vez que se ha finalizado el reparto de cartas, corresponderá al jugador que abrió el bote "pasar" o apostar. Si dicho jugador se ha retirado, es el jugador que se encuentra a su derecha el que tiene el turno. Cada uno de los demás jugadores en su turno puede retirarse, cubrir o subir las apuestas hasta que las mismas sean igualadas. En ese momento, se muestran por turno las cartas y la combinación más alta gana el "bote".

IV. Errores e infracciones en el juego:

1. Errores en el reparto.

Si durante el reparto de las cartas se dan algunos de los casos que se indican a continuación, se considerará que ha habido error en el reparto y se procederá de la siguiente manera:

a) En el caso de que algún jugador reciba demasiadas cartas o menos de las debidas y antes de mirarlas lo hiciera saber al "croupier", éste deberá recoger las cartas adicionales y colocarlas encima de la baraja o completar su número respectivamente.

b) Si en el supuesto anterior, el jugador ha visto alguna de las cartas, se considera error en el reparto, se recogen todas las cartas por el "croupier" y se inicia la "mano" de nuevo.

c) Si la primera carta que recibe un jugador se da boca arriba, se considera error en el reparto y se deberá iniciar de nuevo la jugada.

2. Errores del "croupier".

El "croupier" que retire la baraja antes de finalizar la jugada, cuando aún tienen que repartirse más cartas a los jugadores, debe, si se puede, coger la parte superior de la baraja y repartir las cartas que faltan. En caso contrario, debe mezclar las cartas que no se han usado sin incluir las de descarte. La "mano" debe proceder de nuevo al corte y el "croupier" debe eliminar la primera carta antes de empezar a repartir.

3. Errores del jugador.

Si el jugador que abre el "bote" no puede demostrar que tenía la combinación necesaria para abrirlo, se considera que la jugada es falsa.

Si una jugada es falsa, el jugador que la haya cometido no puede ganar el "bote". En el caso de que se haya realizado la última apuesta y ésta no haya sido cubierta, se quedan en el "bote" las fichas apostadas para la siguiente partida.

En caso de que hubiese alguna duda es el jefe de mesa quien decide en última instancia de acuerdo con la situación.

10.2.B. Póquer de círculo, en la variedad de Póquer descubierto, en sus cinco variantes.

a) Póquer descubierto en la variante "Seven Stud Póker".

I. Definición:

El "Seven Stud Póker" es una variante de póquer de círculo que enfrenta a varios jugadores entre sí y que se juega con una baraja de 52 cartas.

El objeto es alcanzar la combinación de cartas de mayor valor posible con las siete cartas entregadas por el "croupier", teniendo en cuenta que sólo tienen valor cinco de ellas, al ser descubiertas por el jugador.

II. Reglas de juego:

1. Máximos y mínimos de las apuestas.

Los límites máximos de las apuestas en cada intervalo, tanda o ronda de apuestas, en función del bote pueden ser:

a) "Split limit": en los dos primeros intervalos de apuestas se juega con el límite más bajo y en los tres siguientes con el límite más alto. En el caso de que las dos primeras cartas descubiertas sean una pareja, se jugará con el límite más alto.

b) "Bote limitado": en los dos últimos intervalos de apuestas el límite tiene los siguientes valores:

1º igual a la mitad del "bote" que existe al dar la sexta carta.

2º igual al "bote" que existe al dar la séptima carta.

2. Intervalo de apuestas.

En cada intervalo de apuestas cada jugador puede subir su apuesta como máximo tres veces y de acuerdo con los límites establecidos para cada intervalo.

III. Desarrollo del juego:

El "croupier" reparte tres cartas, de una en una, a cada uno de los jugadores, las dos primeras cubiertas y la tercera descubierta.

A continuación se inicia el primer intervalo de apuestas, anunciado por el "croupier" a los jugadores mediante la frase "hagan sus apuestas".

Empieza a hablar el jugador que tenga la carta más baja de entre las destapadas, no podrá "pasar" ni retirarse, debiendo efectuar, como mínimo, la apuesta mínima de la mesa. En caso de igualdad, hablará el más cercano por la derecha a la "mano".

Al terminar de repartirse la cuarta carta tiene lugar el segundo intervalo de apuestas y cada jugador tiene dos cartas cubiertas y dos descubiertas. Este segundo intervalo de apuestas se abre por el jugador que tenga la combinación de cartas más alta o, en su defecto, con la carta más alta, pudiendo pasar pero permaneciendo en juego ("check") o apostar ("bet"). En ningún caso puede retirarse del juego.

Cuando al terminar este segundo intervalo de apuestas sólo haya un jugador que haya realizado una apuesta y todos los demás hayan pasado, ganará automáticamente la "mano" y se llevará el "bote". Los jugadores que no hayan pasado recibirán una carta descubierta al finalizar el segundo intervalo de apuestas.

El tercer y cuarto intervalo de apuestas se realiza como el segundo.

El quinto intervalo de apuestas es el último y lo anunciará el "croupier" con las palabras "última carta" y dará a cada jugador que permanezca en la partida una carta cubierta. En caso de igualdad hablará el más cercano por la derecha a la "mano".

Después de que el "croupier" reparta las tres primeras cartas y en cada uno de los tres siguientes repartos, se separará una carta, hasta un total de cuatro ("cartas muertas"), que deben quedar apartadas de las de descarte.

Estas cartas sólo se pueden utilizar en los siguientes casos:

a) Cuando el "croupier" al repartir la séptima carta, advierte que no tiene suficientes cartas para terminar este intervalo, mezclará las "cartas muertas" con las que todavía no se habían repartido, con el fin de completar la jugada.

b) Cuando el "croupier" al dar la séptima carta, se salta el turno de un jugador, se le da la primera "carta muerta", siempre que las cartas de los demás jugadores hayan sido vistas. El jugador la recibe cuando el "croupier" haya terminado de dar las demás a los jugadores, es decir, el último que recibe la carta. El objetivo de esta regla es mantener la secuencia de las cartas de la baraja para los demás jugadores.

c) Cuando no haya cartas suficientes para completar la séptima ronda, habiendo tenido en cuenta tanto los descartes realizados como las "cartas muertas", el "croupier" sacará una de las que quedan por repartir, la colocará en el centro de la mesa y será la séptima carta para todos los jugadores ("carta común").

IV. Errores e infracciones en el juego:

1. Errores en el reparto.

a) Cuando quede al descubierto alguna de las dos primeras cartas ("hole cards") se pueden dar dos casos:

1º Que quede una de ellas al descubierto. En este caso, esa carta descubierta y el jugador recibe la tercera carta que debería ser cubierta.

2º Que queden las dos primeras cartas descubiertas, en cuyo caso se le devuelve la apuesta inicial.

b) Cuando al repartir la séptima carta ésta es dada erróneamente el "croupier" preguntará al jugador y, de acuerdo con su respuesta, se aplicarán los siguientes criterios:

1º Si a pesar del error quiere seguir jugando, la carta se cubre y el juego sigue normalmente.

2º Si no desea seguir jugando, no tomará parte en el último intervalo de apuestas y jugará sólo con las apuestas realizadas hasta ese momento. Los demás jugadores seguirán jugando y apostarán el intervalo correspondiente de apuestas formándose un "bote" aparte ("side pot"), en que el jugador que no quiso seguir jugando no toma parte.

2. Errores del "croupier".

a) Si en el reparto de la séptima carta, el "croupier", por error, la da descubierta y sólo quedan dos jugadores en la partida, no se podrán subir las apuestas y se descubrirán directamente ("showdown").

b) Si el "croupier" empieza a distribuir las cartas sin que hayan finalizado las apuestas, deberá mantener dicha carta sobre la mesa hasta que finalicen aquéllas y luego retirarla, así como tantas cartas como jugadores se mantengan en juego ("burnt cards"), poniendo tales cartas cubiertas en un lugar separado de los descartes.

3. Errores del jugador.

a) Si un jugador por error descubre sus cartas cubiertas ("hole cards"), debe cubrirlas de nuevo, dado que el juego sigue siendo válido y la siguiente carta no se le dará cubierta.

b) Si un jugador descubre sus cartas tapadas sin haber igualado una apuesta pretérita, renuncia a la jugada y se le anula la "mano".

c) Si un cliente no está presente en la mesa cuando llega su turno perderá su "ante" y su apuesta obligada si le correspondiera.

b) Póquer descubierto en la variante "Omaha".

I. Definición:

Es una variante del póquer de círculo, que enfrenta a varios jugadores entre sí y se juega con 52 cartas.

El objeto del juego es conseguir la mayor combinación posible mediante la utilización de dos de las cuatro cartas de las que dispone cada jugador en su "mano" y de tres de las cinco cartas que son comunes a todos los jugadores y que están sobre la mesa.

II. Reglas de juego:

Una vez que todas las personas jugadoras que quieren participar en la jugada han puesto el "ante", el "croupier" da cuatro cartas cubiertas a las personas jugadoras de una en una. Acto seguido se inicia el primer intervalo de apuestas.

Una vez finalizado el intervalo de apuestas separa una carta ("carta quemada"), la cual no se mezcla con los descartes y no es vista por las deá personas jugadoras y coloca tres cartas descubiertas en el centro de la mesa, con lo que se inicia el segundo intervalo de apuestas.

Al finalizar el intervalo de apuestas, retira una nueva carta y coloca otra carta descubierta al lado de las anteriores en la mesa, con lo que empieza el tercer intervalo de apuestas.

Cuando se terminan las apuestas, se retira una nueva carta y se coloca nueva carta descubierta en la mesa, al lado de la última, con lo que se inicia el cuarto y último intervalo de apuestas.

c) Póquer descubierto en la variante "Hold'em".

I. Definición:

Este juego es una variante del póquer de círculo que enfrenta a varios jugadores entre sí y que se juega con 52 cartas.

El objeto del juego es alcanzar la mayor combinación posible, mediante la utilización de cinco cartas, cualesquiera de entre las siete cartas que forman las dos cartas repartidas por el "croupier" a cada jugador y las cinco cartas comunes.

II. Reglas del juego.

La única diferencia que existe con la variante de póquer Omaha es que en lugar de dar el "croupier" las cuatro cartas al inicio de la partida, sólo da a las personas jugadoras dos cartas.

d) Póquer descubierto en la variante "Five Stud Poker".

I. Definición:

El Five Stud Poker es una variante del póquer de círculo, que enfrenta a varios jugadores entre sí.

El objeto del juego es alcanzar la mayor combinación posible entre las cinco cartas de que dispone cada uno de los jugadores.

II. Elementos del juego:

Se juega con una baraja de 32 cartas, en lugar de 52, de similares características de las utilizadas en las otras modalidades de póquer. De esas 52 cartas de la baraja sólo se escogen las siguientes: As, Rey (K), Dama (Q), Jota (J), 10, 9, 8 y 7.

III. Desarrollo del juego:

Al inicio de la sesión se sortean los puestos de los jugadores.

Todos los jugadores que deseen recibir cartas tendrán que realizar su apuesta de "ante".

Después de barajar, el "croupier" procederá al reparto de dos naipes, de uno en uno a cada uno de los jugadores, uno cubierto y el otro descubierto, en el sentido de las agujas del reloj y empezando siempre por el jugador más próximo a la izquierda del "croupier", orden que se mantendrá durante todo el reparto de cartas, iniciándose a continuación el primer intervalo de apuestas.

En esta variante, el jugador con la combinación más alta es el que inicia las apuestas.

Al finalizar el primer intervalo de apuestas, el "croupier" da a cada jugador una tercera carta, en este caso descubierta, con lo que empieza el segundo intervalo de apuestas.

Al finalizar cada intervalo de apuestas el "croupier" da una cuarta, igualmente descubierta, a cada jugador, con lo que empieza el tercer intervalo de apuestas.

Cuando se terminan las apuestas el "croupier" da una quinta carta descubierta, con lo que se inicia el cuarto y último intervalo de apuestas.

El jugador que haya realizado el último incremento mostrará las cartas en primer lugar y a continuación y, por turno, los restantes jugadores. Una vez que el "croupier" haya constatado que todos los jugadores han podido ver las caras de al "mano" ganadora, entregará el bote al ganador y recogerá las cartas para iniciar una nueva "mano".

IV. Reglas de juego. Máximos y mínimos.

Los límites de las apuestas en cada intervalo, tanda o ronda dependerán de la opción elegida por la dirección del casino entre los tres límites establecidos en las normas generales, con la única peculiaridad del Limitado o "limit".

El Limitado o "limit" sucederá en el caso de que las dos primeras cartas descubiertas de cualquier jugador sean una pareja, se podrá jugar con el límite más alto, si algún jugador ejerciera este derecho todos los incrementos serán proporcionales a dicho nivel.

En cada intervalo de apuestas cada jugador puede subir su apuesta como máximo tres veces y de acuerdo con los límites establecidos para cada intervalo.

V. Errores e infracciones en el juego.

En cuanto a los errores e infracciones en el juego se procederá, de acuerdo con lo establecido en las normas generales, con las siguientes peculiaridades:

1. Errores de reparto.

En el caso de que las dos primeras cartas queden descubiertas se anula la "mano".

2. Errores del "croupier".

a) Si el "croupier" se equivoca al designar el jugador que debe hacer la apuesta obligada en la primera ronda y éste actúa antes de que se advierta el error, la apuesta se dará por buena y la acción continúa.

b) Si el "croupier" "quema" dos cartas en una ronda o deja de "quemar" alguna, las cartas serán rectificadas siempre que sea posible, pero no anulan la "mano".

3. Errores del jugador.

a) Si un jugador por error descubre su carta cubierta, debe cubrirla de nuevo porque el juego sigue siendo válido.

b) Si un jugador descubre su carta tapada sin haber igualado una apuesta pretérita, renuncia a la jugada y se le anula la "mano".

c) Si un jugador no está presente en la mesa cuando llega su turno, perderá su "ante" y su apuesta obligada si le correspondiera.

e) Póquer descubierto en la variante póquer sintético.

I. Definición:

El póquer sintético es una variante de póquer de círculo, que enfrenta a varios jugadores entre sí.

El objeto del juego es alcanzar la combinación de cartas del valor más alto posible, mediante la utilización de cinco cartas: dos repartidas por el "croupier" a cada jugador y tres de las cinco cartas alineadas sobre la mesa de juego que son comunes a todos los jugadores.

II. Elementos del juego:

El póquer sintético se juega con 28 cartas, en lugar de las 52 cartas que tiene una baraja inglesa completa y sólo se utiliza el As, Rey (K), Dama (Q), Jota (J), 10, 9 y 8 de cada palo, según su valor y orden de importancia.

El As se puede utilizar como la carta más pequeña delante del 8 o como carta más alta después de la del Rey (K).

III. Reglas de juego. Máximos y mínimos de las apuestas:

El casino de juego fijará para cada mesa la cuantía de las apuestas, de acuerdo con la banda de fluctuación que tenga autorizada por el órgano de la Administración competente en la gestión administrativa del juego.

Los máximos y mínimos fijados deberán estar a la vista del público.

IV. Desarrollo del juego:

Al inicio de la sesión se sortean los puestos de los jugadores.

Antes de dar las cartas todos los jugadores que deseen recibir cata tendrán que realizar su apuesta de "ante".

El "croupier" colocará la "mano" en el primer puesto que estuviera ocupado a su derecha, tras lo cual, repartirá dos cartas tapadas, distribuidas de una en una a cada jugador, siguiendo el sentido contrario de las agujas del reloj, y empezando por el jugador que ostente la "mano".

Al finalizar descubrirá la primera carta de las cinco comunes, situándola en el centro de la mesa.

A partir de este momento, comienza el primer turno de apuestas por el jugador que tiene la "mano". Una vez realizadas las apuestas, descubre la segunda carta de las cinco comunes.

Seguidamente comienza el segundo turno de apuestas, que es abierto por el jugador que hace la apuesta más alta, y así sucesivamente hasta que descubre la quinta y última carta y empieza el último turno de apuestas.

Una vez acabadas las apuestas, se descubren las cartas comenzando por el jugador que realiza la última apuesta más alta, y se paga el bote al ganador o se reparte entre los ganadores si hay diversas jugadas del mismo valor.

Como especialidad de las combinaciones posibles de las normas generales del póquer en esta variedad de juego prevalece el "Color" al "Full".

V. Errores e infracciones en el juego:

Además de los contemplados en las normas generales se deberán aplicar en los errores en el reparto y en los errores del "croupier" los siguientes:

1. Errores en el reparto.

Si durante el reparto de las cartas se produce alguno de los casos siguientes, todas las cartas han de ser recogidas por el "croupier", quien debe iniciar de nuevo el reparto de cartas:

a) Si los jugadores no reciben las cartas en el orden establecido.

b) Si un jugador recibe más o menos de las dos cartas que le corresponden.

c) Si aparece alguna carta descubierta.

d) Si durante el transcurso del reparto, el "croupier" lanza una carta dirigida a un jugador fuera de los límites de la mesa se dará "mano" nula.

2. Errores del "croupier".

a) Si el "croupier" descubre más de una carta de las comunes, en un intervalo de apuestas, se considera válida la primera y la otra se aparta, el "croupier" colocará el resto de las cartas resto de las cartas comunes que faltaran por salir boca abajo junto a las ya descubiertas y a continuación realizará una mezcla tipo "Chemin de Fer" de la carta apartada junto con las que hubieran quedado sin salir en el mazo las agrupará sin levantarlas del paño cortará y pondrá la carta boca abajo en el lugar que corresponda sin alterar el orden.

b) Si alguna de las cartas comunes fuera girada prematuramente por le "croupier", no estando cerrada la ronda de apuestas la carta no tendrá validez, el "croupier" la apartará y colocará el resto de las cartas comunes que faltarán por salir boca abajo junto a las ya descubiertas, y a continuación realizará una mezcla tipo "Chemin de Fer" de la carta apartada junto con las que hubieran quedado sin salir en el mazo, las agrupará sin levantarlas del paño cortará y pondrá la carta boca abajo en el lugar que corresponda sin alterar el orden.

11. RULETA DE LA FORTUNA

I. Definición:

La «Ruleta Fortuna» es un juego de azar exclusivo del casino, de los denominados de contrapartida, en el que los participantes juegan contra el establecimiento organizador, y la posibilidad de ganar depende del movimiento de una rueda que gira.

II. Elementos del juego:

La rueda de la fortuna se practica con un disco o rueda vertical y una mesa de apuestas.

1. Rueda giratoria.

La rueda, que será según la figura introducida en el Anexo «VIII» de este Decreto, será de madera y con un tachón central, debe tener un diámetro de 152 centímetros e ir montada en un

poste de 8 pulgadas, que a su vez va apoyada en una sólida base. Igualmente contará con un marcador fijo o lengüeta, que será el elemento que determine el premio correspondiente.

La rueda estará dividida en 8 sectores y cada sector en ocho celdillas, con un total de 64 de éstas y con los siguientes valores y distribución:

a) Dos celdillas, de valor 40, cada una independiente y situadas en forma opuesta y diametral.

b) Dos celdillas, de valor 20, colocadas en la misma disposición que las anteriores y en distintos sectores.

c) Cuatro celdillas, de valor 10, situadas en sectores alternos y con la misma disposición que las anteriores.

d) Ocho celdillas, de valor 5, situadas una en cada uno de los sectores en oposición diametral.

e) Dieciséis celdillas, de valor 2, situadas dos en cada sector y en oposición diametral.

f) Treinta y dos celdillas, de valor 1, situadas cuatro en cada sector y con la misma disposición descrita para el resto de los valores.

En ningún caso dos celdillas del mismo valor podrán ser correlativas.

En cada uno de los sectores podrán incluirse símbolos identificativos de cada una de las series o apuestas permitidas.

2. Mesa de juego.

La mesa de juego está equipada de una caja de seguridad para el dinero en efectivo, una caja standard para propinas, situadas respectivamente a derecha e izquierda del paño y, en su parte central, una caja o espacio para la ubicación de las fichas o «banco». La mesa debe disponer de un tapete en el que, a derecha e izquierda, figuran impresas las distintas series o combinaciones a las que se puede apostar.

III. Personal:

El personal afecto es el siguiente:

1. El jefe de mesa es el que dirige la misma y es el encargado de hacer girar la rueda.

2. Un «croupier» encargado de efectuar los pagos y retirar las apuestas perdedoras.

IV. Jugadores:

En cada partida pueden participar un número indeterminado de jugadores.

V. Reglas del juego:

1. Desarrollo del juego.

Los jugadores podrán apostar sobre la mesa a cualquiera de las seis combinaciones que se encuentran marcadas en el tapete, siendo el índice de probabilidades de premio el fijado en la propia rueda con la distribución de las celdillas.

Las apuestas se realizan a partir del momento en que el «croupier» anuncia «hagan sus apuestas». Éstas son colocadas, en forma de fichas, en una de las casillas de la mesa escogida por el jugador, no admitiéndose apuestas en dinero efectivo.

A continuación la rueda se hace girar por el jefe de mesa, dando numerosas vueltas antes de pararse. Cuando la rueda vaya perdiendo fuerza en su giro, el «croupier» anuncia el «no va más». Desde entonces toda apuesta depositada tras este aviso es rechazada y el «croupier» devuelve la ficha al apostante tardío. Una vez que la rueda se ha detenido en una casilla, el jefe de mesa anuncia el resultado diciendo en voz alta la combinación ganadora.

El «croupier» recoge entonces todas las apuestas perdedoras y deja sobre la mesa las apuestas ganadoras, a las que él añade la ganancia. El jugador que gana recupera, en todos los casos, su apuesta inicial.

2. Mínimos y máximos de las apuestas.

El mínimo de las apuestas viene determinado en la autorización concedida por la Dirección General competente en materia de juego. El máximo será siempre 20 veces la apuesta mínima.

VI. Premios:

La cuantía de los premios viene determinada por el valor de cada celdilla, de manera que se paga a la suerte o combinación ganadora tantas veces el importe de la apuesta como el número correspondiente a la celdilla premiada.

Los pagos se realizan de la siguiente forma:

a) Apuesta colocada en combinación 1, el jugador recibe la misma cantidad que ha apostado.

b) Apuesta colocada en combinación 2, el jugador recibe 2 veces la cantidad que ha apostado.

c) Apuesta colocada en combinación 5, el jugador recibe 5 veces la cantidad que ha apostado.

d) Apuesta colocada en combinación 10, el jugador recibe 10 veces la cantidad que ha apostado.

e) Apuesta colocada en combinación 20, el jugador recibe 20 veces la cantidad que ha apostado.

f) Apuesta colocada en combinación 40, el jugador recibe 40 veces la cantidad que ha apostado.

✐ Modificado por art. único.2 de Decreto núm. 80/2010, de 27 abril.

Artículo 4. El Juego del Bingo, en sus distintas modalidades.

⇒ Decreto 148/2008, de 22 de julio, del Gobierno de Aragón, por el que se aprueba el Reglamento del juego del bingo.
Decreto 119/2011, de 31 de mayo, del Gobierno de Aragón, por el que se aprueba el Reglamento del bingo electrónico.

1. El juego del Bingo es una modalidad de juego, del tipo loterías, jugada sobre 90 números, del 1 al 90 inclusive, teniendo los jugadores como unidad de juego cartones o tarjetas, integrados por combinaciones numéricas de quince números distintos entre sí y distribuidos en tres líneas horizontales de cinco números cada una y en nueve columnas verticales, en cualquiera de las cuales puede haber tres, dos o un número, pero sin que nunca haya una columna sin número.

Se premiarán las siguientes combinaciones:

a) «Línea». Se entenderá formada la línea cuando hayan sido extraídos todos los números que la integran, siempre y cuando no haya sido cantada correctamente por otro jugador durante la extracción de las bolas anteriores. La «Línea» podrá ser cualquiera de las tres que forman un cartón o tarjeta: la superior, la central o la inferior.

b) «Bingo». Se entenderá formado el «Bingo» cuando se hayan sido extraídos los quince números que integran el cartón o tarjeta.

La aparición de más de una combinación ganadora, tanto en «Línea» como en «Bingo», determinará la distribución proporcional de los premios.

2. Sin perjuicio de lo establecido en el apartado primero de este artículo, y de acuerdo con la normativa de desarrollo, podrán utilizarse para la práctica del juego del Bingo, en lugar de cartones o tarjetas de soporte material, la reproducción electrónica o informática de los mismos, utilizando para ello material y sistemas informáticos homologados por la Dirección General competente en materia de juego.

3. De acuerdo con lo que se disponga reglamentariamente, podrán practicarse otras modalidades del juego del Bingo, que, en función del orden de la extracción de la bola cantada u otras circunstancias aleatorias, concedan un premio de diferente cuantía al del Bingo ordinario, sea en metálico o en especie.

Dichas modalidades del juego del bingo podrán implementarse en soportes técnicos, telemáticos o informáticos, debiendo garantizar la transparencia, fiabilidad y control de las operaciones realizadas en dichas modalidades de juego.

4. Podrá autorizarse la interconexión de todas o algunas de las salas de Bingo de la Comunidad Autónoma de Aragón, con la finalidad de otorgar un premio distinto a los concedidos en cada una de las salas.

5. Los modelos de soportes físicos o informáticos, representativos de los cartones de Bingo, deberán ser iguales para todas las salas de Bingo en la Comunidad Autónoma de Aragón.

6. El juego del Bingo en todas sus modalidades podrá practicarse mediante el uso de máquinas auxiliares de juego. Dichas máquinas estarán conectadas a la mesa de control de las salas de Bingo y servirán de soporte, en sustitución de los cartones, a la participación en el juego del Bingo, siendo aplicable a las mismas en lo referente al desarrollo de las partidas, lo dispuesto en la normativa que regula el juego del Bingo.

Artículo 5. Máquinas recreativas o de juego.

⇒ Decreto 163/2008, de 9 de septiembre de 2008, del Gobierno de Aragón, por el que se aprueba el Reglamento de Máquinas de Juego y Salones.

1. De acuerdo con el artículo 21.1 de la Ley 2/2000, de 28 de junio, de Juego de la Comunidad Autónoma de Aragón, se consideran máquinas de juego, recreativas y de azar, los aparatos o instrumentos manuales o automáticos, mecánicos, electrónicos o informáticos que, a cambio de un precio en dinero, permiten su utilización para la obtención de un premio, o para el mero pasatiempo o recreo, en función del azar, de la habilidad del jugador o de ambas circunstancias.

2. A efectos de régimen jurídico de su explotación, las máquinas se clasifican en los siguientes grupos:

a) De tipo «A», o recreativas. Son las máquinas que se limitan a ofrecer el esparcimiento que comporta su utilización temporal a cambio del precio de la partida. Tales máquinas no podrán conceder premio alguno en metálico.

También se considerarán máquinas de tipo A aquellas que, como aliciente adicional y a consecuencia de la exclusiva habilidad del jugador, puedan ofrecer la devolución del importe pagado en la partida, la posibilidad de continuar jugando gratuitamente y, en su caso, un premio en especie o una cantidad de tiques, fichas o similares, que podrán ser acumulables y canjeables por objetos cuyo valor no supere el precio de las partidas necesarias para su obtención.

b) De tipo «B», o recreativas con premio programado. Son las máquinas que, a cambio del precio de la partida o jugada, conceden al usuario un tiempo de uso o de juego y, eventualmente, un premio en metálico, de acuerdo con el programa de juego, con los límites que reglamentariamente se establezcan.

c) De tipo «C», o de azar. Son las máquinas exclusivas de casinos que, de acuerdo con las características y límites establecidos reglamentariamente, a cambio del precio de la partida conceden al usuario un tiempo de juego y, eventualmente, un premio en metálico, que dependerá siempre del azar.

3. El precio de la partida será de 0,20 euros para las máquinas de tipo «B» y de 6 euros para las máquinas de tipo «C».

4. Sin perjuicio de lo señalado en los apartados anteriores, el Gobierno de Aragón, mediante Decreto, a propuesta del Departamento competente en materia de juego, previo informe de los Departamentos competentes en materia de Economía, Sanidad y Bienestar Social, podrá incorporar a la clasificación anterior otros tipos o subgrupos de máquinas que, por sus características singulares, no estuvieran exactamente identificadas o comprendidas en las antes señaladas.

5. Se excluyen del Catálogo de Juegos y Apuestas las máquinas o aparatos calificados como excluidas por la normativa específica reguladora.

Artículo 6. El Juego de Boletos.

1. De acuerdo con el artículo 23.2 de la Ley 2/2000, de 28 de junio, del Juego de la Comunidad Autónoma de Aragón, el juego de boletos es aquel que, mediante la adquisición por un precio cierto de determinados boletos, en establecimientos autorizados al efecto, permite obtener, en su caso, el premio previamente determinado por el mismo. Esta modalidad de juego podrá practicarse bien de forma individualizada o bien combinada con otras, previamente determinadas en el boleto, y siempre con indicación del precio y premio que pueda corresponder.

2. Sin perjuicio de que por el Gobierno de Aragón se apruebe el correspondiente Reglamento específico, el juego de boletos se regirá con arreglo a las siguientes normas mínimas:

a) El juego de boletos sólo podrá practicarse mediante los boletos debidamente autorizados por la Dirección General competente en materia de juego.

b) El boleto consistirá en un soporte, de tamaño determinado, que en su confección se aseguren, como mínimo los siguientes extremos:

1) Garantizar la seguridad de cada uno de los símbolos de los boletos para evitar su manipulación.

2) Asegurar la imposibilidad de su sustitución fraudulenta.

3) Contener las instrucciones necesarias para, sin que el boleto sea perjudicado, proceder bien mediante el cortado del boleto, el raspado de los casilleros, o cualquiera otra operación, al examen de casilleros y, en su caso, de las combinaciones de símbolos predeterminados.

4) Deberán producirse de tal modo que no exista ningún registro que relacione la situación de los boletos con premio, con el número de lote que aparezca en cada boleto.

5) Tener un número de serie que permita la identificación individual de cada boleto.

6) Tener el precio del boleto.

7) No podrá conocerse qué boletos contienen o no premio, ni en el momento de su adquisición, ni por la mecánica de su impresión, ni posteriormente, como consecuencia del análisis y examen de los boletos.

c) Adquirido el boleto por el jugador, en los puntos de venta correspondientes, la existencia o no del premio se verificará de acuerdo con las instrucciones contenidas en los propios boletos,

resultando premiados aquellos en los que aparezcan bien un número o combinación de números, bien un símbolo o combinación de símbolos, determinados anteriormente por las propias instrucciones del boleto.

d) Los premios, según su cuantía, serán hechos efectivos por el titular del establecimiento o punto de venta, vendedor de los mismos, o en la forma debidamente autorizada por el órgano competente.

Artículo 7. Las Rifas, Tómbolas y Combinaciones Aleatorias, así como los campeonatos de naipes y demás manifestaciones de suerte, envite o azar.

1. La rifa es un juego que consiste en el sorteo de un objeto o de varios, previamente determinados, pero en ningún caso dinero, celebrado entre los adquirentes de uno o varios billetes o boletos de importe único y cierto, correlativamente numerados o de otra forma diferenciados entre sí, y que en caso de ser premiado, obtendrán el objeto ofrecido.

2. La tómbola es un juego que consiste en el sorteo simultáneo de varios objetos expuestos al público, pero en ningún caso dinero, celebrado entre los adquirentes de uno o varios billetes o boletos de importe único y cierto, correlativamente numerados o de otra forma diferenciados entre sí, y que en caso de ser premiado existe la posibilidad de adquirir cualquiera de los objetos sorteados, bien de forma instantánea o por suma de puntos hasta alcanzar una cifra determinada.

3. Los premios de las cifras y tómbolas necesariamente tendrán que ser en especie y no canjeables por dinero o signo que lo represente.

4. Las combinaciones aleatorias son una modalidad de juego realizada por una persona o entidad que con fines estrictamente publicitarios de un producto o servicio ofrece, previo sorteo o por cualquier otro medio similar en el que intervenga el azar, premios en metálico, en especie o servicios entre quienes adquieran o consuman el bien o servicio objeto de publicidad y sin que éstos hayan sufrido incremento alguno de su coste ordinario.

5. Los campeonatos de naipes son las competiciones basadas en un juego de cartas que enfrenta a varios jugadores y en el que el vencedor obtiene el título de campeón y el premio previamente fijado.

Artículo 8. Apuestas basadas en Actividades Deportivas, de Competición o de otra índole.

⇒ Decreto 2/2011, de 11 de enero, del Gobierno de Aragón, por el que se aprueba el Reglamento de Apuestas Deportivas, de Competición o de otra índole.

1. La apuesta es el juego en el que se arriesga una cantidad de dinero sobre los resultados de un acontecimiento deportivo, de competición o de otra índole, previamente determinado y de desenlace incierto.

2. Las apuestas se clasifican en dos modalidades:

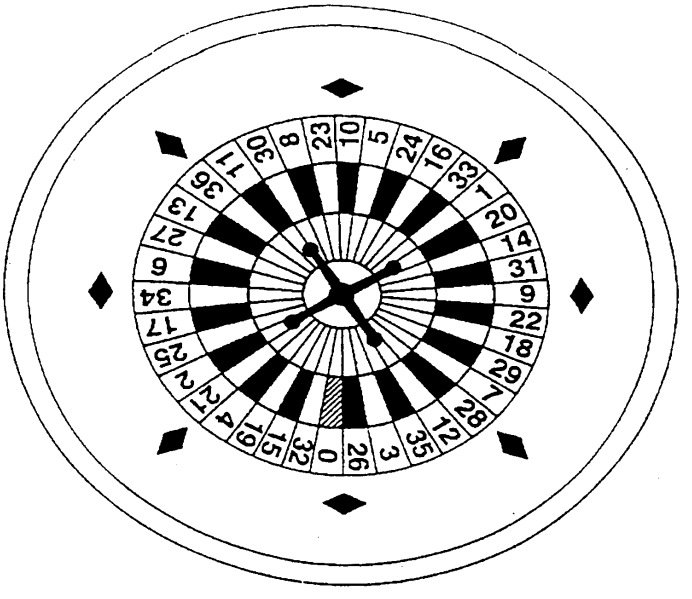
a) Internas: Cuando se formalicen en un mismo establecimiento o recinto en el cual se esté desarrollando el acontecimiento deportivo o de otra índole.

b) Externas: Cuando se formalicen en establecimientos diferentes al recinto en el que se está desarrollando el acontecimiento deportivo o de otra índole, específicamente autorizados a tal fin.

3. Dentro del concepto de apuesta se comprenderá la modalidad denominada «apuesta traviesa», como aquella en la que los apostantes son ajenos a los que intervienen en el acontecimiento condicionante del premio.

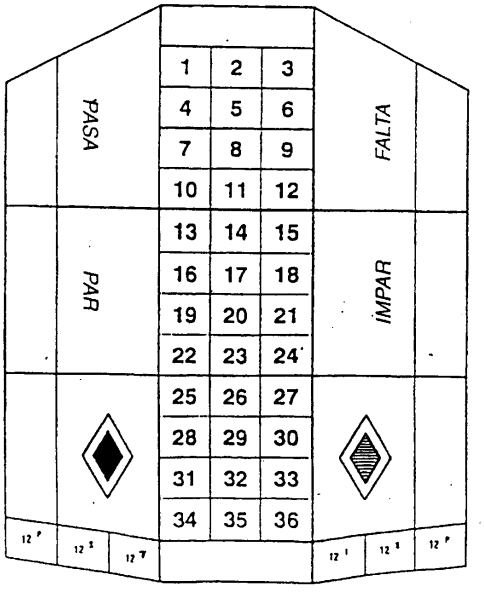
ANEXO II

Ruleta Francesa



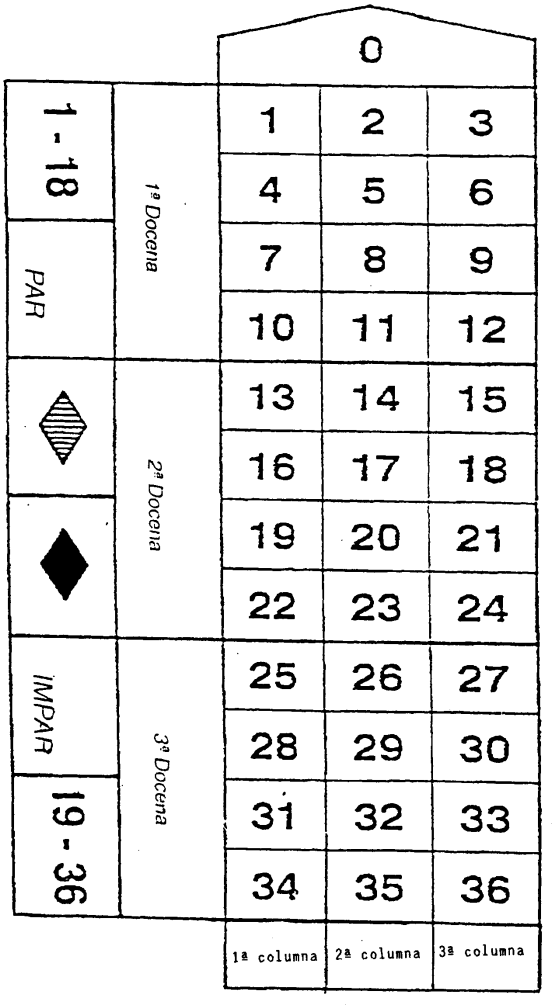
RULETA

PAÑO DE RULETA FRANCESA



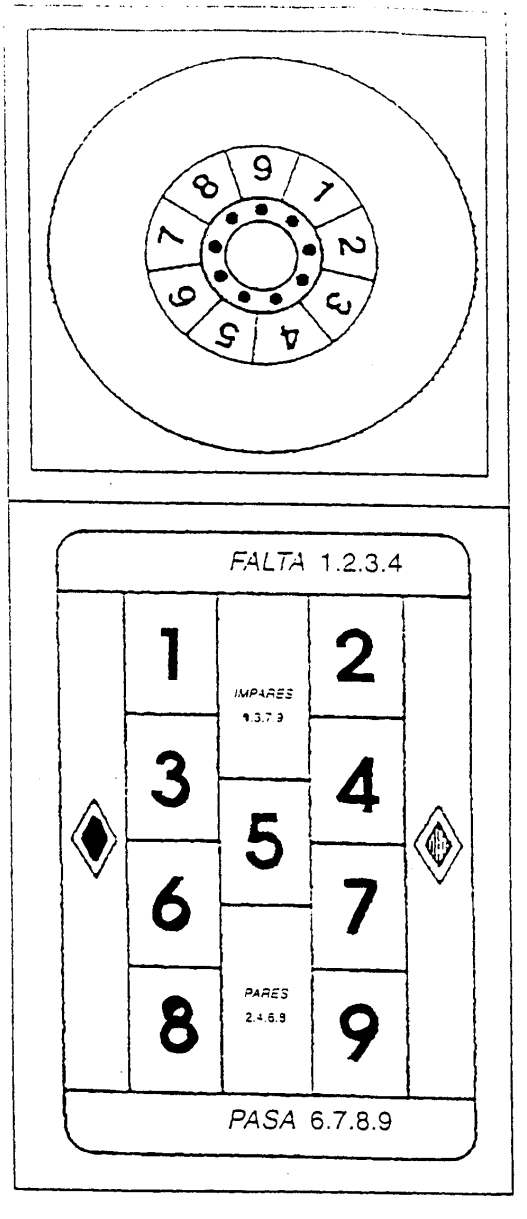
ANEXO III

Ruleta Americana



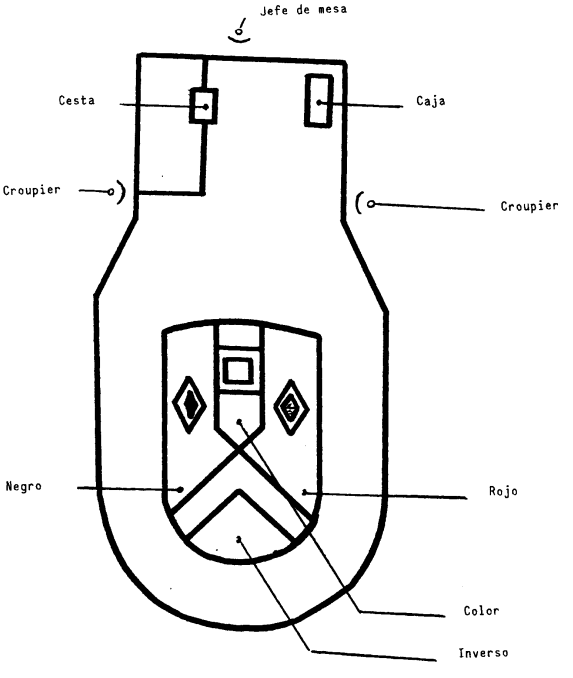
ANEXO IV

Bola o «Boule»



ANEXO V

Treinta y cuarenta



ANEXO VI

Punto y Banca

Puntuaciones dos primeras cartas de la banca	Tercera carga de la mano del jugador										
	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
0	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T
1	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T
2	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T
3	T	T	T	T	T	T	T	T	P	T	T
4	P	P	T	T	T	T	T	T	P	P	T
5	P	P	P	P	T	T	T	T	P	P	T
6	P	P	P	P	P	P	T	T	P	P	P
7	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P

T: Significa pedir tercera carta

P: Significa plantarse

ANEXO VII

Ferrocarril, Bacará o «Chemin de Fer»

Puntuación total dos primeras cartas de la banca	Tercera carta de la mano del jugador										
	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	P
0	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T
1	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T
2	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T
3	T	T	T	T	T	T	T	T	P	O	T
4	P	P	T	T	T	T	T	T	P	P	T
5	P	P	P	P	O	T	T	T	P	P	T
6	P	P	P	P	P	P	T	T	P	P	P
7	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P

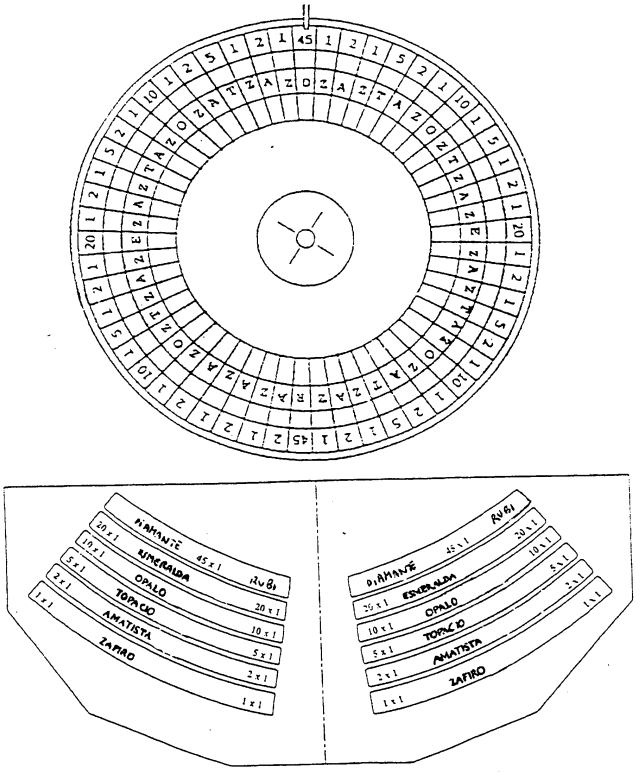
T Significa pedir tercera carta

P Significa plantarse

O Significa que se puede optar

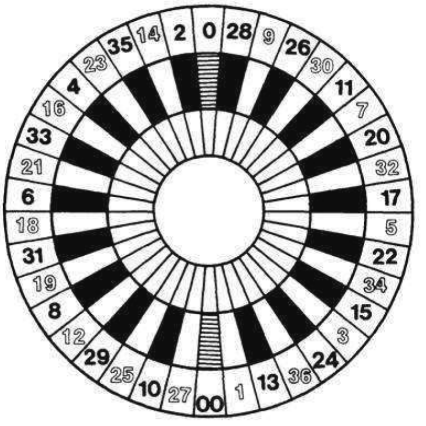
ANEXO VIII

Ruleta de la Fortuna



ANEXO IX

Cilindro y paño de la ruleta con doble cero



✐ Añadido por art. único.9 de Decreto núm. 80/2010, de 27 abril.

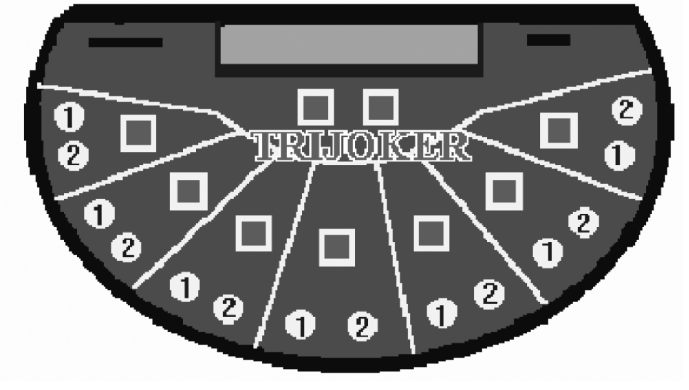
ANEXO X

Mesa de póquer sin descarte

✎ Añadido por art. único.10 de Decreto núm. 80/2010, de 27 abril.

ANEXO XI

Mesa de Trijóker



✎ Añadido por art. único.11 de Decreto núm. 80/2010, de 27 abril.

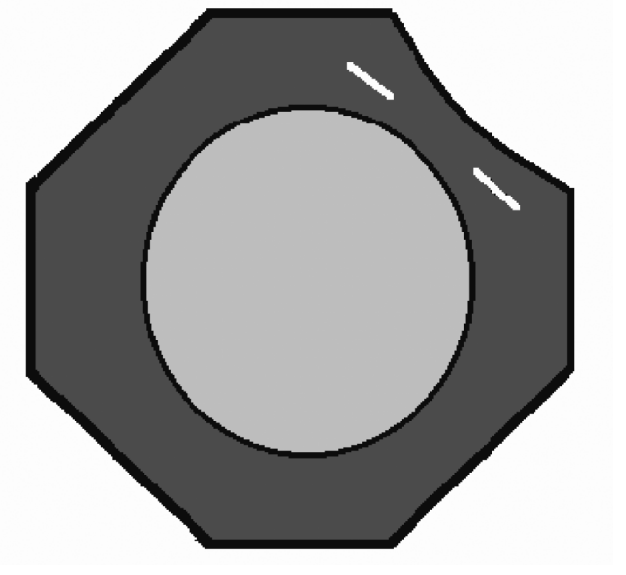
ANEXO XII

Mesa de Pai Gow Póker o Póker Chino

✎ Añadido por art. único.12 de Decreto núm. 80/2010, de 27 abril.

ANEXO XIII

Mesa del Póquer de círculo



✎ Añadido por art. único.13 de Decreto núm. 80/2010, de 27 abril.

C) Registro

§ 31.3 DECRETO 3/2004, DE 13 ENERO. CREA EL REGISTRO GENERAL DEL JUEGO Y SE APRUEBA SU REGLAMENTO

(BOA núm. 9, de 21 enero [LARG 2004, 15])

⇒ Real Decreto Legislativo 1/2010, de 2 de julio, por el que se aprueba el texto refundido de la Ley de Sociedades de Capital.
Real Decreto 664/1999, de 23 de abril, sobre inversiones exteriores.
En Aragón, véase:
Ley 2/2000, de 28 de junio, del Juego de la Comunidad Autónoma de Aragón.
Decreto 198/2002, de 11 junio, aprueba el Reglamento de Casinos de Juego.
Decreto 163/2008, de 9 de septiembre, del Gobierno de Aragón, por el que se aprueba el Reglamento de Máquinas de Juego y Salones.
Decreto 2/2004, de 13 de enero, del Gobierno de Aragón, por el que se aprueba el Reglamento de juegos recreativos sin premio a través de sistemas e instalaciones en locales abiertos al público de carácter informático, telemático o de comunicación a distancia.
Decreto 142/2008, de 22 de julio, del Gobierno de Aragón, por el que se aprueba el Reglamento del juego del bingo.
Decreto 119/2011, de 31 de mayo, del Gobierno de Aragón, por el que se aprueba el Reglamento del bingo electrónico.
Decreto 36472002 de 3 de diciembre, aprueba el reglamento de apuestas deportivas o de competición.
Ley 5/2006, de 22 de junio, de tasas y precios públicos de la Comunidad Autónoma de Aragón.

El Estatuto de Autonomía de Aragón atribuye en su artículo 35.1.36ª a la Comunidad Autónoma de Aragón la competencia exclusiva en materia de casinos, juegos, apuestas y combinaciones aleatorias, excepto las apuestas y loterías del Estado.

El Real Decreto 1055/1994, de 20 de mayo, traspasó a la Comunidad Autónoma de Aragón funciones y servicios en las señaladas materias.

Igualmente, el artículo 35.1.1ª del Estatuto de Autonomía de Aragón asigna a esta Comunidad la competencia en materia de «organización, régimen y funcionamiento de sus instituciones de autogobierno» y la de «procedimiento administrativo derivado de las especialidades de la organización propia», conforme al artículo 35.1.5ª del Estatuto de Autonomía.

El artículo 14 de la Ley 2/2000, de 28 de junio, del Juego de la Comunidad Autónoma de Aragón, prevé la existencia de un Registro General del Juego. En desarrollo de dicho precepto legal el Gobierno de Aragón aprueba el presente Decreto, por el que se crea y se regula la organización y funcionamiento del Registro General del Juego, configurándose como el instrumento oficial de inscripción y de control para los órganos competentes en materia de juego, de modo que se constituya en un censo de las actividades y de los sujetos intervinientes en el sector del juego y de las apuestas, tendente a garantizar el cumplimiento de las obligaciones que el ordenamiento jurídico establece, salvaguardando en todo caso, la transparencia de aquellas actividades y la eficacia de la actuación administrativa en materia de juego y apuestas.

Así pues, la inscripción en el Registro es un instrumento necesario para la inspección y el control del juego por la Administración y un presupuesto necesario e indispensable para el correcto desarrollo de todas las actividades relacionadas con los juegos autorizados por el Catálogo de Juegos y Apuestas, para el ejercicio de la actividad laboral de los profesionales implicados y para garantizar la interdicción de acceso a determinadas personas y la prevención de perjuicios a terceros, evitando la incentivación de hábitos y conductas patológicas.

El Decreto consta de un artículo único, de una Disposición Adicional, de dos Disposiciones Transitorias, de una Disposición Derogatoria y de dos Disposiciones Finales.

En el artículo único se crea el Registro General del Juego y se aprueba su Reglamento que se inserta como Anexo al Decreto que se aprueba. El Reglamento cuenta con un total de veintiocho artículos, distribuidos en seis Títulos, bajo los epígrafes siguientes: Título I «Disposiciones Generales», Título II «Del Registro de Empresas», Título III «Del Registro de Modelos, Elementos y Material», Título IV «Del Registro de Profesionales del personal de las empresas de juego», Título

V «Del Registro de Prohibidos de acceso al juego» y Título VI «Publicidad de los datos del Registro General del Juego».

El artículo tercero del Reglamento que se aprueba con este Decreto organiza el Registro General del Juego en Libros, según las diferentes modalidades de juego o apuestas, de modo que permita tener un acceso al mismo más ágil y eficaz.

Desde un punto de vista organizativo el Registro se estructura en los siguientes Libros: Libro 1º «Casinos de juego», Libro 2º «Salas de Bingo», Libro 3º «Juego de Máquinas», Libro 4º «Apuestas», Libro 5º «Ciber-juegos» y Libro 6º «Otras modalidades de Juego». Cada Libro se divide en Secciones específicas en las que deberán inscribirse los modelos, materiales y elementos del juego, las empresas de juego y los establecimientos autorizados, los profesionales de cada juego o apuesta y los prohibidos de acceso en los establecimientos de juego o apuestas, de acuerdo con los requisitos exigidos por el Reglamento que se aprueba con este Decreto y con las reglamentaciones específicas de cada modalidad de juego o apuesta.

De acuerdo con el párrafo séptimo del artículo 33 de la citada Ley 2/2000, de 28 de junio, se regula el Registro de Prohibidos, previendo el Reglamento que se aprueba con este Decreto una Sección de «Prohibidos» específica para cada Libro, según juego o apuesta.

De este modo, se da cumplimiento al párrafo tercero del artículo 33 de la Ley 2/2000, de 28 de junio, según el cual se regularán los límites a la libre entrada a los locales de juego a los sancionados por infracciones graves o muy graves, a aquellos que previamente lo soliciten, por sí o por sus representantes legales, a los que, previa tramitación de expediente instruido al efecto sean incluidos en la relación de personas con acceso prohibido a los locales de juego, mediante resolución administrativa por el tiempo que la misma determine, y a aquellas personas que presenten adicción patológica al juego, a petición de sus familiares con dependencia económica directa, quienes deberán de justificar documentalmente tanto la adicción patológica como la dependencia económica del familiar cuya inscripción se pretende para la inclusión en el Registro de Prohibidos.

Las Secciones de «Prohibidos» de los correspondientes Libros, según modalidad de juego o apuesta, constituyen un instrumento destinado a prevenir la adicción al juego, a contribuir en la rehabilitación de usuarios que presenten adicción al juego y para hacer efectiva la prohibición de acceso a los locales de juego, facilitando a los locales de juego la información necesaria para garantizar la efectividad del derecho subjetivo de los ciudadanos a que les sea prohibida la entrada en los mismos a petición propia o por terceros con interés legítimo legalmente establecido.

Es voluntad del Gobierno de Aragón prestar especial atención al cumplimiento de las normas sobre prohibición y limitación de acceso a los locales específicos de juego y apuestas, de conformidad con los artículos 11, 33 y la Disposición Adicional Sexta de la indicada Ley 2/2000, por lo que la interdicción de acceso a los locales de juego será objeto de un posterior desarrollo reglamentario específico.

Por cuanto antecede, sometido este Decreto y el Reglamento que con él se aprueba a información pública y consultadas las asociaciones, organizaciones y empresarios afectados en el ámbito de aplicación de este Decreto, informado favorablemente por la Comisión del Juego de la Comunidad Autónoma de Aragón y de conformidad con el dictamen de la Comisión Jurídica Asesora del Gobierno de Aragón, a propuesta del Vicepresidente y Consejero de Presidencia y Relaciones Institucionales, y previa deliberación del Gobierno de Aragón, en su reunión del día 13 de enero de 2004, dispongo:

Artículo único. Creación y aprobación.

Se crea el Registro General del Juego, y se aprueba su Reglamento que se inserta como Anexo a este Decreto.

DISPOSICIÓN ADICIONAL

Única. Competencias.

1. En las provincias de Huesca y Teruel, las competencias atribuidas por el Reglamento al Consejero titular del Departamento así como a la Dirección General con competencias en la materia, se entenderán atribuidas a los órganos a los que los correspondientes Decretos de estructura orgánica del Departamento den competencias en materia de juego en dichas provincias, a excepción de los asientos de la Sección I de los distintos Libros del Registro cuya inscripción deberá de solicitarse ante la Dirección General competente en materia de Juego.

2. Los servicios gestores del juego en Huesca y Teruel deberán de comunicar con una periodicidad mensual, bien por escrito o bien mediante soporte informático, los asientos de inscripción, de

notas marginales y de cancelación registral que realicen a la citada Dirección General, con el fin de garantizar la unidad del Registro General del Juego. Recíprocamente ésta dará traslado de cuanta información precisen aquéllos.

DISPOSICIONES TRANSITORIAS

Primera. Empresas.

Las personas físicas o jurídicas dedicadas a las actividades propias de los juegos y apuestas definidas en los artículos 2 y 3 de la Ley 2/2000 de 28 de junio, del Juego de la Comunidad Autónoma de Aragón, que desarrollen su actividad en el ámbito territorial de la Comunidad Autónoma de Aragón, dispondrán de un plazo de cuatro meses a partir de la entrada en vigor del Reglamento, para adaptarse a lo en él previsto. La falta de adaptación en el mencionado plazo producirá la incoación del expediente de cancelación de la inscripción correspondiente, produciéndose la revocación de las autorizaciones de las que sea titular.

Segunda. Inscripción.

1. Los Registros de empresas, modelos, elementos y material creados por los Reglamentos específicos de los distintos juegos, se incorporarán al Registro General del Juego que establece este Decreto, manteniéndose su número de inscripción.

2. Los modelos de máquinas de juego homologadas, de acuerdo con lo dispuesto en el Decreto 30/2000, de 15 de febrero, del Gobierno de Aragón, por el que se crean los registros de empresas del sector de máquinas recreativas y de azar y el de modelos, se consideran automáticamente inscritos en la Sección correspondiente del Libro 3º «Máquinas de Juego» del Registro General del Juego.

DISPOSICIÓN DEROGATORIA

Única. Derogación normativa.

Queda derogado el Decreto 30/2000, de 15 de febrero, del Gobierno de Aragón, por el que se crean los registros de empresas del sector de máquinas recreativas y de azar y el de modelos, regulándose las condiciones para su homologación e instalación, y cuantas disposiciones, de igual o inferior rango, se opongan a lo dispuesto en este Decreto y en el Reglamento aprobado por el mismo.

DISPOSICIONES FINALES

Primera. Facultad de desarrollo.

Se autoriza al Consejero titular del Departamento competente en materia de Juego para dictar cuantas disposiciones y resoluciones sean necesarias para la aplicación y desarrollo de este Decreto y del Reglamento aprobado por el mismo.

Segunda. Entrada en vigor.

Este Decreto y el Reglamento que por el mismo se aprueba entrarán en vigor el día siguiente al de su publicación en el «Boletín Oficial de Aragón».

ANEXO

Reglamento del Registro General del Juego

TÍTULO I

DISPOSICIONES GENERALES

Artículo 1. Concepto y objeto.

1. El Registro General del Juego se hallará adscrito, orgánica y funcionalmente, a la Dirección General competente en la gestión administrativa de casinos, juegos, apuestas y combinaciones aleatorias, excepto las apuestas y loterías del Estado.

2. El Registro General del Juego es el instrumento oficial de inscripción y de control de las actividades relacionadas con la organización, gestión, explotación y celebración de los juegos y apuestas previstos en el Catálogo de Juegos y Apuestas, con el fin de garantizar el cumplimiento de las obligaciones establecidas y de garantizar la transparencia de dichas actividades.

3. Este Reglamento tiene por objeto regular la inscripción en el Registro General del Juego de

las personas físicas o jurídicas que se dediquen a la fabricación, a la comercialización o distribución, a los servicios técnicos de material o elementos de juego o apuestas, a la explotación de los juegos o apuestas autorizados en el Catálogo de Juegos y Apuestas, a la homologación de los modelos que las empresas de juego exploten en Aragón, así como la inscripción de las personas que desarrollen su actividad laboral o profesional en empresas dedicadas a la gestión y explotación del juego y apuestas y que se encuentren obligadas a estar en posesión del documento profesional, por exigirlo así su normativa específica, la inscripción de las personas con prohibición de acceso a locales de juego o apuestas y la inscripción de las sanciones administrativas por faltas muy graves y graves impuestas a empresas y a particulares por resolución firme, conforme al párrafo tercero del artículo 14 de la Ley 2/2000, de 28 de junio, del Juego de la Comunidad Autónoma de Aragón.

Artículo 2. Régimen jurídico.

1. La inscripción en el Registro General del Juego constituye un requisito indispensable para el ejercicio lícito de la actividad a cuyo efecto haya sido practicada y un requisito previo a la concesión de autorizaciones cuando así se exija en la normativa específica de aplicación de cada modalidad de juego o apuesta.

2. En ningún caso la inscripción producirá por sí misma efectos que posibiliten el ejercicio de una actividad de juego cuando éste venga sometido al régimen de previa autorización administrativa, de acuerdo con la normativa específica de cada juego o apuesta.

3. Además de los requisitos establecidos con carácter general por este Reglamento, los Reglamentos específicos de las distintas actividades de juego podrán establecer otros requisitos y condiciones específicas que deberán de cumplir las personas físicas o jurídicas o los modelos, materiales o elementos del juego para su inscripción en el Registro General del Juego.

4. La inscripción en el Registro General del Juego tiene carácter reglado, de modo que el órgano administrativo encargado del Registro no podrá denegar la inscripción de las solicitudes que acrediten cumplir las condiciones establecidas para la inscripción en la Sección y en el Libro correspondiente del Registro.

5. Contra las resoluciones dictadas con ocasión de la aplicación de este Reglamento podrán interponerse los recursos que procedan, de acuerdo con lo previsto en la legislación básica del procedimiento administrativo común.

Artículo 3. Estructura del Registro.

El Registro General del Juego se organiza en los siguientes Libros y Secciones:

– Libro 1º.–Casinos de Juego.

Sección I.–Modelos, elementos y material.

Sección II.–Empresas.

Sección III.–Profesionales.

Sección IV.–Prohibidos.

– Libro 2º.–Salas de Bingo.

Sección I.–Modelos, elementos y material.

Sección II.–Empresas.

Sección III.–Profesionales.

Sección IV.–Prohibidos.

– Libro 3º.–Juego de Máquinas.

Sección I.–Modelos y material de juego.

Sección II.–Empresas fabricantes.

Sección III.–Empresas de comercialización, distribución de material de juego y servicio técnico.

Sección IV.–Empresas operadoras de máquinas recreativas y de azar.

Sección V.–Titulares de salones recreativos y de juego.

Sección VI.–Establecimientos autorizados.

Sección VII.–Profesionales.

Sección VIII.–Prohibidos.

– Libro 4º.–Apuestas.

Sección I.–Modelos, elementos y material.

Sección II.–Empresas explotadoras.

Sección III.–Establecimientos específicos y establecimientos autorizados.

Sección IV.–Profesionales.

Sección V.–Prohibidos.

– Libro 5º.–Ciber-juegos.

Sección I.–Operadores de juegos ciber. Salones ciber.

Sección II.–Otros locales autorizados para la explotación y práctica de juegos recreativos sin premio a través de sistemas o instalaciones en locales públicos.

– Libro 6º.–Otras modalidades de Juego.

Sección I.–Modelos, elementos y material.

Sección II.–Empresas explotadoras.

Sección III.–Establecimientos autorizados.

Sección IV.–Profesionales.

Sección V.–Prohibidos.

Artículo 4. Asientos de inscripciones.

1. En el Libro y Sección correspondiente del Registro General del Juego se practicarán, mediante soporte informático, los asientos de inscripción, de notas marginales y de cancelación.

2. Los asientos serán autorizados con la firma del Jefe del Servicio competente en la gestión del Registro.

3. Los asientos se practicarán uno a continuación del otro.

4. Los asientos de inscripción inicial se practicarán en las hojas registrales por orden cronológico, asignándoles el número registral correspondiente, con indicación de los datos exigidos por la normativa específica de cada juego o apuesta.

5. Mediante nota marginal se hará constar en la hoja registral del correspondiente asiento cualquier circunstancia relevante para su inscripción.

6. Los asientos de cancelación tienen por objeto la extinción del asiento de inscripción inicial.

TÍTULO II

DEL REGISTRO DE EMPRESAS

Artículo 5. Objeto del Registro.

1. Toda persona física o jurídica que realice actividades de fabricación, comercialización o distribución, servicios técnicos, instalación, organización, gestión o explotación de juegos y apuestas deberá, con carácter previo al inicio de su actividad, figurar inscrita en la Sección y en el Libro correspondiente del Registro General del Juego.

2. La inscripción de una empresa, para el ejercicio de una determinada actividad, no exime de la obligación de inscripción previa de la misma empresa para el ejercicio de otra u otras actividades relacionadas con el juego o apuestas.

Artículo 6. Solicitud de inscripción.

1. Las personas físicas o jurídicas que pretendan su inscripción en la Sección y en el Libro correspondiente del Registro General del Juego, para la realización de las actividades mencionadas en el artículo anterior, deberán solicitarla ante la Dirección General competente en materia de juego, reunir los requisitos exigidos en la normativa específica de cada juego o apuesta y acompañar la siguiente documentación:

a) Fotocopia del Número de Identificación Fiscal o documento equivalente si el solicitante fuese persona física y fotocopia del Código de Identificación Fiscal si el solicitante fuese persona jurídica, además de acompañar, en este caso, la fotocopia del Número de Identificación Fiscal o del documento equivalente de sus administradores, gerentes, presidentes, consejeros o directivos. En cualquier caso, las citadas personas deberán de aportar el certificado negativo de antecedentes penales expedido por el Registro Central de Penados y Rebeldes.

b) Denominación o Razón social.

c) Dirección o domicilio social, a efectos de notificaciones.

d) Copia o testimonio notarial de los poderes generales con facultades de administración y representación del solicitante, cuando éste no sea representante legal o estatutario.

e) Copia o testimonio notarial de la escritura de constitución de la sociedad inscrita en el Registro Mercantil y copia, en su caso, de modificación de la sociedad inscrita en el mencionado registro y copia de sus Estatutos y de sus modificaciones posteriores, en su caso, con indicación de los socios y de su número de acciones o cuota de participación, en el supuesto de que se trate de personas jurídicas.

⇒ Arts. 16 a 24 del Código de Comercio y Real Decreto 1784/1996, de 19 de julio, por el que se aprueba el Reglamento del Registro Mercantil.

f) Justificante de estar al corriente del pago de los Impuestos que pudieran corresponder por razón de la actividad, así como del cumplimiento de sus obligaciones tributarias con la Administración de la Comunidad Autónoma de Aragón y con la Administración General del Estado.

g) Certificaciones de alta de la empresa y de cotización de los trabajadores en el régimen correspondiente de la Seguridad Social.

⇒ Real Decreto 84/1996, de 26 de enero, por el que se aprueba el Reglamento General sobre inscripción de empresas y afiliación, altas, bajas y variaciones de datos de trabajadores en la Seguridad Social.

h) Justificante de pago de las tasas administrativas por la prestación de servicios administrativos y técnicos en materia de juego y apuestas.

⇒ Ley 5/2006, de 22 de junio, de tasas y precios públicos de la Comunidad Autónoma de Aragón.

i) Documento acreditativo de haber constituido la fianza que exija el Reglamento específico de cada juego y apuesta.

⇒ Artículo 52 de Decreto 198/2002, de 11 junio, aprueba el Reglamento de Casinos de Juego.
Artículo 42 de Decreto 163/2008, de 9 de septiembre, del Gobierno de Aragón, por el que se aprueba el Reglamento de Máquinas de Juego y Salones.
Artículo 14 de Decreto 142/2008, de 22 de julio, del Gobierno de Aragón, por el que se aprueba el Reglamento del juego del bingo.
Artículo 14 de Decreto 2/2011, de 11 de enero, del Gobierno de Aragón, por el que se aprueba el Reglamento de Apuestas Deportivas, de Competición o de otra índole.
Artículo 6 apartado i) Decreto 2/2004, de 13 de enero, del Gobierno de Aragón, por el que se aprueba el Reglamento de juegos recreativos sin premio a través de sistemas e instalaciones en locales abiertos al público de carácter informático, telemático o de comunicación a distancia.

j) Los demás documentos exigidos para cada tipo de empresa de juego, según la normativa específica que regula cada juego o apuesta.

2. Las empresas de juego calificadas como «operador de juegos ciber» quedan excluidas de la aplicación de lo señalado en el apartado anterior, debiendo de aportar para su inscripción la documentación exigida por su normativa específica.

⇒ Decreto 2/2004, de 13 de enero, del Gobierno de Aragón, por el que se aprueba el Reglamento de juegos recreativos sin premio a través de sistemas e instalaciones en locales abiertos al público de carácter informático, telemático o de comunicación a distancia.

3. Presentada la solicitud de inscripción junto con la documentación requerida para cada tipo de empresa de juego, la Dirección General competente en materia de juego resolverá motivadamente, en el plazo máximo de tres meses a contar desde la fecha de la presentación completa de la documentación o de la aportación de la documentación o información complementaria que le pudiera ser requerida al solicitante, procediendo, en su caso, a la inscripción con la atribución del correspondiente número de registro. De no recaer resolución expresa en dicho plazo se entenderá estimada dicha inscripción.

4. No obstante si la Dirección General competente en materia de juego observara que la solicitud no reuniera alguno o algunos de los requisitos exigidos o no acompañara alguno o alguno de los documentos preceptivos, requerirá al solicitante para que, en un plazo de diez días, subsane la falta o acompañe los documentos preceptivos. La falta de presentación de los documentos, en el plazo anteriormente establecido, dará lugar a la caducidad y al archivo del expediente, salvo que, motivadamente, se solicite una ampliación de dicho plazo, que no podrá exceder de un mes.

5. Lo dispuesto en el este artículo se entiende sin perjuicio de que la Dirección General competente en materia de juego pueda pedir al solicitante que acredite o aclare cualquier declaración o documentación aportada.

Artículo 7. Modificación de datos registrales.

1. La modificación de los datos de las empresas inscritas en el Registro General del Juego requerirá comunicación a la Dirección General competente en materia de juego, dentro del plazo de quince días de producirse, mediante la presentación de la documentación acreditativa y sin perjuicio

de las modificaciones que de acuerdo con la normativa de cada juego y apuestas exijan autorización previa, como las transmisiones de acciones y participaciones que representen un porcentaje mayor del cinco por ciento del capital social, las ampliaciones o disminuciones en el mismo, o cualquier otras operaciones que, aislada o acumulativamente, supongan una alteración de los accionistas o partícipes.

2. En todo caso se deberán de comunicar la modificación de los siguientes datos registrales:

a) Los cambios de denominación o razón social.

b) Los cambios de dirección o de domicilio social, a efectos de notificaciones.

c) Las transmisiones de acciones o participaciones.

d) Los cambios en la composición de los órganos de administración.

e) Las ampliaciones o disminuciones en el capital social.

f) La revocación o modificación de los poderes generales con facultades de administración otorgados a favor de terceros.

g) Cualquier modificación de los datos de inscripción.

3. Las modificaciones efectuadas sin la necesaria comunicación o autorización previa, según los casos, dará lugar a la cancelación de la inscripción de la Sección de Empresas correspondiente, mediante resolución motivada de la Dirección General competente en materia de juego, adoptada tras el correspondiente procedimiento administrativo, con audiencia del titular.

Artículo 8. Actualización de información.

1. La Dirección General competente en materia de juego podrá, en cualquier momento, a efectos de actualizar la información de las empresas inscritas en el Registro General de Juego, requerir a éstas el cumplimiento de los requisitos exigidos en el artículo 6 del Reglamento.

2. La Administración concederá un plazo no inferior a los treinta días siguientes al de la práctica del requerimiento, transcurrido el cual y sin que se acreditase el cumplimiento de los requisitos solicitados, el órgano administrativo procederá a la cancelación de la inscripción.

Artículo 9. Vigencia y renovación de la inscripción.

1. La inscripción de las personas físicas o jurídicas tendrá carácter temporal y validez de diez años contados desde la fecha de la misma, pudiendo ser renovada por períodos de igual duración, salvo que la reglamentación específica de cada juego o apuesta establezca un plazo mayor o menor.

⇒ Artículo 15 del Decreto 198/2002, de 11 junio, aprueba el Reglamento de Casinos de Juego.
Artículo 41 de Decreto 163/2008, de 9 de septiembre, del Gobierno de Aragón, por el que se aprueba el Reglamento de Máquinas de Juego y Salones.
Artículo 10 de Decreto 142/2008, de 22 de julio, del Gobierno de Aragón, por el que se aprueba el Reglamento del juego del bingo.
Artículo 10 Decreto 2/2011, de 11 de enero, del Gobierno de Aragón, por el que se aprueba el Reglamento de Apuestas Deportivas, de Competición o de otra índole.
Artículo 8 Decreto 2/2004, de 13 de enero, del Gobierno de Aragón, por el que se aprueba el Reglamento de juegos recreativos sin premio a través de sistemas e instalaciones en locales abiertos al público de carácter informático, telemático o de comunicación a distancia.

2. La solicitud de renovación se presentará ante la Dirección General competente en materia de juego con una antelación mínima dos meses a la fecha de caducidad que se les hubiere otorgado, salvo que en la normativa específica de cada juego se previera un plazo mayor o menor. La renovación se entenderá concedida por el transcurso de dicho plazo sin haber sido dictada resolución expresa, previo cumplimiento de los requisitos exigidos por la legislación vigente en el momento de producirse la solicitud de dicha renovación.

3. La falta de renovación dará lugar a la cancelación de la inscripción, de acuerdo con lo dispuesto en el artículo siguiente.

Artículo 10. Cancelación de la inscripción.

1. La inscripción de las personas físicas o jurídicas que figuren en el Registro General del Juego sólo podrá cancelarse:

a) A petición del titular, por cese en el ejercicio de la actividad.

b) Por fallecimiento, declaración de ausencia o incapacidad de los titulares, cuando se trate de personas físicas o por disolución de las entidades, en el supuesto de ser personas jurídicas.

c) Por resolución motivada de la Dirección General competente en materia de juego, adoptada tras el procedimiento correspondiente, con audiencia del titular, por alguna de las causas siguientes:

– Comprobación de falsedad en los datos aportados para la inscripción.

– Incumplimiento de las obligaciones de prestar fianza o de la cuantía de ésta.

– Falta o modificación de alguno de los requisitos mínimos exigidos o cuando siendo posible dicha modificación se haya efectuado sin comunicación o autorización previa, según los casos.

– Pérdida de vigencia de la inscripción sin que se hubiese solicitado o por no obtener su renovación.

– Impago de los tributos sobre el juego.

– Impago de tasas administrativas por la prestación de servicios administrativos o técnicos en materia de juego.

– Como consecuencia de la imposición de una sanción firme en vía administrativa en materia de juego que expresamente cancele la inscripción.

2. No obstante lo señalado en la letra b) del párrafo anterior, en el supuesto de fallecimiento del empresario persona física, no se cancelará la inscripción en la Sección y Libro correspondiente, si lo solicitaran los sucesores en el plazo de un mes, contado desde el fallecimiento de aquél manteniéndose la vigencia de la inscripción con la mención de «sucesores de...», por el plazo máximo de un año, prorrogable por igual período por causa justificada, hasta que se efectúe la partición del haber hereditario y se produzca la inscripción del nuevo titular.

Durante este período, los sucesores se subrogarán en la posición jurídica del empresario fallecido, debiendo acompañar a estos efectos la solicitud razonada de continuación de la actividad, la certificación del fallecimiento y copia autorizada del título en que se funde la sucesión por causa de muerte.

3. La cancelación de la inscripción llevada a efecto por las causas de la letra c) del apartado primero de este artículo conllevará, cuando lo prevea la regulación específica de cada juego o apuesta, la inhabilitación para la práctica de la actividad económica del juego o apuesta correspondiente, la revocación automática de las respectivas autorizaciones administrativas exigidas por la normativa que rige cada tipo de juego o apuesta autorizado y/o la incautación de la totalidad de las fianzas prestadas por la empresa para su inscripción y para la obtención de las correspondientes autorizaciones exigidas por la normativa específica de cada juego o apuesta, sin perjuicio de las sanciones administrativas accesorias de infracciones calificadas como muy graves y graves, previstas en el apartado tercero del artículo 45 de la Ley 2/2000, de 28 de junio, del Juego de la Comunidad Autónoma de Aragón.

4. La cancelación de la inscripción de una empresa de juego o apuestas tendrá efectos extintivos de la totalidad de las autorizaciones otorgadas a la misma para el ejercicio de cualesquiera actividades relacionadas con los juegos de suerte, envite o azar, cuando así lo prevea la normativa específica de cada juego o apuesta.

TÍTULO III

DEL REGISTRO DE MODELOS, ELEMENTOS Y MATERIAL

Artículo 11. Objeto del Registro.

1. Se exige previa homologación e inscripción en la Secciones I del Libro correspondiente del Registro General del Juego para la obtención de las autorizaciones de las actividades de fabricación, comercialización, distribución, instalación o utilización de modelos, elementos y material de juego o apuestas.

2. En cualquier caso, estará sujeta a previa inscripción la utilización del siguiente material:

a) Casinos de juego: los modelos de las mesas que se utilicen en los distintos juegos exclusivos de Casino, los cilindros de las ruletas, las ruedas de la fortuna, las cartas o los naipes, los dados o «craps», los distribuidores o «sabots», las fichas y placas y los sistemas informáticos de admisión y contabilidad del juego y de las propinas de los Casinos de juego.

b) Bingos: los modelos de los aparatos de sorteo, sistemas de extracción de bolas, las pantallas y los paneles informativos luminosos vinculados a los mismos, los juegos de bolas, el material y los sistemas informativos de reproducción electrónica o informática de cartones o tarjetas utilizadas para la práctica del juego del Bingo y de sus distintas modalidades, las máquinas automáticas o equipos auxiliadores del jugador que se empleen durante las partidas de juegos colectivos de dinero y azar, los sistemas de grabación de las partidas (audio-visuales, de voz...), los circuitos electrónicos y/o informáticos, como el programa informático de juego de las salas de bingo y el programa de comunicaciones de éstas con el Centro Operativo del Bingo Interconexionado de Aragón y los sistemas informáticos de elaboración de actas y control de admisión de la sala de bingo.

c) Máquinas de juego: Los modelos de las máquinas de juego de tipo «A» o recreativas, de tipo «B» o recreativas con premio programado y de tipo «C» o de azar, los contadores de máquinas recreativas de juego y azar, los programas de juego de las máquinas recreativas y los soportes magnéticos, ópticos u óptico-magnéticos que sirvan para su instalación en la memoria de la máquina.

d) Apuestas deportivas o de competición: el servidor central de apuestas, los terminales informáticos de expedición de apuestas, el sistema de comunicaciones y el software necesario.

e) Modelos, elementos y material de otras modalidades de juego autorizados en el Catálogo de Juegos y Apuestas: tales como los aparatos utilizados en los juegos que requieran la expedición de billetes y de loterías o de boletos y los sistemas informáticos de elaboración de actas y de control de admisión de los establecimientos de juegos colectivos.

3. La Dirección General competente en materia de juego podrá reconocer las inscripciones de cualquiera de los Registros análogos de otras Comunidades Autónomas, siempre que compartan idénticos requisitos y especificaciones técnicas, las cuales quedarán inscritas en la Sección correspondiente de modelos, elementos y material de juego del Registro General del Juego mediante la oportuna convalidación.

4. La Administración de la Comunidad Autónoma de Aragón podrá suscribir acuerdos o convenios con otras Administraciones competentes en materia de juego para la práctica de los ensayos previos a las homologaciones precisas de los modelos, material y elementos necesarios para la práctica de los juegos y apuestas autorizadas.

⇒ Artículo 9 del Real Decreto 1613/2011, de 14 de noviembre, por el que se desarrolla la Ley 13/2011, de 27 de mayo, regulación del juego, en lo relativo a los requisitos técnicos de las actividades de juego.

Artículo 12. Solicitud de homologación e inscripción.

1. La solicitud de homologación e inscripción de modelos, material o de elementos de juego y apuestas en la Sección y Libro correspondiente del Registro General del Juego, deberá de formularse ante la Dirección General competente en materia de juego, mediante escrito que acompañe la documentación exigida en la normativa que regule cada juego o apuesta y debiendo cumplir los siguientes requisitos:

a) Haber sido fabricados por una empresa debidamente inscrita, de acuerdo con el Título II de este Reglamento.

b) Cumplir las características técnicas que para cada clase de modelo, material o elemento de juego o apuestas se especifiquen reglamentariamente, o, caso de que no fuera pertinente la regulación de características técnicas específicas, resultar adecuado al cumplimiento de la funcionalidad a que se destine, pudiendo acreditarse cualquiera de ambos extremos mediante las certificaciones tecnológicas o industriales de laboratorios de ensayos calificados por la Administración.

c) Declaración «CE», de conformidad con las Directivas que le afecten según normativa vigente en la materia.

⇒ Directiva 2006/42/CE, del Parlamento Europeo y del Consejo, de 17 de mayo de 2006, relativa a las máquinas y por la que se modifica la Directiva 95/16/CE.

Decisión 93/465/CEE, del Consejo, de 22 de julio de 1993, relativa a los módulos correspondientes a las diversas fases de los procedimientos de evaluación de la conformidad y a las disposiciones referentes al sistema de colocación y utilización del marcado «CE» de conformidad, que van a utilizarse en las directivas de armonización técnica.

Real Decreto 1644/2008, de 10 de octubre, por el que se establecen las normas para la comercialización y puesta en servicio de las máquinas.

d) Pago de las tasas administrativas por prestación de servicios administrativos y técnicos en materia de juego o apuestas.

⇒ Ley 5/2006, de 22 de junio, de tasas y precios públicos de la Comunidad Autónoma de Aragón.

e) Informe favorable expedido por la Comisión Nacional de Juego u organismo autorizado por al Dirección General competente en la gestión administrativa del juego o apuestas.

f) Toda la información y documentación adicional que el solicitante estimara conveniente.

2. Si la Dirección General competente en materia de juego observara que la solicitud no reuniera alguno o algunos de los requisitos exigidos o no acompañara alguno o alguno de los documentos preceptivos se estará a lo dispuesto en el apartado cuarto del artículo 6 de este Reglamento.

3. A la vista de la documentación presentada y de los informes que la Dirección General competente en materia de juego pudiera solicitar, ésta resolverá motivadamente, en el plazo de tres meses, sobre la homologación e inscripción del modelo o su denegación. De no recaer resolución expresa en dicho plazo, podrá entenderse estimada la solicitud.

4. Si la resolución de homologación fuera favorable, se notificará al interesado, procediéndose

a la inscripción del modelo, material o elemento de juego o apuestas en la Sección y Libro correspondiente y a asignarle el número conveniente.

5. La anotación en el Registro General del Juego sólo dará fe respecto del contenido de los documentos aportados.

6. La inscripción de modelos, material y elementos de juego o apuestas no precisa constitución de fianza alguna.

Artículo 13. Inscripción de los modelos, elementos y material comercializados en Estados de la Unión Europea.

Los modelos, elementos y material de juego legalmente comercializados en un Estado miembro de la Unión Europea y los originarios y legalmente comercializados en los Estados pertenecientes al Espacio Económico Europeo podrán ser homologadas por el procedimiento descrito en este Título, siempre que las especificaciones técnicas de los mismos cumplan con la normativa técnica que resulte de aplicación y hayan realizado los ensayos previos señalados en los reglamentos técnicos específicos de cada juego o apuesta.

⇒ Artículo 9 del Real Decreto 1613/2011, de 14 de noviembre, por el que se desarrolla la Ley 13/2011, de 27 de mayo, regulación del juego, en lo relativo a los requisitos técnicos de las actividades de juego.

Artículo 14. Prohibición de inscripciones.

1. No podrán inscribirse en la Sección de modelos, elementos y material de juego o apuestas del Libro correspondiente del Registro General del Juego, aquellos cuya utilización implique el uso de imágenes, mensajes u objetos que puedan perjudicar la formación de la infancia y de la juventud, que directa o indirectamente sean contrarios o que vulneren los derechos y libertades fundamentales reconocidos por la Constitución, por el Estatuto de Autonomía de Aragón y por el ordenamiento jurídico vigente, así como aquellos que inciten a la violencia, a actividades delictivas, a cualquier forma de discriminación y, en especial, las que contengan elementos racistas, sexistas o pornográficos.

2. Tampoco se podrán inscribir en la Sección de modelos, material y elementos de juego o apuestas, aquellos cuya denominación sea idéntica a la de otros ya inscritos, salvo que el solicitante acredite la inscripción a su nombre en fecha anterior, en la oficina de patentes y marcas, circunstancia que dará lugar a la incoación de oportuno procedimiento administrativo de cancelación de la inscripción anterior.

3. Los nombres de modelos antiguos podrán reutilizarse siempre que la inscripción esté cancelada.

Artículo 15. Modificación de datos registrales.

1. Toda modificación de los modelos, material o elementos de juego o apuestas inscritos precisarán autorización previa.

2. Cuando la modificación solicitada no fuera considerada sustancial por la Dirección General competente en materia de juego, se resolverá sobre la misma sin más trámite. En caso contrario se exigirá la aportación de los documentos que especifiquen las variaciones producidas en dicho modelo, que en todo caso deberán acreditar el cumplimiento de los requisitos de homologación. Si ésta fuera favorable, la inscripción mantendrá el mismo número de registro seguido de una letra adicional.

Artículo 16. Vigencia de la inscripción.

La inscripción de los distintos modelos, elementos y material de juego o apuestas es indefinida, en tanto se encuentre en explotación, con las excepciones previstas en la normativa específica de cada juego o apuesta.

Artículo 17. Cancelación de la inscripción.

1. No obstante lo dispuesto en el artículo anterior, la inscripción de los modelos, elementos y material del juego o apuestas podrá cancelarse:

a) A petición de su titular, siempre que se justifique que el modelo, elemento o material inscrito no se encuentra en explotación en Aragón.

b) Por el transcurso de un año sin que hubiera comenzado la fabricación o explotación comercial del modelo inscrito. La cancelación de la inscripción no afectará a la resolución de homologación del modelo, siempre y cuando se mantengan las condiciones de su otorgamiento.

c) De oficio por la Dirección General competente en materia de juego.

2. La Dirección General competente en materia de juego cancelará de oficio la inscripción, previa audiencia del titular, en los siguientes supuestos:

a) Cuando tenga conocimiento de falsedades, irregularidades, inexactitudes u omisiones sustanciales en la solicitud de inscripción del modelo.

b) Cuando constate con posterioridad a la inscripción el incumplimiento de cualquiera de los requisitos exigidos reglamentariamente, o que las características del modelo no se ajustan fielmente a las descritas en la documentación aportada para la inscripción.

c) Como consecuencia de la imposición al fabricante de una sanción firme en vía administrativa en materia de juego que expresamente cancele la inscripción.

d) Cuando se constate que se han manipulado elementos técnicos que determinen alteración en el desarrollo del juego o en la cuantía de las apuestas o de los premios.

3. La cancelación de la inscripción producida de oficio conllevará, cuando lo prevea la regulación específica de cada tipo de juego o apuesta, la inhabilitación para la fabricación, distribución o comercialización del modelo, elemento o material de que se trate, la revocación automática de las autorizaciones de explotación de las máquinas, aparatos o elementos del correspondiente modelo y/o la incautación de la fianza prestada, de acuerdo con la normativa que rige a cada juego o apuesta, sin perjuicio de la posible sanción administrativa accesoria por la comisión de infracciones calificadas como muy graves o graves por la Ley 2/2000, de 28 de junio, del Juego de la Comunidad Autónoma de Aragón.

4. La resolución que acuerde la cancelación fijará el plazo para llevar a cabo la retirada de la explotación del modelo, elemento o material de que se trate, que nunca podrá ser superior a tres meses.

Artículo 18. Cesiones.

1. Podrán cederse los derechos de fabricación de un modelo, elemento o material de juego o apuestas inscrito y debidamente homologado si el cedente y el cesionario figurasen inscritos en la Sección de «Empresas» del Libro correspondiente del Registro General del Juego, debiendo comunicar la cesión a la Dirección General competente en materia de Juego mediante la documentación que acredite su existencia.

2. Esta Dirección General se relacionará únicamente, respecto del modelo, elemento o material de juego o apuestas concreto, con el titular de la inscripción.

3. La cesión se anotará mediante nota marginal en el correspondiente asiento de inscripción.

TÍTULO IV

DEL REGISTRO DE PROFESIONALES Y DEL PERSONAL DE LAS EMPRESAS DE JUEGO

Artículo 19. Objeto de inscripciones.

1. Las personas que, de acuerdo con su normativa específica, deban estar en posesión de la correspondiente acreditación o documento profesional, serán objeto de inscripción, en la Sección y Libro correspondiente del Registro General del Juego.

2. Corresponde a los representantes legales de las empresas de máquinas de juego y de expedición de apuestas deportivas o de competición promover la inscripción de su personal laboral dedicado a la gestión y explotación de las máquinas de juego.

3. No existe limitación en cuanto al número de documentos profesionales que pueda tener una persona física.

4. El documento profesional será expedido por la Dirección General competente en materia de juego en el plazo de un mes, contado desde la presentación de la solicitud de la misma, entendiéndose concedido si no se otorgase en el transcurso de este plazo.

5. Concedido el oportuno documento profesional, según normativa específica de cada juego, se procederá seguidamente a su inscripción en la Sección y Libro correspondiente del Registro General del Juego.

6. La expedición del documento profesional tendrá carácter reglado, pudiendo ser suspendido o revocado según lo establecido en la normativa reguladora del régimen sancionador en materia de juego, lo que inhabilitará temporal o definitivamente a su titular de la posibilidad de ejercer su actividad profesional.

Artículo 20. Obligación de información.

1. La empresa deberá de comunicar las bajas definitivas y demás cambios laborales relevantes que se produzcan en el personal de la misma, en el plazo de treinta días de producirse ésta, salvo las empresas que gestionen salas de bingo cuya comunicación deberá de efectuarse dentro de los cinco primeros días hábiles de cada mes, al igual que las altas de su personal.

2. El personal que preste sus servicios en una empresa de juego o apuestas está obligado a proporcionar a los agentes de la autoridad competentes en materia de juego toda la información y documentación que se les solicite sobre el ejercicio de las funciones propias de cada uno.

Artículo 21. Vigencia y renovación de la inscripción.

El documento profesional tendrá el período de validez que establezca el Reglamento específico de cada juego o apuesta, así como, en su caso, el plazo de renovación que en el mismo se prevea.

TÍTULO V

DEL REGISTRO DE PROHIBIDOS DE ACCESO AL JUEGO

Artículo 22. Objeto de inscripciones.

1. Se crea la Sección de «Prohibidos» en cada uno de los Libros del Registro General del Juego como instrumento útil para prevenir la adicción al juego, para contribuir a la rehabilitación de usuarios que hubieran podido ser afectados por alteraciones derivadas de la adicción al juego y para hacer efectiva la prohibición de acceso a los locales de juego.

2. La inscripción en la Sección de «Prohibidos» del correspondiente Libro, según modalidad de juego o apuesta, incluirá:

a) Las personas que voluntariamente soliciten por sí o por sus representantes legales que les sea prohibida la entrada en los establecimientos de juego o apuestas autorizados.

b) Las personas sancionadas por infracciones tipificadas como graves o muy graves por la Ley 2/2000, de 28 de junio, del Juego de la Comunidad Autónoma de Aragón o por la normativa específica de desarrollo de cada juego o apuesta.

c) Las personas que presenten adicción patológica al juego, a solicitud de los familiares que dependan económicamente de aquéllas.

d) Las personas que, previa tramitación de procedimiento administrativo instruido al efecto, sean incluidas en la relación de personas con acceso prohibido a los locales de juego o apuestas, mediante resolución administrativa y por el tiempo que la misma determine.

e) Aquellas personas respecto de las que las empresas titulares de los locales de juego o apuestas, por razones fundadas soliciten su inclusión, en cuyo caso la prohibición sólo obligará al establecimiento que lo haya solicitado, salvo que circunstancias aconsejen extender dicha prohibición.

3. Serán, además, practicadas de oficio las inscripciones que provengan de la Administración del Estado en el ejercicio de sus respectivas competencias.

⇒ Art. 46.5 y art. 62 del Real Decreto 1614/2011, de 14 de noviembre, por el que se desarrolla la Ley 13/2011, de 27 de mayo, de regulación del juego, en lo relativo a licencias, autorizaciones y registros del juego.

Artículo 23. Procedimiento de inscripción.

1. La inscripción se solicitará ante la Dirección General competente en materia de juego, sin perjuicio de los supuestos previstos en las letras b) y d) del apartado segundo del artículo anterior que podrán ser promovidos de oficio por la administración.

2. Si la inscripción fuera promovida por el propio interesado o por su representante legal, éstos deberán de aportar los siguientes datos:

a) Nombre, apellidos, acompañando fotocopia del Número de Identificación Fiscal o documento equivalente.

b) Domicilio, a efectos de notificaciones.

c) Fecha de la inscripción.

d) Causa de la inscripción.

e) Vigencia de la prohibición.

f) Tipo de establecimiento para el que solicita la prohibición de acceso.

g) Ámbito territorial para el que se solicita la prohibición.

h) Nombre, apellidos, acompañando fotocopia del Número de Identificación Fiscal o documento equivalente y domicilio del representante legal, en su caso.

3. En los supuestos en que conforme a la normativa específica de cada juego o apuesta se solicite la inscripción de un familiar, el solicitante deberá de aportar, además de las credenciales señaladas en el párrafo anterior, los siguientes datos:

a) Su nombre, apellidos, domicilio a efectos de notificaciones y fotocopia del Número de Identificación Fiscal o documento equivalente.

b) Justificación documental de la adicción patológica de la persona a la que se solicita su inscripción y de la dependencia económica directa del solicitante de la inscripción de aquélla.

c) Título de legitimación del promotor de la inscripción.

d) Testimonio de la resolución judicial firme que declare incapaz, pródigo o culpable de quiebra fraudulenta a la persona que se pretenda inscribir, en su caso, y en tanto no haya sido rehabilitado.

4. La inscripción por la Dirección General competente en materia de juego se efectuará previa tramitación del oportuno procedimiento administrativo.

5. Con independencia de las personas respecto a las cuales se haya solicitado su inclusión en la Sección de «Prohibidos» del Libro correspondiente, los titulares de los establecimientos de juego o apuestas, basándose en su derecho de admisión, podrán prohibir la entrada en su establecimiento a las personas de las que consten datos que permitan suponer fundadamente que habrán de observar una conducta desordenada o cometer irregularidades en la práctica del juego o apuesta correspondiente. Asimismo podrán invitar a abandonar el establecimiento a aquellos que perturben el orden o el normal desarrollo de los juegos o apuestas.

Artículo 24. Vigencia de la inscripción.

1. La solicitud de inscripción en la Sección de «Prohibidos» del Libro correspondiente del Registro General del Juego, formulada por el propio interesado, por su representante legal o por familiar legitimado producirá la inscripción inicial en el asiento correspondiente por el plazo solicitado. El transcurso del plazo solicitado producirá la cancelación de la inscripción.

2. En los supuestos en que la inscripción inicial tenga su origen en una resolución administrativa, ésta señalará el plazo de vigencia de la inscripción, transcurrido el cual se producirá la cancelación de la misma.

3. El prohibido, su representante legal o el familiar legitimado que hubiera promovido la inscripción en la Sección de Prohibidos del Libro correspondiente si desean dejar sin efecto la inscripción antes de la finalización del plazo de vigencia que solicitó, deberá de solicitarlo por escrito y abonar la correspondiente tasa administrativa por la prestación de servicios administrativos, procediendo sin más trámite la Dirección General competente en materia de juego a cancelar su inscripción.

4. La cancelación de las inscripciones será acordada por el mismo órgano que resolvió la inscripción y será comunicada a los establecimientos afectados.

Artículo 25. Control de prohibición de acceso.

1. El control de la prohibición de acceso de las personas inscritas en las referidas Secciones será ejercido por el personal de los servicios de admisión de los señalados establecimientos de juego o apuestas.

2. Igualmente corresponde a los servicios de admisión y control de los establecimientos de juego y apuestas asegurar el cumplimiento de las prohibiciones y limitaciones de acceso previstas en el artículo 7.3 y 33.1 de la Ley 2/2000, de 28 de junio, del Juego de la Comunidad Autónoma de Aragón, disposiciones de desarrollo de cada modalidad de juego o apuestas y normativa específica de los servicios de admisión.

Artículo 26. Remisión de personas con acceso prohibido a Casinos de juego y Salas de bingo.

La Dirección General competente en materia de juego remitirá a cada una de las personas físicas o jurídicas autorizadas para la explotación de un Casino de juego o Sala de bingo, la relación de las nuevas inscripciones y cancelaciones en la Sección de «Prohibidos» del Libro correspondiente, con indicación del nombre, apellidos, Número de Identificación Fiscal o documento equivalente, fecha de inicio del alta de prohibido, duración y ámbito territorial. En todo caso, los datos que se transfieran a los sistemas de información de los citados locales de juego omitirán toda referencia del promotor de la inscripción, de la resolución judicial, en su caso, así como de la causa de inscripción.

TÍTULO VI

PUBLICIDAD DE LOS DATOS DEL REGISTRO GENERAL DEL JUEGO

Artículo 27. Publicidad Registral.

1. Los datos de las personas físicas y jurídicas que figuren inscritas en el Registro General del Juego, deberán de estar debidamente custodiados de conformidad con la legislación sobre protección de datos de carácter personal.

⇒ Ley Orgánica 15/1999, de 13 de diciembre, de Protección de Datos de Carácter Personal.
Real Decreto 1720/2007, de 21 de diciembre, por el que se aprueba el Reglamento de desarrollo de la Ley Orgánica 15/1999, de 13 de diciembre, de protección de datos de carácter personal.

2. La publicidad registral se hará efectiva por certificación o mediante nota informativa del contenido de los asientos del Registro General del Juego.

3. Las certificaciones y las notas informativas deberán de solicitarse por escrito y serán expedidas por el Jefe del Servicio con competencia en la gestión del Registro General del Juego.

Artículo 28. Acceso a las Secciones de Prohibidos.

1. Las Secciones de «Prohibidos» de los diferentes Libros del Registro General del Juego tendrán carácter reservado y no podrá darse publicidad en manera alguna, siendo su contenido conocido exclusivamente por la Administración y por las empresas de juego o apuestas afectadas.

2. El acceso a la información, estadística o no, inscrita en las señaladas Secciones deberá estar autorizado por el Director General con competencias en materia de juego, salvo cuando dicho acceso sea motivado por resolución judicial.

3. La información estadística que se pretenda obtener de las referidas Secciones en ningún caso podrá contener datos relativos a las personas inscritas o a los promotores de la inscripción.

D) Publicidad

§ 31.4 DECRETO 166/2006, DE 18 JULIO. APRUEBA EL REGLAMENTO DE PUBLICIDAD DEL JUEGO Y APUESTAS

(BOA núm. 86, de 28 julio; rect. BOA núm. 91, de 9 agosto [LARG 2006, 257])

⇒ Ley 34/1988, de 11 de noviembre, General de Publicidad.
Ley 13/2011, de 27 de mayo, de regulación del juego.
En Aragón, véase:
Ley 2/2000, de 28 de junio, del Juego de la Comunidad Autónoma de Aragón.
Decreto 159/2002, de 30 de abril, del Gobierno de Aragón, por el que se aprueba el Catálogo de Juegos y Apuestas.
Ley 8/2001, de 31 de mayo del Silencio Administrativo de Aragón.

El Estatuto de Autonomía de Aragón, en su artículo 35.1.36ª, atribuye a la Comunidad Autónoma de Aragón la competencia exclusiva en materia de «casinos, juegos, apuestas y combinaciones aleatorias, excepto las apuestas y loterías del Estado».

Por Real Decreto 1055/1994, de 20 de mayo, se transfirieron de la Administración del Estado a la Comunidad Autónoma de Aragón las funciones y servicios en las señaladas materias.

En virtud de las competencias arriba referidas, las Cortes de Aragón aprobaron la Ley 2/2000, de 28 de junio, del Juego de la Comunidad Autónoma de Aragón, abordando de una manera global y sistemática la actividad del juego y apuestas.

La Ley 34/1988, de 11 de noviembre, General de Publicidad, dispone en su artículo 1 que: «la publicidad se regirá por lo dispuesto en esta Ley y en las normas especiales que regulen determinadas actividades publicitarias». A continuación apunta en su artículo 2 que «se entenderá por publicidad toda forma de comunicación realizada por una persona física o jurídica, pública o privada, en el ejercicio de una actividad comercial, ... con el fin de promover de forma directa o indirecta la contratación de... servicios...».

La propia Ley General de Publicidad advierte, en su artículo 8, que: «la publicidad... sobre juegos de suerte, envite o azar, podrá ser regulada por sus normas especiales o sometida al régimen de autorización administrativa previa. Dicho régimen podrá así mismo establecerse cuando la protección de los valores y derechos constitucionalmente reconocidos así lo requieran».

Se considera publicidad ilícita, conforme con lo dispuesto en el artículo 3 de la Ley 34/1988, de 11 de noviembre: «la publicidad que atente contra la dignidad de la persona o vulnere los valores y derechos reconocidos en la Constitución, especialmente en lo que se refiere a la infancia, la juventud y la mujer, la publicidad engañosa, la desleal, la subliminal y la que infrinja lo dispuesto en la normativa que regule la publicidad de determinados productos, bienes, actividades o servicios».

El artículo 30 de la indicada Ley General de Publicidad, consciente de los riesgos que pueden existir en relación con la publicidad sobre el juego, señala: «cuando... se trate de publicidad sobre los juegos de suerte, envite o azar y así lo instase el órgano administrativo competente, el Juez podrá ordenar la cesación provisional dentro de las veinticuatro horas siguientes a la presentación de la demanda».

La intervención administrativa en materia de publicidad en el juego se justifica por la necesidad de garantizar el cumplimiento de la normativa que regula la publicidad y el respeto de los principios rectores de ordenación del juego previstos en el artículo 11.1 de la Ley 2/2000, de 28 de junio.

El artículo 12 de la Ley 2/2000, de 28 de junio, del Juego de la Comunidad Autónoma de Aragón, determina que: «corresponde al Gobierno de Aragón regular mediante Decreto: a) el régimen de publicidad del juego en el exterior de los locales destinados al mismo y en los medios de comunicación, b) el régimen de publicidad en el interior de dichos locales, c) las normas pertinentes para garantizar el adecuado conocimiento por los usuarios de las reglas y condiciones en que se desarrolle cada juego, d) la prohibición expresa de toda forma de publicidad que incite o estimule la práctica del juego, cualquiera que sea el medio que utilice».

El artículo 13.3º, letra j), de la Ley 2/2000, de 28 de junio, establece que «corresponde al

Consejero de Presidencia y Relaciones Institucionales: proponer al Gobierno, previo informe de la Comisión del Juego, las disposiciones reglamentarias reguladoras de los juegos y apuestas incluidos en el Catálogo, y en las que se contendrán, entre otras, las siguientes cuestiones: ... el régimen específico de publicidad».

Así pues, y conforme a la Ley del Juego de la Comunidad Autónoma de Aragón, es posible efectuar publicidad de los juegos y apuestas comprendidos en su ámbito de aplicación, si bien su alcance es restringido y está sometido a estrechos márgenes y estrictos controles, definidos por la propia Ley, por los Reglamentos de desarrollo de cada uno de los juegos y apuestas, por este Decreto y por la autorización correspondiente.

Actualmente la regulación de la publicidad de los juegos y apuestas es escueta y dispersa.

El marco normativo que regula los juegos y apuestas en Aragón (Decretos de Máquinas de Juego y Salones, del Juego del Bingo, de los Juegos Exclusivos de Casinos, de las Apuestas Deportivas o de Competición y de los Juegos Recreativos Desarrollados a través de Sistemas e Instalaciones en Locales Abiertos al Público de Carácter Informático, Telemático o de Comunicación a Distancia) recoge, en algunos juegos, referencias a su publicidad si bien de modo tangencial.

El artículo 40, letra j) de la Ley 2/2000, de 28 de junio, del Juego de la Comunidad Autónoma de Aragón, tipifica como infracción grave «el incumplimiento de las normas sobre publicidad en el juego y su incentivación fuera de los términos recogidos en las normas reglamentarias de desarrollo».

El Decreto 332/2001, de 18 de diciembre, del Gobierno de Aragón, por el que se aprueba el Reglamento de Máquinas de Juego y Salones, señala en su artículo 68 que «cualquier tipo de publicidad del juego, desarrollado a través de máquinas, requerirá autorización previa de la Dirección General competente en materia de juego», y en su artículo 72.l) tipifica como infracción grave «el incumplimiento de las normas sobre publicidad en el juego y su incentivación fuera de los términos recogidos en las normas reglamentarias de desarrollo de la Ley».

También el Decreto 335/2001, de 18 de diciembre, del Gobierno de Aragón, por el que se aprueba el Reglamento del Juego de Bingo y de sus distintas modalidades, establece en su artículo 27 que «la publicidad en el Juego del Bingo se ajustará a las disposiciones reglamentarias aprobadas por el Gobierno de Aragón, relativas al régimen específico de la publicidad en el juego», y en el artículo 74.b) y c) se tipifican como infracciones graves «la realización de actividades publicitarias sin la preceptiva autorización», y «el incumplimiento de las normas sobre publicidad en el juego y su incentivación, fuera de los términos recogidos en las normas reglamentarias en desarrollo de la Ley».

Asimismo, el artículo 28 del citado Decreto 335/2001, de 18 de diciembre, aborda «los regalos e invitaciones dentro de las salas de bingo», entendiéndose como una forma de promoción de las propias salas. El referido artículo señala que: «los regalos e invitaciones que se puedan ofrecer a los jugadores dentro de la sala de Juego del Bingo o de alguna de las áreas complementarias precisarán autorización previa de la Dirección General competente en materia de juego. Se entiende incluido en el concepto de regalo la venta de cartones de bingo por precio inferior al autorizado».

Finalmente, el Decreto 364/2002, de 3 de diciembre, del Gobierno de Aragón, por el que se aprueba el Reglamento de Apuestas Deportivas o de Competición, en su artículo 34, letra i), tipifica como infracción grave: «el incumplimiento de las normas sobre publicidad en el juego y su incentivación fuera de los términos recogidos en las normas de desarrollo de la Ley 2/2000».

Sobre la base de todo lo expuesto, el Gobierno de Aragón considera conveniente regular el régimen de publicidad de los juegos y apuestas comprendidos en el ámbito de aplicación de la Ley 2/2000, de 28 de junio, cumpliendo el mandato legal de la referida Ley y teniendo en cuenta que si bien el artículo 38 de la Constitución Española reconoce el derecho a la libre empresa, que incluye la facultad de producir bienes, servicios o actividades e introducirlos en el mercado y hacer publicidad de los mismos, este derecho no puede considerarse absoluto, puesto que encuentra sus límites en la concurrencia de intereses públicos más dignos de protección, como es la protección de los valores y derechos constitucionalmente reconocidos, especialmente en lo que se refiere a la infancia, juventud y la salud de los consumidores, que justifican la exclusión de la publicidad de determinados productos o la intervención administrativa mediante autorización administrativa o comunicación previa, según los casos, para realizar determinadas actividades publicitarias de los juegos y apuestas o de los locales en los que se desarrollan.

Se prohíbe expresamente, de acuerdo con la Ley 2/2000, de 28 de junio, toda forma de publicidad que incite o estimule hábitos y conductas patológicas cualquiera que sea el medio que se utilice, se adoptan medidas para la protección de los menores de edad y para las personas que tengan reducidas sus capacidades volitivas, se delimitan las actividades que podrán ser objeto de publicidad,

con el fin de no fomentar la práctica abusiva del juego y se autoriza la publicidad meramente informativa.

Por cuanto antecede, sometido este Decreto y el Reglamento que con él se aprueba a información pública y consultadas las asociaciones, sindicatos de trabajadores y asociaciones empresariales afectadas en el ámbito de aplicación de este Decreto, informado favorablemente por la Comisión del Juego de la Comunidad Autónoma de Aragón, celebrada el día 12 de junio de 2006, y de conformidad con el dictamen núm. 146/2006, de 11 de julio, de la Comisión Jurídica Asesora del Gobierno de Aragón, a propuesta del Vicepresidente y Consejero de Presidencia y Relaciones Institucionales, y previa deliberación del Gobierno de Aragón, en su reunión del día, dispongo:

Artículo único. Aprobación del Reglamento.

Se aprueba el Reglamento que regula de Publicidad del Juego y Apuestas que se inserta como Anexo a este Decreto.

Disposición adicional única. Competencias.

En las provincias de Huesca y Teruel, las competencias otorgadas por el Reglamento al titular del Departamento así como a la Dirección General con competencias en la materia, se entenderán atribuidas a los órganos competentes por razón de la materia y del territorio, según los correspondientes Decretos de estructura orgánica.

Disposición transitoria única. Eficacia de las solicitudes y de las autorizaciones otorgadas conforme al régimen jurídico anterior.

Las solicitudes de publicidad de juegos y apuestas de los locales comprendidos en este Decreto, así como las autorizaciones otorgadas con anterioridad a la publicación del mismo se regirán conforme al régimen jurídico anterior al aprobado a este Decreto.

Disposición derogatoria única. Derogación normativa.

Quedan derogadas cuantas disposiciones, de igual o inferior rango, se opongan a lo dispuesto en este Decreto y en el Reglamento aprobado por el mismo.

Disposición final primera. Facultad de desarrollo.

Se faculta al titular del Departamento competente en materia de juego para dictar las disposiciones necesarias para la aplicación y desarrollo de este Decreto.

Disposición final segunda. Entrada en vigor.

Este Decreto y el Reglamento que por el mismo se aprueba entrará en vigor el día siguiente al de su publicación en el «Boletín Oficial de Aragón».

ANEXO

Reglamento por el que se regula la Publicidad del Juego y Apuestas

TÍTULO I

DISPOSICIONES GENERALES

Artículo 1. Objeto y ámbito de aplicación.

1. Este Reglamento tiene por objeto determinar los requisitos y las condiciones que deberá cumplir la publicidad de los juegos y apuestas comprendidos en el ámbito de aplicación de la Ley 2/2000, de 28 de junio, del Juego de la Comunidad Autónoma de Aragón y en el Catálogo de Juegos y Apuestas de la Comunidad Autónoma de Aragón, aprobado por el Decreto 159/2002, de 30 de abril del Gobierno de Aragón, así como de la publicidad de los locales en los que éstos se desarrollen.

2. Toda manifestación publicitaria comprendida en el ámbito de aplicación de este Reglamento se entiende sin perjuicio de la obligación de los titulares de los locales autorizados de respetar los principios generales del ordenamiento publicitario, las ordenanzas municipales y la normativa de publicidad en carreteras y demás bienes demaniales.

3. En toda forma de publicidad de juego o apuestas que conlleve la concesión de algún tipo de

premio deberá constar la advertencia de que queda prohibido el juego a los menores de 18 años y de que la práctica abusiva del juego o apuesta es perjudicial y puede crear adicción.

⇒ Artículo 5 de La Ley 34/1988, de 11 de noviembre, General de Publicidad.
Artículo 7 de la Ley 13/2011, de 27 de mayo, de regulación del juego.

Jurisprudencia.

– Sentencia del Tribunal de Justicia de la Unión Europea. Asunto C-176/11 (HIT LARIX / Bundesminister für Finanzen) de 12 de julio de 2012.
– Sentencia del Tribunal de Justicia de la Unión Europea de 8 de julio de 2010, Sjöberg y Gerdin, C 447/08 y C 448/08, Rec. p. I 6921, apartados 33 y 34.

Artículo 2. Definiciones.

A los efectos de este Reglamento se entiende por:

a) Publicidad de las actividades de juego y apuestas y de los locales en los que se desarrollan: toda forma de comunicación, difusión o anuncio de los mismos, cualquiera que sea el medio utilizado (como folletos, tarjetas, octavillas, buzoneos, carteles, vallas publicitarias y demás medios de comunicación comercial-social como medios de difusión escrita, prensa, emisión de anuncios o campañas a través de radio, televisión u otros medios informáticos, telemáticos o audiovisuales análogos) con el fin de divulgar los juegos o apuestas autorizados en la Ley del Juego de la Comunidad Autónoma de Aragón o los locales en los que éstos se desarrollen.

b) Publicidad indirecta: toda forma de reclamo y captación de jugadores que conduzca o pueda conducir a fomentar, incentivar o promover la práctica de juegos o apuestas, así como el empleo de imágenes y elementos en espacios o en campañas publicitarias que permitan difundir de forma encubierta y con fraude de ley un mensaje o unas imágenes prohibidas por este Reglamento.

⇒ Artículo 4 de la Ley 34/1988, de 11 de noviembre, General de Publicidad.

c) Locales autorizados para efectuar la publicidad: los casinos de juego permanentes y temporales, las salas de bingo, los salones de juego, los salones recreativos, los salones ciber-juego, los establecimientos específicos de expedición de apuestas deportivas o de competición, los hipódromos, canódromos y similares y aquellos otros que reglamentariamente se determinen.

Artículo 3. Publicidad prohibida de los juegos y apuestas y de los locales en los que se desarrollan.

Queda expresamente prohibida:

a) Cualquier forma de publicidad que incite o estimule la práctica del juego o apuestas, cualquiera que sea el medio que se utilice por incluir imágenes, símbolos, anagramas, gráficos o textos que muestren la facilidad de conseguir premios o la cuantía de los premios, incitando a jugar de manera compulsiva, de tal forma que con ello pueda generar en los jugadores hábitos o conductas patológicas.

b) Cualquier forma de publicidad que por los medios que utilice o el público al que vaya dirigida perjudique la formación de la infancia y de la juventud.

c) La publicidad del juego en aquellos establecimientos en los que se practique algún tipo de juego y cuya actividad principal no sea la práctica de éste.

d) La publicidad de todo tipo de material de juego, sin perjuicio de lo dispuesto en el apartado nueve del artículo 9 del Reglamento.

e) La publicidad de juegos, apuestas o de los locales en los que éstos se desarrollen mediante el patrocinio de actividades deportivas o de ocio en las que participen menores de edad.

f) ...

Letra f) derogada por disp. derog. única de Decreto núm. 2/2011, de 11 enero.

g) La publicidad indirecta, entendida en los términos señalados en el artículo 2, letra b) del Reglamento.

h) Completar la cuantía de los premios establecidos con cualquier cantidad de dinero o pago en especie, de cualquier naturaleza.

⇒ Artículo 3 de la Ley 34/1988, de 11 de noviembre, General de Publicidad.

Artículo 4. Distribución de obsequios a los asistentes en los locales de juego o apuestas.

1. Queda prohibida la entrega y distribución de cualquier obsequio o regalo fuera de los locales recogidos en la letra c) del artículo 2 de este Reglamento.

2. En el interior de los locales referidos en el apartado anterior queda igualmente prohibida la entrega de obsequios y regalos a los jugadores, a excepción de los casinos de juego que precisarán

autorización previa de la Dirección General competente en materia de juego, no pudiéndose conceder más de seis autorizaciones al año en estos locales.

La solicitud de autorización se presentará ante la Dirección General competente en materia de juego con una antelación mínima de veinte días a la fecha en que se pretenda realizar la entrega de obsequios y regalos, cuyo valor económico individual no podrá superar los cinco euros a precio de mercado. El valor económico individual de cada regalo se entenderá anualmente actualizado en el mes de enero de cada año en función del índice de precio al consumo publicado por el Instituto Nacional de Estadística para el año anterior al de la actualización.

Junto con la solicitud el interesado deberá aportar factura o documento que acredite el valor económico que, a precio de mercado, tiene cada unidad de los obsequios que se pretenden entregar.

La Dirección General competente en materia de juego procederá a dictar y notificar una resolución motivada con una antelación mínima de tres días a la fecha en la que se pretenda la entrega de obsequios y regalos solicitados. En caso de no mediar resolución expresa la solicitud formulada se entenderá otorgada.

No obstante lo dispuesto en este artículo, todos los locales de juegos, previa comunicación a la Dirección General competente en materia de juego, podrán entregar cajas de fósforos, mecheros, llaveros y objetos de escaso valor, que en ningún caso excederán de tres euros, actualizado anualmente en el mes de enero según índice de precio al consumo, en los que únicamente podrán aparecer el nombre, la dirección del local y/o anagrama del local publicitado, en su caso.

3. Los locales de juego que dispongan de servicio de hostelería, a excepción de los casinos de juego, no podrán ofrecer de forma gratuita a sus clientes las consumiciones, tales como aperitivos, cafés, refrescos, bebidas alcohólicas u otra consumición habitual. Ningún local de juego podrá ofrecer y entregar a los jugadores comidas o cenas de forma gratuita o a un precio considerablemente inferior al del mercado.

4. Queda prohibida la entrega gratuita o la venta de cartones, boletos, fichas o análogos a precio inferior del autorizado.

Artículo 5. Publicidad de los locales mediante folletos informativos.

1. Los titulares de la autorización de explotación de los juegos o apuestas comprendidos en el ámbito de aplicación de este Reglamento podrán elaborar folletos informativos en los que únicamente podrán aparecer el nombre comercial del establecimiento, su dirección, el horario de funcionamiento y los servicios complementarios que se presten, todo ello, previa comunicación a la Dirección General competente en materia de juego. Los casinos de juego podrán incluir también los tipos de juegos que tengan autorizados. Estos folletos podrán depositarse en hoteles, agencias de viajes y similares.

2. Lo dispuesto en el apartado anterior se entenderá sin perjuicio de los folletos informativos de las reglas y de las condiciones en que se desarrolla el juego o apuesta, que deben figurar en el interior del local, conforme a la normativa específica que regula cada juego o apuesta.

3. Los locales de juego tendrán a disposición de los usuarios folletos informativos facilitados por la asociación o asociaciones que traten sobre la prevención, tratamiento de las ludopatías y sus centros de rehabilitación.

Artículo 6. Publicidad en el interior de los locales autorizados de productos de consumo de uso general.

1. Los titulares de los locales comprendidos en la letra c) del artículo 2 del Reglamento podrán efectuar en su interior publicidad de productos de consumo de uso general, con sujeción a los requisitos exigidos para este tipo de publicidad por las normas que los regule.

2. Queda prohibida aquella publicidad que de manera expresa o subliminal, mediante la publicidad de productos de consumo de uso general, promocione publicitariamente el local de juego o apuestas o incite a la práctica de los juegos o apuestas.

3. En los salones recreativos y salones-cíber queda prohibido publicitar bebidas alcohólicas, tabaco y cualquier otro producto cuyo consumo está prohibido a los menores de edad, así como aquellos cuyo uso o consumo pueda influir negativamente a la infancia o a la juventud.

4. En las salas de bingo podrá exhibirse publicidad a través de los monitores y pantallas existentes en el interior de la sala durante el período comprendido entre el cierre de una partida y el comienzo de la siguiente. Se considera que la partida ha finalizado cuando el jefe de mesa, una vez comprobados el cartón o los cartones premiados da por finalizada la partida. Se considera que la partida ha comenzado cuando el jefe de mesa anuncie el total de cartones vendidos y el importe de los distintos premios. Las salas de bingo que pretendan utilizar este sistema publicitario deberán

comunicarlo a la Dirección General competente en materia de juego antes de su puesta en funcionamiento.

5. En los establecimientos específicos de expedición de apuestas deportivas o de competición únicamente se podrá emitir publicidad a través de los monitores y pantallas que se instalen cuando no se esté ofreciendo el acontecimiento o el evento objeto de la apuesta. Igualmente, si estos establecimientos pretenden emplear este sistema publicitario deberán comunicarlo a la Dirección General competente en materia de juego antes de su puesta en funcionamiento.

6. Los resguardos que reflejan la cantidad con que se premian los premios del juego del bingo en sus distintas modalidades y de las apuestas deportivas o de competición podrán contener asientos publicitarios, debiendo entregarse únicamente junto con el abono del premio correspondiente.

Artículo 7. Publicidad externa de los locales mediante rótulos y vallas anunciadoras.

1. Los rótulos de los locales de juego comprendidos en el ámbito de aplicación de este Reglamento no podrán contener símbolos, figuras o anagramas que incluyan imágenes o textos que inciten al juego por mostrar la facilidad de conseguir los premios, la cuantía de los mismos o las ventajas o beneficios económicos que el jugador puede conseguir, de tal forma que pueda generar hábitos o conductas patológicas.

2. Los titulares de la explotación de los casinos de juego y de las salas de bingo podrán anunciarse mediante vallas anunciadoras instaladas en los accesos a las ciudades, aeropuertos y demás lugares de tránsito de viajeros, con sujeción a las ordenanzas municipales y a la normativa de publicidad en carreteras y demás bienes demaniales. La publicidad por este medio únicamente podrá incluir el nombre del local, su dirección, su horario de funcionamiento y los servicios complementarios que se ofrecen a los clientes.

3. Previa a la instalación de las vallas anunciadoras, el titular de la autorización de explotación de los locales referidos en el apartado anterior deberá comunicarlo a la Dirección General competente en materia de juego.

Artículo 8. Publicidad en «guías de ocio» y «carteleras de espectáculos».

1. La inclusión en «guías de ocio» y en «carteleras de espectáculos» de reseñas informativas que hagan referencia al nombre del local, su dirección, horario de funcionamiento y los servicios complementarios que se ofrecen a los clientes y, en el caso de los casinos de juego, los tipos de juegos que tengan autorizados, junto al anuncio de las demás actividades de ocio y de espectáculo, precisará comunicación previa de la Dirección General competente en materia de juego.

2. Precisarán autorización administrativa previa aquellas inserciones realizadas en recuadros especiales, las que conlleven símbolos o anagramas distintos al logotipo habitual del establecimiento y las que no se ciñan a lo dispuesto en el apartado anterior.

Artículo 9. Publicidad en los medios de comunicación.

1. Las inserciones o emisiones publicitarias de los locales recogidos en la letra c) del artículo 2 del Reglamento realizadas fuera de las «guías de ocio» y de las «carteleras de espectáculos» que recojan exclusivamente el nombre del local autorizado, la dirección del mismo, el horario de funcionamiento y los servicios complementarios que ofrece, si los hubiera, requerirán de previa comunicación a la Dirección General competente en materia de juego.

2. Fuera de los casos previstos en el apartado anterior, las inserciones o emisiones publicitarias de los locales recogidos en la letra c) del artículo 2 del Reglamento requerirán de autorización administrativa previa.

3. La publicación de reportajes de los locales de juego y de los servicios complementarios que se realicen encuadrados en reportajes turísticos de carácter general dirigidos a la promoción turística de la zona en que se encuentra se ajustará a lo dispuesto en los apartados primero y segundo de este artículo.

4. Las emisiones publicitarias realizadas en medios audiovisuales sólo podrán contener imágenes de la fachada principal de los establecimientos comprendidos en este Reglamento e imágenes y panorámica general del interior de la sala en el que se desarrolle el juego o apuesta, debiendo, en este caso, estar las instalaciones vacías de público.

5. Los establecimientos específicos de expedición de apuestas deportivas o de competición podrán emitir imágenes de los acontecimientos deportivos a los que se apuesten en sus instalaciones.

6. Las emisiones publicitarias de los salones de juego, salas de bingo, casinos de juego y establecimientos de expedición de apuestas deportivas o de competición cuando vayan a ser realizadas en

radio o en cadenas de televisión, sólo podrán autorizarse en la franja horaria comprendida entre las 22 horas de un día y las 07 horas del día siguiente.

Cuando estas emisiones se pretendan realizar en salas de cine comerciales, sólo podrán ser autorizadas cuando la película a proyectar en las mismas esté clasificada para mayores de 18 años.

7. Precisará comunicación previa de la Dirección General competente en materia de juego la creación de las páginas web de la sociedad titular de la autorización de explotación del establecimiento de juego cuyo contenido se limitará a información corporativa de la sociedad, nombre del local de juego, dirección, horario de funcionamiento y servicios complementarios que ofrece a sus clientes.

8. El Centro Operativo del Bingo Interconexionado de Aragón (COBIA, SAU) podrá realizar publicidad del conjunto de las salas de bingo interconectadas al mismo, en idénticas condiciones y con los mismos requisitos que las diferentes salas de bingo, a excepción de lo dispuesto en el artículo 4 del Reglamento, de modo que no podrán en ningún caso entregar obsequios, regalos o invitaciones.

9. No será necesaria la previa autorización administrativa para realizar inserciones o emisiones publicitarias en publicaciones especializadas en temas de juego dirigidas exclusivamente a profesionales del sector.

Artículo 10. Actuaciones y espectáculos dentro de las salas de bingo y casinos de juego.

1. Los titulares de las salas de bingo y de los casinos de juego podrán ofrecer en el interior de sus salas actuaciones y espectáculos artísticos y/o musicales que podrán ser anunciados en los medios de comunicación, previa comunicación a la Dirección General competente en materia de juego, tanto para su celebración como para su difusión. Los titulares de los locales deberán cumplir con la normativa municipal que les habilite al desarrollo de actuaciones y espectáculos artísticos y/o musicales.

2. La difusión en los medios de comunicación de las actuaciones y espectáculos artísticos y/o musicales que se pretendan desarrollar en las salas de bingo y casinos de juego se limitarán a difundir el nombre del local autorizado, la dirección del mismo, el horario de funcionamiento de la sala, el horario de desarrollo de la actuación o espectáculo, la actuación o espectáculo que se va a desarrollar y los servicios complementarios que presta el establecimiento.

3. En las salas de bingo estas actuaciones y espectáculos no podrán coincidir en ningún momento de su celebración con el desarrollo de una partida.

4. En los casinos de juego las actuaciones recogidas en este artículo no podrán impedir o dificultar el normal desarrollo de los juegos.

5. La celebración de actuaciones y espectáculos en las salas de bingo y casinos de juego no podrá suponer ningún coste adicional para sus clientes.

6. Los casinos de juego podrán realizar exposiciones fotográficas, artísticas o similares siempre y cuando éstas no figuren en la sala o salas donde se desarrollen los juegos.

TÍTULO II

AUTORIZACIONES Y COMUNICACIONES

Artículo 11. Solicitud de autorización.

1. La publicidad del juego y apuestas de los locales recogidos en la letra c) del artículo 2 que conforme a este Reglamento esté sujeta a previa autorización administrativa se ajustará a lo dispuesto en este Título.

2. La solicitud de autorización se presentará ante la Dirección General competente en materia de juego con una antelación mínima de un mes a la fecha en que se pretenda iniciar la publicidad solicitada.

3. La solicitud de autorización deberá contener como mínimo los siguientes extremos:

a) Datos identificativos del local a publicitar y del titular de la autorización de explotación del juego o apuesta a publicitar.

b) Clase o medio de difusión en que aparecerá la publicidad que se pretenda realizar.

c) Naturaleza y características de las actividades y servicios cuya publicidad se pretenda.

d) Fechas de inicio y de fin de la campaña.

e) Reproducción íntegra del mensaje o anuncio a publicitar y el contenido de la campaña.

4. La Dirección General competente en materia de juego podrá exigir, para dictar la resolución oportuna, cualquier otra documentación que considere conveniente, con el fin de asegurar el cumplimiento de lo dispuesto en este Reglamento.

Artículo 12. Resolución del procedimiento de autorización.

1. La Dirección General competente en materia de juego, una vez recabada toda la información necesaria, procederá a dictar y notificar una resolución motivada con una antelación mínima de siete días a la fecha de comienzo de la publicidad solicitada. En dicha Resolución se indicará el plazo de iniciación y finalización de la campaña publicitaria y los términos en que se autoriza la misma.

2. En caso de no mediar resolución expresa la autorización solicitada se entenderá otorgada.

⇒ Ley 8/2001, de 31 de mayo, del Silencio Administrativo de Aragón.

Artículo 13. Comunicaciones previas.

1. La publicidad que, conforme a este Reglamento, exige previa comunicación a la Dirección General competente en materia de juego, deberá ser cursada con una antelación mínima de quince días a la fecha prevista para su realización. En la comunicación se incluirán los extremos a que se refiere el apartado tercero del artículo 11 del Reglamento.

2. La no comunicación previa en los supuestos exigidos por este Reglamento o la comunicación realizada fuera de plazo motivará la incoación del correspondiente procedimiento sancionador.

TÍTULO III

RÉGIMEN SANCIONADOR

Artículo 14. Régimen Sancionador.

1. En todo lo relativo al régimen sancionador se estará a lo dispuesto en el Título V de la Ley 2/2000, de 28 de junio, del Juego de la Comunidad Autónoma de Aragón y a los Decretos que regulan el régimen jurídico de cada juego o apuesta.

2. Tendrá la consideración de falta grave la realización de publicidad que se practique sin la debida autorización o al margen de los límites fijados en la misma, así como la entrega de regalos u obsequios no autorizadas por la Dirección General competente en materia de juego.

3. Tendrá la consideración de falta leve la no comunicación previa a la Administración de la realización de las actividades publicitarias que conforme a este Reglamento resulten exigibles.

4. La infracción será imputable solidariamente al titular de la autorización, a la entidad o al particular anunciante, a la agencia que gestione o efectúe la publicidad y al medio publicitario que la difunda.

5. La Dirección General competente en materia de juego, de acuerdo con el Decreto 28/2001, de 30 de enero, del Gobierno de Aragón, por el que se aprueba el Reglamento del Procedimiento para el ejercicio de la potestad sancionadora de la Comunidad Autónoma de Aragón, podrá adoptar cuantas medidas cautelares estime pertinentes para la cesación provisional de la publicidad ilícita hasta la finalización del correspondiente procedimiento sancionador mediante la pertinente resolución administrativa firme, sin perjuicio de lo dispuesto en el artículo 30 de la Ley 34/1988, de 11 de noviembre, General de Publicidad.

E) Planificación

§ 31.5 ORDEN DE 20 SEPTIEMBRE 2010. PLANIFICA EL NÚMERO MÁXIMO DE SALONES DE JUEGO EN EL TERRITORIO DE LA COMUNIDAD AUTÓNOMA DE ARAGÓN

(BOA núm. 200, de 13 octubre [LARG 2010, 385])

⇒ Ley 30/1992, de 26 de noviembre, de Régimen Jurídico de las Administraciones Públicas y del Procedimiento Administrativo Común.
En Aragón, véase:
Ley 2/2000, de 28 de junio, del Juego de la Comunidad Autónoma de Aragón.
Decreto 163/2008, de 9 de septiembre de 2008, del Gobierno de Aragón, por el que se aprueba el Reglamento de Máquinas de Juego y Salones.

El artículo 71.50ª de la Ley Orgánica 5/2007, de 20 de abril, de Reforma del Estatuto de Autonomía de Aragón, atribuye a la Comunidad Autónoma de Aragón la competencia exclusiva en materia de «juego, apuestas y casinos, incluidas las modalidades por medios informáticos y telemáticos, cuando la actividad se desarrolle exclusivamente en Aragón».

Por Real Decreto 1055/1994, de 20 de mayo, se transfirieron de la Administración del Estado a la Comunidad Autónoma de Aragón las funciones y servicios en las citadas materias.

En base a la habilitación estatutaria, y de conformidad con el Real Decreto 1055/1994, de 20 de mayo, las Cortes de Aragón aprobaron la Ley 2/2000, de 28 de junio, del Juego de la Comunidad Autónoma de Aragón. Texto legal que aborda de una manera global la ordenación del juego y de las apuestas en Aragón.

La ley del Juego de la Comunidad Autónoma de Aragón, con el objeto de atender a la constante evolución de la industria de juego y de las nuevas demandas de ocio, ha sido modificada en dos ocasiones, a través de la Ley 4/2003, de 24 de febrero, y de la Ley 3/2004, de 22 de junio.

La Constitución reconoce, en su artículo 38, la libertad de empresa y encomienda a los poderes públicos, la garantía y protección de su ejercicio «... de acuerdo con las exigencias de la economía general y, en su caso, de la planificación».

La actividad relativa al juego es una actividad empresarial que se desarrolla en unas condiciones rigurosamente reglamentadas por la Ley. En este sentido, el artículo 11 de la Ley 2/2000, de 28 de junio, de Juego de la Comunidad Autónoma de Aragón, señala que «el Gobierno de Aragón ordenará la actividad del juego de acuerdo con los siguientes principios:

a) Evitar la incentivación de hábitos y conductas patológicas.

b) Promover la protección de los menores de edad y de las personas que tengan reducidas sus capacidades volitivas, impidiendo su acceso a determinadas prácticas y locales de juego.

c) Ponderar las repercusiones sociales, económicas y tributarias derivadas de la actividad del juego.

d) Reducir, diversificar y no fomentar su hábito e impedir en su gestión actividades monopolísticas.

En la ordenación de la actividad del juego se tendrán en cuenta las siguientes circunstancias:

a) La población y extensión superficial de la localidad para la que se insten las autorizaciones, a fin de fijar el número máximo de las mismas y el de locales para la práctica del juego.

b) El aforo mínimo, máximo o ambos de los locales e instalaciones destinadas al juego.

c) Las zonas o lugares en los que no proceda autorizar determinados juegos.

d) Las distancias mínimas entre locales e instalaciones dedicadas a determinadas actividades de juego».

Por consiguiente, la intensa tutela, intervención y control administrativo en la actividad de juego se justifica, en primer lugar, en la protección de intereses superiores de carácter general, como son la protección de la infancia, de las personas que voluntariamente han solicitado que les sea prohibida

la entrada a los salones de juego y de los consumidores y usuarios, en general, evitando que el juego comprometa su salud física y mental y la defensa de sus derechos personales, familiares, económicos y sociales y, en segundo lugar, en la adopción de específicos condicionados que limiten el exceso de la oferta de juego y ordenen y planifiquen la apertura de los locales de juego autorizados en Aragón.

Por lo tanto, con la aprobación de esta Orden del Consejero de Política Territorial, Justicia e Interior, el Gobierno de Aragón quiere dar cumplimiento al mandato expresado por el legislador, en el artículo 11 de la Ley 2/2000, de 28 de junio, del Juego de la Comunidad Autónoma de Aragón, a fin de equilibrar la oferta y la demanda de las máquinas de juego instaladas en los salones de juego de Aragón, atendiendo, así mismo a los indicados colectivos necesitados de protección.

La presente Orden ha sido sometida a información pública y a audiencia a las asociaciones, organizaciones y empresarios afectados en el ámbito de aplicación de esta Orden, e informada favorablemente por la Comisión del Juego de la Comunidad Autónoma de Aragón, en su reunión celebrada el día 6 de julio de 2010.

En su virtud, y de acuerdo con la Disposición Adicional Única del Decreto 215/2009, de 15 de diciembre, del Gobierno de Aragón, por el que se modifica el Decreto 163/2008, de 9 de septiembre, del Gobierno de Aragón, por el que se aprueba el Reglamento de Máquinas de Juego y Salones, el Decreto 225/2007, de 18 de septiembre, del Gobierno de Aragón, por el que se aprueba la Estructura Orgánica del Departamento de Política Territorial, Justicia e Interior y los apartados primero y cuarto del artículo 43 de la Ley 2/2009, de 11 de mayo, del Presidente y del Gobierno de Aragón, dispongo:

Artículo 1. Objeto.

La presente Orden tiene por objeto planificar el número máximo de salones de juego que podrán autorizarse en el ámbito territorial de la Comunidad Autónoma de Aragón por el órgano de la Administración competente en la gestión administrativa de juego, con la finalidad de ordenar el sector de las máquinas de juego y de los locales en los que se practican.

Artículo 2. Otorgamiento de las autorizaciones de funcionamiento de los salones de juego.

1. A partir de la entrada en vigor de la presente Orden no se concederán nuevas autorizaciones de funcionamiento de salones de juego en la ciudad de Zaragoza.

2. Sin perjuicio de la limitación recogida en el apartado noveno del artículo 62 del Reglamento de Máquinas de Juego y Salones, aprobado por Decreto 163/2008, de 9 de septiembre, del Gobierno de Aragón, la oferta de juego se ordenará del siguiente modo:

a) En la ciudad de Huesca no se autorizará la apertura de más de cuatro salones de juego.

b) En la ciudad de Teruel no se autorizará la apertura de más de tres salones de juego.

c) En los municipios de Aragón que no siendo capitales de provincia cuenten con más de 10.000 habitantes no se autorizará la apertura de más de dos salones de juego.

d) En el resto de municipios de Aragón no se autorizará la apertura de más de un salón de juego.

Artículo 3. Transmisión de la autorización de funcionamiento de los salones de juego.

La transmisión de la autorización de funcionamiento de los salones de juego se realizará en las condiciones previstas en el artículo 65 del Reglamento de Máquinas de Juego y Salones, aprobado por el Decreto 163/2008, de 9 de septiembre, del Gobierno de Aragón y no implicará una nueva autorización, a los efectos de limitación de la oferta del número de salones de juego previstos en esta Orden.

Artículo 4. Traslado de la autorización de funcionamiento de los salones de juego dentro del mismo término municipal.

1. Quedan exentos de la limitación del número de salones de juego establecido en el artículo 2 de esta Orden, por no conllevar un aumento en la oferta del número de salones de juego, el cambio de ubicación de los salones de juego autorizados a un nuevo emplazamiento, siempre que su nueva apertura se realice en el mismo término municipal.

2. La apertura del nuevo salón de juego requerirá la obtención de la correspondiente autorización de funcionamiento, conforme a los requisitos exigidos en el Reglamento de Máquinas de Juego y Salones, aprobado por el Decreto 163/2008, de 9 de septiembre, del Gobierno de Aragón.

⇒ Artículo 59 y siguientes del Decreto 163/2008, de 9 de septiembre, del Gobierno de Aragón, por el que se aprueba el Reglamento de Máquinas de Juego y Salones.

Jurisprudencia.

– Sentencia del Tribunal de Justicia (Sala Cuarta), de 19 de julio de 2012: «Artículo 49 CE – Restricciones a la libre prestación de servicios – Igualdad de trato – Obligación de transparencia – Juegos de azar – Casinos,

salones de juego y bingos – Obligación de que el municipio del lugar de establecimiento conceda una licencia previa – Facultad de apreciación – Menoscabo sustancial de los intereses del Estado y de los habitantes del territorio administrativo de que se trate – Justificaciones – Proporcionalidad» En el asunto C 470/11, que tiene por objeto una petición de decisión prejudicial planteada, con arreglo al artículo 267 TFUE, por el Augstākās tiesas Senāts (Letonia), mediante resolución de 6 de diciembre de 2010, recibida en el Tribunal de Justicia el 14 de septiembre de 2011, en el procedimiento entre SIA Garkalns y Rigas dome.

DISPOSICIONES TRANSITORIAS

Primera. Vigencia de las autorizaciones de funcionamiento de salones de juego.

Los titulares de salones de juego que, el día de entrada en vigor de la presente Orden, cuenten con una autorización de funcionamiento de un salón de juego en un municipio en los que el número de salones de juego autorizados exceda de la limitación establecida en el artículo 2 de esta Orden, mantendrán la vigencia de la autorización y podrán renovarlas siempre y cuando reúnan los requisitos exigidos en la fecha de la renovación por la normativa reguladora de las Máquinas de Juego y Salones en Aragón.

Segunda. Tramitación de expedientes de solicitud de las autorizaciones de funcionamiento de salones de juego abiertos a la fecha de entrada en vigor de la presente Orden.

1. No será de aplicación la limitación establecida en el artículo 2 de la presente Orden a las empresas de juego que, a la entrada en vigor de esta Orden, hayan solicitado ante el órgano competente en la gestión administrativa de juego una autorización de funcionamiento de un salón de juego, junto con la copia de la licencia urbanística y con la documentación exigida en las letras a), b), c), d), f), y h) del apartado primero y segundo del artículo 62 del Reglamento de Máquinas de Juego y Salones, aprobado por el Decreto 163/2008, de 9 de septiembre, del Gobierno de Aragón.

No obstante, las empresas que hayan solicitado la autorización de funcionamiento de un salón de juego, deberán aportar a la entrada en vigor de la presente Orden, informe del técnico competente que acredite el estado de las obras.

2. La paralización del procedimiento de concesión de la licencia municipal de funcionamiento o la paralización del procedimiento de concesión de la autorización de funcionamiento de un salón de juego, por causa imputable al interesado, motivará, conforme dispone el artículo 92 de la Ley 30/1992, de 26 de noviembre, de Régimen Jurídico de las Administraciones Públicas y del Procedimiento Administrativo Común, la caducidad y el archivo del expediente de la autorización de funcionamiento de un salón de juego, previa audiencia del interesado.

Disposición derogatoria única. Derogación normativa.

Queda derogada cualquier disposición de igual o inferior rango que se oponga o contradiga a lo dispuesto en esta Orden.

Disposición final única. Entrada en vigor.

La presente Orden entrará en vigor el día siguiente al de su publicación en el «Boletín Oficial de Aragón» y tendrá una vigencia de cinco años, contados desde la fecha de entrada en vigor de la presente Orden.

§ 31.6 DECRETO 173/2001, DE 4 SEPTIEMBRE. REGULA LAS CONDICIONES PARA LA AUTORIZACIÓN DE INSTALACIÓN DE CASINOS DE JUEGO EN LA COMUNIDAD AUTÓNOMA DE ARAGÓN

(BOA núm. 109, de 14 septiembre [LARG 2001, 257])

⇒ Ley 2/2000, de 28 de junio, del Juego de la Comunidad Autónoma de Aragón. Vid. parágrafo 7.
Decreto 198/2002, de 11 junio, aprueba el Reglamento de Casinos de Juego.

El Estatuto de Autonomía de Aragón atribuye, en su artículo 35.1.36, a la Comunidad Autónoma de Aragón la competencia exclusiva en materia de casinos, juegos, apuestas y combinaciones aleatorias, excepto en apuestas y loterías del Estado.

Por Real Decreto 1055/1994, de 20 de mayo, se transfirieron de la Administración del Estado a la Comunidad Autónoma de Aragón las funciones y servicios en esta materia.

En el ejercicio de la competencia referida, las Cortes de Aragón aprobaron la Ley 2/2000, de 28 de junio, del Juego de la Comunidad Autónoma de Aragón, que, «con visión de conjunto y criterio de unidad, recoge en su articulado las directrices básicas a las que debe de ajustarse la planificación y ordenación del juego y apuestas para que, teniendo en cuenta las características y las peculiaridades propias, permita la formación de una política adecuada a las circunstancias sociales, económicas y administrativas de nuestra Comunidad», tal y como se indica en la propia Exposición de Motivos de la Ley.

Con la aprobación de esta disposición, se da cumplimiento al mandato del legislador expresado en el artículo 16 de la Ley 2/2000, según el cual corresponde al Gobierno de Aragón regular el número máximo y la distribución geográfica de los casinos de juego. Esta regulación debe de adoptar la forma de Decreto a tenor de lo dispuesto en el artículo 29.2 de la Ley 1/1995, de 16 de febrero, del Presidente y del Gobierno de Aragón.

Para regular las condiciones para la autorización de instalación de casinos de juego en la Comunidad Autónoma de Aragón, y de conformidad con lo dispuesto en el artículo 11 de la referida Ley 2/2000, de 28 de junio, se han tenido en cuenta los siguientes principios y circunstancias: evitar la incentivación de hábitos y conductas patológicas, promover la protección de menores de edad y de las personas que tengan reducidas sus capacidades volitivas, ponderar las repercusiones sociales, económicas y tributarias derivadas de la actividad del juego, reducir, diversificar y no fomentar su hábito, impedir en su gestión actividades monopolísticas, considerar la población y la extensión superficial de las localidades que insten las autorizaciones, a fin de fijar el número máximo de las mismas y el de los locales para la práctica de los juegos exclusivos de casinos, así como el aforo mínimo de los locales e instalaciones en los que se desarrollen los mismos, zonas o lugares en los que no proceda autorizar los juegos de casinos y las distancias mínimas entre los casinos de juego.

En ejercicio de las atribuciones apuntadas, se dicta el presente Decreto, que regula las condiciones para la autorización de los casinos de juego a instalar en el territorio de esta Comunidad Autónoma. Todos los demás extremos concernientes a los casinos de juego, como empresas titulares que pueden ser organizadoras y gestoras de los mismos, régimen de autorizaciones, funcionamiento y personal de las salas de juego, locales e infraestructuras habilitadas para la práctica de esta actividad o el régimen sancionador, son objeto de regulación específica en el Decreto por el que se aprueba el Reglamento de casinos de juego, sin perjuicio de lo dispuesto en el Decreto de catálogo de juegos y apuestas, en el que se aborda una regulación completa de cada uno de los juegos que pueden practicarse en los casinos de juego y lo previsto por el Decreto, que aprueba el Reglamento de máquinas de juego y salones, en todo lo relativo a las máquinas de tipo «C» o de azar, exclusivas de los casinos.

Por cuanto antecede, consultadas las asociaciones, organizaciones y empresarios afectados en el ámbito de aplicación de este Decreto, de conformidad con el dictamen de la Comisión Jurídica Asesora del Gobierno de Aragón, a propuesta del Consejero de Presidencia y Relaciones Institucionales, y previa deliberación del Gobierno de Aragón, en su reunión del día 4 de septiembre de 2001, dispongo:

Artículo 1. Ámbito y objeto.

Este Decreto tiene por objeto la regulación de las condiciones para la autorización de instalación de casinos de juego, en el ámbito territorial de la Comunidad Autónoma de Aragón, de acuerdo con lo previsto en el artículo 16 de la Ley 2/2000, de 28 de junio, del Juego de la Comunidad Autónoma de Aragón.

Artículo 2. Clases de casinos y distancia mínima entre ellos.

1. En el territorio de la Comunidad Autónoma de Aragón se podrá autorizar la instalación de casinos de juego permanentes y temporales.

2. Los casinos de juego deberán de mantener entre sí una distancia mínima de cuarenta kilómetros por carretera.

Artículo 3. Casinos de juego permanentes.

El número máximo de autorizaciones de instalación de casinos de juego permanentes en el territorio de la Comunidad Autónoma de Aragón será de uno por provincia y su ubicación podrá autorizarse en cualquier localidad de la respectiva provincia.

Artículo 4. Casinos de juego temporales.

1. Podrá autorizarse la instalación de casinos de juego temporales, en los municipios o lugares de especial atractivo turístico, quedando éstos igualmente sujetos al cumplimiento de todos los requisitos establecidos en la Ley 2/2000, de 28 de junio, del Juego de la Comunidad Autónoma de Aragón y demás normativa reguladora de aplicación. La autorización de instalación se otorgará por un período de diez años, a contar desde la fecha de su concesión, susceptible de ulteriores renovaciones cada cinco años, computados del mismo modo.

2. Los casinos de juego temporales tendrán un período anual de funcionamiento mínimo de dos meses y máximo de seis meses.

3. El número máximo de autorizaciones de instalación de casinos de juego temporales en el territorio de la Comunidad Autónoma de Aragón será de seis, sin que puedan existir más de tres casinos de juego temporales por provincia, ni más de uno por municipio, ni un casino de juego temporal donde exista un casino de juego permanente.

4. Los casinos de juego temporales no se computarán a los efectos del número máximo de autorizaciones de instalación de casinos de juego permanentes en la Comunidad Autónoma de Aragón establecido en el artículo 3.

Artículo 5. Otorgamiento de las autorizaciones.

1. El otorgamiento de autorizaciones para la instalación y explotación, apertura y funcionamiento de los casinos de juego se efectuará previa convocatoria de concurso público, que podrá iniciarse de oficio o a solicitud de persona interesada.

2. La convocatoria de concurso público se realizará mediante Orden del titular del Departamento competente en materia de juego y recogerá las bases que lo regirán y los criterios objetivos que permitan que su adjudicación se otorgue, valorando las siguientes circunstancias:

a) La viabilidad económica del proyecto.

b) La solvencia de los promotores, mediante la presentación de las garantías personales y financieras pertinentes.

c) El programa de inversiones.

d) La mayor generación de puestos de trabajo y plan de formación del personal y recursos humanos con que se cuenta.

e) La contribución a la oferta turística y de ocio de la Comunidad Autónoma, así como el interés social del proyecto.

f) El informe del Ayuntamiento del municipio donde se hubiese de instalar.

g) La calidad de las instalaciones y los servicios complementarios que prestan.

h) Las medidas de seguridad proyectadas y la tecnología que se pretende implantar para la organización y gestión del juego.

3. Si por cualquier circunstancia caducara alguna autorización de instalación concedida, se podrá convocar el correspondiente concurso público para la autorización de un nuevo casino de juego.

Artículo 6. Aforo y superficie.

En todo caso la sala principal de los casinos de juego se proyectará para un aforo mínimo de doscientas personas y tendrá una superficie mínima de doscientos cincuenta metros cuadrados.

DISPOSICIÓN TRANSITORIA

Única. Vigencia de las autorizaciones.

Las autorizaciones de instalación y explotación, las de apertura y funcionamiento de los casinos de juego otorgadas con anterioridad a la fecha de entrada en vigor del presente Reglamento, tendrán el plazo de vigencia que en ellas determine.

DISPOSICIÓN DEROGATORIA

Única.

Queda derogada cualquier disposición de igual o inferior rango que se oponga o contradiga a lo dispuesto en este Decreto.

DISPOSICIONES FINALES

Primera. Facultad de desarrollo.

Se autoriza al Consejero de Presidencia y Relaciones Institucionales para dictar cuantas disposiciones y resoluciones sean necesarias para la aplicación y desarrollo de este Decreto.

Segunda. Entrada en vigor.

Este Decreto entrará en vigor el día siguiente al de su publicación en el «Boletín Oficial de Aragón».

F) Cibercafés

§ 31.7 DECRETO 2/2004, DE 13 ENERO. APRUEBA EL REGLAMENTO DE JUEGOS RECREATIVOS SIN PREMIO A TRAVÉS DE SISTEMAS E INSTALACIONES EN LOCALES ABIERTOS AL PÚBLICO DE CARÁCTER INFORMÁTICO, TELEMÁTICO O DE COMUNICACIÓN A DISTANCIA

(BOA núm. 9, de 21 enero [LARG 2004, 14])

⇒ Ley 2/2000, de 28 de junio, del Juego de la Comunidad Autónoma de Aragón. Vid. parágrafo 7.
Decreto 159/2002, de 30 de abril, del Gobierno de Aragón, por el que se aprueba el Catálogo de Juegos y Apuestas.
Decreto 3/2004, de 13 de enero, crea el registro general de Juego y se aprueba su reglamento.
Decreto 23/2010, de 23 de febrero, del Gobierno de Aragón, por el que se aprueba el Reglamento de admisión en espectáculos públicos, actividades recreativas y establecimientos públicos.

🕮 *Bibliografía.*

– Informe sobre régimen jurídico aplicable a los cibercafés, cibernet y otros similares (Revista de Documentación del Ministerio del Interior número 2, enero-marzo 2001).

El Estatuto de Autonomía de Aragón atribuye, en su artículo 35.1.36ª, a la Comunidad Autónoma de Aragón la competencia exclusiva en materia de casinos, juegos, apuestas y combinaciones aleatorias, excepto en apuestas y loterías del Estado.

Por Real Decreto 1055/1994, de 20 de mayo, se transfirieron de la Administración del Estado a la Comunidad Autónoma de Aragón las funciones y servicios en estas materias.

Mediante Decreto 181/1999, de 28 de septiembre, del Gobierno de Aragón, se adscribieron al Departamento de Presidencia y Relaciones Institucionales, las competencias de ordenación, normativa y gestión en materia de casinos, juegos y apuestas, a excepción de la gestión de los tributos sobre el juego.

En virtud de las competencias arriba señaladas se dictó la Ley 2/2000, de 28 de junio, del Juego de la Comunidad Autónoma de Aragón, abordando de una manera global y sistemática la actividad del juego y de las apuestas, estableciendo el régimen jurídico básico de los juegos y apuestas catalogados.

La incidencia de la sociedad de la información y de las nuevas tecnologías, unida al espectacular crecimiento e implantación progresiva de Internet, en concreto, y de la informática, en general, ha provocando una generalización del uso de medios, antes desconocidos, como ordenadores, aparatos, instrumentos, sistemas e instalaciones que posibilitan la práctica de juegos recreativos en locales públicos, en condiciones similares a las tradicionales máquinas recreativas o de tipo «A», convirtiéndose en puestos susceptibles de ofrecer juegos recreativos.

El presente Decreto tiene por objeto regular la actividad de ocio, mero pasatiempo o recreo que ofrece un local público a cambio de un precio en dinero, desarrollándose el juego mediante el empleo de ordenadores, máquinas, aparatos, instrumentos dispositivos, sistemas o instalaciones desarrollados en soportes magnéticos, ópticos o similares a través de ordenadores, de redes locales sin conexión a otras redes, de redes locales con conexión a otras redes a través de sistemas específicos instalados en ordenadores o a través de redes informáticas, telemáticas, vía satélite o cualquier otro medio de comunicación conexión a distancia, que permiten el mero pasatiempo o recreo en función de la habilidad del jugador.

En un principio, los primeros locales conocidos con nombres como Cibercafés, Cibercentros, Cibernet, Ciberjuegos, Cibersalas, Ciberzonas o similares nacieron con la finalidad de prestar básica y exclusivamente los diferentes servicios que Internet ofrece como correo electrónico, chat, participación en foros o grupos de noticias, transferencia de ficheros, vídeo conferencias, telnet o servicio a través del cual se accede desde un ordenador a otro y se procede a la administración remota de este último, dedicándose sólo tangencialmente a la práctica de juegos recreativos.

En estos momentos la actividad de juego no sólo se ha convertido en la principal actividad de los salones ciber sino que además el juego recreativo desarrollado a través de ordenador, videojuegos,

programas, sistemas e instalaciones informáticas, telemáticas, vía satélite o de cualquier otro medio de comunicación o de conexión a distancia, se ha extendido a bares, cafeterías o locutorios telefónicos y demás establecimientos en los que tradicionalmente se han instalado las tradicionales máquinas de tipo «A» o recreativas.

La nueva realidad del juego recreativo exige la intervención de la administración competente en materia de juego, ordenando la actividad del juego recreativo desarrollada en los señalados locales, a fin de garantizar que los juegos recreativos practicados en los locales con libre acceso a los menores de edad respetarán los derechos de la infancia y de la adolescencia, bien jurídico prioritario a proteger por los poderes públicos, y que estos juegos no incitarán a la violencia ni a la agresividad de nuestros jóvenes. La intervención administrativa se justifica también en la necesidad de controlar que el desarrollo de estos locales y los juegos en éstos practicados evitarán la incentivación de hábitos y conductas patológicas y en la necesidad de ponderar las repercusiones sociales y económicas derivadas de la actividad de los juegos recreativos desarrollados a través del uso de las nuevas tecnológicas.

La intervención administrativa se efectúa haciéndola compatible con el impulso y el desarrollo de estos nuevos locales que están surgiendo en torno al desarrollo tecnológico, exigiéndoles unos requisitos mínimos y esenciales, tanto en su funcionamiento como en cuanto a las condiciones técnicas que deberán reunir.

El Decreto consta de un Anexo único, tres Disposiciones Adicionales, dos Disposiciones Transitorias, una Disposición Derogatoria y dos Disposiciones Finales. En el artículo único se aprueba el Reglamento de Juegos Recreativos sin premio a través de sistemas e instalaciones en locales abiertos al público de carácter informático, telemático o de comunicación a distancia, con un total de catorce artículos y con dos Anexos, en los que se incluyen el modelo de las hojas de reclamaciones que deberán disponer los locales autorizados y las condiciones técnicas que deberán de reunir los salones ciber-juegos.

El Reglamento fija las condiciones y los requisitos que deberán de reunir los locales públicos que presten servicios de juegos recreativos sin premio, desarrollados a través de ordenadores, máquinas, aparatos, instrumentos o dispositivos que utilicen redes informáticas, telemáticas, vía satélite o cualquier otro medio de comunicación o conexión a distancia, obteniendo lucro por la prestación de los mismos, así como las características que sus titulares deberán reunir para habilitarles administrativamente a la gestión y explotación de estos juegos recreativos.

El rápido y permanente desarrollo tecnológico deja obsoleta la normativa de juego tradicional, por lo que este Decreto procede a abordar un nuevo uso social del juego recreativo que, en aplicación del artículo 10.1 de la Ley 2/2000, de 28 de junio, del Juego de la Comunidad Autónoma de Aragón, conlleva la modificación del artículo 1.1 del Decreto 159/2002, de 30 de abril, del Gobierno de Aragón, por el que se aprueba el Catálogo de Juegos y Apuestas, incorporando un nuevo juego autorizado, añadiendo la letra h) juegos recreativos desarrollados en locales abiertos al público, mediante el empleo de ordenadores, máquinas, aparatos, instrumentos, dispositivos, sistemas o instalaciones que utilicen redes informáticas, telemáticas, vía satélite o cualquier otro medio de comunicación o conexión a distancia.

Por otra parte, en fecha 21 de diciembre de 2001, fue publicado en el «Boletín Oficial de Aragón», el Decreto 332/2001, de 18 de diciembre, del Gobierno de Aragón, por el que se aprueba el Reglamento de Máquinas de Juego y Salones, en cuyo artículo 4.6 tipifica como máquinas de tipo «A» o recreativas: «las máquinas, aparatos, instrumentos o dispositivos que sirvan para el desarrollo de juegos soportados en CD-ROM desarrollados en redes locales o interconectadas entre sí, a través de intraweb específicas instaladas en ordenadores cuyo uso temporal se arriende y se desarrollen en un establecimiento de pública concurrencia. El régimen jurídico de estas máquinas de juego y los locales autorizados para su instalación se regirán por la normativa específica que el Gobierno de Aragón dicte en el ejercicio de sus competencias».

Asimismo el señalado Decreto, en su artículo 48.4 indica: «en los salones donde se exploten las máquinas de tipo «A» previstas en el artículo 4.6 de este Reglamento, deberán reunir los requisitos y condiciones técnicas que se establezcan en las disposiciones que desarrollen este Decreto».

No obstante, se han detectado deficiencias y dificultades en la equiparación de los juegos recreativos desarrollados mediante el empleo de nuevas tecnologías con las máquinas recreativas o de tipo «A» tradicionales, de modo que mediante el este Decreto se deroga expresamente los artículos 4.6 y 48.4 del Decreto 332/2001, de 18 de diciembre, del Gobierno de Aragón, por el que se aprueba el Reglamento de Máquinas de Juego y Salones, y se da nueva redacción al artículo 2.e) del Decreto 332/2001, derogando la expresión: «debiendo tener totalmente bloqueado el acceso a todo tipo de juego en red o por ordenador, con o sin realización de apuesta».

De este modo la normativa a aplicar a los juegos recreativos sin premio varía en función del soporte en el que se realice y todo ello porque los juegos cibernéticos son una nueva modalidad de juego que presentan analogías con los juegos recreativos que prestan las máquinas de tipo «A», en cuanto se limitan a ofrecer el esparcimiento que comporta su utilización temporal a cambio del precio de la partida, si bien empleando soportes técnicos distintos que impiden su asimilación con las máquinas de tipo «A» o recreativas, en aspectos tales como su homologación o las características de las empresas que se dedican a la fabricación, comercialización, distribución o servicios técnicos de los sistemas e instalaciones de carácter informático, telemático o de comunicación a distancia o de los juegos soportados en CD-ROM, DVD, tarjetas de memoria, programas informáticos, entre otras cuestiones.

En su virtud, de conformidad con el dictamen de la Comisión Jurídica Asesora del Gobierno de Aragón, a propuesta del Vicepresidente y Consejero de Presidencia y Relaciones Institucionales, y previa deliberación del Gobierno de Aragón, en su reunión de fecha 13 de enero de 2004, dispongo:

Artículo Único. Aprobación del Reglamento.

Se aprueba el Reglamento de Juegos Recreativos Sin Premio a través de sistemas o instalaciones en locales públicos, que se inserta como Anexo Único a este Decreto.

DISPOSICIONES ADICIONALES

Primera. Salones recreativos, salones de juego, salas de bingo y casinos de juego.

1. Los salones recreativos y de juego, salas de bingo y casinos de juego quedan autorizados para prestar los servicios de juegos recreativos sin premio comprendidos en el Reglamento que se aprueba por este Decreto debiendo cumplir los requisitos especificados en el mismo para el desarrollo de la actividad.

2. Las máquinas de juego instaladas en los locales referidos en el apartado anterior se regirán por el Decreto 332/2001, de 18 de diciembre, del Gobierno de Aragón, por el que se aprueba el Reglamento de Máquinas de Juego y Salones y los juegos comprendidos en el ámbito de aplicación de este Decreto por lo previsto en el mismo.

Segunda. Competencias.

En las provincias de Huesca y Teruel, las competencias atribuidas por el Reglamento al Consejero titular del Departamento competente en materia de juego así como a la Dirección General con competencias en la materia, se entenderán atribuidas a los órganos a los que los correspondientes Decretos de estructura orgánica del Departamento den competencias en materia de juego en dichas provincias.

Tercera. Modificación del Decreto 159/2002, de 30 de abril, del Gobierno de Aragón, por el que se aprueba el Catálogo de Juegos y Apuestas.

Se modifica el artículo 1.1 del Decreto 159/2002, de 30 de abril, del Gobierno de Aragón, por el que se aprueba el Catálogo de Juegos y Apuestas, introduciéndose una letra h) con la siguiente redacción: «juegos recreativos sin premio desarrollados en locales abiertos al público, mediante el empleo de sistemas o instalaciones que utilicen redes informáticas, telemáticas, vía satélite o cualquier otro medio de comunicación o conexión a distancia».

DISPOSICIONES TRANSITORIAS

Primera. Empresas.

Las personas físicas o jurídicas que se dediquen a la explotación y práctica de juegos recreativos sin premio comprendidos en el objeto de aplicación de este Decreto y del Reglamento que por él se aprueba, dispondrán de un plazo de cuatro meses a partir de la entrada en vigor del Decreto para adaptarse a sus prescripciones, sin perjuicio de lo dispuesto en la Disposición Transitoria Segunda. La falta de adaptación en el mencionado plazo podrá dar lugar a la incoación del correspondiente procedimiento sancionador.

Segunda. Licencia municipal de apertura de los salones ciber juegos.

Los operadores de juegos ciber que a la fecha de solicitud de la autorización de apertura y funcionamiento de salón ciber juegos no puedan acompañar la licencia municipal de apertura definitiva, deberán de aportar copia compulsada de la solicitud de licencia municipal de apertura a su nombre, debiendo de presentar en el plazo de dos años, contados desde la entrada en vigor de este Decreto y del Reglamento que con él se aprueba, la licencia municipal de apertura definitiva. La falta de adaptación en el mencionado plazo dará lugar a la incoación del correspondiente procedimiento

administrativo de cancelación de su inscripción como operador ciber juegos, produciéndose la revocación de la autorización de salón ciber juegos.

DISPOSICIÓN DEROGATORIA

Única. Derogación normativa.

Quedan derogadas cuantas disposiciones de igual o inferior rango se opongan a lo dispuesto en este Decreto, y de modo expreso:

a) Los artículos 4.6 y 48.4 del Decreto 332/2001, de 18 de diciembre, del Gobierno de Aragón, por el que se aprueba el Reglamento de Máquinas de Juego y Salones.

b) Del artículo 2 letra e) lo siguiente: «debiendo tener totalmente bloqueado el acceso a todo tipo de juego en red o por ordenador, con o sin realización de apuestas».

DISPOSICIONES FINALES

Primera. Facultad de desarrollo.

1. Se faculta al Consejero titular del Departamento competente en materia de juego para dictar las disposiciones necesarias para la aplicación y desarrollo de este Decreto y del Reglamento aprobado por el mismo.

2. Se autoriza al Consejero competente en la materia, para efectuar en los impresos que figuran en los Anexos del Reglamento las modificaciones y actualizaciones necesarias relativas a las condiciones y requisitos de los salones ciber-juegos, así como de las cuantías de las fianzas.

Segunda. Entrada en vigor.

Este Decreto y el Reglamento que por él se aprueba, entrarán en vigor el día siguiente al de su publicación en el «Boletín Oficial de Aragón».

ANEXO ÚNICO

Reglamento de Juegos Recreativos Sin Premio a Través de Sistemas e Instalaciones en Locales Abiertos al Público de Carácter Informático, Telemático o de Comunicación a Distancia

TÍTULO I

DISPOSICIONES GENERALES

Artículo 1. Ámbito y objeto de aplicación.

1. Este Reglamento tiene por objeto regular los juegos recreativos sin premio, practicados en locales abiertos al público a cambio de un precio y desarrollados a través de ordenadores, máquinas, aparatos, instrumentos, dispositivos, sistemas o instalaciones, soportados en soportes magnéticos, ópticos o similares y desarrollados a través de ordenadores, redes locales sin conexión a otras redes, de redes locales con conexión a otras redes a través de sistemas específicos instalados en ordenadores o a través de redes informáticas, telemáticas, vía satélite o cualquier otro medio de comunicación o conexión a distancia.

2. Asimismo este Reglamento regula los establecimientos autorizados, las características que los salones ciber-juegos y sus titulares u operadores de juegos ciber deberán de reunir para la explotación y práctica de los juegos recreativos señalados en el párrafo anterior.

3. La explotación lucrativa de estos juegos de mero pasatiempo o recreo no podrán conllevar la concesión de ningún tipo de crédito ni premio, en metálico o en especie, ni incluir ninguna clase de apuesta.

Artículo 2. Régimen jurídico.

La práctica de juegos recreativos sin premio comprendidos en el ámbito y objeto de aplicación de este Reglamento se rige por lo dispuesto en la Ley 2/2000, de 28 de junio, del Juego de la Comunidad Autónoma de Aragón, por las normas contenidas en este Reglamento y el Decreto que lo aprueba, por el Decreto por el que se crea el Registro General del Juego y se aprueba su Reglamento y por las demás disposiciones que resulten de aplicación.

Artículo 3. Exclusiones.

Quedan excluidos del ámbito de aplicación de este Reglamento los locales abiertos al público en los que se presten servicios diferentes a los juegos recreativos, tales como chats, envío y recepción de correos electrónicos, tratamientos de texto e imágenes, vídeo conferencias, transferencias de ficheros o servicios análogos, a través de ordenadores, aparatos, instrumentos, dispositivos, sistemas o instalaciones que utilicen internet, redes informáticas, telemáticas, vía satélite o cualquier otro medio de comunicación o conexión a distancia, por un tiempo y a cambio de un precio por su utilización, para su entretenimiento, comunicación, información y educación individual.

Artículo 4. Definiciones.

A los efectos de este Reglamento, se entiende por:

a) Sistemas o instalaciones: equipamiento informático diseñado para ocio, capaces de ofrecer juegos recreativos a un solo jugador o a varios interconectados entre sí.

b) Juego recreativo: Es aquella actividad de mero pasatiempo o recreo que se limita a conceder al usuario un tiempo de juego a cambio del precio de la partida, sin que puedan conceder premio en metálico alguno, en especie o en forma de puntos canjeables por objetos o dinero.

c) Ordenador: máquina electrónica dotada de una memoria de gran capacidad y de métodos de tratamiento de información, capaz de resolver problemas aritméticos y lógicos gracias a la utilización automática de programas registrados en ella, y que puede ser diseñado para prestar juegos recreativos.

d) Videojuego o Programa informático de juego: es aquel conjunto de instrucciones lógicas y debidamente ensambladas en virtud del cual puede ser practicado un juego recreativo. Los programas informáticos destinados a la práctica de juegos podrán ser instalados en la propia memoria del ordenador, en el correspondiente servidor de área local o en otras redes informáticas, de telecomunicaciones o análogas.

e) Servidor de área local: es aquel ordenador que permite la interconexión de una pluralidad de ordenadores para la práctica de juegos recreativos y en el que además pueden estar instalados programas informáticos de juego.

f) Red Local: es el sistema de interconexión de varios ordenadores que permite a éstos compartir recursos y transmitir información entre sí.

g) Operador de juegos ciber: es la persona física o jurídica autorizada para la explotación y práctica de juegos recreativos a través de sistemas o instalaciones en los locales de pública concurrencia.

h) Salón ciber-juegos: establecimiento o local autorizado para la explotación y práctica de actividades recreativas comprendidas en el ámbito de aplicación de este Reglamento, sin perjuicio de que puedan ofertar otros servicios diferentes al juego recreativo, mediante el empleo de sistemas, instalaciones o redes informáticas, de telecomunicaciones o análogos, así como vender material informático o alquilar o vender videojuegos.

Estos establecimientos también podrán identificarse con las palabras «cibersalas», «cibercentros», «ciberzonas» o similares, añadiendo en cualquier caso la palabra «juegos».

i) Puesto de juego: ordenadores, máquinas, aparatos o instrumentos susceptibles de proporcionar al usuario juegos recreativos sin premio, a través de sistemas o instalaciones soportados en soportes magnéticos, ópticos o similares, desarrollados a través de redes informáticas, telemáticas, vía satélite o cualquier otro medio de comunicación o conexión a distancia.

En la parte frontal de cada puesto de juego deberá de constar de forma clara, visible y por escrito la advertencia de que queda prohibido su uso para la práctica de juegos con premio o apuesta.

j) Autorización de apertura y funcionamiento de salón ciber-juegos: documento administrativo que habilita al operador de juegos ciber a la explotación del número de puestos de juego autorizados en el mismo, en función de las condiciones exigidas en el Reglamento y en su Anexo «II».

Los puestos de juego autorizados podrán prestar servicios distintos de juego.

Los ordenadores, máquinas, aparatos, instrumentos, dispositivos, sistemas o instalaciones que utilicen redes informáticas, telemáticas, vía satélite o cualquier otro medio de comunicación o conexión a distancia no comprendidos en la autorización de apertura y funcionamiento quedan excluidos del ámbito de aplicación de este Reglamento y del Decreto que lo aprueba, y en su parte frontal deberá de constar de forma clara, visible y por escrito que queda prohibido su uso como puesto de juego.

TÍTULO II

OPERADOR DE JUEGOS CIBER

Artículo 5. Registro.

1. Las personas físicas o jurídicas dedicadas a la explotación y práctica de juegos recreativos sin premio comprendidos en el artículo 1 de este Reglamento deberán solicitar su inscripción en el Registro General del Juego como «Operadores de juegos ciber, Salón ciber».

2. Los titulares de los salones recreativos y de juego no deberán de solicitar su inscripción como operadores de juegos ciber cuando el número de puestos de juego a instalar no sea superior a tres, sin perjuicio de lo previsto en el apartado segundo del artículo 10 de este Reglamento.

3. Los titulares de las salas de bingo, casinos de juego y de los establecimientos señalados en las letras c), d) y e) del apartado primero del artículo 10 no deberán de solicitar su inscripción como operadores de juegos ciber, sin perjuicio de que deberán de comunicar su instalación, conforme a lo dispuesto en el apartado segundo del artículo 10 de este Reglamento.

⇒ Artículo 1 del Decreto 3/2004, de 13 de enero, del Gobierno de Aragón, por el que se crea el Registro General del Juego y se aprueba su Reglamento.

Artículo 6. Solicitud de inscripción.

1. Las personas físicas o jurídicas que insten su inscripción en el Registro General del Juego como operador de juegos ciber deberán dirigir la correspondiente solicitud a la Dirección General competente en materia de juego, acompañando la siguiente documentación:

a) Fotocopia del Documento Nacional de Identidad o documento equivalente si el solicitante fuese persona física y fotocopia del Código de Identificación Fiscal si el solicitante fuese persona jurídica, además de acompañar, en este caso, la fotocopia del Documento Nacional de Identidad o del documento equivalente de sus administradores, gerentes, presidentes, consejeros o directivos.

b) Denominación o Razón social.

c) Dirección o domicilio social, a efectos de notificaciones.

e) Copia o testimonio notarial de la escritura de constitución de la sociedad inscrita en el Registro Mercantil y copia, en su caso, de modificación de la sociedad inscrita en el mencionado registro y copia de sus Estatutos y de sus modificaciones posteriores, en su caso, con indicación de los socios y de su número de acciones o cuota de participación.

f) Justificante de estar al corriente del pago de los Impuestos que pudieran corresponder por razón de la actividad, así como del cumplimiento de sus obligaciones tributarias con la Administración de la Comunidad Autónoma de Aragón y con la Administración General del Estado.

g) Certificaciones de alta de la empresa y de cotización, en su caso, de los trabajadores en el régimen correspondiente de la Seguridad Social.

h) Justificante de pago de las tasas administrativas por la prestación de servicios administrativos y técnicos en materia de juego y apuestas.

i) Documento acreditativo de haber constituido una fianza como operador de juegos ciber, de acuerdo con la siguiente escala:

– Locales con una superficie de entre 50 metros cuadrados y 100 metros cuadrados: 1.500 euros.

– Locales con una superficie superior a 100 metros cuadrados: 3.000 euros.

j) Compromiso de que los juegos recreativos que se practiquen en su local no usarán imágenes que puedan herir la sensibilidad o perjudicar la información, formación y desarrollo físico, moral o mental de la infancia y de la juventud, ni transmitirán mensajes contrarios a los derechos reconocidos en la Constitución Española y, especialmente, aquellos que contengan elementos racistas, sexistas, homófobos, pornográficos o que hagan apología de la violencia, así como el compromiso de que en estos locales no se realizarán actividades no autorizadas en locales con libre acceso a los menores de edad.

k) Compromiso, mediante declaración jurada, de que los ordenadores, aparatos, instrumentos, dispositivos, sistemas o instalaciones, videojuegos, programas de juego y demás elementos empleados para el desarrollo de los juegos recreativos cuentan con las debidas licencias para su explotación legal y de declaración de «CE», en su caso.

l) Acreditar, de acuerdo con el artículo 31.1. letra a) de la Ley del Juego de la Comunidad Autónoma de Aragón, carecer de antecedentes penales, por alguna de las causas previstas en el artículo 9 de la señalada Ley, mediante la presentación de Certificado de Antecedentes Penales, expedido por el Registro Central de Penados y Rebeldes, o, si fuera extranjero, documento equiva-

lente expedido por la autoridad competente de su país de residencia, traducido oficialmente al castellano.

ll) Manifestar no haber sido sancionado administrativamente, mediante resolución firme, en los últimos dos años inmediatamente anteriores a la autorización antes señalada, por alguna de las infracciones tipificadas como muy graves o graves en la Ley del Juego o en las Leyes sobre juego vigentes en el resto del Estado, ni por infracciones tributarias graves o, en su caso, muy graves referentes a la fiscalidad del juego, de acuerdo con el artículo 31.1. letra b) de la Ley del Juego de la Comunidad Autónoma de Aragón.

2. Las empresas titulares de salones recreativos y las empresas titulares de salones de juego inscritas en el Registro General del Juego de la Comunidad Autónoma de Aragón que insten su inscripción como operador de juegos ciber únicamente deberán de presentar la documentación exigida en las letras f), g), h), j), k) y ll) del apartado anterior.

3. Dado el carácter administrativo del Registro General del Juego, la inexactitud o falsedad de los documentos señalados en el número anterior, producirá la incoación del correspondiente expediente sancionador, de acuerdo con el artículo 39, letra g) de la Ley del Juego de la Comunidad Autónoma de Aragón, sin perjuicio de las posibles controversias que se sustancien en cuanto a los derechos de propiedad o de explotación de los elementos inscritos.

⇒ Artículo 6 del Decreto 3/2004, de 13 de enero, del Gobierno de Aragón, por el que se crea el Registro General del Juego y se aprueba su Reglamento.

Artículo 7. Tramitación y Resolución.

1. Presentada la solicitud de inscripción junto con la documentación requerida, la Dirección General competente en materia de juego resolverá motivadamente en el plazo de dos meses, procediendo a la inscripción, con la atribución del correspondiente número de registro, si reúne los requisitos y aporta los documentos señalados en el artículo anterior. De no recaer resolución expresa en dicho plazo el interesado podrá entender estimada dicha inscripción.

2. Si la Dirección General competente en materia de juego observara que la solicitud no reuniera alguno o algunos de los requisitos exigidos o no acompañara alguno o algunos de los documentos preceptivos requerirá al solicitante, con suspensión del plazo para resolver, para que en un plazo de diez días subsane la falta o acompañe los documentos preceptivos con indicación de que si así no lo hiciera se tendrá por desistida su petición archivándose, salvo que, motivadamente, se solicite una ampliación de dicho plazo que no podrá exceder de un mes.

Artículo 8. Vigencia y renovación de la inscripción.

1. La inscripción como operador de juegos ciber tendrá carácter temporal y validez de diez años, pudiendo ser renovada por períodos sucesivos de cinco años de duración, previo cumplimiento de los requisitos exigidos por la legislación vigente en el momento de producirse la solicitud de renovación.

2. La solicitud de renovación como operador de juegos ciber se presentará ante la Dirección General competente en materia de juego, con una antelación mínima de dos meses a la fecha de caducidad que se les hubiere otorgado. La renovación se entenderá concedida por el transcurso de dicho plazo sin haber sido dictada resolución expresa.

3. La falta de renovación dará lugar a la cancelación de la inscripción.

⇒ Artículo 9 del Decreto 3/2004, de 13 de enero, del Gobierno de Aragón, por el que se crea el Registro General del Juego y se aprueba su Reglamento.

Artículo 9. Cancelación de la inscripción.

1. La inscripción como operador de juegos ciber en el Registro General del Juego sólo podrá cancelarse:

a) A petición del titular, por cese en el ejercicio de la actividad.

b) Por fallecimiento, declaración de ausencia o incapacidad de los titulares, cuando se trate de personas físicas o por disolución de las entidades, en el supuesto de ser personas jurídicas.

c) Por resolución motivada de la Dirección General competente en materia de juego, adoptada tras el procedimiento correspondiente, con audiencia del titular, por alguna de las causas siguientes:

– Comprobación de falsedad en los datos aportados para la inscripción.

– Incumplimiento de las obligaciones de prestar fianza o de la cuantía de ésta.

– Falta o modificación de alguno de los requisitos exigidos en el artículo 6 de este Reglamento o cuando siendo posible dicha modificación se haya efectuado sin autorización o comunicación previa, según los casos.

– Pérdida de vigencia de la inscripción sin que se hubiese solicitado o por no obtener su renovación.

– Impago de tasas administrativas por la prestación de servicios administrativos o técnicos en materia de juego.

– Como consecuencia de la imposición de una sanción firme en vía administrativa en materia de juego que expresamente cancele la inscripción.

2. No obstante lo señalado en la letra b) del párrafo anterior, en el supuesto de fallecimiento del empresario persona física no se cancelará la inscripción si lo solicitaran los sucesores en el plazo de un mes, contado desde el fallecimiento de aquél manteniéndose la vigencia de la inscripción con la mención de «sucesores de...», por el plazo máximo de un año, prorrogable por igual período por causa justificada, hasta que se efectúe la partición del haber hereditario y se produzca la inscripción del nuevo titular. Durante este período, los sucesores se subrogarán en la posición jurídica del empresario fallecido, debiendo acompañar a estos efectos la solicitud razonada de continuación de la actividad, la certificación del fallecimiento y copia autorizada del título en que se funde la sucesión por causa de muerte.

TÍTULO III

LOCALES AUTORIZADOS PARA LA EXPLOTACIÓN Y PRACTICA DE JUEGOS RECREATIVOS SIN PREMIO

Artículo 10. Locales autorizados.

1. Los sistemas e instalaciones comprendidos en el ámbito de aplicación de este Reglamento podrán ser instalados, en los siguientes establecimientos:

a) En los salones ciber juegos.

b) En los salones recreativos y de juego, salas de bingo y casinos de juego.

⇒ Decreto 198/2002, de 11 junio, aprueba el Reglamento de Casinos de Juego.
Decreto 163/2008, de 9 de septiembre, del Gobierno de Aragón, por el que se aprueba el Reglamento de Máquinas de Juego y Salones.
Decreto 142/2008, de 22 de julio, del Gobierno de Aragón, por el que se aprueba el Reglamento del juego del bingo.

c) En los locales y en las dependencias habilitadas al efecto en los centros hoteleros, campings, parques de atracciones, centros de recreo familiar, parques o recintos feriales, librerías, papelerías o similares.

d) En los locales en los que se presten servicios informáticos.

e) En los establecimientos de hostelería, bares, cafeterías, restaurantes y establecimientos análogos.

f) En cualquier otro establecimiento que pudiera ser autorizado por Orden del Consejero competente en materia de juego.

2. En los locales señalados en las letras b), c), d) y e) del apartado anterior, la utilización de sistemas e instalaciones, comprendidos en el ámbito de aplicación de este Reglamento, tendrán la consideración de puestos de juego recreativo sin premio, correspondiendo a los titulares de los mismos comunicar a la Dirección General competente en materia de juego, previo a su explotación y práctica, el número de puestos de juego recreativos, la localización del local, las actividades desarrolladas en el mismo y los demás datos exigidos conforme al modelo que obra en el Anexo «III» de este Reglamento.

3. Los salones recreativos y de juego que pretendan la instalación de más de tres puestos de juego deberán de solicitar la autorización de apertura y funcionamiento de salón ciber juegos que será compatible con la autorización de apertura y funcionamiento de salones recreativos o de juego.

Artículo 11. Número máximo de puestos de juego recreativos sin premio.

1. El número máximo de puestos de juego en cada establecimiento será:

a) En los salones ciber juegos: el número será como mínimo de cuatro y como máximo el que determine la correspondiente autorización de apertura y funcionamiento, en función de lo dispuesto en el número 7 del Anexo «II» de este Reglamento.

b) En los salones recreativos y de juego: cuando se pretenda la instalación de más de tres puestos de juego, sus titulares deberán de solicitar una autorización de apertura y funcionamiento de salón ciber juegos en la que se determinará el número máximo de puestos de juego autorizados

que será de uno por cada dos metros cuadrados de superficie construida entre puestos de juego, y de tres metros cuadrados construidos entre máquinas de tipo «A» o de tipo «B» y de entre éstas y los puestos de juego.

c) En las salas de bingo: hasta tres puestos de juego, debiendo instalarse en el área de juegos automáticos.

d) En los casinos de juego: hasta tres puestos de juego, debiendo instalarse pasado el servicio de admisión y fuera de la sala principal.

e) En los establecimientos señalados en el artículo 10, letra c) hasta seis puestos de juego.

f) En los establecimientos señalados en el artículo 10, letra d) hasta tres puestos de juego.

g) En los establecimientos señalados en el artículo 10, letra e) hasta dos puestos de juego.

2. La distribución de los puestos de juego recreativos sin premio para los locales señalados en las letras b) a g) del apartado anterior será la indicada en el punto siete, apartados 2 y 3 del Anexo «II» de este Reglamento.

Artículo 12. Requisitos generales de los salones ciber juegos.

1. Los operadores de juegos ciber inscritos en el Registro General del Juego, previo a la explotación y práctica de los juegos recreativos sin premio deberán obtener la autorización de apertura y funcionamiento de los salones ciber juegos, acompañando la siguiente documentación:

a) Número de inscripción como operador de juegos ciber del Registro General del Juego.

b) Localización del salón ciber juegos.

c) Documento que acredite la titularidad o disponibilidad del local.

d) Licencia municipal de apertura, a nombre del operador de juegos ciber.

e) Autorización definitiva, actualizada, de la instalación eléctrica de baja tensión, expedida por el órgano competente del Gobierno de Aragón.

2. Los operadores de juegos ciber que figuren inscritos en el Registro General del Juego de la Comunidad Autónoma de Aragón como empresas titulares de salones recreativos y de juego para la obtención de la autorización de apertura y funcionamiento de salón ciber juegos únicamente deberán de acompañar a su solicitud los documentos señalados en las letras a) y b) del apartado primero de este artículo.

3. La Dirección General competente en materia de juego a la vista de la documentación presentada si fuera defectuosa o incompleta, requerirá al interesado, con suspensión del plazo para resolver, para que en el plazo de diez días subsane la falta, en caso contrario se entenderá que ha desistido a su solicitud, archivándose el expediente.

4. La Dirección General competente en materia de juego, previo al otorgamiento de la autorización de apertura y funcionamiento, ordenará la inspección del local pudiendo, en su caso, requerir las modificaciones que estime oportunas.

5. Constatado el cumplimiento de los requisitos exigidos, el Consejero competente en la materia de juego en el plazo máximo de dos meses resolverá favorablemente sobre la autorización solicitada. En la autorización de apertura y funcionamiento se hará constar el número máximo de puestos de juego que podrán ser instalados según lo dispuesto en las letras a) y b) del apartado primero del artículo 11 del Reglamento.

6. La autorización de apertura y funcionamiento de salón ciber juegos tendrá una validez de diez años, renovable por períodos de cinco años, con los requisitos exigidos por la regulación vigente en el momento de su renovación.

7. La autorización podrá transmitirse por cualquiera de las formas admitidas en derecho, siempre que el adquirente figurase inscrito en el Registro General del Juego. Dicha transmisión se comunicará en el plazo máximo de quince días a la Dirección General competente en materia de juego.

Artículo 13. Régimen de los salones ciber juegos.

1. En los salones ciber juegos podrán instalarse máquinas expendedoras automáticas de bebidas no alcohólicas. Está prohibido el despacho y consumo de cualquier tipo de bebida alcohólica y de tabaco.

2. Los titulares de autorización del salón ciber juegos podrán reservarse el derecho de admisión del público al interior del local, en la forma prevista en la normativa aplicable.

⇒ Artículo 4 del Decreto 23/2010, de 23 de febrero, del Gobierno de Aragón, por el que se aprueba el Reglamento de admisión en espectáculos públicos, actividades recreativas y establecimientos públicos.

3. En todos los salones ciber juegos y locales autorizados existirán, a disposición del público, unas hojas de reclamaciones, según modelo previsto en el Anexo «I» de este Reglamento, que habrán de estar debidamente diligenciadas en todas sus páginas por la Dirección General competente en materia de juego. Cualquier usuario podrá requerir las hojas para formular quejas.

4. Formulada una queja por el usuario del salón ciber juegos o del local autorizado y debidamente cumplimentada la hoja de reclamaciones, el titular del establecimiento entregará, inmediatamente, una copia al reclamante, conservará otra en su poder y remitirá el original a la Dirección General competente en materia de juego y una copia al organismo competente para la inspección del juego, estas dos últimas en el plazo de cuarenta y ocho horas.

TÍTULO IV

RÉGIMEN DE INSPECCIÓN Y CONTROL Y RÉGIMEN SANCIONADOR

Artículo 14. Inspección, control y régimen sancionador.

1. La inspección y control de las actuaciones comprendidas en el ámbito de aplicación de este Reglamento se regirá por lo dispuesto en el Título IV de la Ley 2/2000, de 28 de junio, del Juego de la Comunidad Autónoma de Aragón.

2. En materia de régimen sancionador se estará a lo establecido en el Título V de la Ley 2/2000, de 28 de junio, del Juego de la Comunidad Autónoma de Aragón.

§ 31.8 LEY 6/2009, DE 6 JULIO. CENTROS DE OCIO DE ALTA CAPACIDAD DE ARAGÓN

(BOA núm. 137, de 17 julio [LARG 2009, 322])

⇒ En desarrollo de Ley Orgánica 5/2007, de 20 de abril. Estatuto de Autonomía de Aragón.
Ley de 16 de diciembre de 1954, de Expropiación Forzosa.
Ley 30/1992, de 26 de noviembre, de Régimen Jurídico de las Administraciones Públicas y del Procedimiento Administrativo Común.
Real Decreto Legislativo 1/2010, de 2 de julio, por el que se aprueba el texto refundido de la Ley de Sociedades de Capital.
Ley Orgánica 15/1999, de 13 de diciembre, de Protección de Datos de Carácter Personal.
Real Decreto 1720/2007, de 21 de diciembre, por el que se aprueba el Reglamento de desarrollo de la Ley Orgánica 15/1999, de 13 de diciembre, de protección de datos de carácter personal.
Título VI de la Ley 13/2011, de 27 de mayo de regulación del juego.
Real Decreto 1398/1993, de 4 de agosto, por el que se aprueba el Reglamento del Procedimiento para el Ejercicio de la Potestad Sancionadora.
Artículo 7 de la Ley 13/2011, de 27 de mayo de Juego.
Artículos 3 a 6 de la Ley 34/1988, de 11 de noviembre, General de Publicidad.
En Aragón, véase:
Ley 7/2006, de 22 de junio, de Protección Ambiental de Aragón.
Ley 3/2009, de 17 de junio, de Urbanismo de Aragón.
Ley 8/2001, de 31 de mayo del Silencio Administrativo de Aragón.
Ley 5/2006, de 22 de junio, de tasas y precios públicos de la Comunidad Autónoma de Aragón.
Decreto 28/2001, de 30 de enero, del Gobierno de Aragón, por el que se aprueba el Reglamento del procedimiento para el ejercicio de la potestad sancionadora de la Comunidad Autónoma de Aragón.
Decreto 166/2006 de 18 de julio, del Gobierno de Aragón, por el que se aprueba el Reglamento de Publicidad del Juego y Apuestas.
Ley 11/2005, de 28 de diciembre, reguladora de los espectáculos públicos, actividades recreativas y establecimientos públicos de la Comunidad Autónoma de Aragón.

PREÁMBULO

I

El Estatuto de Autonomía de Aragón, aprobado mediante Ley Orgánica 5/2007, de 20 de abril, atribuye en su artículo 71.5ª a la Comunidad Autónoma competencia exclusiva en materia de régimen local, correspondiéndole tanto la determinación de las competencias de los municipios y demás entes locales en materias de competencia autonómica como las relaciones para la cooperación y colaboración entre los entes locales y entre éstos y la Administración de la Comunidad.

Es competente la Comunidad Autónoma, asimismo y a tenor del artículo 71.8ª y 9ª, en materia de ordenación del territorio y urbanismo.

De igual modo, el número 32 del citado precepto le atribuye la planificación de la actividad económica y el fomento del desarrollo económico de la Comunidad, de acuerdo con los principios de equilibrio territorial y de sostenibilidad.

Ostenta la competencia exclusiva, también y de conformidad con el artículo 71.50ª, en materia de juego, apuestas y casinos, incluidas las modalidades por medios informáticos y telemáticos, cuando la actividad se desarrolle exclusivamente en Aragón.

Por lo demás, el referido precepto estatutario, en su ordinal 51ª, afirma la competencia exclusiva de la Comunidad en materia de turismo, que comprende la ordenación y promoción del sector, su fomento, la regulación y la clasificación de las empresas y establecimientos turísticos.

II

En este marco competencial, la presente Ley tiene como finalidad hacer viable, en la Comunidad Autónoma de Aragón, el establecimiento de Centros de Ocio de Alta Capacidad, adecuados a los parámetros internacionales que rigen en las zonas de características análogas.

Estos Centros, configurados como conjuntos que integran, de modo coherente y sujeto a una

planificación global, actividades de ocio, recreativas, deportivas, culturales, de juego, comerciales y hoteleras constituyen la respuesta espontánea que diversos países han diseñado para hacer frente al turismo masivo que busca, con un mínimo de desplazamientos, el disfrute de un amplio conjunto de actividades de ocio de la más variada naturaleza.

La concentración espacial de todas estas actividades, frente a su dispersión en el ámbito de una gran ciudad, evita los inconvenientes que para ésta supone el acceso de un elevado número de visitantes, la congestión derivada de su transporte y las molestias que de todo ello se derivan para los residentes. Y, correlativamente, tal concentración permite una planificación racional de las infraestructuras y dotaciones públicas necesarias, que asegura también una mayor economía en su ejecución y mantenimiento.

Por lo demás, es necesario resaltar el papel de motor económico que estos Centros desempeñan: no sólo por el elevado nivel de inversión y el empleo que crean, sino por la fuerte incidencia económica que tienen en el entorno inmediato. Un Centro de esta naturaleza exige la implantación de un elevado número de actividades de apoyo y asistencia que han de situarse en las proximidades del mismo, lo que contribuye a la revitalización de amplias zonas contiguas a la de ubicación del Centro. De ahí que la Ley exija fijar la localización de los Centros de Ocio de Alta Capacidad en comarcas que necesiten impulsar su desarrollo económico, lo cual contribuye a corregir los desequilibrios territoriales existentes en Aragón.

III

La presente Ley da cabida a cualesquiera iniciativas empresariales que pretendan implantar en Aragón de forma sostenible un Centro de Ocio de Alta Capacidad. Por ello, la Ley define un marco de la suficiente flexibilidad y amplitud para diferentes tipos de iniciativas que hasta ahora carecían del necesario régimen legal de garantías para su implantación y desarrollo. El sistema de garantías que desarrolla la Ley resulta totalmente novedoso tanto en España como en el resto de Europa, y pretende abrir el mercado del turismo internacional en Aragón.

IV

El proceso de implantación de estos Centros se ha diseñado bajo el principio de su estricta dirección pública. La Ley respeta plenamente la iniciativa privada en el diseño original de cada proyecto, pero preserva íntegramente las potestades públicas en orden a su aceptación y a la supervisión de todo el proceso de su ejecución. Así, la aprobación del proyecto se confía al máximo órgano ejecutivo de la Comunidad Autónoma, garantizando la participación de todos los Departamentos y autoridades locales interesadas en la formación de la decisión, positiva o negativa, que el Gobierno debe adoptar finalmente.

Es importante subrayar, en este aspecto, que las solicitudes que puedan presentarse, oportunamente valoradas por las entidades locales interesadas, quedan siempre a criterio discrecional del Gobierno de Aragón, a quien, en aras del interés público, corresponde decidir la viabilidad y el interés estratégico del proyecto. El proyecto se ejecutará y gestionará por la empresa promotora, a su riesgo y ventura, sin obligación por parte de las Administraciones afectadas de mantener su equilibrio económico aun en el supuesto de que concurra una circunstancia de fuerza mayor. Es más, el Gobierno de Aragón se reserva la facultad de revocar la aprobación ante un eventual incumplimiento de las condiciones impuestas, sin que la revocación genere derecho a indemnización alguna, obligando a la empresa a indemnizar de los daños y perjuicios derivados del incumplimiento.

V

La ejecución de un proyecto de esta naturaleza tendrá un fuerte impacto en la potenciación de aquellas zonas del territorio de la Comunidad Autónoma donde haya de ubicarse. Servirá, pues, para articular el territorio de Aragón, contribuyendo a fomentar la actividad económica, crear riqueza y generar empleo.

Dichas consecuencias de orden socioeconómico, es importante destacarlo, podrán alcanzarse respetando plenamente el ámbito decisorio propio de la entidad o entidades locales en cuyo territorio esté previsto instalar un Centro. La Ley es absolutamente respetuosa con la autonomía municipal y comarcal, integrando a ambas Administraciones en el desarrollo de los proyectos y haciéndolas partícipes del Consorcio constituido para su ejecución, junto a la Administración propia de la Comunidad Autónoma. El articulado garantiza la plena participación tanto del ayuntamiento o ayuntamientos afectados como de la comarca o comarcas implicadas en el proyecto, y no ya sólo mediante trámites preceptivos de audiencia o informe, sino mediante su directa participación en la composición del Consorcio, que asumirá, en orden a agilizar la tramitación (y, por ende, a no desincentivar la iniciativa privada), la totalidad de las funciones públicas relacionadas con la ejecución del Centro y la ordenación y disciplina de las actividades que se desarrollen en el mismo.

VI

Por otra parte, la presente Ley es especialmente respetuosa con la infancia y la juventud, vetando también cualquier actividad que pueda vulnerar, directa o indirectamente, la dignidad de la persona y los derechos fundamentales o que incite a la violencia o a actividades de discriminación racial o sexual.

VII

El Capítulo I contiene las disposiciones generales del régimen jurídico de los Centros de Ocio de Alta Capacidad, a partir de su definición como complejos turísticos destinados a ubicar, de forma integrada, actividades de ocio, recreativas, deportivas, culturales, de juego y apuesta, comerciales y hoteleras, con sus servicios complementarios correspondientes, formando una unidad funcional de explotación con una superficie mínima de mil hectáreas, en la que se crearán un mínimo de tres mil puestos de trabajo directos y un mínimo de ocho mil plazas de alojamiento hotelero.

A partir de dicha definición, se establece el procedimiento para canalizar las solicitudes de aprobación de Centros de Ocio de Alta Capacidad que puedan formalizarse, detallando las exigencias que deben reunir, su tramitación, la resolución sobre las mismas y, a partir de la notificación de la aprobación, los efectos de la misma, incluyendo el régimen de la sociedad gestora y la dinámica de la ejecución del proyecto.

VIII

El diseño del régimen de planeamiento territorial se ha abordado en la Ley partiendo de la singularidad extrema que poseen los complejos que existen en el mundo y que responden a la figura de los Centros de Ocio de Alta Capacidad.

El planeamiento urbanístico convencional se halla diseñado para la creación de unidades de convivencia en las que el objetivo fundamental es de carácter residencial, estando a su servicio todas las restantes actividades, y los proyectos supramunicipales tienen un fuerte componente de especialización. En cambio, los Centros de Ocio de Alta Capacidad constituyen unidades urbanas de finalidad múltiple, coexistiendo en ellos los usos hoteleros, lúdicos, deportivos, culturales y, de forma residual, los usos residenciales para el personal que presta servicios en el Centro.

Pero, sobre todo, los Centros de Ocio de Alta Capacidad se diferencian de las iniciativas urbanísticas usuales en que, en éstas, la ejecución del planeamiento se lleva a cabo por una pluralidad de propietarios y operadores que, dentro de cada plan de etapas, podrían hacer efectiva la urbanización y edificación de todo el conjunto. En los Centros de Ocio de Alta Capacidad, en cambio, su promoción unitaria se lleva a cabo por una empresa o grupo de empresas titular de la totalidad del suelo, y dicha promoción ha de ser, además, sucesiva, en la medida en que la implantación de edificaciones destinadas a actividades de ocio sigue, de modo inevitable, un ritmo empresarial cuyo desarrollo es completamente ajeno a la empresa promotora, porque depende de la decisión de otras empresas de instalarse en el centro, una vez que el mismo ha alcanzado un grado de desarrollo suficiente en su núcleo, lo cual impide que el planeamiento pueda realizarse de una vez por todas y en virtud de una decisión pública, ya que depende de las iniciativas puramente privadas que van surgiendo en el desarrollo natural del Centro.

Adaptar a estas peculiaridades los instrumentos típicos de planeamiento, tanto de ámbito municipal como supramunicipal, hubiera obligado a forzar los esquemas legales vigentes contenidos en la legislación urbanística. Por ello, se ha optado por implantar un régimen singular de planeamiento territorial que, respetando los principios básicos del sistema urbanístico, se acomode a la realidad de la propiedad única del suelo, a la participación conjunta de diversas Administraciones en la tramitación del proyecto y a la necesidad de llevar a cabo un planeamiento por etapas, acomodado al desarrollo normal de implantación de actividades en el Centro, que nunca se lleva a cabo de una sola vez.

De igual modo, todas las exigencias tendentes a preservar el medio ambiente se observan y respetan en el articulado de la Ley. Así lo acreditan tanto los requerimientos documentales que se establecen como la observancia estricta de las garantías de protección ambiental contenidas en la vigente Ley 7/2006, de 22 de junio, de Protección Ambiental de Aragón.

IX

El Capítulo III de la Ley se ocupa de la figura del Consorcio, organismo que, con personalidad jurídica, asumirá las funciones públicas relacionadas con la ejecución del proyecto y la ordenación y disciplina de las actividades que se desarrollen en el Centro de Ocio, en los términos establecidos en sus estatutos.

Se trata de un instrumento clave para el desarrollo de los proyectos de Centros de Ocio de Alta

Capacidad, pues será una ventanilla única para el ejercicio de las principales funciones públicas, necesarias tanto para la implantación del centro como para su posterior funcionamiento y, además, canalizará los beneficios públicos a todas las comarcas directamente afectadas.

El Consorcio estará integrado por representantes de todas las Administraciones Públicas que puedan verse implicadas por la ejecución del proyecto, delimitando la ley su organización, precisando su régimen de funcionamiento y financiero y, por último, concretando sus competencias.

X

La Ley, por otra parte, regula el régimen jurídico singular de las actividades de juego que puedan tener lugar en los Centros de Ocio de Alta Capacidad, las cuales se regirán exclusivamente por lo dispuesto en el mismo y en la normativa reglamentaria que se dicte en su desarrollo.

La oportunidad del establecimiento de un régimen singular, objeto del Capítulo IV, deriva de la propia singularidad de este tipo de actuaciones. Es esta realidad la que determina que, si bien sus prescripciones son plenamente coherentes con la legislación general de la que se ha dotado la Comunidad Autónoma en materia de juegos de azar y apuestas, se tienen en cuenta los parámetros internacionales que rigen en los centros o zonas de características análogas.

El concreto régimen jurídico del juego establecido por la Ley delimita su objeto y ámbito de aplicación, precisa el concepto del juego y la apuesta en los Centros de Ocio de Alta Capacidad, establece un catálogo de juegos de azar autorizados, regula el material para su práctica, crea un Registro especial de Juegos de Azar en los Centros de Ocio de Alta Capacidad, concreta las exigencias de las empresas, así como las autorizaciones para su organización, explotación y práctica, y delimita el régimen de los casinos de juego. Asimismo, se establecen las bases del régimen de publicidad, se concretan los derechos y garantías de los jugadores y, por último, se afirman las medidas de inspección, vigilancia y control administrativo.

XI

El régimen sancionador pertinente para asegurar la efectiva vigencia de los preceptos de la presente Ley es objeto del Capítulo V. Conforme a la sistemática tradicional en esta materia, la Ley regula los diferentes tipos de infracciones, así como las sanciones aplicables a cada una de ellas, la competencia para su imposición y el régimen de prescripción y de publicidad de determinadas sanciones.

El ámbito del régimen sancionador no se limita a las actividades de juego, extendiéndose a las infracciones que puedan cometerse en el proceso de ejecución del proyecto, así como a las vulneraciones de la normativa en materia turística que, una vez puesto en marcha, puedan producirse. Se ha optado, por el contrario, por dejar fuera de la Ley el régimen sancionador de la actividad urbanística; carecería de justificación fragmentar el régimen previsto en la legislación del sector, siendo así que la regulación que se establece en esta Ley carece de la singularidad suficiente, en esta materia, como para establecer reglas que, en buena parte, serían repetitivas de las contenidas en la legislación urbanística.

XII

Cierra el articulado de la Ley el Capítulo VI, en el que, bajo la rúbrica de «Otras disposiciones» y de acuerdo con la propia funcionalidad de un Centro de Ocio del género, se exime a las actividades que tengan lugar en el mismo de las limitaciones generales de horario establecidas para los espectáculos públicos, actividades recreativas y establecimientos públicos de la Comunidad Autónoma de Aragón, así como de las previstas en la normativa sobre casinos de juego, salas de bingo, hipódromos y cualquier otra actividad recreativa o cultural.

XIII

Por último, la Ley se complementa con tres disposiciones adicionales y dos disposiciones finales.

La disposición adicional primera habilita el establecimiento de los cauces de comunicación e información que puedan considerarse oportunos en orden a permitir una comunicación fluida y el intercambio de información entre la empresa promotora y el Consorcio del Centro de Ocio de Alta Capacidad. Con dicho objeto, se podrá crear una comisión mixta, que se reunirá como mínimo una vez al año o en cuantas ocasiones se considere oportuno, en los términos establecidos en los estatutos. La disposición adicional segunda prevé la posibilidad de la sustitución en la titularidad de los derechos de la sociedad gestora, una vez iniciada la ejecución del proyecto, con arreglo a los principios de publicidad y libre concurrencia.

Las disposiciones finales contienen, primero, una habilitación al Gobierno de Aragón para que pueda dictar las normas reglamentarias que requiera el desarrollo y ejecución de la Ley y, segundo,

la determinación de su entrada en vigor el día siguiente al de su publicación en el «Boletín Oficial de Aragón».

CAPÍTULO I

De los Centros de Ocio de Alta Capacidad

Artículo 1. Centros de Ocio de Alta Capacidad.

1. Se consideran Centros de Ocio de Alta Capacidad los complejos turísticos destinados a ubicar, de forma integrada, actividades de ocio, recreativas, deportivas, culturales, de juego y apuesta, comerciales y hoteleras, con sus servicios complementarios correspondientes, formando una unidad funcional de explotación.

2. Los Centros de Ocio de Alta Capacidad deberán reunir, además, los siguientes requisitos:

a) Una superficie mínima de mil hectáreas.

b) Creación de un mínimo de tres mil puestos de trabajo directos en las actividades económicas ubicadas en el Centro.

c) Creación de un mínimo de ocho mil plazas de alojamiento hotelero. El Centro no contendrá viviendas para residencia permanente, salvo las destinadas al alojamiento de directivos y empleados.

Artículo 2. Solicitud de aprobación.

Las empresas interesadas en la creación y explotación de un Centro de Ocio de Alta Capacidad deberán elevar al Gobierno de Aragón, a través del Departamento competente en materia de turismo, una solicitud a la que se acompañará la siguiente información:

a) Nombre o razón social y domicilio de las empresas solicitantes y acreditación de la representación de las personas que actúan en nombre de éstas.

b) Identificación de la sociedad mercantil gestora a la que corresponderá la dirección y ejecución del proyecto, aportando los siguientes datos y documentos: objeto social; importe y distribución de su capital social, que no podrá ser inferior a diez millones de euros; domicilio social, que habrá de situarse en la Comunidad Autónoma de Aragón; nombre y apellidos o razón social de las personas físicas o jurídicas titulares de las acciones, con indicación de sus cuotas respectivas; estatutos y pactos parasociales por los que habrá de regirse la sociedad, e identificación de las personas físicas que constituirán su órgano de administración.

c) Descripción detallada de las principales actividades que pretendan llevarse a cabo en el Centro, acompañando un plano de distribución aproximada a escala 1:5.000.

d) Ubicación física del proyecto, indicando su extensión, límites y término o términos municipales en los que pretenda localizarse, acompañando al efecto un plano de situación a escala 1:50.000.

Los proyectos se localizarán en comarcas que necesiten impulsar su desarrollo económico, con el fin de contribuir al equilibrio territorial de Aragón.

e) Documentos acreditativos de la disponibilidad de, al menos, un noventa por ciento del suelo en el caso de proponerse una extensión del ámbito físico del Centro de entre mil y dos mil hectáreas, o el ochenta por ciento si la extensión propuesta es de entre dos mil y tres mil hectáreas, o el setenta y cinco por ciento de tener más de tres mil hectáreas. Los compromisos respectivos deberán constar en documento público.

f) Un avance del Proyecto de ordenación regulado en el Capítulo II de la presente Ley.

g) Un análisis preliminar de incidencia ambiental, realizado de acuerdo con los contenidos establecidos en el artículo 15.1 de la Ley 7/2006, de 22 de junio, de Protección Ambiental de Aragón.

h) Estudio económico-financiero justificativo de la viabilidad empresarial del proyecto, que contendrá, cuando menos, la cuantificación de los recursos financieros necesarios para su puesta en marcha y desarrollo, las fuentes de financiación a disposición de la empresa o empresas solicitantes y un avance del plan de negocio global.

i) Estudio justificativo del número y características de los puestos de trabajo directos necesarios para el funcionamiento del Centro en su grado final de desarrollo y de las plazas de alojamiento hotelero previstas.

j) Programación temporal de la construcción, urbanización e instalación y puesta en marcha de las diferentes actividades comprendidas en el proyecto.

k) Evaluación detallada de las infraestructuras requeridas por el proyecto, especificando, cuando

menos, las alternativas de conexión con las redes viarias, ferroviaria y aeroportuaria, las necesidades de suministro de agua y energía y las previsiones en orden a la depuración de aguas y eliminación de residuos.

l) Documento acreditativo de la constitución de una garantía a favor del Gobierno de Aragón, por importe de tres millones de euros. La garantía habrá de prestarse en efectivo o valores de deuda pública, mediante aval prestado por alguna institución financiera legalmente autorizada para operar en España, o mediante contrato de seguro de caución con una entidad aseguradora autorizada para operar en España. La garantía será objeto de incautación si la empresa o empresas solicitantes desistieran unilateralmente de su iniciativa o incumplieran los plazos establecidos en el artículo 5 para la constitución de la sociedad gestora.

Artículo 3. Tramitación de la solicitud.

1. Recibida la solicitud, el Gobierno de Aragón constituirá una comisión, integrada por representantes de los Departamentos afectados por el proyecto, que procederá al examen de la solicitud formulada y de la documentación aportada.

La comisión podrá recabar de la empresa o empresas solicitantes cuanta información complementaria resulte conveniente.

2. La comisión requerirá al órgano medioambiental que realice las consultas preceptivas que establece el artículo 15.3 de la Ley 7/2006, de 22 de junio, de Protección Ambiental de Aragón.

El órgano ambiental competente, en el plazo máximo de un mes, elaborará el Documento de Referencia con el contenido que al respecto establece el artículo 15.2 de la Ley 7/2006, de 22 de junio, de Protección Ambiental de Aragón.

3. La comisión, a la vista de la solicitud y del Documento de Referencia medioambiental, elaborará una propuesta de resolución motivada y, de entender viable el proyecto, formulará un proyecto de los estatutos por los que habrá de regirse el Consorcio regulado en el Capítulo III de la presente Ley.

4. La comisión remitirá copia de la solicitud, con su documentación aneja, el Documento de Referencia medioambiental, la propuesta de resolución y el proyecto de estatutos, a los siguientes entes y organismos:

a) Al ayuntamiento o ayuntamientos en cuyo término haya de situarse el Centro de Ocio de Alta Capacidad;

b) a la comarca o comarcas a cuyo territorio pertenezca el término municipal;

c) a las comarcas que sean limítrofes con el término o términos municipales;

d) al Consejo de ordenación del Territorio de Aragón.

5. Los entes locales mencionados en el apartado anterior deberán pronunciarse sobre la propuesta de resolución y el proyecto de estatutos, manifestándose en conjunto respecto de su aprobación o desestimación. El acuerdo deberá adoptarse por mayoría absoluta de los miembros de la corporación.

El Consejo de ordenación del Territorio de Aragón emitirá informe de acuerdo con la normativa que lo regula.

La decisión de los entes locales y el informe del Consejo de ordenación del Territorio de Aragón habrán de ser emitidos en el plazo máximo de un mes.

6. Recibidos el informe y las decisiones a que se refiere el apartado anterior o transcurrido el plazo establecido para ello, la comisión elevará al Gobierno de Aragón, a través del Departamento competente en materia de turismo, propuesta motivada de aprobación o desestimación de la solicitud.

Artículo 4. Resolución sobre la solicitud.

1. El Gobierno de Aragón resolverá sobre la solicitud formulada, valorando la viabilidad y el interés estratégico del proyecto.

2. La resolución por la que se apruebe la ejecución un Centro de Ocio de Alta Capacidad contendrá, cuando menos, las siguientes determinaciones:

a) Ubicación del Centro.

b) Documento de Referencia medioambiental.

c) Relación de los usos y actividades de ocio a desarrollar. Si el proyecto previera el establecimiento de casinos de juego, la resolución señalará el número máximo de los mismos.

d) Programación temporal para la ejecución del proyecto.

e) Compromisos asumidos por el promotor en orden a la ejecución y al funcionamiento integral del Centro de forma eficiente y sostenible, y deber de su traslación, por vía contractual, a las empresas que se instalen en el ámbito del proyecto.

f) Aprobación de la participación de la Administración de la Comunidad Autónoma en el Consorcio a que se refiere el Capítulo III de la presente Ley y de sus estatutos.

g) Fijación del plazo para que la sociedad gestora presente la documentación necesaria para la formulación del Proyecto de ordenación regulado en el Capítulo II de esta Ley.

3. El acuerdo del Gobierno resolviendo sobre la solicitud deberá recaer en el plazo de seis meses a partir de su fecha de entrada, transcurrido el cual podrá entenderse desestimada por silencio administrativo.

Artículo 5. Efectos de la resolución.

1. Dentro de los dos meses siguientes a la notificación del acuerdo del Gobierno a que se refiere el artículo anterior, la empresa o empresas promotoras constituirán la sociedad gestora del proyecto, que habrá de reunir los requisitos enumerados en la letra b) del artículo 2. Los promotores habrán de depositar una copia de la escritura notarial de constitución en el Departamento competente en materia de turismo dentro de los quince días siguientes a la autorización de la escritura pública y, en el mismo plazo, copia de la inscripción en el Registro Mercantil, a partir de la fecha en que ésta tenga lugar.

2. Dentro de los seis meses siguientes a la notificación del acuerdo del Gobierno a que se refiere el artículo anterior, la sociedad gestora del proyecto deberá depositar en el Departamento competente en materia de turismo copias notariales de las escrituras de adquisición de la propiedad de los terrenos en los que habrá de erigirse el Centro, en las mismas proporciones previstas para la disponibilidad de los terrenos en el artículo 2, y acreditando las gestiones realizadas para la adquisición de la parte de terrenos sobre los que no hubiera podido adquirir la propiedad.

Se declara la utilidad pública o el interés social, a efectos expropiatorios, del destino de los terrenos no adquiridos para la construcción del Centro de Ocio de Alta Capacidad a que se refiere el párrafo anterior. La sociedad gestora, que ostentará la condición de beneficiario, podrá instar al Gobierno de Aragón la incoación del respectivo procedimiento, acompañando la relación de bienes prevista en el artículo 15 de la Ley de Expropiación Forzosa.

⇒ Artículo 9 de la Ley de 16 de diciembre de 1954, de Expropiación Forzosa.

3. La sociedad gestora será titular de los derechos y obligaciones derivados de la aprobación del Centro de Ocio de Alta Capacidad por el Gobierno de Aragón.

Los derechos y obligaciones derivados de la aprobación del Centro de Ocio de Alta Capacidad sólo podrán transmitirse a las empresas que se instalen en el Centro, las cuales se subrogarán en el cumplimiento de los deberes y obligaciones que el acuerdo del Gobierno y las sucesivas resoluciones administrativas impongan a la sociedad gestora. Tanto la transmisión inicial como las sucesivas requerirán autorización previa del Consorcio, sin la cual no se entenderá producida la transmisión de derechos derivados de la aprobación del Centro de Ocio de Alta Capacidad.

Lo dispuesto en este apartado se entiende sin perjuicio de las autorizaciones administrativas que sean exigibles, como las previstas por la normativa urbanística, turística o de juegos de azar.

4. A los efectos de la conservación de los derechos derivados de la aprobación del Centro de Ocio de Alta Capacidad, las transmisiones o negocios de gravamen de las participaciones del capital de la sociedad gestora, así como la sustitución de las personas que integren su órgano de administración, requerirán autorización previa del Gobierno de Aragón.

5. La sociedad gestora responderá directamente ante el Gobierno de Aragón de la correcta culminación del proyecto. Con dicha finalidad y en orden a asegurar el abono de las indemnizaciones y la reparación de los daños que pudieran producirse, la sociedad gestora, en el plazo de un mes desde la fecha de inscripción de su constitución en el Registro Mercantil, constituirá una garantía a favor del Comunidad Autónoma, por importe de seis millones de euros. La garantía habrá de prestarse en efectivo o valores de deuda pública, mediante aval prestado por alguna institución financiera legalmente autorizada para operar en España, o mediante contrato de seguro de caución con una entidad aseguradora autorizada para operar en España. Esta garantía no eximirá de otras exigidas por el ordenamiento jurídico.

La constitución por la sociedad gestora de la garantía establecida en el presente apartado implicará la cancelación de la garantía exigida a las empresas interesadas por la letra l) del artículo 2.

6. La falta de cumplimiento de las obligaciones impuestas a la empresa o empresas promotoras y a la sociedad gestora en los apartados primero, segundo y quinto del presente artículo conllevará

de forma automática la caducidad de los derechos derivados del acuerdo de aprobación del Centro de Ocio de Alta Capacidad, siempre que no concurra una causa suficientemente justificada a juicio del Gobierno de Aragón.

Artículo 6. Ejecución del proyecto.

1. Los proyectos de Centros de Ocio de Alta Capacidad se ejecutarán y gestionarán por la sociedad gestora y por las que se instalen en el mismo a su riesgo y ventura, sin obligación por parte de las Administraciones afectadas de mantener su equilibrio económico aun el supuesto de que concurra una circunstancia de fuerza mayor.

2. El Consorcio previsto en el Capítulo III de esta Ley supervisará el desarrollo y ejecución del proyecto, pudiendo impartir a la sociedad gestora, así como a las empresas que se instalen en el Centro, las directrices necesarias para que los trabajos se acomoden al mismo. Asimismo, autorizará las modificaciones no sustanciales del proyecto que proponga la sociedad gestora y que estén motivadas por razones técnicas o comerciales ineludibles. Si la modificación tuviere carácter sustancial, elevarán la propuesta que proceda al Gobierno de Aragón.

CAPÍTULO II

Planeamiento territorial

Artículo 7. Proyectos de ordenación de los Centros de Ocio de Alta Capacidad de Aragón.

1. La urbanización y construcción de los Centros de Ocio de Alta Capacidad se regirán por el correspondiente Proyecto de ordenación y sus instrumentos de desarrollo, cuya aprobación legitimará las obras, construcciones e instalaciones precisas para su establecimiento.

2. Los Proyectos de ordenación se tramitarán, aprobarán y ejecutarán conforme a lo dispuesto en este Capítulo, aplicándose, en su defecto, la legislación urbanística y de ordenación del territorio propia de los instrumentos de planeamiento supramunicipal de la Comunidad Autónoma de Aragón.

3. Los Proyectos de ordenación serán objeto del procedimiento de Evaluación Ambiental de planes y programas.

⇒ Ley 3/2009, de 17 de junio, de Urbanismo de Aragón.

Bibliografía.

– El planeamiento urbanístico supramunicipal en Aragón: Normas subsidiarias provinciales a la directriz de urbanismo. Gerardo García Álvarez.

Artículo 8. Finalidad de los Proyectos de ordenación.

El Proyecto de ordenación deberá contemplar las siguientes previsiones:

a) Las repercusiones socioeconómicas, territoriales y ambientales, directas e indirectas, y su compatibilidad con los objetivos de política sectorial aplicables.

b) La solución, de modo satisfactorio y en su totalidad con cargo a la sociedad gestora del proyecto, del funcionamiento de las instalaciones previstas, mediante la realización de cuantas obras fueran precisas para la conexión de aquéllas con las correspondientes redes generales existentes; asimismo, deberá, como mínimo, garantizarse el mantenimiento de la operatividad y calidad de servicio de las infraestructuras públicas preexistentes.

c) La asunción del resto de compromisos, deberes y cesiones previstos por la legislación o el proyecto o, en su caso, asumidos voluntariamente por la empresa o empresas promotoras al presentar su solicitud.

Artículo 9. Contenido de los Proyectos de ordenación.

1. Los Proyectos de ordenación serán elaborados y formulados por la sociedad gestora del Centro de Ocio de Alta Capacidad.

2. Los proyectos deberán comprender, al menos, los siguientes documentos:

a) Delimitación del ámbito territorial objeto de la actuación.

b) Memoria justificativa de la ordenación o de la edificación, según proceda, así como de la idoneidad del emplazamiento elegido.

c) Informe de Sostenibilidad Ambiental en el que se identificarán, describirán y evaluarán los potenciales efectos en el medio ambiente de la ejecución del proyecto, incluyendo todas las fases en que se desarrolle el mismo, así como un conjunto de alternativas evaluadas con criterios de sostenibilidad ambiental que tenga en cuenta sus objetivos y ámbito geográfico de aplicación.

Para la elaboración del Informe de Sostenibilidad Ambiental se partirá del Documento de Referencia previsto en el artículo 3.2 de la presente Ley.

d) Planos de información y ordenación.

e) Ordenación propuesta, con detalle de las soluciones adoptadas respecto del acceso rodado y aparcamiento de vehículos, abastecimiento y evacuación de aguas, suministro de energía y demás servicios urbanísticos, debiendo garantizarse el adecuado enlace con los sistemas generales y, si resultara preciso, la sobredotación de los mismos.

f) Previsiones contenidas en los instrumentos de ordenación territorial y urbanística aplicables, si los hubiere, y articulación con las mismas, con detalle de las posibles discrepancias del proyecto con la ordenación urbanística que comporten su necesaria alteración.

g) Normas reguladoras de la edificación y del uso de los espacios.

h) Análisis de los impactos que la actuación especial producirá sobre el territorio afectado, así como las medidas correctoras que se proponen.

i) Programación temporal estimativa de la ejecución del proyecto, con previsión, en su caso, de un plan de etapas.

j) Estudio económico-financiero comprensivo de la evaluación de los costes de urbanización y de la implantación de servicios, con descripción de las fuentes de financiación a utilizar.

k) Propuesta de convenio con el Consorcio en relación con la tutela de la entidad de conservación, las cesiones obligatorias, la cesión de aprovechamientos y, en general, sobre la gestión del Proyecto de ordenación, así como el régimen de recepción de las obras y de su conservación.

3. La documentación mencionada en el apartado anterior se formulará con el grado de detalle propio de un Plan General de ordenación Urbana.

La urbanización y edificación de las diferentes zonas en que se divida el proyecto requerirá la previa aprobación de un plan parcial y proyecto de urbanización, cuya tramitación y aprobación corresponderá al Consorcio.

4. Cuando la extensión superficial prevista del Centro de Ocio de Alta Capacidad o las previsiones de su implantación y ampliación sucesiva lo aconsejen, el proyecto delimitará las zonas de reserva cuyo planeamiento se pospone a fases ulteriores de desarrollo, justificándolo suficientemente.

El planeamiento sucesivo de las zonas de reserva se llevará a cabo en la forma prevista en los artículos siguientes. Su aprobación se sujetará a las reglas de competencia previstas en el artículo 12.5.

⇒ Artículos 94, 95 y 96 de la Ley 3/2009, de 17 de junio, de Urbanismo de Aragón.

Artículo 10. Tramitación de los Proyectos de ordenación.

1. La sociedad gestora formulará ante el Consorcio regulado en el Capítulo III solicitud de aprobación del correspondiente Proyecto de ordenación con el contenido establecido en el artículo anterior.

2. El Consorcio podrá recabar de la sociedad gestora la información complementaria que precise, así como la subsanación de las deficiencias advertidas en la documentación presentada, otorgando a la misma plazo suficiente para ello.

Asimismo, en los términos previstos en el artículo 71.3 de la Ley 30/1992, de 26 de noviembre, de Régimen Jurídico de las Administraciones Públicas y del Procedimiento Administrativo Común, podrá constituir un grupo de trabajo con la sociedad gestora para someter a su consideración modificaciones o mejoras en el contenido del proyecto.

Los trámites previstos en los párrafos anteriores deberán cumplimentarse y finalizarse en el plazo de un mes desde la presentación de la solicitud inicial. Si se constituyera un grupo de trabajo para el análisis de modificaciones o mejoras, el mismo grupo acordará el plazo que fuera necesario para la rectificación del proyecto por parte de la sociedad gestora.

3. Completada la documentación del proyecto, el Consorcio acordará, si procede, su admisión a trámite, acordando en el mismo acto:

a) Someter el Proyecto de ordenación, por un plazo de dos meses, al trámite de información pública, participación pública y consultas previstas en el Documento de Referencia, mediante anuncio, a cargo de la sociedad gestora, en el «Boletín Oficial de Aragón» y en medios de comunicación autonómicos, comarcales o locales.

b) Someter el proyecto, en el mismo plazo de dos meses, a informe de las entidades locales

integradas en el Consorcio y de los órganos de la Comunidad Autónoma con competencia en materia de urbanismo y ordenación del territorio.

c) Se solicitarán, asimismo, aquellos otros informes que sean preceptivos por disposiciones legales y los que se juzguen necesarios para resolver.

4. A la vista del Informe de Sostenibilidad Ambiental, el resultado de las consultas, los informes y alegaciones formulados al Proyecto de ordenación, el Consorcio someterá a la sociedad gestora, en su caso, las modificaciones que haya de introducir en el mismo. La sociedad deberá manifestar su conformidad o reparos en el plazo máximo de un mes.

5. El Consorcio remitirá al órgano ambiental competente para la elaboración de la Memoria Ambiental la propuesta del Proyecto de ordenación, el Informe de Sostenibilidad Ambiental y una Memoria explicativa de cómo se ha tenido en cuenta en ambos documentos el resultado de las consultas e información pública.

6. El órgano ambiental competente, en el plazo de dos meses, emitirá la Memoria Ambiental a la propuesta del Proyecto de ordenación con el contenido y alcance que a tal efecto establece el artículo 19 de la Ley 7/2006, de 22 de junio, de Protección Ambiental de Aragón.

La Memoria Ambiental se publicará en el «Boletín Oficial de Aragón».

7. Cumplimentados los trámites anteriores, el Consorcio elevará al Gobierno de Aragón, a través del Departamento competente en la materia de turismo, propuesta de resolución definitiva sobre la procedencia de la aprobación del Proyecto de ordenación.

La propuesta de resolución definitiva tendrá en cuenta el contenido del Informe de Sostenibilidad Ambiental, los resultados de las consultas e información pública, la Memoria Ambiental, incluyendo a sus resultas las condiciones que sean precisas para la adecuada protección del medio ambiente.

Artículo 11. Aprobación de los Proyectos de ordenación.

1. Corresponde al Gobierno de Aragón la aprobación de los Proyectos de ordenación.

El plazo para la emisión y notificación del acuerdo aprobatorio del Proyecto de ordenación será de seis meses, contados desde la fecha de admisión a trámite de la solicitud regulada en el apartado 3 del artículo anterior. Transcurrido dicho plazo, la solicitud podrá entenderse desestimada por silencio administrativo.

2. La resolución de aprobación del proyecto tendrá el siguiente contenido:

a) Programación temporal estimativa de las obras de urbanización a realizar, concretando las fases para la instalación y edificación de los diferentes servicios y actividades comprendidos en el Centro.

b) Condiciones que sean precisas para la adecuada protección del medio ambiente.

c) Compromisos, deberes y cesiones asumidos por el promotor a favor del Consorcio, la calificación urbanística de los terrenos y el aprovechamiento que se derive de la misma.

3. Si la aprobación sometiera la ejecución del proyecto a condiciones no previstas en la propuesta de resolución, el Consorcio lo trasladará previamente a la sociedad gestora para que muestre su conformidad o reparos. Desde la iniciación de este trámite hasta la respuesta definitiva de la empresa, que deberá emitirse en el plazo máximo de un mes, quedará en suspenso el cómputo del plazo para resolver.

4. La aprobación del Proyecto de ordenación se publicará en el «Boletín Oficial de Aragón» con el contenido que establece el artículo 21 de la Ley 7/2006, de 22 de junio, de Protección Ambiental de Aragón.

Artículo 12. Efectos de la aprobación.

1. La aprobación de un Proyecto de ordenación determinará la clasificación y calificación urbanísticas de los terrenos que constituyan su ámbito, conforme a su destino como Centro de Ocio de Alta Capacidad y en orden a su ejecución de acuerdo con el plan de etapas que se acuerde.

2. Las determinaciones contenidas en un Proyecto de ordenación vincularán a los instrumentos de ordenación del territorio y de planeamiento urbanístico de los municipios afectados, prevaleciendo sobre las establecidas en los mismos.

3. Las condiciones impuestas por el Gobierno en el acuerdo de aprobación definitiva de un Proyecto de ordenación vincularán a la sociedad gestora del Centro de Ocio de Alta Capacidad, a las empresas que se instalen en el mismo y a quienes se subroguen en las obligaciones de las mismas.

4. El acuerdo de aprobación de un Proyecto de ordenación implicará la declaración de utilidad

pública a los efectos expropiatorios que, en su caso, sean necesarios para la ejecución de las infraestructuras anejas al mismo.

5. Realizada la evaluación ambiental del Proyecto de ordenación, no será necesaria la evaluación ambiental de los planes parciales de desarrollo. Los proyectos de urbanización se someterán al procedimiento de evaluación de impacto ambiental que resulte de aplicación.

⇒ Artículo 97 de la Ley 3/2009, de 17 de junio, de Urbanismo de Aragón.

Artículo 13. Ejecución de la urbanización.

1. La ejecución de los Proyectos de ordenación se realizará mediante el sistema de compensación y directamente por la sociedad gestora, en su condición de propietario único de los terrenos comprendidos en su ámbito de actuación.

La gestión y ejecución se regularán mediante convenio a celebrar con el Consorcio, que contendrá, entre otras, las siguientes previsiones:

a) Las garantías para asegurar la correcta ejecución de las obras, que no podrán ser inferiores al diez por ciento del coste de ejecución material de las obras de urbanización de la correspondiente unidad de ejecución.

b) La cuantificación de los deberes legales de cesión y determinación de la forma en que serán cumplidos. En el caso de que se prevea la sustitución de la cesión de terrenos por su equivalente económico, de conformidad con lo previsto en el apartado 3 del artículo siguiente, deberá contener un anexo de valoración emitido por funcionario técnico competente de los servicios técnicos del Consorcio.

c) Las determinaciones relativas a la conservación de la urbanización.

La sociedad gestionará hasta su conclusión la obra urbanizadora del Centro, con sujeción a su propuesta y a las condiciones establecidas en la resolución de aprobación definitiva, asumiendo en su integridad los costes de la ejecución.

2. La ejecución de la urbanización por parte de la sociedad gestora se desarrollará bajo la supervisión del Consorcio, al que corresponderán cuantas potestades y competencias atribuye la legislación urbanística a los municipios para la ejecución del planeamiento, de acuerdo con lo dispuesto en sus estatutos.

⇒ Artículo 98 de la Ley 3/2009, de 17 de junio, de Urbanismo de Aragón.

Artículo 14. Cesiones.

1. En el ámbito de actuación del Proyecto de ordenación, como parte de la actividad de ejecución, habrá de cederse al Consorcio, libre y gratuitamente, terrenos urbanizados en los que se materialice la participación de la comunidad en las plusvalías generadas por el planeamiento urbanístico.

2. Tales terrenos tendrán las dimensiones y condiciones de ordenación adecuadas para albergar el diez por ciento del producto del coeficiente de edificabilidad o del aprovechamiento unitario del área, según proceda, y se cederán en los términos que resulten de la gestión del sistema de ejecución.

3. La cesión en terrenos edificables podrá sustituirse, previa aceptación del Consorcio, por su equivalente económico.

4. Los terrenos edificables objeto de la cesión se destinarán a la construcción de los equipamientos públicos y sociales que resulten necesarios dentro del ámbito físico del Centro de Ocio de Alta Capacidad. El importe de la enajenación de los terrenos sobrantes o, en su caso, el equivalente económico de la cesión abonado por la sociedad gestora, se destinará por el Consorcio preferentemente a la financiación de los programas de desarrollo económico y social comarcal a que se refiere el artículo 17.4.

Esto no obstante, al ayuntamiento en cuyo término municipal se ubicara el Centro le corresponderá para sí el cincuenta por ciento de los terrenos edificables objeto de la cesión o de su equivalente económico, de los que podrá disponer en los términos previstos en la normativa urbanística. Si fueran varios los ayuntamientos, esta parte se distribuirá entre los mismos en proporción a la superficie del Centro de Ocio de Alta Capacidad que se localizara en cada uno de los términos municipales.

⇒ Artículo 99 de la Ley 3/2009, de 17 de junio, de Urbanismo de Aragón.

CAPÍTULO III
Del Consorcio

Artículo 15. El Consorcio.

1. Para el ejercicio de las potestades públicas sobre cada uno de los Centros de Ocio de Alta Capacidad, se constituirá un Consorcio entre las Administraciones Públicas afectadas, que gozará de personalidad jurídica y se regirá por lo dispuesto en la presente Ley, sus disposiciones de desarrollo y sus estatutos. Los estatutos del Consorcio serán publicados en el «Boletín Oficial de Aragón».

2. El Consorcio se constituirá de forma efectiva inmediatamente después de la adopción por el Gobierno del acuerdo de aprobación del proyecto regulado en el artículo 4 de esta Ley, y tendrá una duración indefinida en relación con el proyecto de Centro de Ocio de Alta Capacidad que motivó su creación.

⇒ Artículo 93 de la Ley 3/2009, de 17 de junio, de Urbanismo de Aragón.

Artículo 16. Organización.

1. El Consorcio estará regido por un Consejo de Administración, integrado:

a) Por representantes de los Departamentos de la Administración de la Comunidad Autónoma de Aragón que ostenten competencias relativas a la ejecución del proyecto y a la ordenación y control de las actividades que se desarrollen en el mismo. Estos representantes serán propuestos por cada uno de los Departamentos y nombrados por el Gobierno de Aragón.

b) Por uno o varios representantes de cada una de las comarcas en cuyo territorio se ubique el Centro o que puedan verse implicadas por la ejecución del proyecto de Centro de Ocio de Alta Capacidad, en los términos que se establezcan en los estatutos. Si fueran varias las comarcas afectadas, aquella en cuyo territorio se sitúe la totalidad o la parte mayoritaria del Centro tendrá, en todo caso, un representante más que las restantes. Estos representantes serán designados por el Consejo Comarcal respectivo.

c) Por uno o varios representantes del municipio o municipios en cuyo territorio se ubique el Centro. Dicha representación será designada por el Pleno del ayuntamiento.

2. La Presidencia del Consejo de Administración corresponderá a uno de los representantes de la Administración de la Comunidad Autónoma de Aragón, elegido por el Consejo.

3. La Vicepresidencia del Consejo de Administración corresponderá al miembro que designe el ayuntamiento o ayuntamientos afectados. Cuando fueran varios, el desempeño de este cargo será rotatorio por iguales períodos de tiempo.

4. El Presidente del Consorcio propondrá al Consejo de Administración el nombramiento de un Secretario, que recaerá en un funcionario de la Administración de la Comunidad Autónoma de Aragón y al que corresponderá la dirección de sus servicios administrativos.

Artículo 17. Régimen de funcionamiento y financiero.

1. El Consejo de Administración del Consorcio elaborará las normas de organización y funcionamiento interno del Consorcio.

2. El Consorcio dispondrá de los medios personales y materiales necesarios para el cumplimiento de sus funciones.

3. El Consejo de Administración adoptará sus acuerdos por mayoría de votos de los representantes de las Administraciones Públicas presentes en cada sesión.

Cuando los acuerdos del Consejo de Administración se refieran a asuntos que versaran directamente sobre decisiones de la competencia de alguna de las Administraciones consorciadas y que la presente Ley haya asignado al Consorcio, sus representantes podrán solicitar que, previamente a su adopción, se emita informe por el órgano autonómico, comarcal o municipal correspondiente. En estos casos, el acuerdo del Consejo de Administración requerirá para su validez que el informe emitido sea favorable a la propuesta de acuerdo.

El informe al que se refiere el párrafo anterior deberá emitirse por escrito y estar motivado en Derecho. Si el informe no reuniera estos requisitos, o si transcurrieran quince días desde la solicitud del informe sin que éste hubiera sido comunicado, el Consejo de Administración podrá adoptar libremente el acuerdo correspondiente.

4. La financiación del Consorcio se realizará mediante aportaciones de las Administraciones consorciadas en función de los ingresos obtenidos como consecuencia de la implantación y actividad del Centro de Ocio de Alta Capacidad. En todo caso, el Gobierno de Aragón garantizará la suficiencia financiera del Consorcio.

El Consorcio aprobará anualmente sus presupuestos.

El presupuesto del Consorcio deberá contener programas de desarrollo económico y social comarcal, que serán propuestos y ejecutados por las comarcas consorciadas. Los fondos destinados a la financiación de estos programas se dedicarán exclusivamente al establecimiento de servicios públicos e infraestructuras comarcales.

5. En el ejercicio de sus potestades de autoridad, el Consorcio se regirá por el Derecho administrativo.

Los actos del Consorcio pondrán fin a la vía administrativa.

Artículo 18. Competencias.

1. En los términos establecidos por los estatutos del Consorcio, como norma básica del mismo, éste asumirá las competencias propias de las Administraciones implicadas que resulten precisas para el desarrollo de las funciones estatutariamente asumidas, especialmente en materia de urbanismo, autorización y control de actividades, gestión de servicios urbanísticos e infraestructuras del Centro de Ocio, cuantas otras sean necesarias para su adecuada constitución y funcionamiento y, en especial, las siguientes:

a) Realizar la supervisión y el seguimiento del proyecto e impulsar su desarrollo.

b) Otorgar las licencias y autorizaciones necesarias, incluidas las de carácter urbanístico, para el ejercicio de las distintas actividades que se desarrollen en el Centro, de conformidad con las previsiones de esta Ley, del proyecto aprobado y de la normativa sectorial aplicable.

c) Ejercer la potestad de inspección en relación con la ejecución del proyecto y el desarrollo ulterior de las actividades ubicadas en el Centro.

2. En materia de juegos de azar, el Consorcio ostentará las competencias enumeradas en el apartado anterior, salvo el ejercicio de las potestades de inspección, sancionadoras y las de autorización que el Capítulo IV de la presente Ley atribuye expresamente al Departamento competente en materia de juego.

3. En todo caso, las tasas, impuestos y los tributos devengados como consecuencia de las actuaciones a desarrollar en el ámbito, ejecución y desarrollo del proyecto, se regirán, en cuanto a su devengo, exacción y recaudación, por la legislación vigente aplicable a cada uno de ellos.

CAPÍTULO IV

Régimen jurídico del juego en los Centros de Ocio de Alta Capacidad

Artículo 19. Objeto y ámbito de aplicación.

1. De acuerdo con lo establecido en el artículo 71.50ª de la Ley Orgánica 5/2007, de 20 de abril, de Reforma del Estatuto de Autonomía de Aragón, el presente Capítulo tiene por objeto el establecimiento de un régimen jurídico singular de los juegos de azar en los Centros de Ocio de Alta Capacidad, los cuales se regirán exclusivamente por lo dispuesto en el mismo y en la normativa reglamentaria que se dicte en su desarrollo.

2. Las normas reglamentarias que se dicten en desarrollo del presente Capítulo se atendrán a las reglas y principios de los juegos en ámbitos internacionales de configuración similar a los Centros de Ocio de Alta Capacidad, con estricto respeto a la protección de la infancia y de la juventud, a la dignidad de la persona y a los derechos fundamentales.

Artículo 20. El juego y la apuesta en los Centros de Ocio de Alta Capacidad.

1. Se entiende por juego, a los efectos de la presente Ley, cualquier actividad de carácter aleatorio en la que se comprometan cantidades de dinero u otros bienes u objetos económicamente valuables susceptibles de ser legalmente transferidos entre los jugadores, en función de un resultado incierto, con independencia de que predomine en su práctica la habilidad, la destreza o la maestría de los participantes o de que se desarrolle exclusivamente en virtud de la suerte, el envite o el azar, y tanto si se desarrolla a través de actividades humanas como mediante la utilización de máquinas o redes electrónicas o telemáticas o como si se lleva a cabo a través de competiciones de cualquier género.

2. Se entiende por apuesta, a los efectos de la presente Ley, la actividad del juego por la que se arriesga una cantidad económicamente determinada sobre los resultados de un acontecimiento, previamente establecido, cualquiera que sea el medio utilizado.

Artículo 21. Catálogo de juegos de azar autorizados en los Centros de Ocio de Alta Capacidad.

1. En los Centros de Ocio de Alta Capacidad podrán practicarse los siguientes juegos:

a) Loterías y juego de boletos.

b) Juegos exclusivos de casinos.

c) Keno.

d) Los que se desarrollen mediante el empleo de máquinas de juego, cualquiera que sea el medio manual, mecánico, automático, electrónico o informático utilizado.

e) Rifas, tómbolas, combinaciones aleatorias y campeonatos de naipes.

f) Apuestas basadas en actividades deportivas, de competición o de otra índole.

g) Cualquier otro juego de azar incluido en el Catálogo de juegos de los Centros de Ocio de Alta Capacidad.

2. En el interior de los casinos que sean autorizados en un Centro de Ocio de Alta Capacidad, además de los enumerados en el apartado anterior, podrán practicarse todos o algunos de los siguientes juegos:

a) Ruleta francesa.

b) Ruleta americana.

c) Bola o Boule.

d) Treinta y cuarenta.

e) Veintiuno o Black Jack.

f) Punto y banca.

g) Ferrocarril, Bacará o Chemin de Fer.

h) Bacará a dos paños.

i) Dados o Craps.

j) Póquer.

k) Ruleta de la fortuna.

l) Cualquier otro juego de azar incluido en el Catálogo de juegos de los Centros de Ocio de Alta Capacidad.

3. El Gobierno de Aragón, mediante Decreto, aprobará el Catálogo de juegos de los Centros de Ocio de Alta Capacidad, en el que se concretarán, respecto de cada uno de los juegos de azar:

a) Las denominaciones con que sean conocidos, especificando, en su caso, las modalidades de su desarrollo.

b) Los elementos personales y reales necesarios para su práctica.

c) Las reglas básicas que rijan su desarrollo.

d) Los condicionantes, restricciones, limitaciones y prohibiciones que se considere necesario imponer para su correcta práctica.

4. Tendrán la consideración de juegos de azar prohibidos:

a) Los que no hayan sido incluidos en el Catálogo de juegos y apuestas de los Centros de Ocio de Alta Capacidad.

b) Los que, habiendo sido incluidos en el Catálogo, se desarrollen sin la obtención de la preceptiva autorización o con infracción de las reglas, condiciones y límites establecidos en el Catálogo o en la autorización correspondiente.

5. Queda prohibido a los menores de edad la práctica de los juegos incluidos en el presente Capítulo.

Artículo 22. Material para la práctica de los juegos de azar en los Centros de Ocio de Alta Capacidad.

1. Con carácter previo a su explotación comercial, el material que haya de servir de soporte a los juegos de azar que se desarrollen en los Centros de Ocio de Alta Capacidad deberá ser previamente homologado, inscrito en el Registro de Juegos de Azar de los Centros de Ocio de Alta Capacidad y autorizado por el Departamento competente en la gestión administrativa de juego.

2. No serán susceptibles de homologación los materiales, máquinas o aparatos y demás elemen-

tos de juego o apuesta que puedan perjudicar la formación de la infancia o de la juventud; vulnerar, directa o indirectamente, la dignidad de la persona y los derechos fundamentales, o que inciten a la violencia o a actividades de discriminación racial o sexual.

3. El material de juego que no reúna los requisitos fijados en este artículo tendrá la consideración de clandestino, quedando prohibida su utilización.

Artículo 23. Registro de Juegos de Azar de los Centros de Ocio de Alta Capacidad.

1. La inscripción en el Registro de Juegos de Azar de los Centros de Ocio de Alta Capacidad es requisito indispensable para el desarrollo de la actividad de juegos de azar en los Centros de Ocio de Alta Capacidad. El Registro será gestionado por el Departamento competente en materia de juego.

2. El Registro de Juegos de Azar recogerá las siguientes anotaciones:

a) Modelos, material, máquinas, aparatos y demás elementos de juego y aparatos homologados para la práctica de juegos y apuestas.

b) Empresas autorizadas para la comercialización, explotación y organización de los juegos de azar.

c) Locales autorizados para el desarrollo de los juegos de azar.

d) Autorizaciones para la explotación de los juegos de azar.

e) Profesionales y personal de las empresas de juego.

f) Sanciones impuestas por resolución administrativa a las empresas y a los particulares por infracciones de la presente Ley y sus disposiciones de desarrollo.

g) Cuantas modificaciones se produzcan en los datos inscritos.

h) Otros datos de interés en relación con las actividades de juegos de azar que se determinen reglamentariamente.

3. Reglamentariamente, se determinará la organización y funcionamiento del Registro de Juegos de Azar de los Centros de Ocio de Alta Capacidad.

Artículo 24. Empresas de juegos de azar en los Centros de Ocio de Alta Capacidad.

1. Las empresas que organicen, exploten y practiquen los juegos de azar incluidos en esta Ley deberán reunir los requisitos que se fijen reglamentariamente por el Gobierno de Aragón. En todo caso, deberán cumplir, como mínimo, los siguientes requisitos:

a) Constituirse bajo la forma de sociedad anónima, con domicilio social en Aragón.

⇒ Real Decreto Legislativo 1/2010, de 2 de julio, por el que se aprueba el texto refundido de la Ley de Sociedades de Capital.

b) Constituir una fianza en la Caja General de Depósitos del Gobierno de Aragón, en la cuantía y condiciones que se establezcan reglamentariamente.

La fianza quedará afecta al pago de los tributos específicos sobre el juego, a las responsabilidades derivadas del régimen sancionador y al abono de los premios a que tengan derecho los jugadores.

La fianza deberá mantenerse actualizada en la cuantía del importe máximo exigible.

c) Estar al corriente del cumplimiento de sus obligaciones legales, tributarias y de la Seguridad Social.

d) Cumplir la normativa sobre la protección de datos personales.

⇒ Ley Orgánica 15/1999, de 13 de diciembre, de Protección de Datos de Carácter Personal.
Real Decreto 1720/2007, de 21 de diciembre, por el que se aprueba el Reglamento de desarrollo de la Ley Orgánica 15/1999, de 13 de diciembre, de protección de datos de carácter personal.

e) Haber abonado las tasas administrativas que correspondan por la prestación de servicios administrativos y técnicos en materia de juego.

⇒ Ley 5/2006, de 22 de junio, de tasas y precios públicos de la Comunidad Autónoma de Aragón.

2. No podrán ser autorizadas para la organización, explotación y práctica de los juegos de azar aquellas sociedades cuyos accionistas, administradores o directivos se encuentren en alguna de las siguientes circunstancias:

a) Haber sido condenados por sentencia firme, dentro de los cinco años anteriores a la fecha de la solicitud de la autorización, por alguno de los delitos tipificados en los Capítulos VI, VII, VIII, XIII y XIV del Título XIII, Libro II, del Código Penal; en el Título XVIII, y en los Capítulos V y VI del Título XIX del mismo Libro y Código.

b) Haber sido condenados, mediante sentencia firme, a penas que lleven aparejada la inhabilitación absoluta o la especial para empleo, profesión, oficio, industria o comercio.

c) Haber sido sancionados, mediante resolución firme, por dos o más infracciones tributarias graves o muy graves en los últimos cinco años anteriores a la fecha de solicitud de la autorización, por tributos sobre el juego y apuestas.

d) Haber sido sancionados, mediante resolución firme, por dos o más infracciones graves o muy graves cometidas contra los mandatos de la presente Ley o su normativa de desarrollo, durante los cinco últimos años anteriores a la fecha de solicitud de la autorización.

e) Haber sido declarados en estado de concurso de acreedores o no haber cumplido totalmente el convenio pactado.

3. En el supuesto de que las personas físicas, titulares o partícipes de una empresa, o la empresa misma, incurrieran en alguna de las circunstancias establecidas en el apartado anterior con posterioridad a la obtención de la autorización administrativa, estarán obligadas a ponerlo en conocimiento inmediato del Departamento competente en materia de juegos y apuestas. En función de la relevancia que la persona física afectada pudiera tener en el accionariado, administración o dirección de la empresa, el Departamento competente en la materia, previa audiencia de la empresa, podrá exigir a ésta la separación del accionista, administrador o directivo afectado por la causa de exclusión.

Artículo 25. Personal de las empresas de juego.

El personal que realice su actividad laboral o profesional en las empresas de juego recogidas en la presente Ley deberá disponer de la oportuna autorización administrativa y carecer de antecedentes penales por alguno de los delitos recogidos en la letra a) del apartado 2 del artículo 24 de esta Ley.

Artículo 26. Autorizaciones para la organización, explotación y práctica de los juegos de azar en los Centros de Ocio de Alta Capacidad.

1. La organización, explotación y práctica de los juegos de azar en los Centros de Ocio de Alta Capacidad sólo podrán desarrollarse previa autorización e inscripción de las empresas correspondientes en el Registro de Juegos de Azar de los Centros de Ocio de Alta Capacidad establecido por el artículo 23 de la presente Ley. Dicha autorización previa será otorgada, en su caso, por el Departamento competente en materia de juego.

2. El Gobierno de Aragón fijará el número máximo de autorizaciones respecto de cada uno de los juegos incluidos en el Catálogo de juegos de los Centros de Ocio de Alta Capacidad.

3. Las autorizaciones mencionadas en este artículo tendrán la duración determinada que reglamentariamente se establezca, pudiendo ser renovada siempre que concurran en la empresa que inste la renovación los requisitos legalmente exigidos en la fecha de su solicitud.

Las autorizaciones podrán concederse para realizar actividades en uno o en varios actos.

4. Las autorizaciones podrán revocarse y quedarán sin efecto si se incumplieran las condiciones a que estuvieran subordinadas, así como cuando sobrevinieran otras que, de haber existido en el momento de su concesión, habrían justificado su denegación, sin que en uno u otro caso su titular tenga derecho a indemnización alguna.

Artículo 27. Casinos de juego en los Centros de Ocio de Alta Capacidad.

1. Los requisitos, condiciones y aforo de los casinos de juego en los Centros de Ocio de Alta Capacidad se fijarán reglamentariamente por el Gobierno de Aragón.

2. El número máximo de casinos de juego que puedan instalarse en un Centro de Ocio de Alta Capacidad se establecerá en el acuerdo del Gobierno al que se refiere el artículo 4 de la presente Ley.

3. La instalación de casinos de juego en los Centros de Ocio de Alta Capacidad exigirá la obtención de autorización previa, que será otorgada por el Departamento competente en materia de la gestión administrativa de juegos de azar.

La autorización será otorgada a la empresa que, cumpliendo los requisitos establecidos en el artículo 24 y los que prevean las normas reglamentarias de desarrollo de la presente Ley, adquiera los derechos de edificación y explotación sobre las parcelas del Centro en las que el proyecto aprobado prevea la instalación de este tipo de establecimientos.

4. La autorización tendrá los contenidos que se establezcan reglamentariamente y, en todo caso:

a) El horario de funcionamiento del casino.

b) Los juegos que puedan practicarse en el mismo.

c) El sistema de admisión a las salas de juego, que, en todo caso, deberá asegurar la prohibición

de acceso a las mismas a los menores de edad y a las personas que se encuentren incluidas en el registro de prohibidos.

d) La publicidad que haya de darse a las reglas y condiciones de los juegos, de manera que se asegure su conocimiento por parte de los usuarios.

5. Los precios por partida y los premios correspondientes serán objeto de previa autorización en los términos que se determinen reglamentariamente, teniendo en cuenta los parámetros internacionales de otros centros o zonas de características análogas.

6. El idioma que figure en las mesas de juego, en las máquinas de azar y en los demás elementos de juego podrá ser diferente del español, atendiendo a la procedencia de los jugadores.

7. Los casinos de juego dispondrán de los sistemas técnicos de grabación audiovisual que determine reglamentariamente el Gobierno de Aragón.

La grabación tendrá por finalidad asegurar la máxima seguridad y transparencia en el desarrollo de los juegos para los participantes, los empresarios y los órganos administrativos competentes en la materia.

8. Los casinos de juego podrán ofrecer y prestar al público servicios complementarios, como servicios de alojamiento, bar, restaurante, salas de descanso o de reunión, salas de exposiciones, de espectáculos o fiestas, así como cualesquiera otros de análoga naturaleza.

Artículo 28. Régimen de publicidad.

1. El Gobierno de Aragón, mediante Decreto, regulará el régimen de la publicidad de los juegos de azar, así como de los locales, que se practique en los Centros de Ocio de Alta Capacidad.

2. La publicidad de las actividades de juego se realizará en el contexto de una oferta turística global de actividades lúdicas, culturales y de juego, evitando la saturación de mensajes y la incitación a la práctica desordenada de los juegos, y salvaguardando siempre la protección de los menores de edad.

Artículo 29. Derechos y garantías de los jugadores.

1. Los jugadores, en los casinos de juego de los Centros de Ocio de Alta Capacidad, tienen los siguientes derechos:

a) Derecho al tiempo de uso correspondiente al precio de la partida de que se trate.

b) Derecho al cobro de los premios que les pudiera corresponder inmediatamente después de la adquisición del derecho a su percepción.

c) Derecho a obtener información sobre las reglas de los juegos y las apuestas que se practiquen.

d) Derecho a la transparencia en el desarrollo de los juegos y las apuestas.

e) Derecho a formular las reclamaciones que estimen oportunas, en los términos que se establezcan reglamentariamente.

f) Derecho a que les sea denegada la entrada por estar inscritos en el registro de prohibidos.

2. El ejercicio del derecho de admisión por las empresas titulares de los casinos de juego se desarrollará, en todo caso, con el debido respeto de los derechos fundamentales y libertades públicas.

Artículo 30. Inspección, vigilancia y control administrativo.

1. El control de la práctica de los juegos de azar que se practiquen en los Centros de Ocio de Alta Capacidad, así como de los locales y empresas autorizados para su explotación, se realizará mediante un servicio especial de inspección del juego.

2. El personal del servicio de inspección ostentará las siguientes funciones:

a) La vigilancia e inspección del cumplimiento de la normativa de juego.

b) La formalización de las actas por la comisión de presuntas infracciones de la normativa de juego.

c) El precinto, depósito e incautación, en su caso, del material empleado para la práctica de los juegos, en los casos previstos en la normativa sancionadora.

3. Los miembros del servicio especial de inspección del juego tendrán la condición de agentes de la autoridad, estando habilitados para el examen de los locales, material, máquinas, documentos, libros, registros y cualquier otro elemento o información que sea necesaria para el cumplimiento de sus funciones. Los titulares de las empresas y locales de juego, así como su personal, tendrán obligación de cooperar con los miembros del servicio de inspección en el ejercicio de sus funciones y de facilitarles el acceso a la información que requieran.

CAPÍTULO V
Régimen sancionador

Artículo 31. Potestad sancionadora.

1. La potestad sancionadora por las infracciones tipificadas en la presente Ley corresponde a la Administración de la Comunidad Autónoma y se regirá por lo dispuesto en la legislación general de la potestad sancionadora de las Administraciones Públicas, en la presente Ley, en las disposiciones reglamentarias que la desarrollen y en el Reglamento del Procedimiento para el Ejercicio de la Potestad Sancionadora de la Comunidad Autónoma de Aragón.

⇒ Título VI de la Ley 13/2011, de 27 de mayo de regulación del juego.
Decreto 28/2001, de 30 de enero, del Gobierno de Aragón, por el que se aprueba el Reglamento del procedimiento para el ejercicio de la potestad sancionadora de la Comunidad Autónoma de Aragón.
Real Decreto 1398/1993, de 4 de agosto, por el que se aprueba el Reglamento del Procedimiento para el Ejercicio de la Potestad Sancionadora.

2. Las infracciones del régimen de planeamiento territorial, urbanístico, turístico o de cualquier otra materia se sancionarán por las Administraciones competentes con fundamento de su respectiva normativa sectorial.

3. Las infracciones tipificadas en esta Ley darán lugar a la incoación del correspondiente procedimiento sancionador, que habrá de resolverse en el plazo máximo de nueve meses.

Artículo 32. Infracciones.

1. Constituyen infracciones administrativas del régimen jurídico de los Centros de Ocio de Alta Capacidad las acciones u omisiones de los distintos sujetos responsables tipificadas y sancionadas en los artículos siguientes, y sin perjuicio de las responsabilidades civiles, penales o de otro orden en que puedan incurrir los autores.

2. Las infracciones tipificadas en la presente Ley se clasifican en muy graves, graves y leves.

3. La calificación de una acción u omisión como infracción tributaria no será óbice para que el mismo hecho sea considerado como constitutivo de una infracción administrativa del régimen jurídico de los Centros de Ocio de Alta Capacidad regulado por la presente Ley.

4. Un mismo hecho no podrá ser considerado como constitutivo de diferentes infracciones administrativas del régimen jurídico de los Centros de Ocio de Alta Capacidad.

En el supuesto de que una misma acción u omisión sea susceptible de ser calificada como infracción con arreglo a dos o más tipos de los legalmente establecidos, el órgano competente para resolver optará por la sanción administrativa que corresponda a la infracción de mayor gravedad, tomando en consideración, a título de circunstancias agravantes, las demás infracciones cometidas.

Cuando la comisión de una infracción administrativa comporte necesariamente la comisión de otra u otras, se aplicará exclusivamente la sanción correspondiente a la infracción de mayor gravedad de las cometidas.

5. La realización de una pluralidad de acciones u omisiones que comporten la infracción del mismo o semejantes preceptos, en ejecución de un plan preconcebido o aprovechando idéntica ocasión, determinará que a dichos hechos se les aplique la sanción administrativa correspondiente a una infracción continuada.

Artículo 33. Infracciones muy graves.

Son infracciones muy graves:

a) El abandono injustificado por la sociedad gestora de la ejecución del proyecto aprobado por el Gobierno de Aragón en los términos del artículo 4 de la presente Ley.

b) El incumplimiento, que por las circunstancias concurrentes y sus efectos deba ser calificado de muy grave, de la programación temporal estimativa de las obras de urbanización a realizar y de la instalación y edificación de los diferentes servicios y actividades comprendidos en el Centro de Ocio de Alta Capacidad.

c) La ejecución del proyecto, tanto por la sociedad gestora como por quien se subrogue en sus obligaciones, sin atenerse a las condiciones que garanticen una correcta ejecución del mismo aprobadas por el Gobierno.

d) La formalización de transmisiones de los derechos y obligaciones derivados de la aprobación del Centro de Ocio de Alta Capacidad sin la autorización previa prevista en el artículo 5.3 de la presente Ley.

e) Las transmisiones o negocios de gravamen de participaciones de la sociedad gestora, así

como la sustitución de sus administradores, sin la autorización previa exigida por el artículo 5.4 de la presente Ley.

f) La organización, explotación y práctica de juegos de azar que incumplan las previsiones de los apartados tercero y cuarto del artículo 21 de la presente Ley.

g) La asociación con otras personas para la explotación de juegos de azar no autorizados.

h) El empleo de material de juego que tenga la consideración de clandestino por incumplir lo establecido en el apartado primero del artículo 22 de esta Ley, o que el número de máquinas, aparatos de juego de azar o apuestas exceda del autorizado.

i) La venta de cupones, billetes, boletos o demás instrumentos de juego por personas distintas a las autorizadas o por precio superior al autorizado.

j) La sustitución o manipulación del material de juego, así como de los juegos o competiciones sobre los que se basen las apuestas, tendente a alterar los resultados y premios en perjuicio de los jugadores o apostantes o, en su caso, de las empresas.

k) La organización, explotación y práctica de los juegos de azar en los Centros de Ocio de Alta Capacidad sin la autorización administrativa prevista en el artículo 26 de esta Ley.

l) La transferencia directa o indirecta de las autorizaciones concedidas en materia de juego, salvo con las condiciones o requisitos establecidos por la presente Ley y demás normas de desarrollo.

m) La utilización de documentos y datos falsos para obtener los permisos o autorizaciones necesarias, así como la vulneración de las normas y condiciones por las que se concedieron dichas autorizaciones.

n) La concesión de préstamos o créditos a los jugadores o apostantes por las empresas que organizan, explotan o practican las actividades de juego de azar o por personas al servicio de las empresas.

Jurisprudencia.

STS 878/2008, de 10 de octubre de 2008 (Rec. 5707/2000; S. 1.ª).

ñ) El impago total o parcial a los jugadores o apostantes de las cantidades con que hubieran sido premiados, sin perjuicio del posible ejercicio de las acciones de índole civil o penal que pudieran derivarse.

o) Permitir, consentir o tolerar el acceso a locales de juego autorizados a los menores de edad y a aquellos que figuren en el registro de prohibidos, así como el incumplimiento de las obligaciones de control de acceso.

p) Permitir, consentir o tolerar la práctica de juegos de azar a las personas incluidas en el apartado anterior, tanto si dicha participación se efectúa directamente como mediante persona interpuesta.

q) La utilización por parte de personas físicas o jurídicas no autorizadas de sorteos ya existentes de entidades o sociedades que cuenten con autorización estatal o autonómica para crear, gestionar y explotar juegos o apuestas.

r) La resistencia, obstrucción o negativa a la actuación inspectora, de control y vigilancia realizada por agentes de la autoridad y funcionarios encargados o habilitados específicamente para el ejercicio de tales funciones.

s) La comisión de la tercera falta calificada como grave en el período de dos años cuando las sanciones de las dos primeras fueran firmes en vía administrativa.

Artículo 34. Infracciones graves.

Son infracciones graves:

a) La inobservancia por la sociedad gestora o por quienes se subroguen en sus derechos y obligaciones de las directrices o instrucciones que pueda impartir el Consorcio, conforme a lo dispuesto por el artículo 6.2 de la presente Ley.

b) Modificar, sin autorización previa del Consorcio, el proyecto de ejecución, de acuerdo con el artículo 6.2 de la presente Ley.

c) El incumplimiento, que no deba calificarse de muy grave por no ser superior en un veinte por ciento a lo previsto en el proyecto, de la programación temporal estimativa de las obras de urbanización a realizar y de la instalación y edificación de los diferentes servicios y actividades comprendidos en el Centro de Ocio de Alta Capacidad.

d) El incumplimiento de las obligaciones y medidas de seguridad en los locales de juegos de azar exigidas por la legislación vigente.

e) Consentir la admisión a los locales de juego de un número de jugadores superior al que permita el aforo del local.

f) La transmisión, inutilización o desguace de material de juego, máquinas de juego o aparatos de juego sin la autorización correspondiente.

g) El incumplimiento de las normas técnicas de los juegos de azar establecidas en las disposiciones de desarrollo de la presente Ley.

h) El incumplimiento de las obligaciones de índole contable y registral en materia de juegos de azar establecidas en las normas de desarrollo de la presente Ley.

i) El incumplimiento de los demás deberes de información periódica exigidos por la normativa de juegos de azar.

j) La llevanza inexacta o incompleta de los registros de visitantes o controles de entrada previstos reglamentariamente.

k) La promoción de actividades y venta de artículos análogos a los de los juegos de azar incluidos en el Catálogo de juegos de los Centros de Ocio de Alta Capacidad sin la correspondiente autorización.

l) La ausencia del libro o de hojas de reclamaciones en los locales autorizados para los juegos de azar y la negativa a ponerlos a disposición de quien los reclame, así como dejar de tramitar en el plazo previsto las reclamaciones formuladas.

m) El incumplimiento de las reglas sobre publicidad en el juego.

⇒ Artículo 7 de la Ley 13/2011, de 27 de mayo, de Juego.
Artículos 3 a 6 de la Ley 34/1988, de 11 de noviembre, General de Publicidad.
Decreto 166/2006, de 18 de julio, del Gobierno de Aragón, por el que se aprueba el Reglamento de Publicidad del Juego y Apuestas.

n) La transmisión de acciones de las sociedades sin la oportuna solicitud de autorización a la Administración, así como la reducción del capital social de las empresas con incumplimiento de los límites establecidos.

ñ) Las acciones u omisiones constitutivas de las infracciones previstas en el artículo anterior cuando, por su naturaleza, ocasión o circunstancia, no deban ser calificadas como muy graves.

o) La comisión de la tercera falta catalogada como leve en el período de dos años cuando las sanciones de las dos primeras fueran firmes en vía administrativa.

Artículo 35. Infracciones leves.

1. Son infracciones leves las acciones u omisiones que constituyan un incumplimiento de las obligaciones, requisitos y prohibiciones establecidos por la presente ley y no estén calificadas en los artículos 33 y 34 como muy graves o graves cuando no operen como elemento de agravación de las sanciones, así como las constitutivas de las infracciones previstas en el artículo anterior cuando, por su naturaleza, ocasión o circunstancias, no deban ser calificadas como graves.

2. Se habilita al Gobierno de Aragón, dentro de los límites establecidos por la presente Ley, para especificar reglamentariamente las conductas constitutivas de infracciones leves al régimen jurídico del juego en los Centros de Ocio de Alta Capacidad.

Artículo 36. Responsables de las infracciones.

1. Son responsables de las infracciones tipificadas en la presente Ley las personas, físicas o jurídicas, que cometan la acción u omisión constitutiva de las mismas.

2. En el supuesto de que el responsable de la infracción sea un empleado, directivo o administrador de una empresa de juego, en el ejercicio de las actividades que desarrolle en el Centro de Ocio de Alta Capacidad, responderán, solidariamente con éstos, los titulares de las respectivas entidades.

3. Asimismo, responderán solidariamente de las infracciones reguladas en la presente Ley quienes sean causantes o colaboren en la comisión de las conductas calificadas como tales.

Artículo 37. Supuestos de exclusión de responsabilidad.

Las acciones u omisiones tipificadas como infracciones no darán lugar a responsabilidad:

a) Cuando se realicen por quienes carezcan de capacidad de obrar.

b) Cuando concurra una causa de fuerza mayor, debidamente acreditada.

c) Cuando deriven de una decisión colectiva, para quienes hubieran formulado voto particular o votado en contra o no hubieran asistido a la reunión en que se resolvió la adopción de la misma.

d) Cuando hayan tenido lugar en virtud de una interpretación razonable de las normas jurídicas cuya infracción se impute al presunto responsable.

Artículo 38. Sanciones.

1. Las infracciones tipificadas por la presente Ley serán sancionadas:

a) Las infracciones muy graves, con una multa de hasta 600.000 euros.

b) Las infracciones graves, con una multa de hasta 60.000 euros.

c) Las infracciones leves, con una multa de hasta 3.000 euros.

2. La cuantía de las sanciones establecidas por la presente Ley podrá ser actualizada periódicamente por el Gobierno de Aragón, teniendo en cuenta la variación de los índices de precios al consumo.

Artículo 39. Sanciones accesorias.

1. Ponderando las circunstancias concurrentes en cada caso, las infracciones graves, además de la sanción pecuniaria que proceda, podrán llevar aparejada una o varias de las siguientes sanciones accesorias:

a) La suspensión, por período máximo de dos años, de la autorización para el establecimiento de empresas o la organización, explotación o práctica de juegos de azar.

b) La suspensión, por un período máximo de un año, de las autorizaciones de explotación de máquinas de juego en los establecimientos del Centro de Ocio de Alta Capacidad.

c) La clausura temporal, por un período máximo de dos años, del local donde tenga lugar la organización, explotación o práctica del juego de azar.

d) La inhabilitación temporal, por un período máximo de dos años, para ser titular de autorizaciones para la organización, explotación o práctica de juegos de azar en los Centros de Ocio de Alta Capacidad.

e) El decomiso y, adquirida firmeza la sanción, la destrucción o inutilización, en su caso, del material, máquinas o aparatos de juegos de azar utilizados para la comisión de la conducta infractora.

2. Con igual ponderación de las circunstancias concurrentes en cada caso, las infracciones muy graves, además de la sanción pecuniaria que proceda, podrán llevar aparejada una o varias de las siguientes sanciones accesorias:

a) La revocación o pérdida de los derechos derivados de la aprobación por el Gobierno de Aragón del Centro de Ocio de Alta Capacidad.

b) La revocación definitiva de la autorización para el establecimiento de empresas para la organización, explotación o práctica de juegos de azar en los Centros de Ocio de Alta Capacidad.

c) La revocación definitiva de las autorizaciones de explotación de máquinas de juego.

d) La clausura definitiva del establecimiento donde tenga lugar la organización, explotación o práctica de juegos de azar en los Centros de Ocio de Alta Capacidad.

e) La inhabilitación definitiva para ser titular de autorizaciones para la organización, explotación o práctica de juegos de azar en los Centros de Ocio de Alta Capacidad.

f) El decomiso y, adquirida firmeza la sanción, la destrucción o inutilización, en su caso, del material, máquinas o aparatos de juegos de azar utilizados para la comisión de la conducta infractora.

3. La revocación o pérdida de los derechos derivados de la aprobación por el Gobierno de Aragón del Centro de Ocio de Alta Capacidad y de las autorizaciones previstas en el apartado anterior se adoptará, como medida sancionadora, por el Gobierno de Aragón, previo informe del Consejo Consultivo de Aragón, y conllevará la incautación de la garantía prevista en la letra l) del artículo 2 o en el apartado 5 del artículo 5, según proceda, o de las que hubieran tenido que constituirse en aplicación de las normas de desarrollo de la presente Ley en materia de juegos de azar. La revocación no generará derecho a indemnización alguna, quedando obligada la empresa a indemnizar a la Comunidad Autónoma de Aragón por los daños producidos, así como a restituir a su estado originario la realidad física alterada.

Artículo 40. Graduación de las sanciones.

La cuantía de la sanción se ponderará atendiendo a las circunstancias personales o materiales que concurran en cada supuesto, la intencionalidad, la trascendencia económica y social de la conducta infractora, el número de afectados, la gravedad de los efectos, la subsanación de la infracción cometida y la reincidencia o reiteración, en su caso, aplicándose criterios de proporcionalidad.

Artículo 41. Órganos competentes para la imposición de sanciones.

1. Corresponde al Gobierno de Aragón imponer las sanciones pecuniarias y accesorias por las infracciones muy graves.

2. Corresponde al Consejero competente en materia de turismo la competencia para imponer las sanciones y sus accesorias por las infracciones tipificadas como graves en los apartados a), b) y c) del artículo 34, y, en su caso, en los apartados a), b), c), d) y e) del artículo 33, y al Consejero competente en materia de juego las sanciones graves y sus accesorias por las restantes infracciones tipificadas como graves en los citados artículos de la presente Ley.

3. Corresponde al Director General competente en materia de turismo y al Director General competente en materia de juego la competencia para imponer las sanciones por las infracciones leves, con arreglo al mismo criterio establecido en el apartado anterior para los Consejeros o según se determine reglamentariamente.

Artículo 42. Prescripción de las infracciones y sanciones.

1. En relación con las infracciones y las sanciones reguladas en la presente Ley, prescribirán a los cuatro años las muy graves, a los dos años las graves y al año las leves.

2. El cómputo del plazo de prescripción de la infracción se inicia en la fecha en que se haya cometido o, si se trata de una actividad continuada, en la fecha en que termine.

El cómputo del plazo de prescripción de las sanciones se inicia el día siguiente a aquel en que la resolución sancionadora sea firme.

Artículo 43. Publicidad de las sanciones.

Cuando se imponga una sanción muy grave o grave por infracción de la presente Ley, ésta, una vez adquirida firmeza, será publicada en el «Boletín Oficial de Aragón», con detalle de la persona física o jurídica responsable de la infracción.

CAPÍTULO VI

Otras disposiciones

Artículo 44. Régimen comercial y de horarios.

1. La aprobación del proyecto conllevará la consideración del Centro como zona de gran afluencia turística a los efectos previstos en la normativa aplicable. A tal efecto, si las circunstancias lo requirieran, podrá iniciarse la tramitación de un plan local de equipamiento comercial, para adaptar el plan de equipamiento comercial de Aragón a las necesidades del Centro.

2. Los Centros de Ocio de Alta Capacidad no estarán sujetos a las limitaciones de horario establecidas en el artículo 34 de la Ley 11/2005, de 28 de diciembre, Reguladora de los Espectáculos Públicos, Actividades Recreativas y Establecimientos Públicos de la Comunidad Autónoma de Aragón, ni a las previstas en la normativa sobre casinos de juego, salas de bingo, hipódromos y cualquier otra actividad recreativa o cultural.

Disposición Adicional primera. Comunicación e información.

La empresa promotora podrá instar del Gobierno de Aragón en su solicitud el establecimiento de los oportunos cauces que permitan una comunicación fluida y el intercambio de información entre la sociedad gestora y el Consorcio del Centro de Ocio. Con dicho objeto, se podrá crear una comisión mixta, que se reunirá como mínimo una vez al año o en cuantas ocasiones se considere oportuno.

Disposición Adicional segunda. Sustitución en la titularidad de los derechos de la sociedad gestora.

Si, iniciada la ejecución del proyecto de Centro de Ocio de Alta Capacidad, fuera acordada y declarada firme en vía administrativa la pérdida de derechos de la sociedad gestora o de ulteriores adquirentes derivados de la aprobación del Centro de Ocio de Alta Capacidad, el Gobierno de Aragón, de acuerdo con el procedimiento que se establezca reglamentariamente y bajo los principios de publicidad y libre concurrencia, podrá atribuir a nuevos titulares los derechos que le correspondían a la sociedad gestora o a los ulteriores adquirentes, con el mismo régimen de garantías previsto en la presente Ley.

La sustitución en los derechos a que se refiere el párrafo anterior se considerará causa de utilidad pública o interés social a los efectos expropiatorios de los bienes y derechos necesarios para hacer efectiva la sustitución, teniendo los nuevos titulares la condición de beneficiarios. A estos efectos, el Gobierno de Aragón incoará el respectivo procedimiento de expropiación, acompañando la relación de bienes prevista en el artículo 15 de la Ley de Expropiación Forzosa.

Disposición Adicional tercera. Enajenación de bienes inmuebles de titularidad pública.

1. A efectos de lo dispuesto en el artículo 2.e) de la presente Ley, si los bienes inmuebles sobre los que pretendiera ubicarse el Centro fueran de titularidad pública, las empresas solicitantes deberán acompañar certificación expedida por el funcionario competente y acreditativa del acuerdo adoptado por el órgano competente en el que se apruebe la puesta a disposición del proyecto de los terrenos de su titularidad incluidos en el ámbito del Centro de Ocio de Alta Capacidad.

2. Si el Gobierno de Aragón, conforme a lo previsto en el artículo 4 de la presente Ley, aprueba la ejecución del proyecto de Centro de Ocio de Alta Capacidad, las entidades públicas aragonesas titulares de los bienes a que se refiere el apartado anterior podrán enajenarlos de forma directa a la sociedad gestora.

3. En ningún caso los bienes de titularidad pública puestos a disposición y enajenados para la ejecución de un Centro de Ocio de Alta Capacidad podrán suponer más del cincuenta por ciento de la superficie total del mismo.

Disposición Final primera. Habilitación reglamentaria.

1. Se autoriza al Gobierno de Aragón a dictar las normas reglamentarias que requiera el desarrollo y ejecución de la presente Ley.

2. La propuesta de aprobación por el Gobierno de las disposiciones reglamentarias precisas para el desarrollo y ejecución de la presente Ley se efectuará por los titulares de los Departamentos competentes en cada caso en función de la materia que haya de ser objeto de regulación.

Disposición Final segunda. Entrada en vigor.

La presente Ley entrará en vigor el día siguiente al de su publicación en el «Boletín Oficial de Aragón».

§ 32 ASTURIAS

A) Catálogo de Juegos

§ 32.1 DECRETO 41/2011, DE 17 MAYO. APRUEBA EL CATÁLOGO DE JUEGOS Y APUESTAS

(BOPA núm. 120, de 26 mayo [LPAS 2011, 227])

⇒ Ley 13/2011, de 27 de mayo, de regulación del juego.
Real Decreto 1614/2011, de 14 de noviembre, por el que se desarrolla la Ley 13/2011, de 27 de mayo, de regulación del juego, en lo relativo a licencias, autorizaciones y registros del juego.
Real Decreto 1613/2011, de 14 de noviembre, por el que se desarrolla la Ley 13/2011, de 27 de mayo, regulación del juego, en lo relativo a los requisitos técnicos de las actividades de juego.
Orden EHA/3079/2011, de 8 de noviembre, por la que se aprueba la reglamentación básica de «Otras apuestas de contrapartida».
Orden EHA/3080/2011, de 8 de noviembre, por la que se aprueba la reglamentación básica de las apuestas deportivas de contrapartida.
Orden EHA/3081/2011, de 8 de noviembre, por la que se aprueba la reglamentación básica de las apuestas deportivas mutuas.
Orden EHA/3084/2011, de 8 de noviembre, por la que se aprueba la reglamentación básica de los concursos.
Orden EHA/3085/2011, de 8 de noviembre, por la que se aprueba la reglamentación básica del juego de la ruleta.
Orden EHA/3086/2011, de 8 de noviembre, por la que se aprueba la reglamentación básica del juego de punto y banca.
Orden EHA/3087/2011, de 8 de noviembre, por la que se aprueba la reglamentación básica del juego del bingo.
Orden EHA/3088/2011, de 8 de noviembre, por la que se aprueba la reglamentación básica del juego del Black Jack.
Orden EHA/3089/2011, de 8 de noviembre, por la que se aprueba la reglamentación básica del juego del póquer.
Orden EHA/3090/2011, de 8 de noviembre, por la que se aprueba la reglamentación básica del tipo de juegos denominado «Juegos Complementarios».
En el Principado de Asturias, véase:
Ley del Principado de Asturias 3/2001, de 4 de mayo, del Juego y Apuestas.
Decreto 77/1997, de 27 de noviembre, por el que se aprueba el Reglamento de Máquinas Recreativas y de Azar.
Decreto 7/1998, de 19 de febrero, por el que se aprueba el Reglamento del Juego del Bingo en el Principado de Asturias.
Decreto 96/2002, de 18 de julio, por el que se aprueba el Reglamento de Casinos de Juego del Principado de Asturias.

El artículo 10.1.26 de la Ley Orgánica 7/1981, de 30 de diciembre, de Estatuto de Autonomía para Asturias atribuye al Principado de Asturias la competencia exclusiva en materia de casinos, juegos y apuestas con exclusión de las apuestas deportivo-benéficas.

En desarrollo de dicho precepto se aprobó la Ley del Principado de Asturias 3/2001, de 4 de mayo, de Juego y Apuestas, que en su artículo 5 configura al Catálogo de juegos y apuestas del Principado del Asturias como el instrumento básico de ordenación de juegos y apuestas. Este mismo artículo señala que en el Catálogo de juegos y apuestas se especificarán, para cada uno de ellos, las distintas denominaciones con que sean conocidos y sus posibles modalidades, así como los elementos personales y materiales que como mínimo sean necesarios para su práctica.

El artículo 15 apartado c) de la citada Ley 3/2001, de 4 de mayo, de Juego y Apuestas, atribuye al Consejo de Gobierno la competencia para la aprobación del Catálogo de juegos y apuestas del Principado de Asturias.

En los últimos tiempos se ha planteado la necesidad de proceder a una revisión del actual catálogo, aprobado por el Decreto 95/2002, de 18 de julio, modificado por el Decreto 107/2005 de 27 de octubre, para adaptarlo a las novedades introducidas por la aprobación de la Ley 7/2010, de 29 de octubre, de tercera modificación de la Ley del Principado de Asturias 3/2001, de 4 de mayo de Juego y Apuestas, así como incorporar nuevos juegos con el fin de dinamizar la actividad del casino y nuevas variantes del juego del bingo.

Las modificaciones citadas tienen la suficiente entidad como para que se considere técnicamente conveniente aprobar un nuevo decreto en lugar de proceder a la modificación del vigente en la actualidad.

Conforme a lo dispuesto en el artículo 17 de la Ley 3/2001, de 4 de mayo, de Juego y Apuestas,

modificada por Ley 7/2010, de 29 de octubre, en la tramitación del presente decreto se ha dado trámite de audiencia al Consejo de Juego del Principado de Asturias, que ha manifestado su conformidad con la propuesta por unanimidad.

En su virtud, a propuesta de la Consejera de Presidencia, Justicia e Igualdad y del Consejero de Economía y Hacienda, de acuerdo con el Consejo Consultivo del Principado de Asturias y previo acuerdo del Consejo de Gobierno, en su reunión de 17 de mayo de 2011, dispongo:

Artículo único. Objeto.

Se aprueba el Catálogo de juegos y apuestas del Principado de Asturias cuyo texto se incluye a continuación.

Disposición transitoria primera. El juego de la Noventina.

En tanto no se apruebe su reglamento específico, al juego de la Noventina al que se refiere el Título VIII del presente catálogo se le aplicarán las siguientes reglas:

1. Podrán solicitar autorización para celebrar el juego de la Noventina las entidades benéficas deportivas sociales y culturales carentes de ánimo de lucro que tengan más de cinco años de ininterrumpida existencia legal y funcionamiento.

2. El juego habrá de desarrollarse en dependencias de la propia entidad autorizada que cuente con licencia de apertura que habilite para la realización de dicha actividad. El aforo de dichos locales no será en ningún caso superior a ciento cuarenta y nueve personas.

3. El horario, que no podrá ser superior a cinco horas diarias, será el que autorice la Consejería competente en materia de casinos, juegos y apuestas.

4. La organización y celebración del juego se llevará a cabo directamente por la entidad autorizada, quedando terminantemente prohibido su cesión a terceras personas físicas o jurídicas.

5. El personal encargado del juego deberá ser mayor de edad y socio de la entidad autorizada con un mínimo de un año de antigüedad sin que, en ningún caso, pueda contratarse personal externo.

6. La autorización tendrá carácter temporal, con una duración mínima de una semana y máxima de un mes, y se extinguirá por la realización de los sorteos autorizados.

7. Las cantidades que con cargo a este juego obtenga la entidad titular no podrán ser superiores al 30% de los ingresos ordinarios anuales de ésta y, en cualquier caso, superiores a ochenta mil euros.

No obstante, en el supuesto de que el montante obtenido vaya a ser destinado a financiar un proyecto concreto y esporádico, el límite vendrá determinado por el importe de éste, que en ningún caso podrá ser superior a diez mil euros.

8. Alcanzadas las cantidades indicadas en el apartado anterior no se concederán nuevas autorizaciones en el mismo ejercicio.

9. Los modelos de los billetes o bonos deberán ser aprobados por la Consejería competente en materia de casinos, juegos y apuestas, previo depósito de la entidad autorizada.

10. El valor facial del billete o bono será de 8 euros, pudiendo variarse por resolución de la persona titular de la Consejería competente en materia de casinos, juegos y apuestas.

11. Al menos el sesenta por ciento del importe de la venta de los billetes se destinará a premios.

12. El desarrollo del juego se registrará en acta, cuyo modelo será aprobado por la Consejería competente en materia de casinos, juegos y apuestas.

13. El escrito de solicitud de autorización se presentará, al menos, con una semana de antelación a la fecha prevista de celebración del juego haciendo constar:

a) Identificación completa de la persona solicitante con expresión de la actividad que realice.

b) Propuesta sobre el plan o desarrollo del juego y la asignación del precio de los billetes a cada una de las partidas así como de los premios en cada una de éstas.

c) Período y horario para el que se solicita autorización.

d) Número de billetes.

e) Lugar donde vaya a celebrarse el juego.

f) Destino de los beneficios a obtener con la celebración del juego.

14. A dicha solicitud se acompañará la siguiente documentación:

a) Copia compulsada de los estatutos sociales o equivalente debidamente inscritos y certificación de la inscripción en el registro correspondiente.

b) Copia compulsada del Documento Nacional de Identidad de los representantes o administradores de la entidad.

c) En su caso, acreditación de la representación de quien suscribe la instancia.

d) Certificado de antecedentes penales de los representantes, administradores y miembros del órgano de gobierno de la entidad.

e) Declaración responsable de no incurrir sus administradores o representantes en alguna de las circunstancias descritas en el artículo 8 de la Ley del Principado de Asturias 3/2001, de 4 de mayo, de Juego y Apuestas.

f) Copia de la licencia de actividad o apertura.

g) Certificado emitido por personal técnico competente y visado por el colegio correspondiente relativo al aforo y medidas de seguridad del local.

h) Copia del justificante de pago de la tasa fiscal sobre el juego.

i) Propuesta sobre la distribución en la asignación de premios de los billetes a lo largo de cada jornada.

j) Copia compulsada del presupuesto de la entidad o, en su caso, memoria justificativa del proyecto a financiar.

15. La concesión de la autorización está condicionada al previo pago de la tasa fiscal sobre el juego.

Disposición transitoria segunda. Registro General de Juegos y Apuestas del Principado de Asturias.

Mientras no se desarrolle reglamentariamente la organización y funcionamiento del Registro General de Juegos y Apuestas del Principado de Asturias, se aplicarán las siguientes disposiciones:

1. Existirán cinco secciones destinadas, respectivamente, a:

a) Personas, empresas y sociedades.

b) Personas incluidas en el apartado 1 del artículo 36 de la Ley del Principado de Asturias 3/2001, de 4 de mayo, de Juego y Apuestas.

c) Establecimientos.

d) Máquinas de juego.

e) Otro material del juego.

3. Todas las cuestiones registrales relativas a las máquinas de juego, sus fabricantes, los locales donde se instalen, los operadores y operadoras de las mismas y las personas titulares de salones recreativos y de juego se seguirán rigiendo por el Decreto 77/1997, de 27 de noviembre, por el que se aprueba el Reglamento de Máquinas Recreativas y de Azar, parcialmente modificado por el Decreto 30/2001, de 15 de marzo y Decreto 21/2008, de 27 de noviembre.

4. Se convalida el material de juego de los bingos y de los casinos de juego que haya sido previamente homologado e inscrito en otro registro específico de juego en el que se exijan los requisitos mínimos establecidos por las disposiciones vigentes en materia de juego. Para su inscripción bastará con acreditar la identidad de la persona solicitante y certificación expedida por el registro de que se trate o copia compulsada del asiento de inscripción.

5. Para la inscripción de fabricantes e importadores de material de bingo y casino se aplicarán, excepto la exigencia de aval, las reglas contenidas en el capítulo I del título III del Decreto 77/1997, de 27 de noviembre, por el que se aprueba el Reglamento de Máquinas Recreativas y de Azar. Ello no obstante, los fabricantes e importadores ya inscritos en un registro específico perteneciente a cualquier Estado perteneciente a la Unión Europea podrán sustituir la documentación exigida en dicha norma por una certificación expedida por el registro de que se trate o copia compulsada del asiento de inscripción.

Disposición transitoria tercera. Condiciones de instalación de las máquinas tipo «B.3.».

En tanto se adapta el Decreto 77/1997, de 27 de noviembre, a la nueva clasificación de las máquinas tipo «B» introducida en el presente catálogo, la instalación de las máquinas denominadas «B.3.» se ajustará específicamente a las siguientes condiciones:

Las máquinas tipo «B.3.» únicamente podrán instalarse en salas de bingo o bien en salas anexas a las mismas, salones de juego y casinos de juego con un límite de una por cada tres metros cuadrados útiles de superficie de dichas salas.

Su número máximo no podrá exceder de:

a). Un total de cinco máquinas en el caso de los salones de juego, sin que su número pueda sobrepasar el de una por cada cinco máquinas de cualquier otra clase instaladas en cada momento.

b). Un total de cinco máquinas en los casinos de juego.

En los establecimientos de juego en los que se encuentren instaladas estas máquinas deberán establecerse mecanismos de control que garanticen que el acceso a las mismas respetará las restricciones contempladas en el artículo 36.1 de la Ley 3/2001, de 4 de mayo, de Juego y Apuestas.

Disposición derogatoria única. Derogación normativa.

Queda derogado el Decreto 95/2002, de 18 de julio, por el que se aprueba el Catálogo de juegos y apuestas del Principado de Asturias, así como cuantas disposiciones de igual o inferior rango emanadas de los órganos de la Administración del Principado de Asturias se opongan a lo previsto en el presente decreto.

Disposición final primera. Desarrollo normativo.

Se faculta a la persona titular de la Consejería competente en materia de casinos, juegos y apuestas para dictar, en el ámbito de su competencia, las disposiciones necesarias para el desarrollo y aplicación del presente decreto.

Disposición final segunda. Entrada en vigor.

El presente decreto entrará en vigor a los veinte días de su publicación en el Boletín Oficial del Principado de Asturias.

CATÁLOGO DE JUEGOS Y APUESTAS

TÍTULO I

DISPOSICIONES GENERALES

Artículo 1. Objeto.

El presente decreto tiene por objeto la determinación de los juegos que integran el Catálogo de juegos y apuestas del Principado de Asturias, los elementos, reglas, denominaciones y modalidades de éstos y los elementos materiales y personales para su desarrollo.

Artículo 2. Juegos y apuestas catalogados.

El Catálogo de juegos y apuestas del Principado de Asturias comprende los siguientes juegos:

a) Los exclusivos de los casinos de juego.

b) El bingo.

c) Las máquinas de juego tipos «A», «B» y «C».

d) Las loterías.

e) Las rifas.

f) Las tómbolas.

g) Las apuestas.

h) Las combinaciones aleatorias.

i) El juego de la Noventina.

j) Otros juegos y apuestas de carácter tradicional.

⇒ Artículo 1 de la Ley 13/2011, de 27 de mayo, de regulación del juego.
Artículo 9 del Real Decreto 1614/2011, de 14 de noviembre, por el que se desarrolla la Ley 13/2011, de 27 de mayo, de regulación del juego, en lo relativo a licencias, autorizaciones y registros del juego.
Artículo 19 del Real Decreto 1613/2011, de 14 de noviembre, por el que se desarrolla la Ley 13/2011, de 27 de mayo, regulación del juego, en lo relativo a los requisitos técnicos de las actividades de juego.
Artículo 10 de la Orden EHA/3079/2011, de 8 de noviembre, por la que se aprueba la reglamentación básica de «Otras apuestas de contrapartida».
Artículo 10 de la Orden EHA/3080/2011, de 8 de noviembre, por la que se aprueba la reglamentación básica de las apuestas deportivas de contrapartida.
Artículo 10 de la Orden EHA/3081/2011, de 8 de noviembre, por la que se aprueba la reglamentación básica de las apuestas deportivas mutuas.
Artículo 10 de la Orden EHA/3085/2011, de 8 de noviembre, por la que se aprueba la reglamentación básica del juego de la ruleta.
Artículo 10 de la Orden EHA/3086/2011, de 8 de noviembre, por la que se aprueba la reglamentación básica del juego de punto y banca.

Artículo 10 de la Orden EHA/3087/2011, de 8 de noviembre, por la que se aprueba la reglamentación básica del juego del bingo.
Artículo 10 de la Orden EHA/3088/2011, de 8 de noviembre, por la que se aprueba la reglamentación básica del juego del Black Jack.
Artículo 10 de la Orden EHA/3089/2011, de 8 de noviembre, por la que se aprueba la reglamentación básica del juego del póquer.
Artículo 10 de la Orden EHA/3090/2011, de 8 de noviembre, por la que se aprueba la reglamentación básica del tipo de juegos denominado «Juegos Complementarios».
Decreto 77/1997, de 27 de noviembre, por el que se aprueba el Reglamento de Máquinas Recreativas y de Azar.
Decreto 7/1998, de 19 de febrero, por el que se aprueba el Reglamento del Juego del Bingo en el Principado de Asturias.
Decreto 96/2002, de 18 de julio, por el que se aprueba el Reglamento de Casinos de Juego del Principado de Asturias.

TÍTULO II

JUEGOS EXCLUSIVOS DE LOS CASINOS DE JUEGO

Artículo 3. Clasificación.

Los juegos exclusivos de los casinos de juego son los siguientes:

a) Ruleta francesa.

b) Ruleta americana.

c) Veintiuna o blackjack.

d) El reto

e) Bola o Boule.

f) Treinta y cuarenta.

g) Punto y banca.

h) Ferrocarril, bacarrá o «chemin de fer».

i) Bacarrá a dos paños.

j) Dados o craps.

k) Póquer de contrapartida.

l) Póquer de círculo.

m) Banca francesa o dados portugueses.

n) Rueda de la fortuna.

⇒ Decreto 96/2002, de 18 de julio, por el que se aprueba el Reglamento de Casinos de Juego del Principado de Asturias.
Artículo 10 de la Orden EHA/3088/2011, de 8 de noviembre, por la que se aprueba la reglamentación básica del juego del Black Jack.
Artículo 10 de la Orden EHA/3089/2011, de 8 de noviembre, por la que se aprueba la reglamentación básica del juego del póquer.
Artículos 10, 14 y 15 de la Orden EHA/3085/2011, de 8 de noviembre, por la que se aprueba la reglamentación básica del juego de la ruleta.
Artículo 10 Orden EHA/3086/2011, de 8 de noviembre, por la que se aprueba la reglamentación básica del juego de punto y banca.

CAPÍTULO I

Juego de la ruleta francesa

Artículo 4. Definición.

La ruleta es un juego de azar de los denominados de contrapartida, cuya característica esencial reside en que las personas que participan juegan contra el establecimiento organizador, dependiendo la posibilidad de ganar del movimiento de una bola que se mueve dentro de una rueda horizontal giratoria que contiene casillas numeradas, en una de las cuales aquélla se detendrá definitivamente.

Artículo 5. Elementos materiales del juego.

1. Cilindro de madera. El material de este juego se compone, en primer lugar, de un cilindro de madera, de unos 56 centímetros de diámetro, en cuyo interior se encuentra un disco giratorio sostenido por un eje metálico.

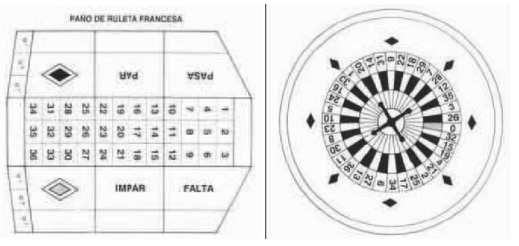
Este disco, cuya parte superior presenta una superficie ligeramente cóncava, está dividido en 37 casillas radiales, separadas por pequeños tabiques metálicos. Dichos compartimentos, alternativa-

mente rojos y negros, están numerados del 1 al 36, más el cero, que suele ser blanco o verde, pero que no podrá ser rojo ni negro. Nunca dos números consecutivos son vecinos, y, por otra parte, los números cuya suma de cifras sea par son siempre negros, así como el 10 y el 29 con excepción del 19. Un dispositivo que sobresale del eje, consistente en dos travesaños entrecruzados en el centro mismo de la ruleta, permite darle a ésta un movimiento giratorio en un plano horizontal.

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

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

Figura número 1 y 2: Ruleta y paño



Artículo 6. Elementos personales del juego.

1. Para la ruleta denominada «a dos paños» habrá un jefe o jefa de mesa y un subjefe o subjefa de mesa, que deben colocarse frente a frente y de cara al cilindro, cuatro crupieres que se sitúan en el centro de la mesa, respectivamente a derecha e izquierda de aquéllos, y dos «extremos de mesa» instalados en las extremidades de ésta.

2. Para la ruleta denominada «a un solo paño» habrá un jefe o jefa de mesa, dos crupieres y un «extremo de mesa».

3. El jefe o jefa de mesa y el subjefe o subjefa de mesa tienen por misión dirigir la partida y controlar los cambios realizados en el curso de la misma, estándoles permitido manipular el dinero, las placas o las fichas con la expresa autorización de la dirección de juegos.

4. Los y las crupieres deben encargarse, sucesivamente y siguiendo un orden de rotación establecido, de accionar el cilindro y lanzar la bola, así como de llevar a cabo las demás operaciones necesarias para la realización del juego, cuyo contenido se especifica en el apartado correspondiente a las reglas del juego, pudiendo colocar, asimismo, las posturas sobre la mesa.

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

CAPÍTULO II

Juego de la ruleta americana

Artículo 7. Definición.

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

Artículo 8. Elementos materiales del juego.

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

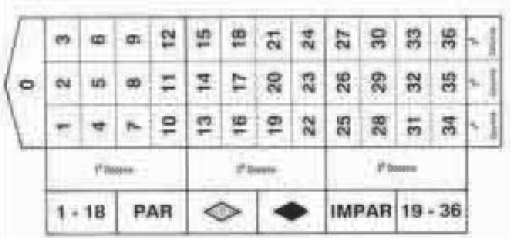
En las ruletas a dos paños se podrá abrir un paño y disminuir el anticipo en la cantidad correspondiente (la mitad).

Artículo 9. Elementos personales del juego.

1. El personal afecto a cada ruleta comprende: un jefe o jefa de mesa, un o una crupier y, eventualmente, un o una auxiliar que se encargará, entre otras funciones, de asistencia al mismo y de ordenar los montones de fichas. La figura del o la auxiliar puede sustituirse por máquinas automáticas para ordenar las fichas.

2. El jefe o jefa de mesa es responsable de la claridad y regularidad del juego, de los pagos, de todas las operaciones efectuadas en su mesa y del control de los marcadores, estándole permitido manipular el dinero, las placas o las fichas con la expresa autorización de la dirección de juego.

Figura número 3: Ruleta americana



Artículo 10. Ruleta americana doble cero.

Se rige con los mismos principios que la ruleta americana, con las siguientes peculiaridades:

1. El disco giratorio de la ruleta tendrá una casilla más, correspondiente al doble cero, situada frente a la casilla del cero, que al igual que esta última no podrá ser de color rojo o negro.

2. En el tablero de la mesa habrá un espacio reservado al doble cero, situado a la derecha del espacio asignado al cero y los jugadores o jugadoras podrán realizar sus apuestas también sobre el doble cero, así como predeterminadas.

CAPÍTULO III

Juego de la veintiuna o blackjack

Artículo 11. Definición.

La veintiuna o blackjack es un juego de azar practicado con naipes de los denominados de contrapartida en el que las personas participantes juegan contra el establecimiento, siendo el objeto del juego alcanzar veintiún puntos o acercarse a ellos sin pasar de este límite.

Artículo 12. Elementos materiales del juego.

1. Cartas o naipes: se juega con seis barajas de 52 cartas cada una, tres de un color y tres de otro. Las figuras valen 10 puntos, el as 1 punto u 11, según convenga al jugador o jugadora, salvo en el caso de que sea blackjack, que se considera el valor del As siempre como 11, y las otras cartas tendrán su valor nominal.

2. Distribuidor o «sabot»: es un recipiente donde se introducen las cartas, una vez barajadas convenientemente, para proceder a su distribución. En él se deslizan, apareciendo de una en una.

Todos los distribuidores deben ser numerados en cada establecimiento y guardados en el armario de las cartas o en otro distinto que cumpla las mismas exigencias. Su asignación a las diferentes mesas la realiza el director o directora o el empleado o empleada responsable al comienzo de cada sesión, procurando evitar que los mismos distribuidores se destinen sistemáticamente a las mismas mesas.

El distribuidor habrá de pertenecer obligatoriamente a un modelo homologado por la Consejería competente en materia de casinos, juegos y apuestas.

Previa homologación, se podrá autorizar la utilización de distribuidores o «sabot» automáticos que contengan elementos, dispositivos o componentes electrónicos o informáticos y que realicen la función de barajado de cartas de un modo automático.

3. Mesa: se practica en una mesa ovalada que dispone de un paño con siete casillas, destinadas a recoger las apuestas que realicen los jugadores o jugadoras, y de dos ranuras, ubicadas a derecha e izquierda del crupier, en las que se depositarán el dinero y las propinas respectivamente y, en su caso, las fichas y placas de los cambios. En la parte interior del centro de la mesa estará depositado el anticipo de la mesa.

La Consejería competente en materia de casinos, juegos y apuestas podrá autorizar, previa solicitud del casino, la instalación de mesas con paños reversibles. Cuando se utilicen mesas con paños reversibles, una vez puesta en funcionamiento con un tipo de juego, éste sólo podrá variarse en una ocasión y siempre efectuando el cierre del juego anterior. Posteriormente se iniciará el nuevo juego con su nuevo anticipo. De utilizarse esta posibilidad, cada paño tendrá su número y libros de contabilidad específicos.

Artículo 13. Elementos personales del juego.

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

2. El o la crupier es quien dirige la partida, teniendo como misión la mezcla de las cartas, su distribución a las personas que juegan, el pago a quienes resulten ganadores y la retirada de las posturas perdedoras.

CAPÍTULO IV

El reto

Artículo 14. Definición.

El reto es un juego de azar practicado con naipes, de los denominados de contrapartida y exclusivo de los casinos de juego, en el que los participantes juegan contra el establecimiento organizador, dependiendo la posibilidad de ganar de recibir una carta de mayor valor que la del crupier.

Artículo 15. Elementos materiales del juego.

1. Cartas o naipes: Se juega con una baraja de similares características a las utilizadas en el juego del blackjack o veintiuna de 52 cartas. El valor de aquéllas, ordenadas de mayor a menor, será el siguiente: As, K, Q, J, 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3 y 2.

Podrá jugarse hasta con ocho mazos de naipes a la vez como máximo, según criterio de la dirección.

2. Distribuidor o «sabot»: Se utilizará el mismo que para el juego del blackjack.

3. Mesa de juego: Será de dimensiones similares a la utilizada en el juego del blackjack, con un máximo de nueve espacios separados para los jugadores.

Artículo 16. Elementos personales del juego.

1. El jefe o jefa de mesa controlará el juego y resolverá los problemas que se le presenten durante el transcurso del mismo. Podrá existir un jefe o jefa de mesa por cada dos mesas de juego.

2. El o la crupier dirigirá la partida y será responsable de la mezcla y distribución de las cartas, del cobro de las apuestas perdedoras y del pago de las ganadoras, y de la recogida y control de naipes, una vez finalizado el juego y la partida. Anunciará todas las fases del juego, cambiará el efectivo a los jugadores o jugadoras, y cuando proceda, deducirá la comisión en beneficio del establecimiento.

CAPÍTULO V

Bola o boule

Artículo 17. Definición.

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

Artículo 18. Elementos materiales del juego.

1. Mesa: el juego de la bola se practica en una mesa en cuyo centro se encuentra la plataforma circular y a sus lados dos paños destinados a recibir las apuestas. También puede incluir un solo paño.

2. Plataforma y bola: la mencionada plataforma consiste en un plato circular de 1,50 metros de diámetro inserto en un cuadro de 1,85 metros de lado. En el centro presenta un saliente alrededor del cual se distribuyen dos filas, con dieciocho orificios, y con la numeración del 1 al 9, en uno de los cuales vendrá a caer la bola de caucho indicando el número ganador. Los orificios con números 1, 3, 6 y 8 son de color negro, y de color rojo los números 2, 4, 7 y 9, siendo amarillo, o de otro color, pero nunca rojo o negro, el número 5.

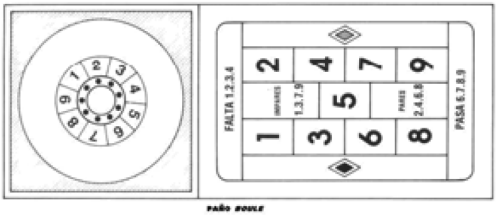
3. Paños de juego: los paños de juego son idénticos y están divididos en un determinado número de casillas que corresponden a las diversas combinaciones posibles. El jugador o jugadora puede elegir entre las suertes múltiples o sencillas, que consisten en realizar la apuesta sobre par o impar (números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

Artículo 19. Elementos personales del juego.

1. El jefe o jefa de mesa es el que dirige la misma.

2. Habrá un o una crupier por cada paño, que se encargarán de lanzar la bola, siguiendo un orden de rotación establecido por la dirección de juego, sin que ninguno de ellos pueda especializarse en esta misión.

Figura número 4: Bola o boule



CAPÍTULO VI

Treinta y cuarenta

Artículo 20. Definición.

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

Artículo 21. Elementos materiales del juego.

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

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

En la parte opuesta se situará el jefe de mesa, colocándose a ambos lados de éste los dos crupieres.

Delante y a la izquierda del crupier tallador existirá una ranura en la que se depositarán las cartas usadas y enfrente de los dos crupieres la caja que contiene la banca de la mesa.

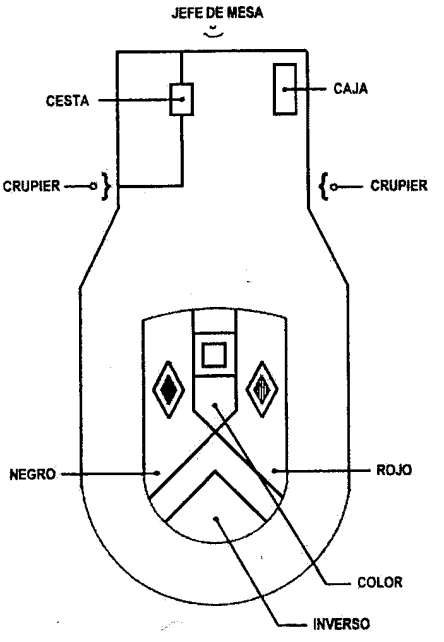
Artículo 22. Elementos personales del juego.

1. Cada mesa tendrá permanentemente destinados a su servicio un jefe o jefa de mesa y dos crupieres.

2. El jefe o jefa de mesa será responsable del correcto desarrollo del juego.

3. Los dos crupieres se situarán frente a frente. Uno de ellos, el «crupier tallador», tendrá como misión el reparto de las cartas, y el otro el pago de las apuestas ganadoras y la retirada de las posturas perdedoras.

Figura número 5: Treinta y cuarenta



CAPÍTULO VII
Punto y banca

Artículo 23. Definición.

El punto y banca es un juego de cartas que enfrenta a varias personas jugadoras contra la banca, pudiendo el resto de aquéllas apostar tanto a favor de la banca como contra ella. Corresponde en todo caso al establecimiento el ejercicio de la banca.

Artículo 24. Elementos materiales del juego.

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

2. Distribuidor o «sabot». Se aplicará lo dispuesto en el apartado 2 del artículo 14 del presente catálogo. Podrán utilizarse también barajadores automáticos previamente homologados por la Consejería competente en materia de casinos, juegos y apuestas.

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

La superficie central de la mesa ha de contener las siguientes aberturas: una destinada a recibir las cartas usadas llamada cesta, otra u otras dos para las propinas que se den a los empleados y empleadas y otra para introducir los billetes que se cambien por fichas o placas.

Existirá una casilla en el centro de la mesa para recoger las apuestas a favor del empate.

Artículo 25. Elementos personales del juego.

1. Cada mesa de juego tendrá afectos un jefe o jefa de mesa y dos o tres crupieres.

2. Al jefe o jefa de mesa le corresponde la dirección de juego en todas sus fases sin perjuicio de otras funciones que se le atribuyan. También llevará una lista en la que se determinará el orden de prioridad para cubrir plazas que queden vacantes.

3. Los y las crupieres son responsables de las apuestas de sus respectivos lados de la mesa, así como de la recogida de apuestas perdedoras y del pago de las apuestas ganadoras.

Les corresponde también la mezcla de las cartas, su introducción en el «sabot» y en la cesta una vez usadas. Asimismo, recogerán la deducción que en beneficio del establecimiento haya que hacer, recibirán las propinas y las introducirán en la ranura destinada al efecto.

Anunciarán el comienzo de cada jugada y de la mano ganadora e informarán a los jugadores sobre las reglas a seguir en cada caso. Asimismo pasarán el «sabot», recogerán los naipes al final de cada jugada y comprobarán el estado de los mismos.

CAPÍTULO VIII

Ferrocarril, bacarrá o «chemin de fer»

Artículo 26. Definición.

El ferrocarril, bacarrá o «chemin de fer» es un juego de cartas de los denominados de círculo que enfrenta a varios jugadores o jugadoras entre sí, teniendo uno la banca y pudiendo apostar contra ésta todos los jugadores o jugadoras que se hallan sentados y los que se encuentren detrás de éstos de pie.

Artículo 27. Elementos materiales del juego.

1. Cartas. Se utilizarán seis barajas, de 52 cartas, de las denominadas francesas, sin índices, la mitad de ellas de un color y la otra mitad de color distinto.

Los naipes pueden ser usados varias veces y no habrán de ser sustituidos por otros, siempre que se encuentren en perfecto estado. En lo que se refiere a las características que han de reunir las cartas, la forma de ser barajadas y manejadas durante el juego, se estará a lo dispuesto en el Reglamento de Casinos de Juego del Principado de Asturias.

2. Distribuidor o «sabot». Se estará a lo dispuesto en el apartado 2 del artículo 14 del presente catálogo.

3. Mesa de juego. Será de forma ovalada con un ligero corte o hendidura en uno de sus lados mayores que indica la posición del crupier. La mesa ha de tener una serie de departamentos separados y numerados a partir de la derecha del crupier. Cada departamento puede dar acogida a un solo jugador o jugadora.

La superficie central de la mesa ha de contener las siguientes aberturas o ranuras: una en el centro donde se introducirán las cartas usadas también llamada cesta, otra a la derecha del crupier para las deducciones en beneficio de la casa llamada pozo o «cagnotte» y una última, o dos en su caso, para propinas. La cantidad que constituye la banca estará situada frente al crupier a su izquierda, situándose a la derecha del mismo las ganancias del banquero o banquera que no constituyan la banca (que no hayan sido puestas en juego por éste).

Artículo 28. Elementos personales del juego.

1. El personal afecto es un inspector o inspectora, un o una crupier y un o una cambista (empleado o empelada de cambios).

2. El inspector o inspectora es responsable del desarrollo correcto del juego. Actúa como delegado de la dirección y le corresponde resolver cualquier conflicto planteado en la mesa del juego. También llevará una lista en la que se determinará el orden de prioridad para cubrir plazas que queden vacantes.

3. El o la crupier, sin perjuicio de las funciones que a lo largo de la presente sección se le atribuyan, tendrá encomendadas las de recuento, mezcla e introducción de las cartas en el «sabot», traslado de las cartas a los jugadores o jugadoras por medio de su pala, anuncio en voz alta de las distintas fases del juego y actuaciones de las personas que juegan, cálculo e ingreso de la cantidad que corresponda al pozo en la ranura correspondiente e introducción de las cartas usadas y de las propinas en las ranuras destinadas al efecto.

Asimismo, le corresponde la custodia y control de la suma que constituye la banca y el pago de las ganancias a los jugadores o jugadoras. También orientará a las personas jugadoras que lo soliciten sobre las reglas aplicables en cada caso.

4. El o la cambista, situado de pie frente o detrás del crupier tiene por misión efectuar el cambio de dinero por fichas a los jugadores o jugadoras que lo soliciten así como al crupier.

5. Además existirán servidores auxiliares en número no superior a uno por cuatro mesas o

fracción. No podrán intervenir en todo cuanto se relacione con el desarrollo del juego, las cartas o las fichas.

CAPÍTULO IX

Juego del bacarrá a dos paños

Artículo 29. Definición.

1. El bacarrá a dos paños es un juego de cartas de los denominados de círculo que enfrenta a un jugador o jugadora que es la banca con otros jugadores o jugadoras, pudiendo apostar contra aquél tanto aquéllos que están sentados alrededor de la mesa de juego como los que están situados de pie detrás de éstos.

2. Recibe también el nombre de banca o banca francesa y puede revestir dos modalidades:

a) Banca libre o abierta: el banquero o banquera ha de responder frente a todas las posturas sin límite.

b) Banca limitada: el banquero o banquera sólo responderá por la cantidad que situada sobre la mesa constituye la banca en cada momento. En este caso existirá un límite o cifra máxima para constituir la banca, independientemente de que durante el transcurso del juego el banquero o banquera supere con sus ganancias tal cantidad máxima de adjudicación.

Artículo 30. Elementos materiales del juego.

1. Cartas: se utilizarán barajas de 52 cartas de las denominadas francesas sin índices, siendo obligatorio que sean siempre barajas a estrenar. Serán necesarias seis barajas, tres de un color y tres de otro, tanto en la banca libre como en la limitada.

2. Distribuidor o «sabot»: se estará a lo dispuesto en el en el apartado 2 del artículo 14 del presente catálogo.

3. Mesa de juego: será ovalada, con un ligero corte o hendidura en uno de sus lados mayores, que indicará la posición del crupier. Frente a él se colocará el banquero o banquera, que tendrá a su derecha el primer paño, formado por una serie de departamentos numerados a partir del más cercano al banquero o banquera, que llevará el número 1, a su izquierda estará el segundo paño con el mismo número de departamentos y numeración correlativa iniciada con el número siguiente al último del primer paño en el departamento situado más próximo al banquero o banquera.

Cada paño tendrá una superficie delimitada destinada a recoger las posturas que se quieren realizar sobre el otro paño. Las apuestas, colocadas sobre la raya que separa aquella superficie del resto del paño, jugarán por partes iguales a los dos paños.

En la parte libre de la mesa habrá una primera ranura para las cartas usadas, llamada cesta; a la derecha del crupier habrá una segunda ranura para las deducciones en beneficio de la casa sobre las ganancias del banquero, llamada pozo o «cagnotte», y una tercera ranura, que pueden ser dos, para recoger las propinas.

Artículo 31. Elementos personales del juego.

El personal afecto mínimo necesario es el siguiente: un inspector o inspectora, un o una crupier, un o una cambista y un o una auxiliar, a los que será de aplicación lo dispuesto en el artículo 37 del presente catálogo.

CAPÍTULO X

Juego de dados o craps

Artículo 32. Definición.

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

Artículo 33. Elementos materiales del juego.

El juego de dados se juega con dos dados del mismo color, material transparente, superficies pulimentadas y de 20 a 25 milímetros de lado. Deberán tener los bordes bien definidos (cortantes), los ángulos vivos y los puntos marcados al ras. No se admitirán dados con bordes biselados, ángulos redondeados o puntos cóncavos.

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

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

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

Artículo 34. Elementos personales del juego.

1. En cada mesa de dados habrá un jefe o jefa de mesa, dos crupieres y un «stickman».

2. El jefe o jefa de mesa será responsable de la claridad y regularidad del juego, colaborando con los y las crupieres en el manejo de fichas y depositando el dinero en caja.

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

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

CAPÍTULO XI

Juego de póquer de contrapartida

Sección 1 Póquer sin descarte

Artículo 35. Definición.

El póquer sin descarte es un juego de azar de los denominados de contrapartida, practicado con naipes, en el que los participantes juegan contra el establecimiento. Se juega con cinco naipes y el objetivo del juego es conseguir una combinación de cartas de valor más alto que el de la banca, pudiendo existir varias combinaciones ganadoras.

Artículo 36. Elementos materiales del juego.

1. Cartas o naipes. Se juega con una baraja de las denominadas francesas, de 52 cartas. El valor de las mismas, ordenadas de mayor a menor es: As, Rey (K), Dama (Q), Jota (J), 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3 y 2. No obstante, en las escaleras el As puede utilizarse como carta menor por debajo del 2 o como carta mayor por detrás del Rey (K).

2. Mesa de juego. Será de las mismas medidas y características que la de veintiuna o blackjack, con las casillas de apuestas divididas en dos espacios, uno para la postura inicial, y delante otro para la segunda apuesta y, opcionalmente, siete espacios bien diferenciados para jugar la apuesta del seguro y, si procede, las ranuras con contador para jugar la apuesta del progresivo.

Estará permitido el uso alternativo y reversible de mesas para la práctica de juegos de naipes de contrapartida, según las normas previstas en el presente catálogo.

3. Distribuidor o «sabot». Deberá estar homologado por la Consejería competente en materia de casinos, juegos y apuestas. Con el distribuidor se utilizarán dos barajas, que se pondrán en juego alternativamente en cada jugada. La distribución con «sabot» automático se hará de cinco en cinco cartas. Las cartas también podrán ser distribuidas manualmente por el o la crupier.

Artículo 37. Elementos personales del juego.

1. El jefe o jefa de mesa controlará el juego y resolverá los problemas que se le presenten durante el transcurso del mismo. Podrá existir un jefe o jefa de mesa por cada dos mesas de juego.

2. El o la crupier dirigirá la partida y será responsable de la mezcla y distribución de las cartas, del cobro de las apuestas perdedoras y del pago de las ganadoras, y de la recogida y control de los naipes, una vez finalizado el juego y la partida. Anunciará todas las fases del juego, cambiará el efectivo a los jugadores o jugadoras y, cuando proceda, deducirá la comisión en beneficio del establecimiento.

Sección 2 Póquer de contrapartida en la variedad de «Trijoker»

Artículo 38. Definición.

El trijoker es un juego de azar practicado con naipes, de los denominados de contrapartida, en el que las personas participantes juegan contra el establecimiento existiendo varias combinaciones ganadoras.

Artículo 39. Elementos materiales del juego.

1. Cartas o naipes. Al póquer sin descarte se juega con una baraja de las denominadas francesas, de 52 cartas. El valor de las mismas, ordenadas de mayor a menor es: As, Rey (K), Dama (Q), Jota (J), 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3 y 2. No obstante, en las escaleras el As puede utilizarse como carta menor por debajo del 2 o como carta mayor por detrás del Rey (K).

2. Mesa de juego. Será de dimensiones similares a la utilizada en el juego del blackjack, con siete espacios separados para los jugadores o jugadoras. Cada espacio tendrá tres casillas para efectuar las apuestas, de las cuáles por lo menos dos estarán numeradas, con referencias 1 y además tendrá dos casillas diferenciadas para colocar las dos cartas comunes a todas las personas jugadoras. Estará permitido el uso alternativo y reversible de mesas para la práctica de juegos de naipes de contrapartida, según lo establecido en este Reglamento

3. Distribuidor o «sabot». El modelo tendrá que haber sido homologado por la Consejería competente en materia de casinos, juegos y apuestas. Con el distribuidor se utilizarán dos barajas, que se pondrán en juego alternativamente en cada jugada. La distribución con «sabot» automático se hará de cinco en cinco cartas. Las cartas también podrán ser distribuidas manualmente por el o la crupier.

Artículo 40. Elementos personales del juego.

1. El jefe o jefa de mesa será responsable de controlar el juego y resolver los problemas que se le presenten durante el transcurso del mismo. Podrá existir un jefe o jefa de mesa cada dos mesas de juego.

2. El o la crupier tiene la banca y dirige la partida. Será responsable de la mezcla y distribución de las cartas, del cobro de las apuestas perdedoras y del pago de las ganadoras, y de la recogida y control de los naipes, una vez finalizado el juego y la partida. Anunciará todas las fases del juego, cambiará el efectivo a los jugadores y, cuando proceda, deducirá la comisión en beneficio del establecimiento.

Sección 3 Póquer de Contrapartida en la variedad de «Pai Gow Póquer»

Artículo 41. Definición.

1. Es un juego de cartas de los denominados de contrapartida, en el que los participantes se enfrentan al establecimiento. A cada jugadora o jugador sentado en la mesa se le distribuirán siete cartas, que deberá dividir en dos «manos»: una «mano» de dos cartas («mano» pequeña o baja) y otra «mano» de cinco cartas («mano» grande o alta).

Artículo 42. Elementos materiales del juego.

1. Cartas. Al «pai gow póquer» se juega con una baraja tradicional de 52 cartas, más un comodín (joker), aunque éste únicamente puede ser usado como un As o para completar una escalera, escalera real o escalera de color.

2. Mesa de juego. Será de medidas y características similares a las usadas en el juego del veintiuna o blackjack, pero con el tapete propio del juego, en el que habrá señaladas hasta un máximo de seis casillas con el fin de acoger las apuestas, y otros tantos lugares divididos en dos casillas, una para depositar la mano grande y otra para la mano pequeña. Además, dispondrá de una bandeja como las de veintiuna o blackjack, para proceder a los cambios de fichas y a la deducción de la cantidad correspondiente a la comisión.

3. Cubilete y dados. Se utilizarán tres dados, del mismo color, con las superficies pulimentadas de 12 a 25 milímetros de lado y se colocarán dentro de un cubilete o recipiente, para ser sacudidos antes de ser tirados.

4. Distribuidor o «sabot». Será de las mismas características y cumplirá los mismos requisitos que los utilizados en el blackjack.

Artículo 43. Elementos personales del juego.

1. El jefe o jefa de mesa controlará el juego y resolverá los problemas que se presenten durante el transcurso del mismo. Podrá existir un jefe o jefa de mesa cada dos mesas de juego.

2. El o la crupier será el responsable de la mezcla y distribución de las cartas, del cobro de las apuestas perdedoras y del pago de las ganadoras, y de la recogida y control de los naipes, una vez finalizado el juego y la partida. Anunciará todas las fases del juego, cambiará el efectivo a las personas jugadoras y, cuando proceda, deducirá la comisión en beneficio del establecimiento.

CAPÍTULO XII

Juego de póquer de círculo

Sección 1 Normas generales y comunes a las diferentes variedades de Póquer de Círculo

Artículo 44. Definición.

1. El póquer de círculo es un juego de cartas denominado así porque enfrenta a varios participantes entre sí. El objetivo del juego es conseguir la mayor combinación posible con una serie de cartas, pudiendo existir varias combinaciones ganadoras.

2. Las variantes de póquer de círculo recogidas en este catálogo son:

a) Póquer cubierto de 5 cartas con descarte.

b) Póquer descubierto en la variante «seven stud póquer».

c) Póquer descubierto en la variante «omaha».

d) Póquer descubierto en la variante «hold'em».

e) Póquer descubierto en la variante «five stud póquer»

f) Póquer descubierto en la variante «póquer sintético».

3. Estas variantes se regirán por sus normas específicas que se determinarán por Resolución de la persona titular de la Consejería competente en materia de casinos, juegos y apuestas, y, en todo lo no previsto de forma específica, por las normas generales de póquer de círculo.

Artículo 45. Elementos materiales del juego.

1. Cartas o naipes. Al póquer se juega con una baraja de las denominadas francesas, de 52 cartas. El valor de las mismas, ordenadas de mayor a menor es: As, Rey, Dama, Jota, 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3 y 2. No obstante, en las escaleras el As puede utilizarse como carta menor por debajo del 2 o como carta mayor por detrás del Rey (K).

2. Mesa de Juego. Es de forma ovalada por uno de sus lados y con un ligero entrante en uno de sus lados mayores destinado a acoger al o la crupier. La mesa deberá tener una serie de espacios o departamentos separados y numerados correlativamente, hasta un máximo de 10. Cada departamento dará acogida a un solo jugador o jugadora sentado.

Las mesas deberán disponer de las siguientes aberturas o ranuras: una, a la derecha del crupier, para las deducciones en beneficio del casino de juego, llamada pozo o «cagnotte»; y otra, a la izquierda, para introducir las propinas que se satisfagan libremente por los jugadores.

La Consejería competente en materia de casinos, juegos y apuestas podrá autorizar, previa solicitud del casino, la instalación de mesas multipóquer de tal forma que, en una misma mesa, se puedan poner en funcionamiento distintas modalidades de póquer de círculo. De utilizarse esta posibilidad, cada modalidad tendrá su número y libros de contabilidad específicos.

Artículo 46. Elementos personales del juego.

1. Cada mesa de juego tendrá permanentemente a su servicio un o una crupier. La zona donde se desarrolle el juego estará controlada por un jefe o jefa de sector. En caso de que la dirección de juego lo considere necesario, podrá haber un o una cambista.

2. El jefe o jefa de sector será responsable del correcto desarrollo del juego. Actuará como delegado de la dirección del juego, resolverá cualquier conflicto que se presente en las mesas de juego y llevará una relación de personas que deseen ocupar las plazas de jugadores o jugadoras que puedan quedar vacantes.

3. El o la crupier tendrá encomendadas las funciones de recuento, mezcla y reparto de las cartas a las personas jugadoras; anuncio en voz alta de las distintas fases del juego y actuaciones de los jugadores o jugadoras; cálculo e ingreso del beneficio correspondiente al establecimiento introduciéndolo en la ranura que para dicho fin existe en la mesa; introducción de las propinas en la ranura de la mesa destinada a este efecto; control del juego y vigilancia para que ningún jugador o jugadora apueste fuera de turno; custodia y control de la suma que constituye el bote y pago de éste. Igualmente resolverá a las personas jugadoras las dudas sobre las reglas a aplicar en cada momento de la partida

4. El o la cambista atenderá las distintas mesas siendo su función principal cambiar dinero por fichas a las personas jugadoras y facilitar cambio a los y las crupieres para las deducciones en beneficio del establecimiento.

Sección 2 Variantes de Póquer de Círculo

Artículo 47. Variantes de póquer de círculo.

1. Póquer cubierto de cinco cartas con descarte El póquer cubierto de cinco cartas con descarte es una variante de póquer de círculo en el que, una vez igualadas todas las apuestas, los jugadores que sigan en la partida pueden descartarse, de una o más cartas cubiertas, diciendo en voz alta el número de las que quiere descartarse, comenzando por el primero que haya abierto el bote.

Dependiendo del número de personas jugadoras, se podrá jugar con 52 ó 32 cartas.

2. Póquer descubierto en la variante «seven stud póquer»

El objetivo del juego es alcanzar la mayor combinación posible con siete cartas, teniendo en cuenta que de las siete cartas sólo tienen valor al descubrir la jugada cinco de ellas.

3. Póquer descubierto en la variante «omaha»

Es una variante del «seven stud póquer» que se juega con 52 cartas, siendo el objetivo del juego alcanzar la mayor combinación posible eligiendo dos de las cuatro cartas que tenga el jugador o jugadora en la «mano» y tres de las cinco cartas que son comunes a todos los jugadores o jugadoras y que están sobre la mesa.

4. Póquer descubierto en la variante «hold'em»

Es una variante del póquer de círculo, que enfrenta a varios jugadores o jugadoras entre sí, siendo el objetivo alcanzar la mayor combinación posible, mediante la utilización de cinco cartas de las siete cartas de las que se dispone en cada jugada, las dos repartidas por el o la crupier a cada jugador o jugadora y las cinco comunes a todos.

Al póquer en su variante «hold' em» se jugará con una baraja de 52 cartas.

5. Póquer descubierto en la variante «five stud póquer»

Es una variante del «seven stud póquer», siendo el objetivo del juego alcanzar la mayor combinación posible entre las cinco cartas de que dispone cada uno de los jugadores o jugadoras.

Se juega con 32 cartas en lugar de 52. De las 52 cartas de la baraja sólo se escogen las siguientes: As, Rey (K), Dama (Q), Jota (J), 10, 9, 8 y 7, de cada palo.

6. Póquer descubierto en la variante «póquer sintético»

El póquer sintético es una variante de póquer de círculo cuyo objetivo es conseguir la combinación de cartas del valor más alto posible, mediante la utilización de cinco cartas: dos repartidas por el o la crupier a cada jugador o jugadora y tres de las cinco alineadas sobre la mesa de juego, tras ser extraídas una a una del mazo.

Se juega con 28 cartas en lugar de 52 que tiene la baraja completa y sólo se utiliza el As, Rey (K), Dama (Q), Jota (J), 10, 9 y 8 de cada palo, según su valor y orden de importancia. El As se puede utilizar como carta más pequeña delante del 8 o como carta más alta después del Rey (K).

CAPÍTULO XIII

Banca francesa o dados portugueses

Artículo 48. Definición.

La banca francesa o dados portugueses es un juego de azar de los denominados de contrapartida, cuya característica esencial reside en que las personas participantes juegan contra el establecimiento organizador, dependiendo la posibilidad de ganar del resultado de la suma de las caras de tres dados, que son lanzados por el o la crupier.

Artículo 49. Elementos materiales del juego.

1. Mesa: la banca francesa se juega en una mesa de forma circular o elíptica, con una hendidura para alojar a los crupieres y al jefe o jefa de mesa, existiendo frente al crupier lanzador un cerramiento para delimitar la zona de lanzamiento de los dados, también denominado «arena».

Habrá una franja perfectamente delimitada, que abarcará todo el límite exterior del paño, destinada a recoger las apuestas «A pequeño», con los números 5-6-7 y la expresión «pequeño», quedando la parte interna de la mesa destinada a albergar las apuestas «A grande», en la que estarán impresos los números 14-15-16 y la expresión «grande». En la franja que delimita las apuestas «A pequeño», existirá una parte acotada con la expresión «Ases», dividida en doce pequeñas casillas.

2. Dados: tres juegos de dados (terna de dados), debidamente acondicionados en un estuche, que reunirán los siguientes requisitos:

a) Tendrán el mismo color y transparencia uniforme.

b) Tendrán igual longitud en las aristas dentro de los límites de 12 a 15 milímetros.

c) La suma de los valores de las caras opuestas será igual a siete.

d) Los puntos que determinen los valores de las caras tendrán que ser del mismo diámetro y bien visibles.

e) Deberán estar numerados y con el anagrama del establecimiento y perfectamente equilibrados.

3. Vaso de cuero o plástico duro.

4. Tubo ligeramente curvo en forma de cuerno, también de cuero, de forma cónica y estriado interiormente, colocado en un soporte metálico sobre la mesa.

Artículo 50. Elementos personales del juego.

1. El personal afecto a cada mesa de banca francesa es de un jefe o jefa de mesa y dos crupieres.

2. El jefe o jefa de mesa dirigirá el funcionamiento de la mesa de juego controlando todas las operaciones en ella realizadas, verificará las apuestas hechas por los jugadores o jugadoras y controlará los pagos y cambios efectuados en la mesa, determinando las apuestas que son válidas y las que no lo son al realizarse, una vez conocida la suerte ganadora.

3. El o la crupier lanzador será el encargado o encargada de lanzar los dados a través del tubo corvado por medio de un cubilete, anunciará la suerte ganadora con la expresión «pequeño», «grande» o «ases», e impedirá que se realicen apuestas una vez anunciada la suerte ganadora.

4. El o la crupier pagador recogerá las fichas perdedoras y pagará las ganadoras. Se ocupará también de vigilar el correcto desarrollo del juego.

CAPÍTULO XIV

Rueda de la fortuna

Artículo 51. Definición.

La rueda de la fortuna es un juego de azar de los denominados de contrapartida en el que los participantes juegan contra el establecimiento organizador dependiendo la posibilidad de ganar del movimiento de una rueda que gira.

Artículo 52. Elementos materiales del juego.

1. Un disco o rueda vertical, que será de madera y con un tachón central, tendrá un diámetro de 152 centímetros e irá montada en un poste de ocho pulgadas que a su vez estará apoyado en una sólida base. Igualmente contará con un marcador fijo o lengüeta, que será el elemento que determine el premio correspondiente.

La rueda estará dividida en ocho sectores y cada sector en ocho celdillas con un total de 64 de éstas y con los siguientes valores y distribución:

a) Dos celdillas, de valor 40, cada una independiente, y situadas en forma opuesta y diametral.

b) Dos celdillas, de valor 20, colocadas en la misma disposición que las anteriores y en distintos sectores.

c) Cuatro celdillas, de valor 10, situadas en sectores alternos y con la misma disposición que las anteriores.

d) Ocho celdillas, de valor 5, situadas una en cada uno de los sectores en oposición diametral.

e) Dieciséis celdillas, de valor 2, situadas dos en cada sector y en oposición diametral.

f) Treinta y dos celdillas, de valor 1, situadas cuatro en cada sector y con la misma disposición descrita para el resto de los valores.

En ningún caso podrán ser correlativas dos celdillas del mismo valor.

En cada uno de los sectores podrán incluirse símbolos identificativos de cada una de las series o apuestas permitidas.

2. Una mesa de apuestas, que estará equipada de una caja de seguridad para el dinero en efectivo y una caja estándar para propinas, situadas respectivamente a derecha e izquierda del paño y, en su parte central, una caja o espacio para la ubicación de las fichas o banco.

La mesa dispondrá de un tapete en el que, a derecha e izquierda, figurarán impresas las distintas series o combinaciones a las que se puede apostar.

Artículo 53. Elementos personales del juego.

1. El jefe o jefa de mesa, que dirigirá el juego y será quien se encargue de hacer girar la rueda.
2. Un o una crupier encargado de efectuar los pagos y retirar las apuestas perdedoras.

TÍTULO III

JUEGO DEL BINGO

Artículo 54. Definición.

El juego del bingo es una lotería jugada sobre 90 números del 1 al 90, ambos inclusive, teniendo los jugadores o jugadoras como unidad de juego, cartones o tarjetas integradas por 15 números distintos entre sí y distribuidos en tres líneas horizontales de cinco números cada una y en nueve columnas verticales, en cualquiera de las cuales podrá haber uno, dos o tres números, no pudiendo haber una columna sin número.

⇒ Artículo 10 de la Orden EHA/3087/2011, de 8 de noviembre, por la que se aprueba la reglamentación básica del juego del bingo.
Decreto 7/1998, de 19 de febrero, por el que se aprueba el Reglamento del Juego del Bingo en el Principado de Asturias.
Resolución de 16 de marzo de 2011, de la Consejería de Presidencia, Justicia e Igualdad, por la que se modifica el reparto de premios fijado para el juego del bingo.

Artículo 55. Otras modalidades de bingo.

1. Bingo simultáneo.

Consiste en la celebración de una partida de bingo ordinario de forma simultánea por todas las personas jugadoras presentes en las diferentes salas que estén adheridas al sistema, en conexión entre sí y con la central operativa de proceso de datos.

Tiene como base los cartones de bingo en series lo suficientemente amplias para asegurar que todas las personas jugadoras puedan jugar sin que existan cartones repetidos.

2. Bingo electrónico.

Es una modalidad de bingo que tiene como base el juego del bingo ordinario. Se practicará en las salas de bingo, en área independiente y diferenciada de la zona principal de juego, a través de equipos o sistemas electrónicos, informáticos o terminales de autoservicio, desarrollándose la partida y de forma independiente de la celebrada en la sala de bingo tradicional.

Tendrá como base «cartones virtuales», que deberán ser adquiridos mediante la correspondiente tarjeta prepago, la cual será recargada o reintegrada a voluntad del jugador o jugadora, adquiriendo el número de cartones que estime oportuno.

3. Bingo derivado.

Es una modalidad del juego del bingo que podrá jugarse sobre un máximo de 90 números y un mínimo de 6. Para su desarrollo se utilizarán cartones físicos o virtuales, integrados por combinaciones numéricas con un mínimo de 6 y un máximo de 18 números distintos entre sí y distribuidos en filas o columnas.

Las diversas versiones del juego del bingo derivado serán autorizadas por la persona titular de la Consejería competente en materia de casinos, juegos y apuestas.

El bingo derivado, en sus diferentes versiones, podrá practicarse por los usuarios y usuarias en las salas de bingo, en las condiciones que se determinen por la Consejería competente en materia de juego, a través de sistemas y programas informáticos previamente homologados.

El bingo derivado tiene las siguientes versiones:

a) Instantánea: es una versión configurada como aquel juego en el que los premios se determinan en cada jugada directa e independientemente del volumen de apuestas realizado en dicho juego.

b) Diferida: es una versión configurada como aquel juego en el que los premios se determinan en una cuantía fija, en un determinado ámbito temporal de desarrollo de las partidas, en función de la venta de cartones o del volumen de apuestas. En el juego del bingo derivado deberá existir un soporte técnico que garantice la fiabilidad de los datos de desarrollo del juego, así como el cumplimiento de las condiciones por las que el mismo haya de regirse.

En caso de que se utilicen cartones de juego virtuales, deberán garantizar el control y la contabilidad del juego, su seguridad y el registro de todas las operaciones realizadas.

4. Bingo interconexionado.

El bingo interconexionado consiste en la obtención de un premio adicional al que se obtenga por el premio del bingo ordinario, en el que participarán todas las salas que se acojan a esta modalidad, siempre y cuando el número de bolas extraídas en la partida hasta la consecución de éste no supere la escala establecida para cada caso.

La cantidad que constituye el premio del bingo interconexionado será la resultante de detraer el porcentaje establecido de la cantidad recaudada por la venta de cartones en todas las salas acogidas a esta modalidad de premio hasta alcanzar el máximo previsto y, en su caso, para reserva de éste.

Artículo 56. Elementos materiales del juego.

1. Cartones: son aquéllas unidades físicas, informáticas o virtuales donde el jugador o jugadora plasma las diferentes extracciones de bolas que se van produciendo en el desarrollo de una partida, los cuales deberán ser identificados en cuanto a número, serie y valor facial.

El juego del bingo sólo podrá practicarse con cartones autorizados por la Consejería competente en materia de casinos, juegos y apuestas, en las condiciones que ésta determine.

Para las modalidades de este juego establecidas en el presente catálogo podrán incrementarse o disminuirse los números que se utilicen para jugar, así como su distribución en los cartones, previa autorización expresa de la Consejería competente en materia de juego

Podrán emitirse cartones en la sala, siempre que el sistema propuesto sea previamente autorizado por la Consejería competente en materia de casinos, juegos y apuestas, que deberá comprobar la fiabilidad, transparencia y seguridad del mismo, así como las garantías de tributación correspondientes, mediante sistemas de impresión o emisión informática, debidamente homologados.

El valor facial de los cartones de bingo será determinado por la Consejería competente en materia de juego.

2. Juego completo de bolas homologado por la Consejería competente en materia de casinos, juegos y apuestas, e identificado por su número de serie de fabricación, que deberá estar amparado por el correspondiente certificado del fabricante en cuanto al número máximo de partidas para las que se garantiza su correcto funcionamiento.

Los juegos de bolas deberán ser destruidos por el titular de la autorización en el plazo máximo de tres meses a partir del vencimiento del periodo de garantía o de su sustitución por otro juego, emitiéndose la correspondiente certificación, que mantendrá a disposición de los servicios de control de juego durante un período de tiempo de seis meses a partir de la fecha de la destrucción.

El juego de bolas habrá de ser verificado periódicamente por una entidad debidamente autorizada por la Consejería competente en materia de casinos, juegos y apuestas.

3. Aparato de extracción de bolas y mecanismos accesorios homologados por la Consejería competente en materia de casinos, juegos y apuestas. Se deberá garantizar la aleatoriedad en la extracción de las bolas y la posibilidad teórica de que todas y cada una de las bolas tengan la misma probabilidad de ser extraídas en cualquiera de las noventa extracciones posibles.

El aparato de extracción de bolas y los mecanismos accesorios habrán de ser verificados periódicamente por una entidad debidamente autorizada por la Consejería competente en materia de casinos, juegos y apuestas.

En las modalidades no tradicionales del juego del bingo deberá contarse con un generador aleatorio de bolas, que se encargará de la extracción automática y al azar de las bolas con los números correspondientes y que formará parte del sistema técnico encargado de la gestión y control del juego.

4. Circuito cerrado de televisión que garantice a todas las personas jugadoras el conocimiento del desarrollo de la partida, para lo que la cámara enfocará permanentemente el lugar de salida de las bolas y la imagen será recogida por distintos monitores distribuidos por la sala en número suficiente para asegurar la perfecta visibilidad por todas las personas jugadoras.

El circuito cerrado de televisión habrá de ser verificado periódicamente por una entidad debidamente autorizada por la Consejería competente en materia de casinos, juegos y apuestas.

5. Una o varias pantallas o paneles en las que se vayan reflejando los números a medida que se vayan extrayendo y cantando, y que habrán de ser visibles desde cualquier puesto de jugador de la sala.

Las pantallas o paneles habrán de ser verificadas periódicamente por una entidad debidamente autorizada por la Consejería competente en materia de casinos, juegos y apuestas.

6. Una o varias pantallas o paneles que reflejen el importe correspondiente a los premios y las

bolas máximas para la obtención de sus distintos tramos, y que habrán de ser visibles desde cualquier puesto de jugador de la sala.

Las pantallas o paneles habrán de ser verificadas periódicamente por una entidad debidamente autorizada por la Consejería competente en materia de casinos, juegos y apuestas.

7. Para la práctica del bingo simultáneo y del bingo interconexionado deberá contarse asimismo con una central operativa de proceso de datos a la que estarán adheridas las Salas que así lo acuerden y estén autorizadas para la práctica de estas modalidades de bingo, con la misión de procesar, centralizar, recibir y emitir toda la información relacionada con estas modalidades.

Tanto en las centrales operativas como en las salas de bingo deberá disponerse de los medios y soportes técnicos e informáticos que garanticen la continuidad y seguridad en su actividad, así como la necesaria transparencia de la información.

En todo caso, tendrá acceso a las mismas la Administración.

Artículo 57. Elementos personales del juego.

El personal de las salas de bingo se clasifica en: jefe o jefa de sala, jefe o jefa de mesa, cajero o cajera y locutor vendedor o locutora vendedora.

TÍTULO IV

MÁQUINAS DE JUEGO

Artículo 58. Definición.

Son máquinas de juego los aparatos manuales o automáticos que a cambio de un precio fijo ofrecen al usuario o usuaria el mero entretenimiento o la posibilidad de obtener un premio.

⇒ Decreto 77/1997, de 27 de noviembre, por el que se aprueba el Reglamento de Máquinas Recreativas y de Azar.

Artículo 59. Clasificación.

1. Las máquinas de juego se clasifican en los siguientes grupos:

a) Máquinas tipo «A», recreativas o de puro entretenimiento. Son aquellas que a cambio de un precio ofrecen al jugador un tiempo de utilización, sin que haya ningún tipo de premio o compensación en metálico, en especie o en forma de puntos canjeables, salvo la posibilidad de continuar jugando por el mismo importe inicial.

Se incluirán como máquinas tipo «A» las denominadas de realidad virtual, simulación y análogas, siempre y cuando el usuario intervenga en el desarrollo de los juegos.

b) Máquinas tipo «B» o recreativas con premio en metálico. Se clasifican a su vez en los siguientes subtipos:

– Máquinas tipo «B.1.», entendiéndose por tales aquellas que, a cambio del precio de la partida o jugada concedan a la persona usuaria un tiempo de uso o de juego y, eventualmente, de acuerdo con el programa de juego, un premio en metálico.

– Máquinas tipo «B.2.» entendiéndose por tales aquellas que, cumpliendo los requisitos generales de las máquinas tipo «B.1.» conceden eventualmente premios en metálico superiores a éstas. Tendrán que ser diferenciadas de las tipo «B.1.» adoptando una denominación comercial específica.

– Máquinas tipo «B.3.», entendiéndose por tales aquellas que de acuerdo con los requisitos y condiciones técnicas establecidas en las disposiciones que se dicten al efecto otorguen premios en metálico superiores a los de las máquinas tipo «B.1.», de acuerdo con el programa de premios previamente establecido o, eventualmente, en proporción a lo apostado por el conjunto de jugadores. Sólo podrán incorporar electrónicamente juegos similares a los practicados mediante cartones de bingo que ofrezcan específicas combinaciones de premios.

Son máquinas tipo «B» multipuesto aquellas que, reuniendo las características técnicas de las máquinas tipo «B» y conformando un solo mueble permiten la participación de más de un jugador de forma independiente, conjunta o simultánea.

c) Máquinas tipo «C». Son las que, a cambio del precio de la partida o jugada conceden al usuario un tiempo de juego y, eventualmente, pueden ofrecer un premio en metálico, que siempre dependerá de azar. Se entiende por azar el que la combinación o resultado de cada jugada no dependa de combinaciones o resultados anteriores o posteriores.

2. Por Resolución de la persona titular de la Consejería competente en materia de juegos y apuestas, se establecerán las condiciones técnicas de homologación y funcionamiento, así como los precios de las partidas y premios

TÍTULO V

LA LOTERÍA

Artículo 60. Definición.

El juego de lotería es aquel en el que mediante la prestación de un precio determinado se adquiere una opción para obtener, en su caso, un premio en dinero.

Artículo 61. Clasificación.

El juego de lotería se clasifica en las siguientes modalidades:

a) Lotería presorteada: es aquélla en la que el premio está previamente contenido en la parte oculta del billete o boleto empleado y que descubre el jugador o jugadora.

b) Lotería postsorteada: es aquélla en la que el premio se obtendrá tras la celebración de un sorteo. Admite a su vez las siguientes modalidades:

b.1) Sorteo en el que se adjudica a los números que resulten agraciados los premios previamente anunciados en las reglas de aquél, de tal suerte que el jugador o jugadora sabe desde el momento que adquiere el billete o boleto el número que juega así como las posibilidades de obtener un premio consistente en una cantidad fija.

b.2) Sorteo sujeto a dos variables en el que el número de participantes y los números, colores, signos o símbolos que cada jugador o jugadora señala en un impreso o billete con casilleros a tal efecto determinan el montante de los premios en función de unos porcentajes fijados en las reglas del juego, de forma tal que el jugador o jugadora no conoce con anterioridad al sorteo el importe del premio que pudiera corresponderle.

TÍTULO VI

RIFAS, TÓMBOLAS Y COMBINACIONES ALEATORIAS

CAPÍTULO I

Rifas y tómbolas

Artículo 62. Definición.

1. La rifa es aquella modalidad de juego consistente en el sorteo de uno o varios bienes, servicios o semovientes, a celebrar en una fecha previamente determinada, entre las personas adquirentes de uno o varios billetes o boletos de importe único, correlativamente numerados o diferenciados entre sí de otra forma.

2. La tómbola es aquella modalidad de juego en la que el jugador o jugadora participa en el sorteo de diversos bienes muebles o semovientes, expuestos al público mediante la adquisición de billetes o boletos que contienen, en su caso, la indicación del premio que se puede obtener.

Artículo 63. Clasificación.

Las rifas y las tómbolas se clasifican en:

a) Benéficas. Son las organizadas por instituciones, ayuntamientos u otras corporaciones o entidades en las que el importe de los beneficios obtenidos se destine a satisfacer necesidades primarias de establecimientos benéficos.

b) De utilidad pública. Son las organizadas por las instituciones o corporaciones citadas en las que el importe de lo recaudado se destine a fines de reconocida utilidad pública.

c) De interés particular. Son las organizadas por personas físicas o jurídicas o entidades públicas en las que el importe de los beneficios no se aplique a ninguno de los fines especificados en las dos letras anteriores.

Artículo 64. Elementos materiales del juego.

1. Billetes, boletos o papeletas que acreditan la participación en un sorteo concreto. Tendrán un precio en metálico y estarán numerados correlativamente. En ellos constarán cuantos datos sean necesarios para asegurar el conocimiento del sorteo y, en todo caso, los premios, duración, fecha de celebración y término de caducidad del mismo que no podrá ser inferior a tres meses contados desde su celebración.

Los modelos de los billetes, boletos o papeletas serán aprobados por la Consejería competente en la materia en el momento de otorgar la autorización del sorteo.

2. Bienes, servicios o semovientes objeto del sorteo. Deberán ser previamente adquiridos y depositados o instalados donde pueda constatarse su existencia. En el caso de los inmuebles, se hará constar su situación y características, así como la acreditación de que los mismos se afecten al fin del sorteo. Los bienes deberán estar libres de toda carga o gravamen; en caso contrario, no se concederá la autorización para la celebración del sorteo.

3. El importe total de los billetes, boletos o papeletas será como mínimo igual al precio del bien o bienes sorteados.

Artículo 65. Solicitud de autorización.

1. El escrito de solicitud de autorización de la rifa o tómbola se presentará, al menos, con un mes de antelación a la fecha prevista de celebración de la misma, haciendo constar:

a) Identificación completa de la persona solicitante, y, en su caso, de su representante, con expresión de la actividad que realice.

b) La fecha de celebración de la rifa o tómbola con especificación de la modalidad que haya de revestir y su clasificación.

c) Número y características de los billetes, boletos o papeletas a emitir, con indicación de su precio unitario.

d) Ámbito territorial de la rifa o tómbola y la forma de venta de los billetes, boletos o papeletas.

e) Relación detallada del premio o premios que hayan de otorgarse, con indicación de su precio, su forma de adjudicación, así como el lugar donde se encuentren depositados o expuestos, y si se trata de bienes inmuebles, indicación de la situación de la finca.

f) Lugar donde vaya a celebrarse el sorteo de la rifa o tómbola.

g) Memoria en la que se exprese la forma y procedimientos que aseguren la transparencia, prevención de fraudes y procesos de control contable de la rifa o tómbola.

h) Destino de los beneficios a obtener con la celebración del juego.

i) Relación detallada de los vendedores autorizados.

2. A dicha solicitud se acompañará la siguiente documentación:

a) Estatutos sociales, debidamente inscritos en el registro correspondiente, de las entidades solicitantes. Tratándose de personas jurídicas constituidas en sociedad, se requerirá testimonio notarial de la escritura de constitución y estatutos de la sociedad.

b) Fotocopia compulsada del documento nacional de identidad o del código de identificación fiscal o de su equivalente, si se trata de personas residentes en países pertenecientes al resto de la Unión Europea.

c) En su caso, acreditación de la representación.

d) Ejemplar de los contratos, facturas, títulos o documentos acreditativos de la propiedad de los premios, así como la constancia de la inexistencia de cargas o gravámenes sobre los mismos. En el caso de bienes inmuebles, certificado expedido por el Registro de la Propiedad acreditativo de la titularidad registral de la finca a favor de la entidad solicitante y de que la misma se encuentra libre de cargas, o, en su defecto, documentación que acredite fehacientemente la propiedad del mismo.

e) Declaración responsable de no incurrir el solicitante o, en el caso de personas jurídicas, sus administradores o representantes, en alguna de las circunstancias descritas en el artículo 8 de la Ley del Principado de Asturias 3/2001, de 4 de mayo, de Juego y Apuestas.

f) Declaración responsable del solicitante en la que conste la asunción por éste de las responsabilidades y obligaciones que se deriven de las actuaciones de los vendedores autorizados.

g) Modelos de los billetes, boletos o papeletas que vayan a ser utilizados.

h) Proyectos de publicidad y anuncios que se van a utilizar.

3. La concesión de la autorización está condicionada al previo pago de la tasa fiscal sobre las rifas y las tómbolas.

CAPÍTULO II

Combinaciones aleatorias

Artículo 66. Definición.

Se entiende por combinación aleatoria aquella modalidad de juego por la que una persona o entidad sortea un premio en metálico o en especie con fines publicitarios entre quienes adquieren sus bienes o servicios u ostenten la condición actual o potencial de clientes suyos, sin exigir contraprestación específica.

⇒ Apartado 5 del artículo 1 de Ley del Principado de Asturias 7/2010, de 29 de octubre, de tercera modificación de la Ley del Principado de Asturias 3/2001, de 4 de mayo, de Juego y Apuestas.

Artículo 67. Clasificación.

Las combinaciones aleatorias se clasifican en:

1. De tracto único: cuando el sorteo se celebra en fecha única.

2. De tracto sucesivo: cuando se celebren sorteos de forma sucesiva en varias fechas o por acumulación de puntos en un período de tiempo, sin que en ningún caso, su extensión temporal pueda superar los tres meses.

Artículo 68. Elementos materiales del juego.

1. Papeleta, billete o impreso que sirva para participar en la actividad. En ellos, junto con la fecha del sorteo y del premio o premios a entregar, deberá aparecer claramente el carácter gratuito del sorteo y el plazo de caducidad para la entrega de los premios.

2. Bienes objeto del sorteo. Deberán ser previamente adquiridos y depositados o instalados donde pueda constatarse su existencia. En el caso de los inmuebles, se hará constar su situación y características, así como la acreditación de que los mismos se afecten al fin del sorteo. Los bienes deberán estar libres de toda carga o gravamen.

En el caso de que los premios a distribuir sean en metálico, se requerirá certificación de la entidad de crédito o ahorro acreditativa del depósito de fondos suficientes para hacer frente a la totalidad de los premios posibles hasta la finalización del sorteo.

Artículo 69. Organizadores y promotores.

Podrán celebrar combinaciones aleatorias:

a) Las personas físicas o jurídicas dedicadas a la industria, al comercio o al sector de servicios, que gocen de las licencias pertinentes y, en su caso, consten inscritos en los registros correspondientes.

b) Las entidades de crédito, financiación o ahorro de ámbito estatal o autonómico, inscritas en el correspondiente registro.

Artículo 70. Comunicación previa.

1. La organización, celebración y desarrollo de combinaciones aleatorias requerirá comunicación individualizada por cada concreta actividad que se pretenda desarrollar, con carácter previo a su realización. Dicha comunicación se realizará de acuerdo con el modelo de comunicación que se adjunta como anexo.

La comunicación producirá efectos desde el día de su presentación, sin perjuicio de las facultades de comprobación, control e inspección de la Administración.

2. La inexactitud, falsedad u omisión, de carácter esencial, en cualquier dato manifestado en la comunicación previa, así como la no presentación de la misma, determinará la imposibilidad de continuar con el ejercicio de la actividad afectada. Una vez que la Administración tenga constancia de tales hechos, lo comunicará al organizador o promotor, surtiendo efecto la interrupción de la actividad desde la fecha de dicha comunicación, todo ello sin perjuicio de las responsabilidades a que hubiera lugar.

3. La tasa fiscal sobre combinaciones aleatorias se devengará en el momento en que se inicie su celebración u organización.

TÍTULO VII

APUESTAS

Artículo 71. Definición.

1. Es el juego en el que se arriesga una cantidad de dinero sobre el resultado de un acontecimiento deportivo o de competición previamente determinado, de desenlace incierto y ajeno a las partes intervinientes.

2. Su objeto es el acierto del pronóstico sobre alguna de las pruebas deportivas indicadas, recuperando, en caso de acierto, la cantidad arriesgada aumentada en proporción a los apostantes y acertantes.

3. Las modalidades de apuestas se determinarán en los reglamentos específicos.

Artículo 72. Elementos materiales del juego.

1. El acontecimiento deportivo. Deberá ser público y se desarrollará en instalaciones que cumplan las condiciones establecidas por la Federación Deportiva correspondiente y con material homologado por el órgano competente.

La organización de las apuestas corresponderá a la persona titular de las instalaciones o, en su caso, a la empresa adjudicataria de la gestión de éstas.

Sólo se autorizarán las apuestas realizadas sobre eventos desarrollados dentro los hipódromos, pistas hípicas o canódromos autorizados a tal fin.

2. Los billetes o tiques. Serán los documentos o resguardos acreditativos de la cantidad que se arriesga. Deberán estar numerados correlativamente y contendrán la cantidad apostada, las reglas esenciales del juego, el porcentaje destinado a premios y su distribución según las categorías de éstos, así como una referencia a la autorización.

Artículo 73. Solicitud de autorización.

1. Podrán solicitar autorización para organizar apuestas sobre los espectáculos deportivos que se celebran en las pistas hípicas, hipódromos o canódromos los titulares de la gestión del establecimiento.

2. El escrito de solicitud de autorización se presentará, al menos, con un mes de antelación a la fecha prevista de celebración de la actividad objeto de la autorización y en él se hará constar:

a) Identificación completa de la persona solicitante, y, en su caso, de su representante, con expresión de la actividad que realice.

b) La fechas de celebración de las apuestas con especificación de la modalidad o variantes que vayan a ser utilizadas.

c) Características de los billetes o tiques a emitir.

d) Descripción de las medidas a adoptar para asegurar la transparencia y prevención de fraudes en el desarrollo del juego.

e) Porcentajes destinados a premios y su distribución según las categorías de éstos.

f) Procedimientos de control y contables que aseguren el cálculo de las cantidades apostadas.

g) Medios publicitarios a emplear.

3. A dicha solicitud se acompañará la siguiente documentación:

a) Fotocopia compulsada del documento nacional de identidad o del código de identificación fiscal o de su equivalente, si se trata de personas residentes en países pertenecientes al resto de la Unión Europea.

b) En su caso, acreditación de la representación.

c) Declaración responsable de no incurrir el solicitante o, en el caso de personas jurídicas, sus administradores o representantes, en alguna de las circunstancias descritas en el artículo 8 de la Ley del Principado de Asturias 3/2001, de 4 de mayo, de Juego y Apuestas.

d) Memoria descriptiva del sistema de apuestas que se pretenda organizar en la que constarán, como mínimo, las reglas del juego con expresión de su modalidades, propuesta de apuestas máxima, mínima, porcentajes destinados a premios y su distribución según las categorías de éstos y período temporal de celebración.

e) Modelos de los billetes o resguardos acreditativos de la apuesta.

4. En la autorización se determinarán los máximos y mínimos de las apuestas.

TÍTULO VIII

EL JUEGO DE LA NOVENTINA

Artículo 74. Definición.

El juego de la Noventina es una lotería jugada sobre noventa números del uno al noventa inclusive, teniendo las personas jugadoras como unidad del juego billetes o bonos integrados por los noventa números repartidos en seis bloques de quince números cada uno, distribuidos a su vez en tres filas horizontales de cinco números cada una y en cinco columnas verticales. Cada uno de los billetes o bonos se vende por entero sin posibilidad de fragmentarse.

Artículo 75. Elementos materiales del juego.

1. Billetes o bonos aprobados por la Consejería competente en materia de casinos, juegos y apuestas. Los billetes sólo serán válidos para una jornada y todos deberán estar numerados y fechados, indicando también en lugar visible el valor facial. Los billetes pueden clasificarse en:

a) Seguidos, cada columna contiene los números pertenecientes a la misma decena, excluido el que la completa que se lleva a una columna reservada a números de esta clase.

Ejemplo de billete seguido

1	27	34	60	55	77	13	88	62	43
7	24	39	80	58	76	19	83	64	46
3	22	37	10	51	73	14	87	67	41
4	21	35	40	56	79	18	82	63	42
2	25	32	20	53	74	17	84	66	45
8	28	33	30	52	75	15	81	69	44
5	29	36	50	59	72	16	86	68	49
9	23	38	70	57	78	12	89	61	47
6	26	31	90	54	71	11	85	65	48

b) Terminaciones, cada columna contiene cada uno de los números que finalizan con el mismo.

Ejemplo de billete con terminaciones

1	85	18	53	57	90	72	16	34	79
41	65	78	43	27	60	62	56	84	89
51	55	28	73	67	70	52	6	54	19
61	25	48	63	17	20	2	76	44	69
31	15	58	3	87	50	42	86	74	29
71	5	8	83	37	10	22	36	24	9
11	45	68	23	7	40	82	26	4	59
81	35	88	13	77	80	12	66	64	39
21	75	38	33	47	30	32	46	14	49

c) Difíciles, los números se distribuyen al azar sin un orden predeterminado.

Ejemplo de billete difícil

1	11	61	31	81	71	21	41	51	10
2	20	83	32	73	72	82	30	52	3
12	42	63	33	23	22	62	43	53	13
4	16	44	34	24	74	26	64	54	14
5	75	65	35	15	50	85	45	55	25
6	60	46	36	84	76	86	66	56	40
77	70	67	37	17	7	87	47	57	27
8	89	68	38	19	78	90	48	58	29
9	88	69	39	18	79	80	49	59	28

2. Juego completo de bolas, aprobadas por la Consejería competente en materia de casinos, juegos y apuestas.

3. Bombo o aparato de extracción de bolas y mecanismos accesorios que garanticen la aleatoriedad en la extracción y la posibilidad de que todas y cada una de las bolas tengan la misma probabilidad de ser extraídas en cualquiera de las noventa extracciones posibles.

4. Una o varias pizarras o tablones en los que se vayan anotando los números a medida que son extraídos.

Artículo 76. Elementos personales del juego.

1. Jefe o jefa del juego: será responsable directo del correcto desarrollo del juego así como de la ejecución material del mismo.

2. Cajero o cajera: ejercerá el control de la venta de billetes, custodiará los fondos resultantes de la venta, efectuará la liquidación y pago de los premios y custodiará el acta en la que se reflejan las incidencias del juego.

3. Auxiliares: podrá utilizarse personal con funciones auxiliares, eventualmente, si el volumen del juego lo aconseja.

TÍTULO IX

JUEGOS Y APUESTAS DE CARÁCTER TRADICIONAL

Artículo 77. Definición.

1. Se consideran juegos y apuestas de carácter tradicional, familiar o amistoso objeto de explotación lucrativa, aquellos juegos populares que vengan celebrándose tradicionalmente con ocasión de festividades locales con la finalidad de obtener fondos por el organizador de los juegos siempre que la suma total de las apuestas no sea superior a diez veces el salario mínimo interprofesional diario.

2. La modalidad de juego que pretenda organizarse deberá contar con el informe favorable del ayuntamiento del concejo donde pretenda realizarse.

3. La explotación de estos juegos únicamente podrá ser autorizada a sociedades de círculos de recreo tradicionales o asociaciones privadas sin ánimo de lucro para modalidades, locales o días determinados pero en ningún caso para la práctica continua con establecimiento permanente.

§ 33 ILLES BALEARS

A) Comisión del Juego

§ 33.1 DECRETO 35/2000, DE 10 MARZO. ESTABLECE LA NUEVA REGULACIÓN DE LA COMISIÓN DEL JUEGO DE LAS ILLES BALEARS

(BOCAIB núm. 35, de 18 marzo [LIB 2000, 89])

⇒ En desarrollo del artículo 30.29 de la Ley Orgánica 2/1983, de Estatuto de Autonomía de las Illes Balears.
Artículo 1 de la Ley 13/2011, de 27 de mayo de regulación del juego.
Real Decreto 1614/2011, de 14 de noviembre, por el que se desarrolla la Ley 13/2011, de 27 de mayo, de regulación del juego, en lo relativo a licencias, autorizaciones y registros del juego.
Orden EHA/3079/2011, de 8 de noviembre, por la que se aprueba la reglamentación básica de «Otras apuestas de contrapartida».
Orden EHA/3080/2011, de 8 de noviembre, por la que se aprueba la reglamentación básica de las apuestas deportivas de contrapartida.
Orden EHA/3081/2011, de 8 de noviembre, por la que se aprueba la reglamentación básica de las apuestas deportivas mutuas.
Orden EHA/3082/2011, de 8 de noviembre, por la que se aprueba la reglamentación básica de las apuestas hípicas de contrapartida.
Orden EHA/3083/2011, de 8 de noviembre, por la que se aprueba la reglamentación básica de las apuestas hípicas mutuas.
Orden EHA/3084/2011, de 8 de noviembre, por la que se aprueba la reglamentación básica de los concursos.
Orden EHA/3085/2011, de 8 de noviembre, por la que se aprueba la reglamentación básica del juego de la ruleta.
Orden EHA/3086/2011, de 8 de noviembre, por la que se aprueba la reglamentación básica del juego de punto y banca.
Orden EHA/3087/2011, de 8 de noviembre, por la que se aprueba la reglamentación básica del juego del bingo.
Orden EHA/3088/2011, de 8 de noviembre, por la que se aprueba la reglamentación básica del juego del Black Jack.
Orden EHA/3089/2011, de 8 de noviembre, por la que se aprueba la reglamentación básica del juego del póquer.
Orden EHA/3090/2011, de 8 de noviembre, por la que se aprueba la reglamentación básica del tipo de juegos denominado «Juegos Complementarios».

Corresponde a la Comunidad Autónoma de las Illes Balears la competencia exclusiva en materia de casinos, juegos y apuestas con exclusión de las apuestas mutuas deportivo-benéficas de conformidad con lo establecido en el artículo 10.25 del Estatuto de Autonomía de las Illes Balears, aprobado por Ley Orgánica 2/1983, de 25 de febrero, y reformado mediante Ley Orgánica 9/1994, de 24 de marzo, y Ley Orgánica 3/1999, de 8 de enero.

En virtud del Real Decreto 123/1995, de 23 de febrero, se traspasan por parte del Estado a la CAIB las funciones y servicios en materia de casinos, juegos y apuestas.

El Decreto 135/1996, de 5 de julio, de distribución de competencias, en materia de casinos, juegos y apuestas atribuye las mismas al secretario general técnico de la Consejería de Economía y Hacienda, competencias que antes eran ejercidas por la desaparecida Consejería de Gobernación, mediante Decreto 49/1995, de 4 de mayo. Actualmente, y después del establecimiento de la nueva estructura del Gobierno, corresponde al secretario general técnico de la Consejería de Hacienda, Presupuestos, Energía e Innovación Tecnológica.

Una vez asumidas las competencias en esta materia se dictó el Decreto 5/1996, de 16 de enero, por el que se creó la Comisión Balear del Juego, el cual fue modificado por Decreto 177/1996, de 20 de septiembre, con el fin de reestructurar la citada Comisión e introducir algunos aspectos que reforzaban su configuración como vehículo de opinión y debate.

Actualmente se ha considerado necesario introducir algunos cambios en la composición de la Comisión, con el fin de adaptarla a la nueva estructura orgánica del Gobierno, así como introducir en la misma la participación de dos representantes, de entre los sindicatos con mayor representatividad del sector de juego privado, un representante de la Federación Balear del Juego Privado y un representante del tercer casino autorizado como interlocutores válidos en el foro de debate.

Asimismo, en cuanto a la convocatoria de la Comisión, se ha reducido el número mínimo de miembros que pueden solicitarla, fijándose en una tercera parte del total.

Es propósito de esta Consejería elaborar un Decreto nuevo, que con las mismas características

que los anteriores, reunifique en una sola norma los Decretos dictados sobre la materia en esta Comunidad Autónoma, cambiando el nombre de la Comisión, adaptándola a la nueva denominación de la Comunidad Autónoma establecida en el Estatuto de Autonomía de las Illes Balears.

Por tanto a propuesta del consejero de Hacienda, Presupuestos, Energía e Innovación Tecnológica, y previa deliberación del Consejo de Gobierno en su reunión de 10 de marzo de 2000, decreto:

Artículo 1.

Se crea la Comisión del juego de las Illes Balears, configurada como órgano de estudio, orientación y consulta de cuantas actividades se relacionan con el juego en la Comunidad Autónoma de las Illes Balears.

⇒ Artículo 1 de la Ley 13/2011, de 27 de mayo, de regulación del juego.
Artículo 9 del Real Decreto 1614/2011, de 14 de noviembre, por el que se desarrolla la Ley 13/2011, de 27 de mayo, de regulación del juego, en lo relativo a licencias, autorizaciones y registros del juego.
Artículo 1 y artículo 1 del Anexo I Orden EHA/3079/2011, de 8 de noviembre, por la que se aprueba la reglamentación básica de «Otras apuestas de contrapartida».
Artículo 1 y Disposición adicional primera y Artículo 1 del Anexo I de la Orden EHA/3080/2011, de 8 de noviembre, por la que se aprueba la reglamentación básica de las apuestas deportivas de contrapartida.
Artículo 1 y artículo 1 del Anexo I Orden EHA/3081/2011, de 8 de noviembre, por la que se aprueba la reglamentación básica de las apuestas deportivas mutuas.
Artículo 1 y artículo 1 del anexo I de la Orden EHA/3082/2011, de 8 de noviembre, por la que se aprueba la reglamentación básica de las apuestas hípicas de contrapartida.
Artículo 1 y Aartículo 1 del anexo I de la Orden EHA/3083/2011, de 8 de noviembre, por la que se aprueba la reglamentación básica de las apuestas hípicas mutuas.
Artículo 1 y artículo 1 del Anexo I Orden EHA/3084/2011, de 8 de noviembre, por la que se aprueba la reglamentación básica de los concursos.
Artículo 1 y artículo 1 del Anexo I de la Orden EHA/3085/2011, de 8 de noviembre, por la que se aprueba la reglamentación básica del juego de la ruleta.
Artículo 1 y artículo 1 del Anexo I de la Orden EHA/3086/2011, de 8 de noviembre, por la que se aprueba la reglamentación básica del juego de punto y banca.
Artículo 1 y artículo 1 del Anexo I de la Orden EHA/3087/2011, de 8 de noviembre, por la que se aprueba la reglamentación básica del juego del bingo.
Artículo 1 y artículo 1 del Anexo I Orden EHA/3088/2011, de 8 de noviembre, por la que se aprueba la reglamentación básica del juego del Black Jack.
Artículo 1 y artículo 1 del anexo 1 de la Orden EHA/3089/2011, de 8 de noviembre, por la que se aprueba la reglamentación básica del juego del póquer.
Artículo 1 y artículo 1 del anexo I de la Orden EHA/3090/2011, de 8 de noviembre, por la que se aprueba la reglamentación básica del tipo de juegos denominado «Juegos Complementarios».

Artículo 2.

La composición de la Comisión del Juego de las Illes Balears será la siguiente:

Presidente:

El secretario general técnico de la Consejería de Hacienda, Presupuestos, Energía e Innovación Tecnológica.

Vocales:

– El director general de Programación y Ordenación Económica.

– El director general de Interior.

– El director general de Tecnología y Comunicaciones.

– El director general de Ordenación del Turismo.

– Un representante del Departamento Jurídico Tributario de la CAIB.

– Un representante de la Dirección General de la Policía.

– El jefe de Sección de Juego, que ejercerá las funciones de secretario.

– Tres representantes de los casinos ubicados en Baleares.

– Un representante de Asociación empresarial de bingos.

– Un representante de Asociación empresarial de máquinas recreativas.

– Un representante de Asociación empresarial de salones recreativos.

– Dos miembros designados por la Consejería de Hacienda, Presupuestos, Energía e Innovación Tecnológica.

– Dos representantes de entre los sindicatos con mayor representatividad en el sector del juego privado.

– Un representante de la Federación Balear del Juego Privado.

Artículo 3.

Los vocales serán nombrados por el consejero de Hacienda, Presupuestos, Energía e Innovación Tecnológica a propuesta, en su caso, de las diferentes entidades públicas y empresariales concurrentes.

Artículo 4.

La Comisión del Juego de las Illes Balears tendrá las siguientes funciones:

a) Ser el foro de debate en materia de casinos, juegos y apuestas, entre la Administración Autonómica y el sector empresarial del juego privado de las Illes Balears.

b) Evacuar las consultas e informes en materia de casinos, juegos y apuestas que le soliciten los órganos competentes del Gobierno Balear.

c) Cualquier otra función que le sea atribuida mediante decreto.

Artículo 5.

La Comisión se reunirá, previa convocatoria de su Presidente, por iniciativa propia, o cuando lo soliciten al menos una tercera parte de sus miembros. Entre la convocatoria y la reunión no podrá transcurrir un plazo superior a un mes.

En el escrito de convocatoria deberá acompañarse el orden del día, no pudiendo tratarse en la reunión temas no incluidos en el mismo, salvo decisión en contrario de la Comisión, por mayoría simple, siempre que estén presentes todos los miembros de la misma.

Artículo 6.

Para la válida constitución de la Comisión será necesaria la asistencia de la mayoría absoluta de sus miembros.

Artículo 7.

Los acuerdos de la Comisión sobre las funciones que tiene encomendadas en virtud del presente Decreto adoptarán la forma de dictamen, el cual será facultativo, requiriendo su aprobación el acuerdo favorable de la mayoría de sus miembros asistentes.

Artículo 8.

De cada sesión se levantará acta por el Secretario que llevará el visto bueno del Presidente.

En las actas de las sesiones deberán constar las personas asistentes, una síntesis de las deliberaciones, los dictámenes aprobados, los votos particulares, así como cualquier otro extremo que los miembros de la Comisión soliciten expresamente que consten en ellas.

Cualquier miembro de la Comisión tendrá derecho a que se le expida certificación de las actas.

Artículo 9.

La Comisión podrá acordar la creación de grupos de trabajo, así como su composición y funcionamiento.

Disposición adicional

En todo lo no previsto en el presente Decreto, serán de aplicación los artículos 22 y siguientes de la Ley 30/1992, de 26 de noviembre, de Régimen Jurídico de las Administraciones Públicas y del Procedimiento Administrativo Común, en cuanto al funcionamiento de los órganos colegiados.

Disposición derogatoria

Queda derogado el Decreto 5/1996, de 16 de enero, por el que se crea la Comisión Balear del Juego, y el Decreto 177/1996, de 20 de septiembre, por el cual se modifica el Decreto 5/1996.

Disposición final primera.

Se faculta al consejero de Hacienda, Presupuestos, Energía e Innovación Tecnológica, para dictar las normas de desarrollo del presente Decreto.

Disposición final segunda.

El presente Decreto entrará en vigor al día siguiente de su publicación en el BOCAIB.

B) Catálogo de juegos

§ 33.2 ORDEN DE 30 DICIEMBRE 2005. APRUEBA EL CATÁLOGO DE JUEGOS DE LA COMUNIDAD AUTÓNOMA DE LES ILLES BALEARS

(BOCAIB núm. 8, de 19 enero 2006 [LIB 2006, 6])

⇒ En desarrollo del artículo 30.29 de la Ley Orgánica 2/1983, de Estatuto de Autonomía de las Illes Balears.
Real Decreto 1613/2011, de 14 de noviembre, por el que se desarrolla la Ley 13/2011, de 27 de mayo, regulación del juego, en lo relativo a los requisitos técnicos de las actividades de juego.
Orden EHA/3082/2011, de 8 de noviembre, por la que se aprueba la reglamentación básica de las apuestas hípicas de contrapartida.
Orden EHA/3083/2011, de 8 de noviembre, por la que se aprueba la reglamentación básica de las apuestas hípicas mutuas.
Orden EHA/3085/2011, de 8 de noviembre, por la que se aprueba la reglamentación básica del juego de la ruleta.
Orden EHA/3086/2011, de 8 de noviembre, por la que se aprueba la reglamentación básica del juego de punto y banca.
Orden EHA/3088/2011, de 8 de noviembre, por la que se aprueba la reglamentación básica del juego del Black Jack.
Orden EHA/3089/2011, de 8 de noviembre, por la que se aprueba la reglamentación básica del juego del póquer.
Orden EHA/3090/2011, de 8 de noviembre, por la que se aprueba la reglamentación básica del tipo de juegos denominado «Juegos Complementarios».
En las Illes Balears, véase:
Decreto 132/2001, de 30 de noviembre, de medidas reguladoras en materia de juego.
Decreto 34/1996, de 7 de marzo, por el que se aprueba el Reglamento de Casinos de Juegos de la Comunidad Autónoma de las Islas Baleares.

Con el fin de actualizar el Catálogo de Juegos de la Comunidad Autónoma de les Illes Balears, regulado por la Orden del Consejero de Interior de 6 de noviembre de 2002, se procede a incluir en dicho Catálogo las apuestas hípicas externas, Lototrot y los Juegos de promoción del trote, dando cumplimiento a la previsión reglamentaria contenida en la disposición adicional del Decreto 108/2001, de 3 de agosto, por el que se regulan las apuestas hípicas y otros juegos de promoción del trote. El citado Decreto fue desarrollado por la Orden Reguladora de las Apuestas Externas y los Juegos de Promoción del Trote de 13 de abril de 2002, modificado por la Orden de 28 de febrero de 2005.

En lo que afecta a los juegos propios de Casinos, en consonancia con las reformas de la normativa autonómica comparada, se han abordado algunas modificaciones no sustanciales en cuanto al desarrollo de algunos juegos como la Ruleta Americana con un solo cero, Punto y Banca, Pócker sin descarte y Pócker sintético. Asimismo y dado que en el último no se contemplaban los «errores del jugador», se subsana dicho vacío legal.

Se ha optado por dictar una nueva disposición normativa, derogando la Orden de 6 de noviembre de 2002, que integre todos los juegos autorizados hasta el momento en el ámbito de nuestra Comunidad Autónoma, evitando así la dispersión normativa.

Visto lo anterior, de acuerdo con el informe del Consejo Consultivo, dicto la siguiente, orden:

Artículo único.

Queda aprobado el Catálogo de Juegos, en el ámbito territorial de la Comunidad Autónoma de las Illes Balears, mediante el texto que aquí se inserta.

DISPOSICIÓN ADICIONAL

Es de aplicación en el ámbito de la Comunidad Autónoma de les Illes Balears la Orden Ministerial de 9 de octubre de 1979, en lo que afecta al juego del bingo.

DISPOSICIÓN DEROGATORIA

Queda derogada la Orden del Consejero de Interior, de 6 de noviembre de 2002, por la cual se aprueba el Catálogo de Juegos de la Comunidad Autónoma de les Illes Balears.

DISPOSICIÓN FINAL

Esta Orden entra en vigor al día siguiente de su publicación en el «Boletín Oficial de las Illes Balears».

Catálogo de juegos

01 Ruleta

02 Ruleta Americana con un solo cero

03 «Black Jack» o veintiuno

04 «Boule» o Bola

05 Treinta y cuarenta

06 Dados o «Craps»

07 Punto y Banca

08 Baccara, «Chemin de fer» o Ferrocarril

09 Baccara a dos paños

10 Ruleta de la fortuna

11 Pócker sin descarte

12 Pócker sintético

13 Pócker trtijoker

14 Lototrot

15 Promotrot

⇒ Artículo 19 del Real Decreto 1613/2011, de 14 de noviembre, por el que se desarrolla la Ley 13/2011, de 27 de mayo, regulación del juego, en lo relativo a los requisitos técnicos de las actividades de juego
Artículos 10, 14, 15 de la Orden EHA/3085/2011, de 8 de noviembre, por la que se aprueba la reglamentación básica del juego de la ruleta.
Artículo 10 de la Orden EHA/3086/2011, de 8 de noviembre, por la que se aprueba la reglamentación básica del juego de punto y banca.
Articulo 10 de la Orden EHA/3082/2011, de 8 de noviembre, por la que se aprueba la reglamentación básica de las apuestas hípicas de contrapartida.
Artículo 10 de la Orden EHA/3083/2011, de 8 de noviembre, por la que se aprueba la reglamentación básica de las apuestas hípicas mutuas.
Artículo 10 de la Orden EHA/3088/2011, de 8 de noviembre, por la que se aprueba la reglamentación básica del juego del Black Jack.
Artículo 10 de la Orden EHA/3089/2011, de 8 de noviembre, por la que se aprueba la reglamentación básica del juego del póquer.
Artículo 10 de la Orden EHA/3090/2011, de 8 de noviembre, por la que se aprueba la reglamentación básica del tipo de juegos denominado «Juegos Complementarios».

01

RULETA

I. Denominación

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

II. Elementos del juego

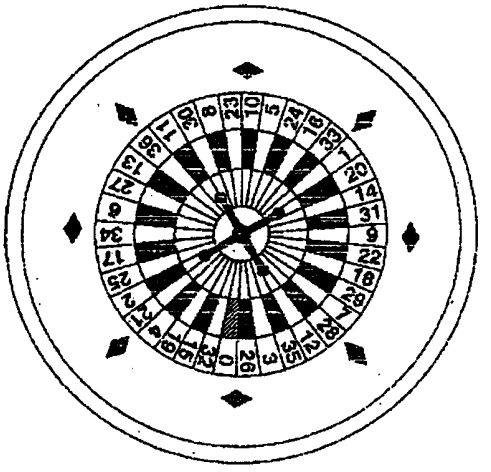
Instrumentos de la ruleta:

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

La ruleta se juega en una mesa larga y rectangular, en cuyo centro o extremo está la mencionada rueda. A un lado de ésta o a ambos se encuentra el tablero o tableros, en el que están dibujados los

mismos 36 números rojos y negros, dispuestos en tres columnas de a doce, un espacio reservado al cero y otros para las diversas combinaciones o suertes en los que estarán impresos en español los distintos términos o abreviaturas indicativos de aquéllas.

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



III. Personal

1º Clases:

El personal afecto a cada ruleta comprende:

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

b) Para la denominada «a un sólo paño»: Un jefe de mesa, dos «croupiers» y un «extremo de mesa». Podrá haber un jefe de mesa por cada dos mesas.

2º Competencias:

a) El jefe tiene por misión dirigir la partida y controlar los cambios realizados en el curso de la misma, estándole prohibido manipular, de cualquier modo que sea, el dinero, las placas o las fichas.

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

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

IV. Reglas de la Ruleta

1º Combinaciones posibles.

Los jugadores sólo pueden hacer uso de las combinaciones siguientes:

A) Posibilidades o suertes múltiples.

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

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

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

que puso. También se pagará once veces las fichas colocadas sobre las combinaciones «0, 1, 2» y «0, 2, 3», posturas denominadas tradicionalmente como transversales del 0.

d) Cuadro. La apuesta se hace sobre cuatro números contiguos que forman un cuadro, colocándose la postura en el punto de intersección de las líneas que separan dichos números. En caso de ganancia, se obtiene ocho veces la citada postura. También se pagará ocho veces las fichas colocadas sobre las combinaciones «0, 1, 2, 3», denominada esta postura 4 números.

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

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

g) Docena. Abarca la apuesta los números del 1 al 12 (primera docena), los números del 13 al 24 (segunda docena) o los números del 25 al 36 (tercera docena), y la posible ganancia asciende a dos veces la cantidad apostada.

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

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

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

B) Posibilidades o suertes sencillas.

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

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

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

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

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

2º Máximos y mínimos de las apuestas.

A) Normas generales sobre estos límites.

El mínimo de las apuestas en la ruleta viene determinado en la autorización concedida por la consejería de Interior. Los mínimos en las apuestas denominadas suertes sencillas, podrán ser fijados hasta cinco veces el mínimo autorizado sobre un número entero.

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

a) En las suertes sencillas, el máximo representa 180, 360 ó 540 veces la cantidad fijada como mínimo de postura sobre un número entero.

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

En el pleno o número completo por 10, 20, ó 30 veces el mínimo de la apuesta; en la pareja o caballo, por 20, 40 ó 60 veces; en la fila transversal, por 30, 60 ó 90 veces; en el cuadro, por 40, 80 ó 120 veces; en la seisena, por 60, 120, ó 180 veces; en la columna y docena, por 120, 240, ó 360 veces; en la doble columna y doble docena, por 240, 480 ó 720 veces.

No obstante, dichos máximos podrán ser aumentados por el casino previa comunicación a la consejería de Interior. Dicha comunicación especificará el límite máximo, así como la duración prevista de su implantación.

B) Normas especiales.

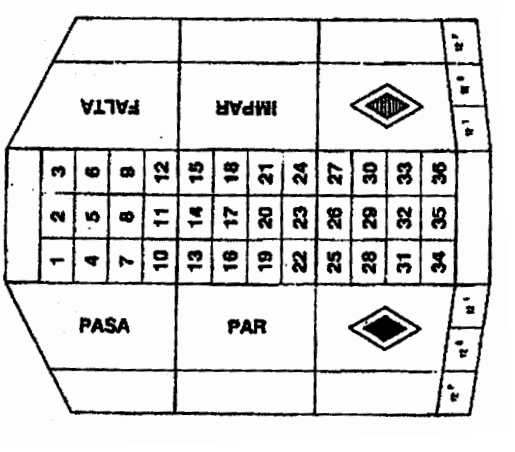
El Director del Casino podrá modificar los mínimos de las apuestas en juegos o mesas determina-

dos, siempre que el Casino tuviera autorización, al amparo de lo dispuesto en el artículo 14.e) del Reglamento de Casinos de Juego de la Comunidad Autónoma de las Illes Balears de 7 de marzo de 1997 y, en todo caso, con sujeción a los siguientes requisitos:

a) Durante el desarrollo de la sesión y una vez puesta en funcionamiento una mesa, el Casino podrá variar el límite de apuesta de la misma, anunciando las tres últimas bolas con el límite anterior, y completando el anticipo de la mesa si procediese.

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

Esta variación en los mínimos de las apuestas afectará al anticipo que debe entregarse a cada mesa, al límite máximo de las apuestas y a la suma de dinero que el Casino debe tener en caja como garantía de las apuestas en la forma establecida por el artículo 37 del Reglamento de Casinos.



3º Funcionamiento del juego.

Las fases sucesivas del mismo son las siguientes:

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

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

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

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

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

02

RULETA AMERICANA CON UN SOLO CERO

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

I. Instrumentos de la ruleta americana

Dos diferencias existen con respecto a la ruleta europea:

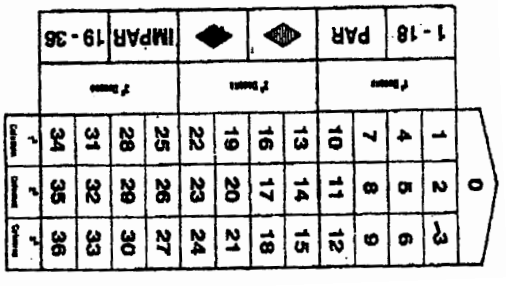
a) Las apuestas se colocan encima de uno de los dos lados de la mesa de juego en espacios reservados para el cero y para las otras jugadas, sobre los términos o abreviaturas correspondientes y, opcionalmente, para algunas combinaciones de jugadas de uso más frecuente por parte de los jugadores.

Apuestas de «Sectores y Vecinos».

En la parte superior de la mesa de ruleta, próximo al cilindro, pero fuera de la zona de apuestas del paño, podrán existir unos recuadros especiales para acoger las denominadas apuestas de «vecinos» y de «sectores». Para la de «vecinos» existirán espacios reservados para los 37 números del cilindro. Para los «sectores» existirán tres espacios para los tres denominados «sectores» del cilindro, conocidos como: sector del cero o serie grande, tercio o serie pequeña y huérfanos.

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

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



c) El jefe de mesa podrá autorizar las apuestas en fichas de valor individual existentes en el casino, siempre y cuando la utilización de estas fichas no impida la identificación del apostante. El mismo jefe de mesa podrá impedir nuevas apuestas mediante el uso de fichas de valor, cuando considere que el número de apuestas es excesivo para el adecuado desarrollo y control de juego.

II. Elementos personales

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

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

El jefe de mesa es responsable del control de la claridad y regularidad del juego, del control de los pagos y de todas las operaciones efectuadas en su mesa, así como del control de los marcadores. Puede existir un jefe de mesa cada cuatro mesas.

III. Funcionamiento del juego

a) El «croupier», cuando no esté asistido por un auxiliar o máquina auxiliar, debe reconstruir los montones de fichas.

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

IV. Combinaciones del juego

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

Apuesta de «Vecinos».

Se denomina apuesta de «vecinos» a aquélla que comprende el número solicitado más dos de cada lado de éste en el cilindro, emplazando las posturas a pleno. Por ejemplo, la apuesta «cero y vecinos» se compondría de cinco fichas, del mínimo al máximo del valor de la postura permitida en la mesa, apostadas a pleno en los números: 0, 3, 15, 26 y 32.

Apuesta de «Sectores».

Sector del Cero o Serie Grande.

Se compone de nueve fichas, del mínimo al máximo del valor de la postura permitida en la mesa, y se emplaza de la siguiente forma: dos fichas a la transversal 0/2/3, una ficha al caballo 4/7, una ficha al caballo 12/15, una ficha al caballo 18/21, una ficha al caballo 19/22, dos fichas al cuadro 25/29 y una ficha al caballo 32/35.

Tercio o Serie Pequeña.

Se compone de seis fichas, del mínimo al máximo del valor de la postura permitida en la mesa, y se emplazan de la siguiente forma: una ficha al caballo 5/8, una ficha al caballo 10/11, una ficha al caballo 13/16, una ficha al caballo 23/24, una ficha al caballo 27/30 y una ficha al caballo 33/36.

Huérfanos.

Se compone de cinco fichas, del mínimo al máximo valor de la postura permitida en la mesa, y se emplazan de la siguiente forma: una ficha de pleno al 1, una ficha al caballo 6/9, una ficha al caballo 14/17, una ficha al caballo 17/20 y una ficha al caballo 31/34.

Botones señaladores de apuestas de vecinos y sectores.

Asimismo podrá existir un recipiente que contendrá 37 botones, marcados con los números del 0 al 36, ambos inclusive, que emplazándoles sobre un exacto número de fichas, a la vista de empleados y clientes, significará que esas fichas juegan al número elegido y dos vecinos de cada lado de éste en su ubicación del cilindro. Por ejemplo: si situásemos el botón marcador número 17 sobre cinco fichas de 10 euros, significaría que se están jugando 10 euros a cada uno de los números 2, 6, 17, 25 y 34. Dichos botones, salvo en el diseño de su número serán transparentes con el fin de permitir ver el tipo de ficha que cubren en caso de apuesta. También podrán existir otros tres botones, con las características anteriormente descritas, que identificarán las siguientes apuestas arriba detalladas:

SG = Serie grande

T = Tercio o serie pequeña

H = Huérfanos.

V. Máximos y mínimos de las apuestas

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

Los mínimos en las apuestas denominadas suertes sencillas, podrán ser fijados hasta cinco veces el mínimo autorizado sobre un número entero.

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

a) En las suertes sencillas, el máximo representan 180, 360 ó 540 veces la cantidad fijada como mínimo de postura sobre un número entero.

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

En el pleno o número completo, por 10, 20 ó 30 veces el mínimo de la apuesta; en la pareja o caballo, por 20, 40, ó 60 veces; en la fila transversal, por 30, 60 ó 90 veces; en el cuadrado, por 40, 80 ó 120 veces; en la seisena, por 60, 120 ó 180 veces; en la columna y en la docena, por 120, 240 ó 360 veces, y en la doble columna y en la doble docena, por 240, 480 ó 720 veces.

No obstante, dichos máximos podrán ser aumentados por el casino previa comunicación a la consejería de Interior. Dicha comunicación especificará el límite máximo, así como la duración prevista de su implantación.

03

«BLACK JACK» O VEINTIUNO

I. Denominación

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

II. Elementos del juego

1. Cartas o naipes.

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

2. Distribuidor o «sabot».

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

Todos los distribuidores deben ser numerados en cada establecimiento y guardados en el armario de las cartas o en otro distinto que cumpla las mismas exigencias. Su distribución a las diferentes mesas la realiza el Director o empleado responsable al comienzo de cada sesión, procurando evitar que los mismos distribuidores se destinen sistemáticamente a las mismas mesas.

Podrán utilizarse mecanismos automáticos de mezcla de cartas.

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

3. Mesa de juego.

Será de forma semicircular, teniendo una casilla para cada jugador hasta un máximo de siete. Delante de las casillas de los jugadores existirá un espacio para el seguro.

La consejería de Interior podrá autorizar, previa solicitud del casino interesado, la instalación de mesas con paños reversibles, de tal forma, que en una misma mesa, se puedan poner en funcionamiento distintos juegos, teniendo en cuenta que, en la misma jornada, y una vez puesta en funcionamiento una mesa con un tipo de juego, éste sólo podrá variarse en una ocasión en dicha jornada, y siempre efectuando el cierre del juego anterior. Posteriormente se iniciará el nuevo juego con su nuevo anticipo. De utilizarse esta posibilidad, cada paño tendrá su número y libros de contabilidad específicos.

III. Personal de «Black-Jack»

El jefe de mesa.

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

El «croupier».

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

IV. Jugadores

a) Sentados. El número de jugadores a los que se permite participar en el juego debe coincidir con el número de plazas de apuestas marcadas en el tapete, cuya cifra máxima es siete. También podrá practicarse este juego en la modalidad «a nueve», siendo en este caso, nueve, el número

máximo de participantes y de plazas en el tapete. Si algunas plazas no están cubiertas, pueden los jugadores apostar sobre las vacantes. Asimismo, podrán apostar sobre la mano de cualquier otro jugador con su consentimiento y dentro de los límites de la apuesta máxima. En cualquier caso, el jugador situado en primera línea delante de cada casilla será el que mande en la misma.

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

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

V. Reglas del juego

1º Posibilidades de juego.

a) Juego simple o «Black-Jack».

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

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

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

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

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

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

Si no tuviera 21 puntos, recogerá las apuestas de las «manos» que tengan una puntuación inferior a la suya y pagará a aquéllas que la tengan superior. Las «manos» que hayan obtenido una puntuación igual a la del banquero serán nulas, pudiendo sus titulares retirar sus apuestas una vez hayan sido recogidas sus cartas.

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

b) El seguro.

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

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

En el caso en que el jugador tuviese «Black-Jack» y el «croupier» un as, el jugador podrá optar por recibir el pago a la par.

c) Los pares.

Cuando un jugador recibe las dos primeras cartas del mismo valor, podrá jugar «a dos manos». Si utilizase esta posibilidad deberá hacer una apuesta igual a la suya inicial en la otra carta. Estas dos cartas y estas dos apuestas serán consideradas entonces como «manos» separadas e independien-

tes, teniendo cada una su valor y destino propios. Podrá, por tanto, formar tantas «manos» como sea el número de cartas de igual valor que reciba.

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

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

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

d) Apuesta doble.

Un jugador podrá doblar su apuesta con los dos primeros naipes, pero en este caso, sólo tendrá derecho a un naipe suplementario. La doble apuesta estará autorizada para todas las «manos» comprendidos los pares y a excepción del par de ases.

e) Retiro.

Un jugador podrá desistir de su jugada, perdiendo la mitad del importe de su apuesta, siempre que el primer naipe del «croupier» no sea un as, y antes de dar la tercera carta al primer jugador que la solicite.

f) Apuestas acumuladas.

Podrán autorizarse las denominadas apuestas y premios acumulados, con relación a combinaciones especiales de naipes obtenidas por parte de los jugadores dentro de sus manos en el curso de las partidas ordinarias y también entre varias mesas de «Black Jack».

2º Máximo y mínimo de las apuestas.

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

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

b) El máximo de las apuestas es fijado por cada mesa en 20, 25, 50, 100 ó 200 veces el mínimo autorizado de la postura.

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

3º Funcionamiento del juego.

Existen diversas operaciones que son previas al comienzo de cada partida:

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

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

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

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

04

«BOULE» O BOLA

I. Denominación

La bola o «boule» es un juego de azar, de los denominados de contrapartida, en el que los

participantes juegan contra el establecimiento organizador, dependiendo la posibilidad de ganar, igual que en la ruleta, del movimiento de una bola que se mueve dentro de una plataforma circular.

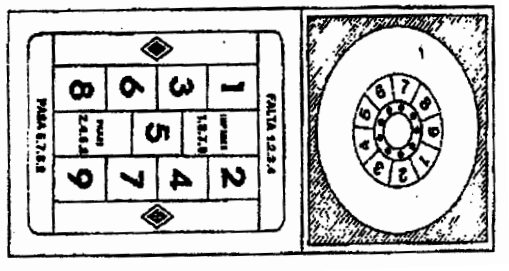
II. Elementos del juego

El juego de la bola se practica en una mesa, en cuyo centro se encuentra la plataforma circular y, a sus lados, dos paños destinados a recibir las apuestas. También puede incluir un solo paño.

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

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

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



III. El personal

El personal afecto es el siguiente:

a) El jefe de mesa es el que dirige y controla la misma. Podrá haber un jefe de mesa por cada cuatro mesas.

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

IV. Jugadores

En cada partida pueden participar un número indeterminado de ellos.

V. Reglas del juego

a) Combinaciones posibles.

Sólo se pueden usar dos combinaciones:

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

b) Máximo y mínimo de apuestas.

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

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

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

c) Funcionamiento del juego.

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

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

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

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

05

TREINTA Y CUARENTA

I. Denominación

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

II. Elementos del juego

1º Cartas o naipes.

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

2º Mesa de juego.

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

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

III. El personal

Cada mesa tendrá permanentemente destinados a su servicio un jefe de mesa y dos «croupiers». Podrá haber un jefe de mesa por cada cuatro mesas.

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

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

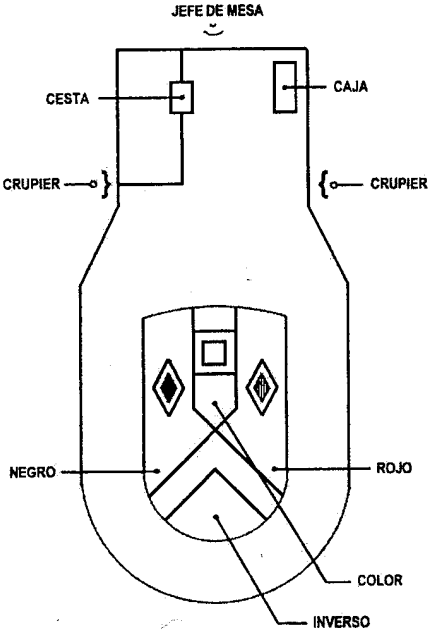
IV. Jugadores

En cada partida pueden apostar un número indeterminado de ellos.

V. Reglas del juego

1º Combinaciones posibles.

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



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

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

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

En caso contrario hay inverso.

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

2º Máximo y mínimo de las apuestas:

El mínimo de las apuestas viene determinado en la autorización concedida por la Consejería de Interior.

El máximo será igual a mil veces el mínimo establecido.

3º Desarrollo del juego.

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

Acto seguido el «croupier» coloca una carta roja delante de las cinco últimas cartas del mazo. La aparición de esta carta roja determina la anulación del juego en curso, procediéndose a poner en la mesa y boca abajo las cinco últimas cartas, así como al recuento de las mismas.

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

más alejadas del «croupier». Sólo después de haber sido retiradas las posturas perdedoras podrá procederse al pago de las apuestas ganadoras.

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

06

DADOS O «CRAPS»

I. Denominación

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

II. Elementos de juego

1º Dados.

El juego de dados se juega con dos dados, del mismo color, de material transparente, con las superficies pulimentadas, de 20 a 25 mm de lado. Deberán tener los bordes bien definidos (cortantes), los ángulos vivos y los puntos marcados al ras. No se admitirán, por tanto, dados con bordes biselados, ángulos redondeados o puntos cóncavos.

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

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

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

III. Personal

En cada mesa de dados prestará sus servicios un jefe de mesa, uno o dos «croupiers» y un «stickman».

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

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

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

Cuando funcione solamente la mitad de la mesa o se utilice la mesa reducida de dados (Mini-«craps», «European Seven-Eleven», etc.) tendrá que haber, como mínimo, un «croupier-stickman».

IV. Reglas del juego

1º Combinaciones.

Los jugadores no podrán hacer uso más que de las siguientes clases de suertes:

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

«Win».

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

«Don't Win».

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

Come.

Que se juega en cualquier momento después de la primera tirada. Esta suerte gana si sale el 7 o el 11 en la tirada siguiente y pierde si sale el 2, 3 ó 12. Si sale otra cifra cualquiera, la apuesta

es colocada sobre la casilla que lleva el número que salió, y a partir de la tirada siguiente, gana si sale el citado número y pierde con el 7, quedando pendiente el resultado si sale cualquier otro número.

«Don't Come».

Que se juega en cualquier momento después de la primera tirada. Gana si sale el 2 ó 3, pierde con el 7 o el 11 y da resultado nulo con el 12. Si sale cualquier otra cifra, la apuesta es colocada en la casilla correspondiente, y a partir de la siguiente jugada, gana si sale el 7 y pierde si sale el punto sobre el que está colocada la apuesta.

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

«Field».

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

«Big» 6.

Que se juega en cualquier momento de la partida. Gana si sale una puntuación de 6 formada de cualquier manera y pierde si la puntuación es 7. Mientras no salga una u otra puntuación la apuesta continúa, aunque puede ser retirada por el jugador.

«Big» 8.

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

«Under» 7.

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

«Over» 7.

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

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

«Hard Ways».

Que se juega sobre los totales de 4, 6, 8 ó 10 formados por dobles, pudiendo ser retiradas las apuestas después de cada tirada no decisiva. Gana si sale el «doble elegido» y pierde con el 7 o si el total del número no está formado por dobles. El doble de 2 y el doble de 5 se pagan siete veces la apuesta, el doble de 3 y el doble de 4, nueve veces la apuesta.

Juego de 7.

Que se paga cuatro veces la apuesta. Gana si sale 7; pierde si sale cualquier otro resultado.

Juego de 11.

Que se paga quince veces la apuesta. Gana si sale el 11; pierde si sale cualquier otro resultado.

«Any Craps».

Que se paga siete veces la apuesta. Gana si sale el 2, 3 ó 12; pierde si sale cualquier otro resultado.

«Craps 2».

Que se paga treinta veces la apuesta. Gana si sale el 2; pierde con cualquier otro resultado.

«Craps 3».

Que se paga quince veces la apuesta. Gana si sale el 3; pierde con cualquier otro resultado.

«Craps 12».

Que se paga treinta veces la apuesta. Gana si sale el 12; pierde con cualquier otro resultado.

«Horm».

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

C. Suertes asociadas, que sólo pueden jugarse cuando la suerte simple correspondiente, cuyo

punto es conocido, ha sido ya apostada y siguen la suerte de ésta, aunque pueden ser retiradas después de un juego no decisivo.

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

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

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

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

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

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

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

2º Apuestas.

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

En las suertes sencillas, la apuesta máxima no podrá ser inferior a 20 veces ni superior a 1.000 veces del mínimo de la mesa.

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

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

En las suertes asociadas del «Don't Win» y del «Don't Come» el máximo de la apuesta se fijará en función del punto jugado, esto es, para 4 y 10, el 200 por 100 del importe de la apuesta hecha sobre la suerte sencilla correspondiente; para el 5 y 9, el 150 por 100 de dicho importe, y para 6 u 8, el 120 por 100 del mismo importe.

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

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

3º Funcionamiento.

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

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

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

El tirador podrá pedir que se cambien los dados antes de lanzarlos, pero no podrá hacerlo durante

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

Los dados se lanzarán a lo largo de la mesa, de tal manera que se detengan dentro de la misma, y siempre con la intención de hacer que ambos dados toquen el borde opuesto al jugador que los ha lanzado.

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

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

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

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

07

PUNTO Y BANCA

I. Denominación

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

II. Elementos de juego

1º Cartas.

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

2º Distribuidor o «sabot».

Se estará a lo dispuesto en el número 2 del apartado II del epígrafe 3 del presente Catálogo.

3º Mesa de juego.

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

1) Tipo «MINI»

Esta mesa tiene las dimensiones y características similares a las del «Black-Jack», para un número de jugadores sentados igual o inferior a siete.

La Consejería de Interior podrá autorizar, previa solicitud del casino interesado, la instalación de mesas con paños reversibles, de tal forma, que en una misma mesa, se puedan poner en funcionamiento distintos juegos, teniendo en cuenta que, en la misma jornada, y una vez puesta en funcionamiento una mesa con un tipo de juego, éste sólo podrá variarse en una ocasión en dicha jornada, y siempre efectuando el cierre del juego anterior. Posteriormente se iniciará el nuevo juego con su nuevo anticipo. De utilizarse esta posibilidad, cada paño tendrá su número y libros de contabilidad específicos.

2) Tipo «MIDI»

Será de forma semicircular para un número de jugadores sentados igual o inferior a nueve.

En relación a los paños reversibles será de aplicación respecto al «Black Jack» a nueve lo indicado en el punto anterior.

La superficie central de la mesa ha de contener las siguientes aberturas: Una destinada a recibir las cartas usadas, llamada cesta; otra u otras dos para las propinas que se den a los empleados, y otra para introducir los billetes que se cambien por fichas o placas.

Asimismo, existirá una casilla situada en el centro de la mesa para recoger las apuestas en favor de empate.

III. Personal

Cada mesa de juego tendrá afectos un jefe de mesa y dos o tres «croupiers», excepto si el juego se desarrolla en una sola ala de la mesa, en cuyo caso el jefe de mesa podrá realizar también las funciones de uno de los «croupiers». En el caso de las mesas reducidas puede existir un jefe de mesa cada cuatro mesas y un «croupier» para cada mesa.

1º Jefe de mesa.

Le corresponde la dirección del juego en todas sus fases, sin perjuicio de las funciones que a lo largo del presente epígrafe del Catálogo se le atribuye. También llevará una lista en que se determine el orden de prioridad para cubrir plazas que queden vacantes.

2º «Croupiers».

Son los responsables de las apuestas de sus respectivos lados de la mesa, así como de la recogida de apuestas perdedoras y del pago de las apuestas ganadoras. Les corresponde también la mezcla de las cartas, su introducción en el «sabot» y en la cesta, una vez usadas. Asimismo, recogerán la deducción que en beneficio del establecimiento haya que hacer, recibirán las propinas y las introducirán en la ranura destinada al efecto. Anunciarán el comienzo de cada jugada y de la mano ganadora, e informarán a los jugadores sobre las reglas a seguir en cada caso. Asimismo, pasarán el «sabot», recogerán los naipes al final de cada jugada y comprobarán el estado de los mismos.

Cuando el juego se desarrolle en mesa reducida, la distribución de las cartas podrá realizarla el croupier o el propio cliente a juicio del director de juego, la primera y la tercera para Punto y la segunda y la cuarta para banca, procediendo a extraer una carta adicional para el Punto o la Banca siguiendo las reglas de la tercera carta.

Una vez recogidas las apuestas perdedoras y pagadas las ganadoras, las cartas serán retiradas con las caras hacia abajo y depositadas en un recipiente o cajetín destinado para este fin.

IV. Jugadores

Podrán participar en el juego los jugadores sentados frente a los departamentos numerados, y a opción de la Dirección del Casino, aquellos jugadores que permanezcan de pie.

La distribución de las cartas por los jugadores es optativa. Se establece un turno rotatorio a partir del situado frente a su departamento número 1. Si algún jugador no quiere realizar la distribución, el «sabot» pasará al que esté situado a su derecha.

El jugador que distribuye las cartas juega la «mano» de la banca; la «mano» del jugador corresponderá a aquél que haya realizado la apuesta más elevada; de no haber apuestas a favor de la «mano» del jugador, tendrá las cartas el «croupier». Se perderá el derecho a distribuir las cartas cuando la banca pierda la jugada, pasando el «sabot» al jugador correspondiente, de acuerdo con el turno establecido.

V. Banca

El establecimiento se constituye en banca y le corresponderá el cobro y pago de las apuestas. En el supuesto de resultar ganadora la «mano» de la banca se efectuará una deducción del 5 por 100 de las apuestas ganadoras en beneficio del establecimiento.

El mínimo de las posturas podrá ser distinto para cada mesa, no pudiendo en ningún caso ser inferior al mínimo autorizado por la Consejería de Interior. El máximo de las apuestas será fijado para cada mesa en 25, 50 ó 100 veces el mínimo, pudiendo determinar la Dirección del Casino que las apuestas sean múltiplos del mínimo de la mesa.

VI. Reglas del juego

1. Cada jugador recibe inicialmente dos cartas. El valor del juego depende de los puntos adjudicados a cada carta, que son los que lleva inscritos, salvo el 10 y las figuras, que no tienen ningún valor numérico, y el as, que vale un punto. En la suma de los puntos se desprecian las decenas y sólo tiene valor, a efectos del juego, la cifra de unidades. Ganará aquél cuya puntuación sea de nueve o esté más próxima a dicha cifra. En caso de empate, la jugada será considerada nula y las apuestas podrán ser retiradas, a excepción de las efectuadas a «empate», que cobrarán del estableci-

miento su ganancia, a razón de ocho a uno. El máximo de la apuesta a empate será la décima parte del máximo de la mesa.

Recibidas las dos primeras cartas por la «mano» del jugador y la «mano» de la banca, si la puntuación de alguna de éstas es 8 ó 9, el juego se da por finalizado, no pudiendo la otra «mano» solicitar una tercera carta.

2º Reglas de la tercera carta:

a) Para la «mano» del jugador.

– Cuando su puntuación es de 0, 1, 2, 3, 4 ó 5 ha de pedir carta.

– Cuando su puntuación es de 6 ó 7, ha de plantarse.

b) Para la «mano» de la banca el juego se ajustará a lo dispuesto en el siguiente cuadro:

		Tercera carta de la ma del jugador										
		0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	P
Puntuació dues primeres cartes de la banca	0	T	T	I	T	T	I	T	I	T	I	I
	1	T	I	I	I	I	I	T	I	I	I	I
	2	T	I	I	I	I	I	T	I	I	I	I
	3	T	I	I	I	T	I	I	I	P	T	I
	4	P	P	I	I	T	I	T	T	P	P	I
	5	P	P	P	P	T	I	T	T	P	P	I
	6	P	P	P	P	P	P	I	I	P	P	P
	7	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P

VII. Desarrollo del juego

Realizadas las operaciones de recuento, mezcla y corte del mazo, se colocará en su interior una carta bloqueo o carta de detención de un color que permita diferenciarla de las demás, cuidando de que por debajo de ella queden siete cartas. La aparición de la carta de detención determinará el final de la partida y no se podrá realizar ninguna jugada más, salvo la que se esté llevando a cabo en ese momento.

A continuación el «croupier» extrae una primera carta y la descubre. El valor de aquélla determinará el número de cartas que serán inutilizadas e introducidas en la cesta. Para este caso concreto, el valor de las figuras y los dieces será de diez puntos.

La orden del «croupier» «no va más» y a continuación «cartas», está dirigida al jugador que tiene el «sabot» para que éste reparta dos cartas, boca abajo, a cada «mano». La primera y tercera cartas que corresponden a la «mano» del jugador son trasladadas al «croupier», quedándose la segunda carta y cuarta carta que corresponden a la banca, bajo la esquina frontal derecha del «sabot». Acto seguido, son trasladadas las cartas de la «mano» del jugador, se entregan a aquél que realizó la mayor apuesta a favor de dicha «mano», quien las mostrará devolviéndolas a continuación al «croupier» que anunciará la puntuación total y las colocará a su derecha. Asimismo, el jugador que distribuye las cartas las descubre y las traslada al «croupier». Este anuncia el punto total para las dos cartas y las coloca a su izquierda.

Cuando de acuerdo con las reglas establecidas, el jugador haya de plantarse, el «croupier» anunciará: «El jugador se planta ..... (punto total)»; en caso contrario, dirá en alta voz: «Carta para el jugador». Iguales reglas son aplicadas a la «mano» de la banca.

Finalizada la jugada, el «croupier» anunciará la «mano» con la más alta puntuación, que será la ganadora, procediéndose a continuación al pago de las apuestas ganadoras y a la deducción, en su caso, del beneficio del establecimiento.

En caso de empate el jugador que apostara a empate cobrará la ganancia establecida (ocho a uno).

08

«BACCARA», «CHEMIN DE FER» O FERROCARRIL

I. Denominación

El «baccará»-ferrocarril, conocido también como «chemin de fer», es un juego de cartas de los

denominados de circulo que enfrenta a varios jugadores entre sí, teniendo uno de ellos la banca y pudiendo apostar contra ésta todos los jugadores que se hallan sentados y los que se encuentren detrás de éstos de pie.

II. Elementos del juego

1º Cartas.

Se utilizarán seis barajas, de 52 cartas, de las denominadas francesas, sin índices, la mitad de ellas de un color y la otra mitad de color distinto. Los naipes pueden ser usados varias veces y no habrán de ser sustituidos por otros, siempre y cuando se encuentren en perfecto estado. En lo que se refiere a las características que han de reunir las cartas, la forma de ser barajadas y manejadas durante el juego, se estará a lo dispuesto en el Reglamento de Casinos de Juego.

2º Distribuidor o «sabot».

Se estará a lo dispuesto en el número 2 del apartado II del epígrafe 3 del presente Catálogo.

3º Mesa de juego.

Será de forma ovalada, con un ligero corte o hendidura en uno de sus lados mayores, que indica la posición del «croupier». La mesa ha de tener una serie de departamentos separados y numerados a partir de la derecha del «croupier». Cada departamento puede dar acogida a un solo jugador.

La superficie central de la mesa ha de contener las siguientes aberturas o ranuras: Una en el centro, donde se introducirán las cartas usadas, también llamada cesta; otra a la derecha del «croupier», para las deducciones en beneficio de la casa, llamada pozo o «cagnotte», y una última, o dos en su caso, para propinas. La cantidad que constituye la banca estará situada frente al «croupier» a su izquierda, situándose a la derecha del mismo las ganancias del banquero que no constituyan la banca (que no hayan sido puestas en juego por éste).

III. Personal

Cada mesa de juego tendrá permanentemente a su servicio un jefe de mesa y un «croupier». Existirá como mínimo un cambista (empleado de cambios) atendiendo las diversas mesas de este juego.

1º Jefe de mesa.

Es el responsable del desarrollo correcto del juego. Actúa como delegado de la Dirección y le corresponde resolver cualquier conflicto planteado en la mesa del juego. Llevará una relación de jugadores que aspiren a ocupar plazas que puedan quedarse vacantes.

2º «Croupier».

Sin perjuicio de las funciones que a lo largo del presente epígrafe del Catálogo se le atribuyen, tendrá encomendadas las siguientes: Recuento, mezcla e introducción de las cartas en el «sabot»; traslado de las cartas a los jugadores por medio de su pala, anuncio en voz alta de las distintas frases del juego y actuaciones de los jugadores; cálculo e ingreso de la cantidad que corresponda al pozo en la ranura correspondiente, introducción de las cartas usadas y de las propinas en las ranuras destinadas al efecto. Asimismo, le corresponde la custodia y control de la suma que constituye la banca y el pago de las ganancias a los jugadores. También orientar a los jugadores que lo soliciten sobre las reglas aplicables en cada caso.

3º Cambista.

Situado de pie frente o detrás del «croupier», tiene por misión efectuar el cambio de dinero por fichas a los jugadores que lo soliciten, así como al «croupier». Además existirán servidores auxiliares en número no superior a uno por cuatro mesas o fracción. No podrán intervenir en todo cuanto se relacione con el desarrollo del juego, las cartas o las fichas.

IV. Jugadores

Frente a cada uno de los departamentos de la mesa, podrá sentarse un jugador. La superficie de los departamentos podrá ser utilizada para depositar las fichas y manejar, en su caso, las cartas. También podrán participar en el juego cuantos jugadores lo deseen, situándose de pie alrededor de la mesa y detrás de los que se hallen sentados.

A todos los efectos se establece el siguiente orden de prioridad entre los jugadores: Los jugadores sentados sobre los que están de pie; entre los primeros se seguirá la numeración correlativa de los departamentos a partir del que se halle situado a la derecha del banquero. Entre los que están de pie se seguirá el mismo orden de prioridades que entre los sentados. El jugador sentado que cambia de sitio durante una talla está obligado a dejar pasar la «mano» –«saludar»–; además, no puede ejercer su derecho de prioridad para adquirir la «mano» pasada, es decir, coger la banca, o para

hacer banco hasta que no haya «saludado». Lo mismo ocurrirá cuando un jugador ocupe una plaza vacante durante la distribución de un «sabot».

Si el cambio de asiento o la llegada de un nuevo jugador se hace al finalizar la talla, el orden de prioridades permanecerá intacto.

En ningún caso puede un jugador ocupar plaza de asiento en varias mesas de juego simultáneamente.

La ocupación de plazas vacantes se hará de la forma siguiente:

Tendrán prioridad, durante la talla, los inscritos en la lista de espera en poder del inspector, una vez concluida ésta los jugadores sentados que hayan solicitado cambio de plaza.

El jugador que durante dos veces consecutivas rehuse tomar la mano deberá abandonar su plaza en la mesa de juego.

Está prohibido a los jugadores de pie desplazarse de sitio para seguir la «mano».

El que lo haga será cobrado el primero o pagado el último, en su caso.

El jugador que esté ausente de la mesa cuando le corresponda coger la «mano» perderá su plaza en beneficio del primer inscrito en la lista de espera.

En ningún caso podrá ocuparse una plaza de asiento momentáneamente vacía.

V. Banca

La banca se adjudicará inicialmente al jugador situado a la derecha del «croupier» (sentado frente al departamento número 1) y será rotatoria siguiendo el orden de numeración de los departamentos.

Cualquier jugador, esté sentado o de pie, podrá, en cualquier pase de la banca, asociarse al banquero, si éste lo acepta, poniendo a su disposición una cantidad determinada. El asociado no podrá intervenir en ningún momento en el juego y ganará o perderá en las mismas condiciones que el banquero.

La banca podrá ser retenida por el jugador mientras gane, debiendo, en caso de pérdida, ser cedida al jugador situado a su derecha. Lo mismo ocurrirá cuando la banca sea abandonada voluntariamente. Si alguno de los jugadores no quiere coger la banca, ésta seguirá rotando por el orden establecido. En todo caso, el jugador que coge la banca había de hacerlo, por lo menos, con la misma cantidad que el que abandonó voluntariamente.

Si ningún jugador sentado desea adquirir la banca, se ofrece a los que están de pie, y si nadie la adquiere, el jugador que cedió la banca o pasó la «mano» puede volver a cogerla por la misma cantidad. La «mano» pasada adquirida por un solo jugador tiene preferencia sobre la adquirida en asociación. El banquero que pasó la «mano» puede asociarse con el jugador que la ha adquirido posteriormente.

Cuando la banca no ha sido adquirida en el turno rotatorio, se subastará y adjudicará al mayor postor de entre los jugadores sentados y de pie, a excepción del banquero. Los jugadores sentados sólo tendrán prioridad sobre los que se hallan de pie en caso de pujas iguales.

Cuando algún jugador que está de pie adquiere la banca (toma la «mano»), y la vuelve a pasar, aquélla se ofrece primero al jugador sentado a la derecha del último jugador sentado que tuviese la banca. Cuando el jugador que adquiere la banca está sentado al pasarla, ésta se ofrecerá primero al jugador sentado a su derecha.

Una vez adjudicada la banca, el total que la forma puede ser aumentado por el jugador en relación a la cantidad ofrecida, pero nunca disminuido.

Si la banca adjudicada es superior a la banca anterior, el jugador que había hecho banca antes de pasarle la «mano» tiene derecho a coger las cartas, aunque su apuesta sea inferior a la de otros jugadores, pero sólo por una jugada. El banquero que pasa la «mano», así como su asociado, no podrán participar en la subasta de la «mano» que acaban de pasar, pero sí podrán hacerlo cuando el nuevo banquero pase la «mano», y así sucesivamente.

Si ningún jugador adquirió la banca, ésta vuelve al jugador situado a la derecha del banquero que pasó la «mano», quien deberá aceptarla por el mínimo establecido en la mesa. Caso de no hacerlo, cederá su plaza.

Cuando el jugador que adquirió una «mano» pasada pierde, el «sabot» vuelve al jugador sentado a la derecha del banquero que pasó la «mano».

El jugador que adquiere la banca está obligado a dar cartas por lo menos una vez. Si se niega, la banca se subastará, pero no podrán pujar por ella ni este jugador ni el anterior banquero si hubiera

pasado la «mano». Si en esta primera jugada hay igualdad de puntos, la banca puede ser cedida de acuerdo con las reglas generales.

El mínimo del punto o mínimo de las posturas, es decir, la cantidad mínima para poder jugar como punto contra la banca, no será necesariamente idéntico para las distintas mesas, ni podrá ser inferior en ningún caso al mínimo autorizado por la Consejería de Interior, que deberá aparecer ostensiblemente indicado en la mesa.

El máximo del punto o cantidad máxima que puede exponer un jugador es aquella cantidad equivalente a la existente en la banca en cada jugada. Cuando un jugador llega a dicha cantidad máxima se dice que «hace banco».

El máximo de la banca deberá ser equivalente a cien veces el mínimo autorizado para el punto, y el mínimo de aquélla no podrá ser inferior al de éste. Previa solicitud de los Casinos, podrá autorizarse el que la banca juegue sin máximo limitado.

La deducción en beneficio del establecimiento queda fijado en un 5 por 100 sobre las cantidades ganadas por el banquero en cada jugada.

«Garage» es la cantidad o conjunto de cantidades que el banquero excluye del juego, cuando se dan los casos o circunstancias siguientes:

a) «Garage» voluntario.

Las ganancias obtenidas por el banquero normalmente pasan a formar parte de la banca, pero aquél podrá decidir voluntariamente excluirlas del juego, siempre que la suma de las mismas supere una cantidad equivalente a cincuenta veces el mínimo del punto, pasando entonces a constituir o formar parte del «garage».

b) «Garage» obligatorio.

Es la cantidad que el banquero ha de excluir del juego en la medida en que el importe de la banca excede de la suma de valores de los puntos.

c) «Garage» impropio.

Es aquella parte de la banca que el banquero no puede poner en juego, porque excede de la cantidad máxima permitida para aquélla, es decir, de cien veces el mínimo del punto.

d) Exclusión del «garage».

En el caso de que la banca juegue sin máximo limitado, el banquero podrá renunciar al «garage» anunciando «todo va».

VI. Reglas del juego

El valor del juego depende de los puntos adjudicados a cada carta, que son los que llevan inscritos, salvo el 10 y las figuras, que no tiene ningún valor numérico y el as, que vale un punto. Se suma la puntuación de las cartas y se desprecian las decenas, teniendo valor exclusivamente la cifra de las unidades. Ganará aquel juego cuya puntuación sea de nueve o esté más próxima a dicha cifra. En caso de empate, la jugada es considerada nula.

El banquero reparte inicialmente y de forma alternativa dos cartas tapadas al jugador que se enfrente con él, y se da a sí mismo dos cartas tapadas. Si recibidas las dos primeras cartas, la puntuación es de ocho o nueve, éstas serán descubiertas y se abate el juego, debiendo el contrario mostrar asimismo su juego.

En los demás casos, el jugador que se enfrenta a la banca podrá solicitar una tercera carta o considerarse servido, lo que anunciará utilizando los términos «carta» y «no», respectivamente. La actuación del jugador se atendrá a las reglas siguientes:

– Cuando tiene 0, 1, 2, 3 ó 4, ha de pedir carta.

– Cuando tiene 5, puede optar.

– Cuando tiene 6 ó 7, ha de plantarse.

En el supuesto de que el jugador haga banco, no se le aplicarán estas reglas y tendrá libertad para pedir carta o quedarse servido, siempre que lo autorice el Director de Juegos antes de comenzar la partida. A continuación, el banquero podrá optar entre pedir carta o no hacerlo, excepto cuando tiene cero («bacará»), en que es obligatorio solicitar una tercera carta. A diferencia de las anteriores, la tercera carta se da siempre descubierta. El juego finaliza con el anuncio de la puntuación de cada jugador, el descubrimiento de las cartas y el pago o retirada de las apuestas, en su caso.

Todo jugador puede solicitar al «croupier» aclaraciones sobre las reglas del juego, quien está

obligado a dárselas. Si el jugador tiene puntuación de 5 y solicita consejo al «croupier», éste le hará plantarse.

El banquero podrá, si lo desea, solicitar del «croupier» el cuadro de jugadas de la banca, en cuyo caso deberá ajustarse a lo en él establecido.

VII. Desarrollo del juego

Es condición imprescindible para que el juego pueda dar comienzo, que haya en la mesa un mínimo de cuatro jugadores, cifra que deberá mantenerse a lo largo de toda la partida.

Al principio de cada partida, el «croupier», después de mezclar las cartas, las ofrece a los jugadores, diciendo: «señores, las cartas pasan». Cualquier jugador puede mezclar las cartas, que, a su vez, habrán de mezclarse por última vez por el «croupier» cuando le sean devueltas. Hecho esto, ofrece las cartas al jugador situado a su izquierda, y así sucesivamente, hasta que alguno de ellos corte el mazo.

A continuación se colocará en el interior, antes de las siete cartas finales del mazo, una carta-bloqueo, o carta de detención, de un color que permita diferenciarla de las demás. La aparición de aquella carta determinará el final de la partida y no se podrá realizar ninguna jugada más, salvo la que se está llevando a cabo en el momento.

Adjudicada la banca, el banquero anunciará la cantidad puesta en juego, que será entregada en fichas al «croupier», quien las colocará sobre la mesa, a su izquierda. Acto seguido, éste anunciará la suma, indicando a los jugadores que es la cifra máxima que pueden jugar, para ello utilizará la expresión «hay ....., pesetas en la banca».

Si hay varios jugadores que quieren hacer banco, se seguirá el orden de las prioridades establecido en el apartado IV.

El banco hecho por un solo jugador, incluso si está de pie, tiene preferencia sobre el banco en asociación.

Si ninguno de los jugadores, sentados o de pie, está dispuesto a hacer banco, puede anunciarse banco parcial, con la expresión «banco con la mesa», para lo cual la cantidad de la postura habrá de ser la mitad de la banca. A continuación, el «croupier» invitará al resto de los jugadores a completar con sus apuestas la suma en banca, hasta que con la voz «no van más apuestas» dé por finalizado el tiempo de apostar.

El jugador que ha anunciado «banco con la mesa» tiene derecho a coger las cartas, incluso si está de pie, excepto cuando alguien dice la frase «con la mesa y último completo», siendo el hecho de completar la otra mitad el que da prioridad. El «banco con la mesa» es considerado un acto aislado y no da prioridad para la jugada siguiente, salvo que haya sido hecho solo.

Cuando nadie hace banco, ni banco con la mesa, las cartas se dan al jugador sentado cuya apuesta sea más alta. En caso de igualdad de apuestas, se estará al orden general de prioridades entre los jugadores. Está prohibido que un jugador sentado una su apuesta a la de otros jugadores, estén de pie o sentados.

La petición de banco no tiene preferencia cuando las cartas han sido ya distribuidas, excepto cuando el jugador repite el banco, «banco seguido», en cuyo caso puede hacerlo incluso después de la distribución de las cartas, siempre que otro jugador no las tenga ya en la mano. Tiene derecho a pedir banco seguido el jugador que hizo banco y perdió.

Si en el caso de banco seguido el «croupier» da por error las cartas a otro jugador, éstas podrán ser reclamadas si aún no han sido vistas (la carta es considerada vista cuando ha sido levantada del tapiz).

Si la petición de banco seguido se produce después de la distribución y entrega de las cartas a otro jugador, éste último tiene preferencia si ha tomado cartas y las ha visto.

Cuando habiéndose anunciado correctamente banco seguido un jugador toma las cartas antes de que el «croupier» las dé al jugador que anunció banco seguido, aquéllas le serán retiradas, aunque hayan sido vistas, y se entregarán al jugador al que corresponda.

Todo banco seguido abandonado puede ser recuperado en caso de igualdad de puntuación entre el banquero y otro jugador o jugadores.

Cuando nadie hace banco y sólo un jugador apuesta contra la banca, éste tendrá derecho al banco seguido.

Una vez realizadas las apuestas, y tras la voz del «croupier» «no van más apuestas», el banquero extraerá las cartas del «sabot» y las distribuirá de una en una alternativamente, empezando por el jugador contrario. Las cartas serán trasladadas hasta él por el «croupier» mediante la pala. Queda

formalmente prohibido al banquero distribuir las cartas antes de que el «croupier» haya anunciado «no van más apuestas»; sin embargo, podrá instar al «croupier» a que retire las posturas efectuadas después de mencionada dicha frase.

Examinadas las cartas y solicitada, en su caso, una tercera, se procederá a descubrir los respectivos juegos, pagando el «croupier» al ganador. Si el triunfo ha correspondiendo al banquero, se efectuará por el «croupier» la deducción correspondiente al pozo o «cagnotte», y se introducirá su importe en la ranura destinada al efecto. Las ganancias del banquero pasarán a formar parte de la banca, salvo si éste decide excluirlas del juego, de acuerdo con lo previsto en el apartado V, en cuyo caso el «croupier» las colocará sobre la mesa, a su derecha.

Cuando se hayan terminado las cartas de un «sabot», el «croupier» procederá a realizar las operaciones correspondientes de mezcla, corte e introducción del mazo en el «sabot». El banquero que gana la última jugada de una talla tiene derecho a seguir siéndolo en la próxima, si ofrece una cantidad igual a la que constituía entonces la banca.

		Tercera carta de la ma del jugador										
		0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	P
Puntuació dues primeres cartes de la banca	0	T	T	I	T	T	I	T	I	T	I	I
	1	T	I	I	I	I	I	T	I	I	I	I
	2	T	I	I	I	I	I	T	I	I	I	I
	3	T	I	I	I	T	I	I	I	P	T	I
	4	P	P	I	I	T	I	T	T	P	P	I
	5	P	P	P	P	T	I	T	T	P	P	I
	6	P	P	P	P	P	P	I	I	P	P	P
	7	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P

T: Significa demanar tercera carta.

P: Significa plantar-se.

0: Significa que es «pot» optar.

Si ho demana algun jugador, les cartes han de ser controlades al final de la talla.

VIII. Errores e infracciones en el juego

1º Está prohibido extraer cartas del distribuidor antes haber finalizado el tiempo de las apuestas. Las cartas sacadas no podrán en ningún caso ser reintegradas al «sabot», y el jugador que las sacó irregularmente está obligado a seguir la jugada. Si en su caso excepcional el inspector estima que no debe aplicar esta regla en todo su rigor, la carta o cartas sacadas habrán de ser obligatoriamente desechadas y no podrán ser utilizadas por el jugador que toma la «mano» pasada.

Toda carta que aparezca descubierta al ser extraída del «sabot» se considerará inservible y será retirada, sin que por ello pueden los jugadores disminuir o retirar sus apuestas.

Si en el transcurso de la distribución aparecen dos o más cartas pegadas entre sí, la jugada será anulada.

Cuando alguna carta caiga al suelo sólo podrá ser recogida por el «croupier» o cualquier otro empleado del establecimiento, y conservará su valor, reanudándose a continuación la jugada.

2º Errores del «croupier».

Si el «croupier» descubre accidentalmente alguna carta durante la distribución, los jugadores habrán de ajustarse a las reglas del juego de banquero y punto. En el caso de que las dos cartas del punto sean descubiertas, el banquero habrá de atenerse a lo dispuesto en el cuadro de jugadas de la banca, debiendo pedir carta en los casos opcionales. Cualquier otra falta cometida por el «croupier » durante el reparto de las cartas anulará la jugada, siempre que no puede ser aquélla rectificada sin perjuicio para el banquero y el jugador.

En caso de que el «croupier» anuncie por error «carta» cuando el punto ha dicho «no», la jugada se restablece conforme al cuadro. Si el banquero tiene 0, 1, 2, 3, 4 ó 5 y ya ha sacado una carta, ésta le es adjudicada; si ha sacado dos cartas, la primera de ellas se le adjudica y la segunda se desecha; si tiene 6 ó 7, cualquier carta extraída es desechada.

3º Errores del banquero.

La extracción por parte del banquero de una quinta carta después de haber dado dos al punto y haberse dado él mismo dos, le obligará a aceptarla para sí en el supuesto de que el punto no solicite una tercera carta.

Si el banquero, en la distribución inicial, se da más de dos cartas, se considera que tiene una puntuación de cero («baccará») aunque conserve su derecho a pedir otra carta.

Cuando al dar la tercera carta el banquero da por error dos cartas al jugador contrario, se le adjudicará aquélla de las dos con la que forme una puntuación más alta. Lo contrario ocurrirá cuando el banquero se dé a sí mismo dos cartas en vez de una.

Si durante la distribución de las dos primeras cartas del punto el banquero deja caer alguna en la cesta, se considera que el punto abate con 9. Cuando esto ocurre con la tercera carta del punto, se considerará que su puntuación es de 9. El banquero tendrá, en este caso, derecho a una tercera carta, salvo si tiene 7.

Si durante el reparto el banquero descubre la primera o la tercera carta, al ir ambas dirigidas al punto, aquél deberá descubrir su carta respectiva. Cuando el banquero descubre por error las dos cartas dirigidas al contrario, además de descubrir sus dos cartas, habrá de ajustar obligatoriamente su juego al cuadro de jugadas de la banca.

El banquero ha de hablar siempre después del punto. Si abatiera antes de que éste se hubiera pronunciado, los jugadores podrán retirar sus apuestas. Cuando el banquero, teniendo 8 ó 9, da u ofrece cartas, pierde su derecho a abatir.

La introducción por el banquero de alguna carta en la cesta antes de que haya sido vista de forma inequívoca por el resto de los jugadores, llevará aparejada la pérdida de la jugada para el banquero.

No podrá efectuarse ninguna reclamación contra el banquero cuando la jugada haya finalizado y las apuestas hayan sido cobradas o pagadas.

4º Errores de los jugadores.

Está formalmente prohibido ver las cartas recibidas de forma lenta y tenerlas en la mano demasiado tiempo. Cualquier jugador que emplee demasiado tiempo en anunciar su juego no podrá continuar teniendo las cartas.

Excepto el «croupier», nadie podrá dar consejos a los jugadores. Cuando se infrinja esta regla, se estará a lo dispuesto en el cuadro de jugadas.

Si por error el punto dice «carta» en vez de «no», o viceversa, el banquero tiene derecho a darle o negarle la carta, a menos que aquél tenga «bacará». En todo caso, el banquero habrá de pronunciarse antes de sacar la carta.

En el caso de que el punto se olvide de abatir en su momento, pierde este derecho; si ha pedido carta, la decisión la tomará el banquero. El punto que teniendo 9 olvida abatir pierde la jugada si el banquero abate con 8.

Cualquier otro error en el anuncio del juego por parte del punto será rectificado, desechándose, si procede, las cartas puestas en juego como consecuencia de dicho error. Se exceptuará de esta regla el jugador que hace banco, en cuyo caso habrá de sufrir las consecuencias de su error, salvo si tiene cero, «bacará», con sus dos primeras cartas, pudiendo entonces solicitar siempre una tercera carta.

Si el jugador arroja las cartas en la cesta antes de que hayan sido vistas, la jugada se le dará por perdida.

Las apuestas de los puntos deben estar situadas a descubierto encima de la mesa y deben ser vigiladas por ellos mismos. Ninguna reclamación podrá ser aceptada si esta regla ha sido incumplida. Cuando haya posturas colocadas sobre la raya, juegan la mitad; cualquier otro anuncio por parte del jugador obliga al «croupier» a proceder al cambio inmediato, sin que el jugador pueda oponerse.

Los casos no previstos en el presente epígrafe del Catálogo de Juegos serán sometidos a la apreciación del Inspector de la mesa, quien resolverá.

09

«BACCARA» A DOS PAÑOS

I. Denominación

El «bacará» a dos paños es un juego de cartas de los denominados de círculo, que enfrenta a un

jugador que es la banca con otros jugadores, pudiendo apostar contra aquél tanto los jugadores que se hallan sentados alrededor de la mesa de juego como los que están situados de pie detrás de aquéllos.

Recibe también el nombre de banca o banca francesa y puede revestir dos modalidades: Banca limitada y banca libre o abierta. En el primer caso, el banquero sólo responderá por la cantidad, que situada sobre la mesa constituye la banca en cada momento. En la banca libre o banca abierta, su titular ha de responder frente a todas las posturas sin límite.

En la banca limitada existirá un límite o cifra máxima para constituir la banca, independientemente de que durante el transcurso del juego el banquero supere con sus ganancias tal cantidad máxima de adjudicación.

II. Elementos de juego

1º Cartas.

Se utilizarán barajas de 52 cartas, de las denominadas francesas, sin índices, siendo obligatorio que sean siempre barajas a estrenar. Serán necesarias seis barajas, tres de un color y tres de otro, tanto en la banca libre como en la limitada.

2º Distribuidor o «sabot».

Se estará a lo dispuesto en el número 2 del apartado II del epígrafe 3 del presente Catálogo.

3º Mesa de juego.

Será ovalada, con un ligero corte o hendidura en uno de sus lados mayores, que indicará la posición del «croupier». Frente a él se colocará el banquero, que tendrá a su derecha el primer paño, formado por una serie de departamentos y numerados a partir del más cercano al banquero, que llevará el número 1; a su izquierda estará el segundo paño, con el mismo número de departamentos y numeración correlativa, iniciada con el número siguiente al último del primer paño, en el departamento situado más próximo al banquero.

Además, cada paño tendrá una superficie delimitada destinada a recoger las posturas que se quieren realizar sobre el otro paño. Las apuestas, colocadas sobre la raya que separa aquella superficie del resto del paño, jugarán por partes iguales a los dos paños.

En la parte libre de la mesa habrá una primera ranura para las cartas usadas, llamada cesta; una segunda ranura, a la derecha del «croupier», para las deducciones en beneficio de la casa sobre las ganancias del banquero, que recibe el nombre de pozo o «cagnotte» y una tercera ranura, que pueden ser dos, para recoger propinas.

III. Personal

El personal mínimo necesario será: Un jefe de mesa, un «croupier», un cambista y un auxiliar. Será aplicable al jefe de mesa, «croupier» y cambista, respectivamente, lo dispuesto en los números 1, 2 y 3 del apartado III del epígrafe 08 del presente Catálogo.

IV. Jugadores

También llamados puntos, cada uno podrá ocupar uno de los departamentos numerados en la mesa. Asimismo, podrán sentarse más jugadores, que se situarán detrás de aquéllos entre los distintos departamentos.

Igualmente podrán realizar apuestas en los distintos paños cuantos jugadores estén situados de pie, detrás de aquéllos que estén sentados.

El orden de prioridad, a efectos de apuestas, entre los jugadores, será el siguiente: Dentro de un mismo paño, los jugadores sentados en los departamentos numerados más cercanos al banquero; a continuación, el resto de los jugadores, por el mismo orden que los sentados.

En el supuesto de que se anuncie banco en ambos paños, se procederá por sorteo para determinar la prioridad de los paños.

Las cartas sólo podrán ser manejadas por los jugadores que estén sentados en departamentos numerados, estableciéndose un turno rotatorio conforme al orden de numeración de cada paño. Las cartas habrán de ser cedidas por el jugador, siguiendo el turno establecido en caso triunfo de la banca. Queda exceptuado de esta regla el jugador que haga banco, que esté de pie o sentado para manejar las cartas.

Los jugadores que quieran ocupar una plaza sentada, deberán hacerse inscribir en la lista de espera que lleva el inspector en cada mesa.

V. Banca

1º El jefe de mesa, a la hora de apertura, anunciará el nombre del banquero y la cantidad del montante de la banca. Si no hubiera banquero, el inspector subastará la banca y la adjudicará al mejor postor, pudiendo pujar por ella todos los jugadores.

En caso de igualdad de pujas, la adjudicación se hará por sorteo.

La adjudicación podrá hacerse a una o varias tallas, y a juicio del Director de Juegos, para uno o varios días. El importe de la banca deberá ser depositado, antes del comienzo de la partida, en la caja del Casino, en efectivo o mediante cheques librados por banco.

El banquero podrá abandonar la banca una vez realizada la primera jugada, anunciando la cantidad que retira. Si el banquero gana y se retira, durante el mismo «sabot» no podrá volver a ser banquero.

Se entenderá que la banca ha saltado cuando no queden fondos en la misma. En este caso, el banquero tiene derecho a continuar, efectuando un nuevo depósito igual o superior al inicial, o a abandonar la banca. Caso de que continúe con la banca, puede cambiar de «sabot».

En cualquiera de los casos, abandonada la banca por el banquero, el inspector volverá a ofrecerla a otro, por la misma cantidad inicial. Si no fuese aceptada por ninguno se subastará, o, en su caso, se sorteará nuevamente, iniciándose luego un nuevo «sabot». Si no se presenta ningún postor, se dará por finalizada la partida.

El mínimo y el máximo de las posturas vendrá establecido en la autorización. Los mínimos podrán variar para las distintas mesas de juego.

La cantidad que forme la banca será necesariamente limitada en la modalidad de banca limitada. En la autorización se fijará el máximo y mínimo de la banca.

2º En la banca libre no existirá tope máximo para la banca, y el establecimiento no podrá fijar un máximo a las posturas de los jugadores. Cualquier jugador podrá ser banquero, en la modalidad de banca libre, si justifica la existencia de un depósito, considerado suficiente, en la propia caja del establecimiento o en la de una entidad de crédito previamente admitida por la Dirección del establecimiento, de tal forma que pueda pagar todas las apuestas sin que la responsabilidad del establecimiento pueda verse en ningún momento comprometida.

El «bacará» con banca libre sólo podrá practicarse en una mesa por cada establecimiento y por un máximo de dos sesiones separadas entre sí por la hora de la cena. En cada sesión se jugarán dos tallas.

3º La deducción en beneficio del establecimiento queda fijada en un dos por ciento sobre las cantidades ganadas en cada jugada por el banquero para la banca limitada, y en 1,25 por 100 para la banca libre.

VI. Reglas de juego

Las reglas contenidas en el apartado VI del epígrafe 08 del presente Catálogo son aplicables con carácter general. Sin perjuicio de ello se establecen las adaptaciones que se detallan a continuación.

Se enfrentan dos jugadores, uno por cada paño, contra el banquero, siguiendo el turno establecido en el apartado IV, párrafo 5.

Si la puntuación de las dos primeras cartas es de 0, 1, 2, 3 y 4, los jugadores han de pedir una tercera carta; si dicha puntuación es de 5, tienen libertad para pedir carta o quedarse servidos, y, por fin, si es de 8 ó 9 han de descubrir sus cartas. Queda exceptuado de esta regla el jugador que al principio de la partida haga banco.

El banquero puede pedir carta o plantarse, salvo si solicita del «croupier» el cuadro de jugadas de la banca, en cuyo caso habrá de seguirlo siempre que se indique lo mismo para los dos paños. El cuadro de jugadas de la banca es el recogido en el epígrafe 08 del presente Catálogo.

Un 8 con las dos primeras cartas gana siempre a un 8 ó 9 utilizando una tercera carta.

Se puede pedir banco por cualquier jugador, esté sentado o de pie, por una sola vez y al principio de cada partida. El banco comprenderá los dos paños, pero el juego se desarrollará exactamente igual que si hubiera dos jugadores, de tal forma que no se podrán ver las cartas del segundo paño por el jugador hasta haber jugado en el primer paño. En caso de que haya juego nulo, podrá repetirse la jugada hasta dos veces más. Se entenderá que ha habido juego nulo cuando no ha habido pérdida o ganancia por parte de ninguno de los dos jugadores.

Está prohibido a los puntos el juego en asociación.

VII. Desarrollo del juego

Es condición imprescindible para que el juego pueda dar comienzo que haya un mínimo de dos jugadores por paño, cifra que deberá mantenerse a lo largo de toda la partida.

Una vez realizadas las operaciones de recuento, mezcla y corte del mazo se colocará en su interior una carta-bloqueo o carta de detención de un color que permita diferenciarla de las demás, cuidando de que por debajo de ella queden 10 cartas. La aparición de aquella carta determinará el final de la partida y no se podrá realizar ninguna jugada más, salvo la que se está llevando a cabo en ese momento.

Adjudicada la banca, de acuerdo con lo establecido en el apartado V, el banquero entregará la cantidad puesta en juego, en fichas, al «croupier» para su custodia. A continuación, se realizarán las posturas en ambos paños, de acuerdo con el orden de prioridad que establece el apartado IV, párrafo 3, hasta que el «croupier» anuncie con la voz «ya no va mas» la terminación del tiempo de apostar. Las apuestas no podrán ser colocadas inmediatamente a la derecha o a la izquierda del banquero y del «croupier».

Las apuestas colocadas sobre la raya que separa la zona del jugador de la zona de apuestas juegan la mitad, de la misma forma que las posturas colocadas sobre la raya que separa la zona de apuestas de un paño de la zona de otro paño juegan a los dos paños. En este caso, cuando la mitad de una apuesta a caballo representa un número impar de unidades de apuestas, se considera que la fracción más fuerte juega al primer paño.

El banquero, entonces, extraerá las cartas del «sabot» y las repartirá de una en una por el siguiente orden: Primer paño, segundo paño y banca. Las cartas serán trasladadas hasta los jugadores por el «croupier» mediante una pala. Serán los contrarios de la banca y tendrán las cartas los jugadores a los que corresponda, de acuerdo con el turno establecido en el apartado IV, párrafo 5. El jugador que tiene la mano, después de haber visto su puntuación, abata o no, debe dejar las cartas sobre la mesa. Examinadas las cartas, los jugadores que son mano en cada paño habrán de pronunciarse por su orden respectivo y antes del banquero. Finalizada la jugada, el «croupier» separa las cartas y anuncia el punto. El banquero habrá de enseñar su punto a los dos paños.

A continuación, se procederá por el «croupier» al pago de las posturas ganadoras y a la retirada de las perdedoras; en el caso de que el banquero gane en los dos paños, o su ganancia en uno sea superior a la pérdida en el otro, el «croupier» ingresará la cantidad que corresponda al pozo o «cagnotte», en la ranura destinada al efecto. Las ganancias del banquero pasarán a formar parte de la banca. Ante la petición de algún jugador, las cartas serán controladas al final de la talla.

VIII. Errores e infracciones en el juego

1º Está prohibido extraer cartas del distribuidor antes de haber finalizado el tiempo de las apuestas. Las cartas sacadas no podrán en ningún caso ser reintegradas al «sabot» y el jugador que las sacó irregularmente está obligado a seguir la jugada. Si en su caso excepcional el Director responsable del establecimiento estima que no debe aplicar esta regla, la carta o cartas sacadas habrán de ser obligatoriamente desechadas y no podrán ser utilizadas por el jugador que tome la mano.

Toda carta que aparezca descubierta al ser extraída del «sabot» se considerará inservible y será retirada, sin que por ello los jugadores puedan disminuir o retirar sus apuestas.

Si en el transcurso de la distribución aparecen dos o más cartas pegadas entre sí, la jugada será nula.

Cuando alguna carta caiga al suelo sólo podrá ser recogida por el «croupier » o cualquier otro empleado del establecimiento y conservará su valor, reanudándose a continuación la jugada.

Si las cartas son dadas o tomadas por error por un jugador distinto del que tiene la mano, si aquél ya se pronunció, la jugada será mantenida, pasándose las cartas en la jugada siguiente al jugador al que le correspondía.

2º Errores del banquero.

En todos los casos de distribución irregular la jugada será rectificada, si ello puede hacerse de forma evidente; en caso contrario, aquélla será anulada. Si el banquero da carta a un paño que ha dicho «no» o no da carta a un paño que solicitó, la jugada será restablecida de acuerdo con las normas de los errores de los jugadores.

Si las dos cartas de un paño son descubiertas durante la distribución, la jugada se llevará a cabo de acuerdo con lo dispuesto en el párrafo tercero del número 3 del presente apartado y ninguna apuesta podrá ser aumentada, disminuida o retirada.

Si durante la distribución algunas cartas caen en la cesta sin haber sido vistas, la jugada será anulada para el paño que perdió las cartas o para los dos paños, si correspondían al banquero. En

el caso de que se trate de alguna de las terceras apuestas, si ha sido vista, será recuperada por el «croupier» y la jugada continuará.

3º Actuaciones del banquero en las jugadas restablecidas.

Cuando un paño abate al banquero está obligado a seguir el cuadro de jugadas de la banca respecto al otro paño, pidiendo tercera carta en los dos supuestos opcionales.

Cuando el cuadro de jugadas de la banca indica lo mismo para los dos paños, el banquero deberá seguirlo.

Cuando el cuadro indica pedir carta en un paño y plantarse en el otro, el banquero es libre de plantarse o pedir, si el error ha sido de un jugador o del «croupier»; si el error ha sido del banquero, éste habrá de pedir carta obligatoriamente, si tiene cinco o menos, plantándose en caso contrario. Dar una carta a un paño que no la ha solicitado o dar a un paño la carta destinada a otro, no constituye una falta del banquero, que no pierde su derecho a solicitar una tercera carta.

4º Errores de los jugadores.

Si el primer paño dice «no» teniendo menos de cinco y el segundo paño ha recibido carta, ésta volverá al primer paño; el segundo paño recibirá entonces la carta siguiente, haya sido recogida o no por el banquero, y éste actuará de acuerdo con lo dispuesto en el número 3 del presente apartado.

Si el primer paño pide carta, teniendo seis o más, la carta recibida irá al segundo paño, si pidió carta, o al banquero, de acuerdo con las reglas contenidas en este apartado, número 3.

Si el primer paño dice «carta» y después «no» o viceversa, el «croupier» deberá hacer especificar al jugador lo que desea y verificar su puntuación. Si ésta es de cinco, la primera palabra se considerará correcta; si tiene otro punto, la jugada será restablecida de acuerdo con las reglas de los párrafos anteriores.

El jugador que dice «no» teniendo ocho o nueve pierde su derecho a abatir; si pide carta, la jugada será restablecida de acuerdo con los párrafos anteriores. Las mismas reglas se aplicarán entre el segundo paño y el banquero, en caso de error de aquel paño.

5º Está formalmente prohibido ver las cartas recibidas de forma lenta y tenerlas en la mano demasiado tiempo. Cualquier jugador que emplee mucho tiempo en anunciar su juego no podrá continuar teniendo las cartas.

Excepto el «croupier» nadie podrá dar consejo a los jugadores. Cuando se infrinja esta regla, se estará a lo dispuesto en el cuadro de jugadas.

Si las cartas del banquero o de alguno de los paños son arrojadas, a la cesta, sin haber sido mostradas, se considerará que su puntuación era de cero («baccará»). Si esta falta es cometida por el «croupier», las cartas serán recogidas y la puntuación reconstituida de acuerdo con el testimonio del jugador cuyas cartas fueron arrojadas a la cesta y de los otros jugadores que las hayan visto.

El banquero que anuncia un punto que no es el suyo podrá solicitar una tercera carta, siempre que los otros jugadores no hayan mostrado sus puntos. En caso contrario, se estará a lo dispuesto en el párrafo tercero del número 3 del presente apartado.

Ninguna reclamación podrá ser formulada una vez finalizada la jugada correspondiente y pagadas o cobradas las apuestas.

Los casos no previstos en el presente Catálogo de Juegos serán resueltos por el inspector de mesa.

10

RULETA DE LA FORTUNA

I. Denominación

La ruleta de la fortuna es un juego de azar, de los denominados de contrapartida, en el que los participantes juegan contra el establecimiento organizador, dependiendo la posibilidad de ganar del movimiento de una rueda que gira.

II. Elementos del juego.

La ruleta de la fortuna se practica en una mesa, en la que van dibujadas las series de las apuestas.

La ruleta, de madera o similar, tiene un diámetro de 150 cm. Aproximadamente y va montada en un poste que a su vez va apoyado en una sólida base. Tiene cincuenta y cuatro divisiones metálicas (celdas); cada una lleva dibujados un símbolo que corresponde a una postura.

La mesa está dividida en un determinado número de casillas, que corresponden a las diversas combinaciones posibles. El jugador puede elegir entre las siguientes combinaciones: 24, 15, 7, 4, 2, «Jocker» rojo y «Jocker» negro.

La mesa llevará una caja para el efectivo y una caja para las propinas.

III. El personal.

El personal afecto es el siguiente:

a) El jefe de mesa, que es el que dirige la misma. Podrá haber un jefe de mesa por cada cuatro mesas.

b) Habrá un «croupier» encargado de hacer girar la rueda, de efectuar los pagos y de retirar las apuestas perdedoras.

IV. Jugadores.

En cada partida pueden participar un número indeterminado de ellos.

V. Reglas del juego.

1. Combinaciones posibles.

Se puede apostar a 24 posiciones, en cuyo caso se paga a los ganadores 1 a 1; apostar 15 posiciones, pagándose 2 a 1; a 7 posiciones pagándose 5 a 1; a 4 posiciones, pagándose 10 a 1; a 2 posiciones pagándose 20 a 1; y a «Jocker» rojo y a «Jocker» negro se paga 45 a 1.

2. Máximo y mínimo de apuestas.

El máximo y mínimo de las apuestas viene fijado en la autorización emitida por la Consejería de Interior.

3. Funcionamiento del juego.

Las apuestas se realizan por los jugadores a partir del momento en que el «croupier» anuncia «hagan sus apuestas». Estas son colocadas, en forma de fichas, en una de las casillas de la mesa escogida por el jugador.

A continuación la rueda se hace girar por el «croupier», dando numerosas vueltas antes de pararse. Cuando la rueda vaya perdiendo fuerza en su giro, el «croupier» anunciará «no va más». Desde entonces toda apuesta depositada tras este aviso es rechazada y el «croupier» devuelve la ficha al apostante tardío. Una vez que la rueda queda inmovilizada en una casilla, el «croupier» anuncia el resultado, diciendo en voz alta la posición ganadora.

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

11

«POCKER» SIN DESCARTE

I. Denominación

El pocker sin descarte es un juego de azar, practicado con naipes, de los denominados de contrapartida, en el que los participantes juegan contra el establecimiento, existiendo varias combinaciones ganadoras.

II. Elementos del juego

1. Cartas o naipes

Al pocker sin descarte se juega con una baraja, de las denominadas francesas, de 52 cartas. El valor de las mismas, ordenadas de mayor a menor es: As, Rey, Dama, Jota, 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3 y 2. El As podrá ser el valor mayor o menor de la serie.

A juicio del Director de Juego podrán utilizarse varias barajas, que se pondrán en juego alternativamente cada jugada.

2. Mesa de juego

Será de las mismas medidas y características que la de «black-jack», con las casillas de apuestas divididas en dos espacios, uno para la postura inicial y delante otro para la segunda apuesta.

Podrá tener, además, una casilla por jugador para el seguro o una hendidura, en su caso, dependiendo de si el control de las apuestas del seguro y del carrousel es automático o manual.

La Consejería de Interior podrá autorizar, previa solicitud del casino interesado, la instalación

de mesas con paños reversibles, de tal forma, que en una misma mesa, se puedan poner en funcionamiento distintos juegos, teniendo en cuenta que, en la misma jornada, y una vez puesta en funcionamiento una mesa con un tipo de juego, éste sólo podrá variarse en una ocasión en dicha jornada, y siempre efectuando el cierre del juego anterior. Posteriormente se iniciará el nuevo juego con su nuevo anticipo. De utilizarse esta posibilidad, cada paño tendrá su número y libros de contabilidad específicos.

3. Barajador.

Podrán utilizarse mecanismos automáticos de mezcla de cartas.

III. Personal

a) El jefe de mesa. A quien corresponde controlar el juego y resolver los problemas que durante el transcurso del mismo se le presenten. Puede existir un jefe de mesa cada cuatro mesas.

b) El «croupier». Es el que dirige la partida, teniendo como misión la mezcla de las cartas, su distribución a los jugadores, retirar las apuestas perdedoras y el pago a los que resulten ganadores.

IV. Jugadores

1. Sentados

El número de jugadores a los que se permite participar en el juego debe coincidir con el número de plazas de apuestas marcadas en el tapete, hasta un máximo de siete.

2. De pie.

Los casinos que expresamente lo indiquen podrán permitir que participen en el juego los jugadores que estén de pie, apostando sobre la «mano» de un jugador, con su consentimiento y dentro de los límites de la apuesta máxima. El número máximo de apuestas por casilla no será superior a cuatro.

El jugador sentado delante de cada casilla será el que mande en la misma y no podrá enseñar sus cartas a los demás apostantes, ni hacer comentarios acerca de la partida en curso.

V. Reglas del juego

1. Combinaciones posibles

Las combinaciones posibles, ordenadas de mayor a menor, son las siguientes:

a) Escalera real de color. Es la formada por las cinco cartas correlativas más altas de un mismo palo (por ejemplo: As, Rey, Dama, Jota y 10 de trébol). Se paga 100 veces la apuesta.

b) Escalera de color. Es la formada por cinco cartas correlativas del mismo palo (ejemplo: 4, 5, 6, 7 y 8 de trébol): Se paga 25 veces la apuesta.

c) Pocker. Es el formado por cuatro cartas de un mismo valor (ejemplo: 4 Reyes). Se paga 20 veces la apuesta.

d) «Full». Es el formado por tres cartas de un mismo valor y otras dos de igual valor pero distinto del anterior (ejemplo: 3 sietes y 2 ochos). Se paga 7 veces la apuesta.

e) Color. Es el formado por cinco cartas no correlativas del mismo palo (ejemplo: As, 4, 7, 8 y Dama, de trébol). Se paga 5 veces la apuesta.

f) Escalera. Es la formada por cinco cartas correlativas, sin que todas ellas sean del mismo palo (ejemplo: 7, 8, 9, 10 y Jota). Se paga 4 veces la apuesta.

g) Trío. Es el formado por tres cartas de un mismo valor (ejemplo: tres Damas). Se paga 3 veces la apuesta.

h) Doble pareja. Es la formada por dos cartas del mismo valor y otras dos de igual valor pero distinto del anterior (ejemplo: 2 Reyes y 2 Sietes). Se paga 2 veces la apuesta.

i) Pareja. Es la formada por dos cartas de igual valor y las otras tres diferentes (ejemplo: 2 Damas). Se paga una vez la apuesta.

j) Cartas mayores. Cuando no se producen ninguna de las combinaciones anteriores, pero las cartas del jugador son mayores que las del «croupier». Se entiende que las cartas son mayores, atendiendo en primer lugar a la carta de mayor valor, si fueran iguales, a la siguiente y así sucesivamente. Se paga una vez la apuesta.

En cualquier caso, el jugador sólo ganará las apuestas cuando su combinación sea superior a la del «croupier», perdiéndola en caso contrario y conservando su apuesta pero sin ganar premio alguno en caso de empate. Cuando «croupier» y jugador tengan la misma jugada, ganará la apuesta quien tenga la combinación formada por cartas de mayor valor, atendiendo a las siguientes reglas: cuando

ambos tengan Pocker, ganará aquél que lo tenga superior (ejemplo: Un Pocker de Reyes supera a uno de Damas).

Cuando ambos tengan Full, ganará aquél que tenga las tres cartas iguales de mayor valor.

Cuando ambos tengan Escalera, de cualquier tipo, ganará aquél que tenga la carta de mayor valor.

Cuando ambos tengan Color, ganará aquél que tenga la carta de mayor valor (según lo descrito para cartas mayores).

Cuando ambos tengan Trío, ganará aquél que lo tenga formado por cartas de mayor valor (igual que en el Pocker).

Cuando ambos tengan Doble Pareja, ganará aquél que tenga la pareja formada por cartas de mayor valor, si coincidiese, se estará a la segunda pareja y, en último caso, a la carta restante de mayor valor.

Cuando ambos tengan Pareja, ganará aquél que la tenga de mayor valor, y si coincidiese se atenderá a la carta de mayor valor (según lo descrito para cartas mayores).

2. Máximo y mínimos de las apuestas.

Las apuestas de los jugadores, exclusivamente representadas por fichas, debe de realizarse dentro de los límites mínimos y máximos establecidos por cada mesa.

El director del Casino podrá establecer los mínimos y los máximos de las mesas de acuerdo con la banda de fluctuación que tenga autorizada el Casino.

3. Máximos de las apuestas.

El máximo de las apuestas será de 10, 20, ó 25 veces el mínimo de la postura. Los máximos serán fijados por el casino previa comunicación a la sección de Juego de la Consejería de Interior.

4. Desarrollo del juego.

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

El jugador, para asegurarse, deberá depositar en la casilla destinada a tal fin, y antes de comenzar a distribuir las cartas, una cantidad única estipulada, que en ningún caso podrá ser superior a la mitad del mínimo de la mesa. En caso de obtener una de las combinaciones que a continuación se indican obtendrá el premio correspondiente:

Full: 100 veces la cantidad única estipulada.

Poker: 300 veces la cantidad única estipulada.

Escalera de color: 1.000 veces la cantidad única estipulada.

Escalera real: 2.000 veces la cantidad única estipulada.

Antes de la distribución de las cartas, los jugadores deberán efectuar sus apuestas iniciales dentro de los límites mínimos y máximos de cada mesa de juego. Seguidamente el «croupier» cerrará las apuestas con el «no va más» y comenzará la distribución de los naipes de uno en uno, boca abajo, a cada «mano», comenzando por su izquierda y siguiendo el sentido de las agujas del reloj, dándose igualmente carta para la banca, hasta completar la distribución de las cinco cartas para cada «mano» y para la banca con la salvedad de que la primera o la última carta para la banca se dará descubierta.

En el supuesto de que las cartas fueran mezcladas y distribuidas mediante un barajador o «sabot» automático, el «croupier» las repartirá de cinco en cinco para cada una de las «manos» que están en juego, dándose para sí mismo las últimas cinco y descubriendo la última de éstas.

Los jugadores miran sus cartas y tienen la opción de continuar el juego («ir») diciendo «voy», o retirarse del mismo («pasar») diciendo «paso». Los que opten por «ir» deberán doblar la apuesta inicial, añadiendo una cantidad doble a ésta en la casilla destinada a la segunda apuesta; los que opten por «pasar» perderán la apuesta inicial, que será retirada en ese momento por el «croupier».

Después de que los jugadores se hallan decidido por «ir» o «pasar», el «croupier» descubre las cuatro cartas tapadas de la banca.

La banca sólo juega si entre sus cartas existe, como mínimo, un As y un Rey, o una combinación superior; de no ser así, abonará a cada jugador una cantidad idéntica a la apostada inicialmente (1 por 1).

Si la banca juega, esto es, si tiene, como mínimo, un As y un Rey o una combinación superior, el «croupier» comparará sus cartas con la de los jugadores y pagará las combinaciones superiores a la suya, de acuerdo con lo establecido en el apartado 1 de las reglas del juego para la segunda apuesta, abonado a la par (1 por 1) la postura inicial.

Los jugadores cuya combinación sea inferior a la del «croupier» perderán sus apuestas, que serán retiradas en su totalidad por éste.

En caso de empate se estará a lo dispuesto en el apartado 1.

Cualquier error en la distribución de las cartas, bien en el número de las mismas o en la aparición indebida de alguna carta descubierta, supondrá la anulación de toda la jugada.

Está prohibido a los jugadores intercambiar información sobre sus cartas o descubrirlas antes de tiempo; cualquier violación de esa prohibición supondrá la pérdida total de la apuesta.

Una vez retiradas las apuestas perdedoras y abonados los premios a las ganadoras, se dará por finalizada la jugada, iniciando una nueva.

Carrousel

Al margen de todo el juego de la mesa, se puede participar en un carrousel entre las mesas que se establezca, en el que los jugadores que lo deseen introducen monedas en una hendidura situada delante de su casilla.

Si consiguiera una Escalera Real se le pagará el acumulado de todas las mesas que forman el carrousel y si consiguiese una Escalera de Color cobrará el 10% del acumulado.

Este sistema funciona de forma similar al «jackpot» de una máquina C y el 90% del valor de las monedas introducidas se incorpora al acumulado.

Comprar una carta adicional

Existe otra posibilidad de juego que consiste en el descarte de un solo naipe. Se compra esta carta a la banca por la misma cantidad que la apuesta inicial del jugador interesado en el descarte. Para ello, en el momento que le corresponda el turno al jugador interesado, éste depositará el naipe descartado juntamente con la misma cantidad de su apuesta inicial, que le dará derecho a recibir una carta adicional.

12

PÓQUER DE CÍRCULO EN SUS DIVERSAS MODALIDADES

✐ Modificada por art. 1 de Orden de 16 junio 2009.

I. Denominación

El póquer de círculo es un juego de cartas, que enfrenta a varias personas jugadoras entre sí. El objetivo del juego es alcanzar la mayor combinación posible con una serie de cartas.

II. Elementos del juego

1. Cartas o naipes

Se juega con una baraja de 52 naipes de las denominadas cartas inglesas, de características similares a las utilizadas en el juego de Black Jack o Veintiuno. El valor de las mismas ordenadas de mayor a menor es: As, K, Q, J, 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3 y 2. El As puede ser utilizado como la carta más pequeña delante de la menor con que se juegue o como As detrás de la K.

2. Mesa de juego

Es de forma ovalada y con un ligero entrante destinado a acoger al/a la «croupier». La mesa tiene una serie de espacios o departamentos que podrán ser numerados a partir de la derecha del/de la «croupier». Cada departamento dará acogida a una persona jugadora sentado.

La mesa podrá tener las siguientes aberturas o ranuras: una para las deducciones del beneficio de la casa, llamada pozo o «cagnotte», otra para introducir las propinas y una última para albergar el efectivo procedente de las compras de fichas.

3. Beneficio

El beneficio del establecimiento se podrá obtener eligiendo una de las dos opciones que se describen a continuación:

a) Un porcentaje sobre el bote que, en ningún caso superará el 5%, y que se podrá aplicar en cada uno de los intervalos de apuestas.

b) Un porcentaje que oscilará entre el 10 y el 20% del máximo de la mesa o del resto, por sesión, según la modalidad de póquer que se juegue. Se entiende por sesión, una hora de juego más las dos últimas manos.

La Dirección de Juego del Casino puede fijar previamente la duración de cada partida siempre que lo haga público a las personas jugadoras. En el caso de que el casino no utilice esta facultad,

la duración de la partida tiene que ser, como mínimo, la necesaria para que cada persona jugadora que inicia la partida pueda tener la mano en dos ocasiones.

III. Personal

Cada mesa de juego tendrá permanentemente a su servicio un/a «croupier». La zona donde se desarrolle el juego está controlada por un responsable de la partida y, además, puede haber un cambista para diversas mesas.

1. Responsable de la partida

Es el responsable del desarrollo correcto del juego. Actúa como delegado de la Dirección del Casino, le corresponde resolver cualquier conflicto planteado en las mesas de juego y llevará una relación de personas jugadoras que deseen ocupar las plazas que puedan quedar vacantes.

2. «Croupier»

Sin perjuicio de las funciones que más adelante se le atribuyen, tendrá encomendadas las siguientes: recuento, mezcla y reparto de las cartas a las personas; anuncio en voz alta de las distintas fases del juego y actuaciones de las personas jugadoras; cálculo e ingreso del beneficio correspondiente al establecimiento introduciéndolo en la ranura que para dicho fin existe en la mesa, introducción de las propinas en su depósito; venta y cambios de fichas; control del juego y vigilancia para que ninguna persona jugadora apueste fuera de turno; custodia y control de la suma que constituye el bote y el pago del mismo.

Igualmente resolverá a las personas jugadoras las dudas sobre las reglas a aplicar en cada momento de la partida. En el caso de que tenga problemas con la resolución de una jugada, o con alguna persona jugadora, se lo debe comunicar al/a la Responsable de la Partida.

3. Cambista

Caso de que la Dirección lo considere necesario, podrá haber una persona que atenderá a las distintas mesas y cuya función principal será cambiar dinero por fichas.

IV. Personas jugadoras

Frente a cada uno de los espacios o departamentos de la mesa de juego, sólo se podrá sentar una persona jugadora. La superficie de los espacios de cada persona jugadora podrá ser utilizada para depositar las fichas y mantener, en su caso, las cartas, pero nunca se invadirá la zona específica de apuestas salvo para efectuarlas.

Al comienzo de la partida se sortearán los puestos.

Si al concluir una partida y al comenzar la siguiente, la mesa estuviese formada por las mismas personas jugadoras; no será necesario sortear los puestos, siempre que todas las personas jugadoras estén de acuerdo.

Si la partida ya está iniciada será el/la Responsable de la Partida quien asigne el puesto en la mesa si hay plaza libre.

A petición propia una persona jugadora puede descansar dos jugadas o manos sin perder el puesto en la mesa; no obstante, si en ese descanso, en función del tipo de póquer, le correspondiese alguna apuesta obligatoria, estará obligado a efectuarla.

V. Prohibiciones

Está totalmente prohibido que una persona jugadora abandone la mesa de juego dejando encargada a otra persona jugadora que le realice e iguale las apuestas, pues cada persona jugadora juega por sí misma y no se permiten las actuaciones siguientes:

a) El juego por parejas ni siquiera temporalmente.

b) Jugarse el bote conjuntamente.

c) Repartirse el bote voluntariamente.

d) La connivencia entre personas jugadoras.

e) Comprar o añadir fichas al resto para aumentarlo, una vez que se ha iniciado la jugada.

f) Prestarse dinero entre personas jugadoras.

g) Guardarse las fichas de su resto.

h) Retirar las cartas de la mesa o alejarlas de la vista del/de la «croupier» y de las demás personas jugadoras.

VI. Reglas del juego

1. Combinaciones posibles

Las personas jugadoras sólo pueden hacer uso de las combinaciones que se describen a continuación:

a) Escalera de color real: es la formada por las cinco cartas correlativas más altas de un mismo palo (As, K, Q, J y 10).

b) Escalera de color: es la formada por cinco cartas correlativas de un mismo palo, sin que ésta coincida con las cartas más altas.

c) Póquer: es la combinación de cinco cartas que contiene cuatro cartas de un mismo valor.

d) Full: es la combinación de cinco cartas que contiene tres cartas de un mismo valor y otras dos de igual valor, pero distinto del anterior.

e) Color: es la combinación formada por cinco cartas no correlativas de un mismo palo.

f) Escalera: es la combinación formada por cinco cartas correlativas de distintos palos.

g) Trío: es la combinación de cinco cartas que contiene tres cartas del mismo valor y las dos restantes sin formar pareja.

h) Figuras: es la combinación formada por cinco cartas que deben ser As, K, Q, o J. Esta combinación sólo se utiliza en las variedades de póquer cubierto.

i) Doble pareja: es la combinación formada por cinco cartas que contiene dos parejas de cartas de distinto valor.

j) Pareja: es la combinación de cinco cartas que contiene dos cartas del mismo valor.

k) Carta mayor: cuando una jugada no tiene ninguna de las combinaciones anteriores, gana la persona jugadora que tenga la carta mayor.

En las variantes de póquer que se jueguen con menos de 52 cartas, el color gana al full.

2. Empates

Cuando diversas personas jugadoras tienen póquer, gana el que lo tiene de valor superior.

Cuando diversas personas jugadoras tienen full, gana el que tiene las tres cartas iguales del valor más alto.

Cuando diversas personas jugadoras tienen escalera, de cualquier tipo, gana el que tiene la carta del valor más alto.

Cuando diversas personas tienen color, gana el que tiene la carta del valor más alto.

Cuando diversas personas jugadoras tienen trío, gana el que lo tiene formado por las cartas del valor más alto.

Cuando diversas personas jugadoras tienen figuras, gana el que tiene la pareja más alta, y si coincide, se considera la carta del valor más alto.

Cuando diversas personas jugadoras tienen doble pareja, gana el que tiene la pareja formada por las cartas del valor más alto; si coincide, se considera la segunda pareja, y en último lugar, la carta que queda del valor más alto.

Cuando diversas personas jugadoras tienen pareja, gana el que la tiene del valor más alto y, si coincide, se considera la carta del valor más alto de las restantes.

3. Mínimos y máximos de las apuestas

Las apuestas de las personas jugadoras, exclusivamente representadas por fichas, deben realizarse dentro de los límites mínimos y máximos que tenga autorizados el casino.

a) Normas generales sobre estos límites

El mínimo y el máximo de la mesa depende de la modalidad de póquer que se juegue. El mínimo puede variar entre el 20% y el 40% del máximo y el «Ante» (apuesta inicial) será como máximo un 50% del mínimo de la mesa.

Se puede jugar con tres límites diferentes:

1) «Split limit»: el máximo de la apuesta está limitado por la mitad del bote.

2) Bote con límite: el máximo de la apuesta está limitado por el bote.

3) Bote sin límite: no existe límite para la apuesta máxima; el mínimo no puede ser nunca inferior al autorizado, el cual deberá aparecer claramente visible en la mesa.

b) Normas especiales

El director o directora del Casino, dentro de los límites autorizados, puede variar el límite de la apuesta de una mesa una vez puesta en funcionamiento con previo anuncio a las personas jugadoras.

VII. Desarrollo del juego

Es condición indispensable para que la partida pueda comenzar que haya en la mesa de juego como mínimo cuatro personas jugadoras, número que, como mínimo, deberá mantenerse a lo largo de toda la partida.

1. Reparto de cartas

Al principio de cada partida el/la «croupier» debe señalar claramente con una pieza redonda («marca» o «botón») quién tiene la mano, colocándola delante de la persona jugadora. La mano irá rotando previamente a un nuevo reparto de cartas.

El/La «croupier», periódicamente, debe comprobar que están la totalidad de las cartas que componen la baraja.

Se barajarán de forma que no sean vistas por las personas jugadoras, utilizando los procedimientos propios del póquer para tal cometido.

Si en el momento de cortar queda al descubierto alguna carta del mazo se debe volver a barajar.

Al realizar el corte se deben de cumplir las siguientes condiciones:

a) Usar una sola mano.

b) La dirección del corte debe ser recta y alejándose del cuerpo.

c) La mano libre no puede tocar la baraja hasta que, después del corte, los montones de cartas se hayan reunido otra vez.

d) La mano libre no debe obstaculizar la vista a las personas jugadoras de tal forma que no puedan ver el procedimiento de corte.

Una vez que se ha realizado el corte, en función del tipo de póquer, las personas jugadoras que participan en la jugada deben realizar previamente una apuesta denominada «Ante» (apuesta inicial) fijada por el casino y acto seguido, el/la «croupier» repartirá las cartas en el sentido propio de la variante de póquer de que se trate.

El/La «croupier» debe tener cuidado al dar las cartas de que no sean vistas por las otras personas jugadoras. Por ello, al repartirlas, no puede levantarlas sino deslizarlas sobre la mesa.

2. Intervalos o turnos de apuestas

Acto seguido se inician las apuestas y el/la «croupier» va indicando a quién le corresponde apostar según la variante del póquer de que se trate. Todas las apuestas se reúnen en un lugar común llamado bote.

Al llegar el turno de las apuestas las personas jugadoras tienen las siguientes opciones:

a) «Retirarse» y salir del juego, para lo cual debe dar a conocer su intención, cuando sea su turno, poniendo las cartas encima de la mesa alejándolas lo más posible de las cartas que se están usando en el juego. En este caso el/la «croupier» retira sus cartas, las cuales no deben ser vistas por nadie.

Cuando una persona jugadora se retira no puede participar en el bote, renuncia a todas las apuestas que haya realizado y no puede expresar ninguna opinión sobre el juego ni mirar las cartas de los otras personas jugadoras.

b) «Pasar». Cualquier persona jugadora a la que le ha llegado el turno de apostar y decide no hacerlo, tendrá que decir «paso» siempre y cuando ninguna persona jugadora anterior haya realizado una apuesta durante ese intervalo de apuestas. Cualquier persona jugadora que esté participando en el juego puede reservarse hasta que alguna de las personas jugadoras decida apostar, en cuyo caso para seguir participando en el juego tiene que cubrir la apuesta o subirla si lo desea.

c) «Cubrir» la apuesta metiendo en el bote el número suficiente de fichas para que el valor que representen dichas fichas sea igual a la de cualquier otra persona jugadora pero no superior.

d) «Subir» la apuesta metiendo en el Bote el número de fichas suficientes para cubrir la apuesta e incluyendo algunas fichas más para superar la apuesta, lo que dará lugar a que las personas jugadoras que participan en esa mano, y en su turno, realicen alguna de las acciones anteriormente descritas.

Dependiendo de la variedad de póquer y en cada intervalo de apuestas, el número de veces que una persona jugadora puede realizar una subida puede estar limitado; pero en el caso de que sólo existan dos personas jugadoras no hay límite al número de subidas.

Al final de las apuestas todas las personas jugadoras que permanezcan en juego («activos») deben haber puesto el mismo valor de fichas en el bote.

Si al finalizar el turno de las apuestas sólo hay una persona jugadora que ha realizado una apuesta y todos los demás han pasado, gana automáticamente la mano y se lleva el bote sin necesidad de enseñar sus cartas.

Antes de realizar la apuesta, cada persona jugadora puede reunir sus fichas dentro del espacio de la mesa que le corresponde. Se considera que una persona jugadora ha realizado la apuesta cuando traslada las fichas más allá de la línea que delimita su espacio o, en situaciones poco claras, desde el momento en que el «croupier» introduce las fichas en el bote y no ha habido objeciones por parte del propio jugador.

Una persona jugadora no puede realizar una apuesta, ver la reacción de las demás personas y subir la apuesta. Las apuestas deben realizarse de una forma clara, sin simular dudas respecto a dicha jugada. Las apuestas se deben realizar de una sola vez o de palabra.

Las personas jugadoras que estén jugando la mano deben hablar solamente lo estrictamente necesario y, además, en cada intervalo de apuestas no pueden realizarlas como si tuvieran la máxima combinación con intención de confundir y engañar a los demás personas jugadoras. Caso de que alguno de los personas jugadoras actuase de forma inadecuada le será llamada la atención por el/la «croupier» y, si reincide, el Responsable de la Partida decidirá sobre su continuidad en la partida.

Las personas jugadoras deben disponer del dinero suficiente en fichas para terminar la mano. Si no lo tuvieran jugarán en proporción a la cantidad apostada.

El/La «croupier» debe mantener las cartas eliminadas y los descartes bajo control; ningún jugador está autorizado a verlas durante la partida. Las demás cartas que tiene el/la «croupier» para repartir deben estar juntas, ordenadas y fuera del alcance de las personas jugadoras.

El/La «croupier» debe mantener la baraja en una posición lo más horizontal posible. La parte superior de la misma debe estar siempre a la vista de las personas jugadoras. Cuando no tenga la baraja en la mano debe protegerla poniendo una ficha del bote encima.

3. Pagos de las combinaciones ganadoras

Una vez que las apuestas han sido igualadas, en el último intervalo de apuestas, cada jugador/a que previamente no se haya retirado debe mostrar sus cartas de modo que pueda verse la combinación que tiene para establecer la combinación ganadora.

La persona jugadora que haya hecho la última apuesta mostrará las cartas en primer lugar y a continuación, y por su turno, las restantes personas jugadoras.

No es necesario que una persona jugadora diga la combinación que tiene al mostrar las cartas ni tampoco se tiene en cuenta lo que haya dicho pues es el/la «croupier» quien establece el valor de las combinaciones descubiertas e indica cuál es la persona jugadora con la combinación ganadora y, si es el caso, corrige las combinaciones que hayan sido erróneamente anunciadas por las personas jugadoras.

Una vez que todas las personas jugadoras han podido ver las cartas de la mano ganadora, el/la «croupier» recogerá las cartas de las combinaciones perdedoras. La mano ganadora sólo será retirada cuando el/la «croupier» haya entregado el bote. En el caso de que haya combinaciones del mismo valor, el/la «croupier» repartirá el bote entre las distintas personas jugadoras que tengan la misma combinación, en proporción a sus respectivos restos.

Ninguna persona jugadora puede influir o criticar el juego que realice otro.

No se permite que haya personas ajenas al juego mirando el desarrollo de la partida, salvo el personal del Casino debidamente autorizado.

Las cartas que da el/la «croupier» durante la mano sólo se mostrarán cuando el/la «croupier» lo indique al final de la jugada.

Solamente las personas jugadoras pueden ver sus cartas cubiertas y son responsables de que nadie más las vea.

VIII. Errores e infracciones en el juego

1. Errores en el reparto

En general, si durante el reparto de las cartas se dan algunos de los casos que más abajo se indican, se considera que ha habido error en el reparto y todas las cartas son recogidas por el/la «croupier» que inicia la mano de nuevo.

Los casos que se tienen en cuenta son:

a) Si las personas jugadoras no reciben las cartas en el orden normal.

b) Si una persona jugadora recibe menos cartas de las debidas y no se puede corregir el error antes de comenzar las apuestas.

c) Si una persona jugadora recibe más cartas de las debidas y no se puede corregir el error antes de comenzar las apuestas.

d) Si al comenzar la mano una persona jugadora recibe una carta que no le corresponde y se tiene constancia de que la ha visto.

e) Si hay más de una carta boca arriba en la baraja.

f) Si se descubre que faltan una o más cartas en la baraja.

g) Si se descubre que la baraja es defectuosa.

2. Errores del/de la croupier

a) Si el/la «croupier» anuncia una mano de modo equivocado, se considera que las cartas hablan por sí mismas, y se tiene en cuenta la combinación de cartas existente sobre la mesa.

b) Si el/la «croupier», en el reparto de las cartas, le da una carta a una persona jugadora ausente no se considera error en el reparto. En el caso de que la persona jugadora no llegue cuando le toca su turno se retira su mano y deja de jugar.

c) Si el/la «croupier», en el reparto de las cartas, le da una carta a una persona jugadora que no va a jugar la mano o a un sitio que se encuentra vacío, no se considera un error en el reparto sino que el/la «croupier» da las cartas normalmente incluido dicho espacio vacío y cuando termina recoge las cartas.

3. Errores de la persona jugadora

a) La persona jugadora debe tomar todas sus decisiones sin pérdidas deliberadas de tiempo con el fin de no retrasar el desarrollo de la partida; caso contrario será advertido por el/la «croupier».

b) Si una persona jugadora al apostar mezcla sus cartas con los descartes, creyendo que no han ido más personas jugadoras a igualar su apuesta, pierde el bote salvo que el/la «croupier» o el Responsable de la Partida puedan reconstruir la mano sin lugar a dudas. Como norma general se debe intentar siempre reconstruir la mano y por consiguiente jugar el bote.

c) Si una persona jugadora para cubrir una apuesta mete en el bote un número insuficiente de fichas no tiene derecho a retirarlas; sólo podrá añadir las precisas para igualar la apuesta.

d) Si una persona jugadora mete en el bote una ficha por importe superior al necesario, sin anunciar la subida de la apuesta, se considera que cubre sólo la apuesta y se le devuelve la cantidad que ha puesto de más.

e) Si una persona jugadora por error descubre sus cartas, el juego sigue siendo válido.

f) Si una persona jugadora efectúa una apuesta fuera de su turno se considera válida pero cuando llegue su turno de apuestas no puede subir la misma.

g) Si una o varias personas jugadoras, al repartir las cartas, no han puesto el «ante» u otra apuesta obligatoria en el bote, se considera que la mano es válida y deberán efectuarla si quieren participar en la jugada. En el caso de que no sea posible determinar quiénes son las personas jugadoras que no han puesto la apuesta inicial se juega la mano con un bote reducido.

h) Si una persona jugadora pone en contacto, voluntaria o involuntariamente, sus cartas con las de otro jugador le será anulada su mano así como la del otro jugador.

i) Si a una persona jugadora se le pasa el turno de apostar debe ponerlo en conocimiento del/de la «croupier» inmediatamente. El Responsable de la Partida analizará la situación y tomará la decisión oportuna la cual tendrá carácter irrevocable.

IX. Variantes de póquer de círculo

Las distintas variantes de póquer de círculo responden a los principios expuestos en los apartados precedentes de este epígrafe. Estas variantes de póquer de círculo recogidas en este Catálogo son la variante de póquer cubierto de 5 cartas con descarte y las cinco variantes de póquer descubierto siguientes:

Seven Card Stud Póquer, Omaha, Texas Hold'em, Five Stud Póquer, Póquer Sintético.

Las normas específicas de cada una de las variantes de póquer citadas en este apartado se recogen en los apartados siguientes de este epígrafe y, en todo lo no previsto de forma específica, se regularán por las referidas normas generales contenidas en los apartados I a VIII de este epígrafe.

12.1. Póquer cubierto de 5 cartas con descarte

I. Elementos del juego: cartas

Dependiendo del número de personas jugadoras, se podrá jugar con 52 ó 32 cartas.

Se jugará con 32 cartas cuando el número de personas jugadoras sea igual o inferior a 5 y con 52 cartas cuando el número de personas jugadoras sea igual o superior a 6.

El mínimo de personas jugadoras para iniciar una partida será 4 y el máximo de personas participantes posible será 8.

Cuando se juegue con 32 cartas, en lugar de las 52 cartas que tiene la baraja inglesa completa, sólo se utilizarán el As, K, Q, J, 10, 9, 8 y 7 de cada palo, según su valor y orden de importancia. El As se puede utilizar como la carta más pequeña delante del 7 o como carta más alta después de la K.

II. Reglas del juego: desarrollo del juego

Una vez puesto el «ante» por las personas jugadoras que participan en la jugada, reciben cinco cartas, todas cubiertas, comenzando el primer intervalo de apuestas. La mano y las demás personas jugadoras pueden actuar de las siguientes formas:

a) «Abrir» el bote haciendo una apuesta siempre y cuando tenga una pareja de J o una combinación mayor.

b) «Pasar», es decir, no hacer ninguna apuesta en ese momento pero se reserva el derecho de cubrir o subir la apuesta posteriormente. Una persona jugadora puede pasar teniendo o no una combinación tan buena como una pareja de J.

Si la persona jugadora con la combinación mayor pasa, la siguiente persona jugadora que le toque hablar puede abrir el bote o pasar, y así sucesivamente. Una vez que alguno de las personas jugadoras que participan en la partida haya apostado, el bote está abierto y cada persona jugadora en su turno podrá, a partir de entonces, retirarse, cubrir o subir la apuesta.

Si todas las personas jugadoras que participan en la jugada pasan, se produce lo que se llama una «mano en blanco». El juego continúa, realizándose otro «ante» y en este caso se necesitará al menos una pareja de Q para abrir el bote. Si esa jugada fuera nuevamente en blanco se necesitaría al menos una pareja de K en la siguiente; si esa partida fuera nuevamente en blanco se necesitaría una pareja de As para la siguiente mano. En el caso de que la mano fuese nuevamente en blanco, el/la «croupier» seguirá dando cartas hasta que alguna de las personas pudiera abrir el juego con una pareja de As como mínimo.

Una vez que han sido igualadas todas las apuestas, las personas jugadoras que siguen en la partida pueden descartarse, comenzando por el primero que abrió el bote, de una o más cartas cubiertas, diciendo en voz alta el número de las que quiere descartarse. El/La «croupier» cogerá un número de cartas equivalentes de la parte superior de la baraja y las entregará a la persona jugadora de manera que tenga cinco.

Cada persona jugadora, en su turno, recibe el número de cartas solicitadas antes que el siguiente se descarte.

Una persona jugadora que no quiera cambiar sus cartas se dice que «está servido» y debe decirlo o dar un golpe encima de la mesa cuando le llegue el turno de descartarse.

La persona jugadora que abrió el bote puede descartarse de una o más cartas de las que le permitieron hacer la combinación para abrir. Su descarte se colocará boca abajo sobre el bote de tal manera que al finalizar la jugada pueda comprobarse que tenía la combinación mínima para abrir.

Si el/la «croupier», al dar las cartas de los descartes, nota cuando ha dado la penúltima que no va a tener suficientes para completar los mismos, debe barajar junto con la última carta todas las que se hayan descartado previamente, pedir a la persona jugadora anterior al que tiene que recibir la siguiente carta que corte y continuar con el reparto con el nuevo montón. Los descartes de la persona jugadora que abrió el bote y de la persona jugadora que tiene que recibir las cartas no se incluyen si se han mantenido separadas y se pueden identificar.

En cualquier momento del descarte, y hasta que llegue el turno de las apuestas, cualquier persona jugadora puede solicitar que cada uno de los demás diga el número de cartas de las que se ha descartado.

Una vez que se ha finalizado el reparto, la persona jugadora que abrió el bote debe pasar o apostar. En el caso de que dicha persona jugadora se haya retirado es el/la jugador/a que se encuentra a su derecha el que tiene el turno. Cada una de las demás personas jugadoras en su turno puede

retirarse, cubrir o subir las apuestas hasta que las mismas sean igualadas. En ese momento, se muestran por turno las cartas y la combinación más alta gana el bote.

III. Errores e infracciones en el juego

1. Errores en el reparto

a) Si una persona jugadora recibe demasiadas cartas y lo indica antes de mirarlas el/la «croupier» debe recoger las cartas adicionales y colocarlas encima de la baraja. En el caso de que la persona jugadora haya visto alguna de ellas se considera error en el reparto y se vuelve a iniciar la jugada.

b) Si una persona jugadora recibe menos cartas y lo indica antes de mirarlas, el/la «croupier» debe darle las necesarias para completar el número adecuado de encima de la baraja. En el caso de que la persona jugadora haya visto alguna de dichas cartas se considera error en el reparto y se vuelve a iniciar la jugada.

c) Si la primera carta que recibe una persona jugadora se da boca arriba se considera error en el reparto y se vuelve a iniciar la jugada.

2. Errores del/de la «croupier»

Si el/la «croupier» retira la baraja antes de finalizar la jugada sin darse cuenta de que tienen que repartirse más cartas debe, si se puede, coger la parte superior de la baraja y repartir las cartas que faltan. En caso contrario, debe mezclar las cartas que no se han usado sin incluir las de descarte. La mano debe proceder de nuevo al corte y el/la «croupier» debe eliminar la primera carta antes de empezar a repartir.

3. Errores de la persona jugadora

Si la persona jugadora que abre el bote no puede demostrar que tenía la combinación necesaria para abrirlo, se considera que la jugada es «falsa».

Si una jugada es falsa la persona jugadora que la haya cometido no puede ganar el bote. Se deberá retirar cuando se conozca la irregularidad, y cualquier ficha que haya apostado permanecerá en el bote. En el caso de que haya realizado la última apuesta y ésta no haya sido cubierta, se quedan en el bote las fichas apostadas para la siguiente partida. En el caso de que hubiese alguna duda es el Responsable de Partida quien decide en última instancia de acuerdo con la situación.

12.2. Variantes de póquer descubierto

12.2.a. Póquer descubierto en la variante Seven Card Stud Póquer

I. Denominación

El objetivo del juego es alcanzar la mayor combinación posible con siete cartas, teniendo en cuenta que de esas cartas sólo tienen valor al descubrir la jugada cinco de ellas.

II. Reglas del juego

1. Mínimos y máximos de las apuestas. Los límites máximos de las apuestas en cada intervalo, tanda o ronda de apuestas en función del bote pueden ser:

a) «Split limit»: en los dos primeros intervalos de apuestas se juega con el límite más bajo y en los tres siguientes con el límite más alto. Caso de que las dos primeras cartas descubiertas sean una pareja, se jugará con el límite más alto.

b) Bote limitado: en los dos últimos intervalos de apuestas el límite tiene los siguientes valores:

Igual a la mitad del bote que existe al dar la sexta carta.

Igual al bote que existe al dar la séptima carta.

En cada intervalo de apuestas cada jugador puede subir su apuesta como máximo tres veces y de acuerdo con los límites establecidos para cada intervalo.

2. Desarrollo del juego

El/La «croupier» reparte tres cartas, de una en una, a cada una de las personas jugadoras, las dos primeras cubiertas y la tercera descubierta.

Acto seguido se inicia el primer intervalo de apuestas, el cual es indicado por el/la «croupier» a las personas jugadoras mediante la frase «hagan sus apuestas». Empieza a hablar la persona jugadora que tenga la carta más baja; en caso de igualdad, hablará el más cercano por la derecha a la mano.

El segundo intervalo de apuestas tiene lugar cuando ha terminado de repartirse la cuarta carta y cada persona jugadora tiene dos cartas cubiertas y dos descubiertas. La persona jugadora con la

combinación de cartas más alta o en su defecto con la carta más alta, es el que abre este segundo intervalo de apuestas pudiendo pasar permaneciendo en juego («check») o apostar («bet»), y en ningún caso puede retirarse del juego.

Si al terminar este segundo intervalo de apuestas sólo hay una persona jugadora que ha realizado una apuesta y todos los demás han pasado, gana automáticamente la mano y se lleva el bote.

Al finalizar el segundo intervalo de apuestas se les da una carta descubierta a las personas jugadoras que no hayan pasado.

El tercer y cuarto intervalo de apuestas se realiza como el segundo.

El quinto intervalo de apuestas es el último y es anunciado por el/la «croupier» con las palabras «última carta» y le da a cada persona jugadora que permanezca en la partida una carta cubierta. En caso de igualdad hablará el más cercano por la derecha a la mano.

Después de dar las tres primeras cartas y en cada uno de los tres siguientes repartos se separará una carta, hasta un total de cuatro, que deben quedar apartadas de las de descarte (cartas muertas). Estas cartas se pueden usar solamente en los siguientes casos:

a) Cuando el/la «croupier» al dar la séptima carta se salte el turno de una persona jugadora, se le da la primera «carta muerta» siempre que las cartas de las demás personas jugadoras hayan sido vistas. El/La jugador/a la recibe cuando el/la «croupier» haya terminado de dar las demás a las personas, es decir, es el/la último/a que recibe la carta. El objetivo de esta regla es mantener la secuencia de las cartas de la baraja para las demás personas jugadoras.

b) Cuando el/la «croupier», al repartir la séptima carta, se da cuenta de que no tiene suficientes para terminar este intervalo, usa dichas «cartas muertas» mezclándolas con las que todavía no se han repartido con el fin de completar la jugada.

c) Cuando no haya cartas suficientes para completar la séptima ronda, habiendo tenido en cuenta tanto los descartes realizados como las «cartas muertas», el/la «croupier» sacará una de las que quedan por repartir, la cual la colocará en el centro de la mesa y será la séptima carta para todas las personas jugadoras (carta común).

III. Errores e infracciones en el juego

1. Errores en el reparto

a) Si al repartir las dos primeras cartas («hole cards») alguna de ellas queda al descubierto se pueden dar dos casos:

a.1) Que quede una de ellas al descubierto. En este caso esa carta es la carta descubierta y la persona jugadora recibe la tercera carta que debería ser cubierta.

a.2) Que queden las dos primeras cartas descubiertas, en cuyo caso se le devuelve la apuesta inicial.

b) Si al repartir la séptima carta ésta es dada erróneamente, el/la «croupier» preguntará a la persona jugadora y de acuerdo con su respuesta, se aplicarán los siguientes criterios:

b.1) Si a pesar del error quiere seguir jugando, la carta se cubre y el juego sigue normalmente.

b.2) Si no desea seguir jugando, no tomará parte en el último intervalo de apuestas y jugará sólo con las apuestas realizadas hasta ese momento. Las demás personas jugadoras seguirán jugando y apostarán el intervalo correspondiente de apuestas formándose un bote aparte («side pot») en el cual el/la jugador/a que no quiso seguir jugando no toma parte.

2. Errores del/de la «croupier»

a) Si en el reparto de la séptima carta, el/la «croupier» por error la da descubierta y sólo quedan dos personas jugadoras en la partida, no se podrán subir las apuestas y se descubrirán directamente («showdown»).

b) Si el/la «croupier» empieza a distribuir las cartas sin que hayan finalizado las apuestas, debe mantener dicha carta sobre la mesa hasta que finalicen las mismas y luego retirar, aparte de dicha carta, tantas cartas como personas jugadoras se mantengan en juego («burnt cards»). Dichas cartas cubiertas se ponen en un lugar separado de los descartes.

3. Errores de la persona jugadora

Si una persona jugadora por error descubre sus cartas cubiertas («hole cards») debe cubrirlas de nuevo pues el juego sigue siendo válido y la siguiente carta no se le dará cubierta.

12.2.b. Póquer descubierto en la variante Omaha

I. Denominación

El objetivo del juego es alcanzar la mayor combinación posible eligiendo dos de las cuatro cartas que tiene el/la jugador/a en la mano y tres de las cinco cartas que son comunes a todas las personas jugadoras y que están sobre la mesa.

II. Reglas del juego: desarrollo del juego

Una vez que todas las personas jugadoras que quieren participar en la jugada han puesto el «ante», el «croupier» da cuatro cartas cubiertas a las personas jugadoras de una en una. Acto seguido se inicia el primer intervalo de apuestas.

Una vez finalizado el intervalo de apuestas separa una carta (carta quemada), la cual no se mezcla con los descartes y no es vista por las demás personas jugadoras y coloca tres cartas descubiertas en el centro de la mesa, con lo que se inicia el segundo intervalo de apuestas.

Al finalizar el intervalo de apuestas, retira una nueva carta y coloca otra carta descubierta al lado de las anteriores en la mesa, con lo que empieza el tercer intervalo de apuestas.

Cuando se terminan las apuestas, se retira una nueva carta y se coloca una nueva carta descubierta en la mesa, al lado de la última, con lo que se inicia el cuarto y último intervalo de apuestas.

12.2.c. Póquer descubierto en la variante Texas Hold'em

I. Denominación

El objetivo del juego es alcanzar la mayor combinación posible, eligiendo cinco de cualquiera de las siete cartas de que se dispone en cada jugada.

II. Reglas del juego: desarrollo del juego

La única diferencia que existe con la variante de póquer Omaha es que en lugar de dar el croupier las cuatro cartas al inicio de la partida, sólo da a las personas jugadoras dos cartas.

12.2.d. Póquer descubierto en la variante Five Stud Póquer

I. Denominación

El objetivo del juego es alcanzar la mayor combinación posible entre las cinco cartas de que dispone cada uno de las personas jugadoras.

II. Elementos del juego: cartas

Se juega con 32 cartas en lugar de 52. De esas 52 cartas de la baraja sólo se escogen las siguientes: As, K, Q, J, 10, 9, 8 y 7.

III. Reglas del juego: desarrollo del juego

El/La «croupier» da una carta cubierta a cada una de las personas jugadoras y una descubierta con lo que empieza el primer intervalo de apuestas.

A continuación el/la «croupier» da a cada persona jugadora una carta descubierta con lo que empieza el segundo intervalo de apuestas.

Al finalizar este intervalo de apuestas el/la «croupier» da una nueva carta descubierta a cada persona jugadora con lo que empieza el tercer intervalo de apuestas.

Cuando se terminan las apuestas el/la «croupier» da una nueva carta descubierta, con lo que se inicia el cuarto y último intervalo de apuestas.

En esta variante, el/la jugador/a con la combinación más alta es el que inicia las apuestas.

12.2.e. Póquer descubierto en la variante de póquer sintético

I. Denominación

El objetivo del juego es conseguir la combinación de cartas del valor más alto posible, mediante la utilización de cinco cartas: dos repartidas por el/la «croupier» a cada persona jugadora y tres de las cinco cartas comunes que el/la «croupier» alinea sobre la mesa de juego.

II. Elementos de juego: cartas

Se juega con 28 cartas en lugar de las 52 cartas que tiene la baraja inglesa completa y sólo se utiliza el As, K, Q, J, 10, 9 y 8 de cada palo, según su valor y orden de importancia. El As se puede utilizar como la carta más pequeña delante del 8 o como carta más alta después de la K.

III. Mínimos y máximos de las apuestas

Se juega con una cantidad mínima inicial denominada «resto». En caso de agotarse el resto, se podrán hacer reposiciones de acuerdo con la siguiente escala:

a) Resto inicial: de 10 a 200 veces la cantidad de la apuesta mínima de la mesa.

b) Reposiciones: de 5 a 100 veces la cantidad de la apuesta mínima de la mesa.

IV. Desarrollo del juego

Una vez que todas las personas jugadoras han colocado la apuesta denominada «ante» señalada por el casino, el/la «croupier» reparte dos cartas cubiertas a cada persona jugadora y descubre la primera de las cinco cartas comunes.

A partir de este momento, comienza el primer turno de apuestas por el/la jugador/a que tiene la mano. Una vez hechas las apuestas, descubre la segunda carta. Seguidamente comienza el segundo turno de apuestas, que es abierto por la persona jugadora que hace la apuesta más alta, y así sucesivamente hasta que descubre la quinta y última carta y empieza el último turno de apuestas.

Una vez acabadas las apuestas, se descubren las cartas comenzando por la persona jugadora que realiza la última apuesta más alta, y se paga el bote al ganador o ganadora o se reparte entre los ganadores o ganadoras si hay diversas jugadas del mismo valor.

V. Errores e infracciones en el juego

1. Errores en el reparto

Si durante el reparto de las cartas se produce alguno de los casos siguientes, todas las cartas han de ser recogidas por el/la «croupier», quien debe iniciar de nuevo el reparto de cartas:

a) Si las personas no reciben las cartas en el orden establecido.

b) Si una persona jugadora recibe más o menos de las dos cartas que le corresponden.

c) Si aparece alguna carta descubierta.

2. Errores del/de la «croupier»

a) Si el/la «croupier» descubre más de una carta de las cinco comunes, en cada intervalo de apuestas, se considera como válida la primera y se han de sustituir las otras por cartas de la baraja que no se hayan usado, y en el caso de no haber suficientes se considera anulada la mano.

b) Si el/la «croupier» descubre una carta de las cinco comunes, antes de que haya finalizado el turno de apuestas, esta carta se considera nula y se ha de sustituir por otra nueva de las que quedan en la baraja.

13

POKER TRIJOKER

I. Concepto

El Trijóker es un juego de azar practicado con naipes, de los denominados de contrapartida y exclusivo de los Casinos de Juego, cuya característica esencial reside en que los participantes juegan contra el establecimiento organizador, dependiendo la posibilidad de ganar, de conseguir unas combinaciones de cartas determinadas. Se establece la jugada mínima para ganar en parejas de jotas.

II. Elementos de juego.

a) Mesa de juego.

Será de las mismas dimensiones que una mesa de «Black Jack», con siete zonas separadas para los jugadores. Cada zona deberá tener tres casillas para efectuar las apuestas; de las cuales, al menos dos, deberán estar numeradas con las referencias 1 y 2. Deberá tener dos casillas diferenciadas para colocar las dos cartas comunes a todos los jugadores. La Consejería de Interior podrá autorizar, previa solicitud del casino interesado, la instalación de mesas con paños reversibles, de tal forma, que en una misma mesa, se puedan poner en funcionamiento distintos juegos, teniendo en cuenta que, en la misma jornada, y una vez puesta en funcionamiento una mesa con un tipo de juego, éste sólo podrá variarse en una ocasión en dicha jornada, y siempre efectuando el cierre del juego anterior. Posteriormente se iniciará el nuevo juego con su nuevo anticipo. De utilizarse esta posibilidad, cada paño tendrá su número y libros de contabilidad específicos.

b) Naipes.

Al Trijóker se juega con una baraja de 52 cartas con índices de similares características a las utilizadas en el juego de «Black Jack». El valor de aquéllas, ordenadas de mayor a menor, será el siguiente: As, Rey, Dama, Jota, 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3 y 2. El As podrá ser el valor mayor o menor de la serie.

A juicio del Director de Juego, podrán utilizarse hasta tres barajas que se pondrán en juego, alternativamente, cada jugada.

c) Barajador.

Podrán utilizarse mecanismos automáticos de mezclar cartas.

III. Personal

a) El jefe de mesa. A quien corresponde controlar el juego y resolver los problemas que durante el transcurso del mismo se le presenten. Puede existir un jefe de mesa cada cuatro mesas.

b) El «croupier». Es el que dirige la partida, teniendo como misión la mezcla de las cartas, su distribución a los jugadores, retirar las apuestas perdedoras y el pago a los que resulten ganadores.

IV. Jugadores

El número de jugadores a los que se permite participar en el juego debe coincidir con el número de plazas de apuestas marcadas en el tapete, hasta un máximo de siete.

V. Reglas de juego

a) Combinaciones posibles

Las combinaciones posibles, ordenadas de mayor a menor, son las siguientes:

a) Escalera real de color. Es la formada por las cinco cartas correlativas más altas de un mismo palo (por ejemplo: As, Rey, Dama, Jota y 10 de trébol).

b) Escalera de color. Es la formada por cinco cartas correlativas del mismo palo (ejemplo: 4, 5, 6, 7 y 8 de trébol):

c) Pocker. Es el formado por cuatro cartas de un mismo valor (ejemplo: 4 Reyes).

d) Full. Es el formado por tres cartas de un mismo valor y otras dos de igual valor pero distinto del anterior (ejemplo: 3 sietes y 2 ochos).

e) Color. Es el formado por cinco cartas no correlativas del mismo palo (ejemplo: As, 4, 7, 8 y Dama, de trébol).

f) Escalera. Es la formada por cinco cartas correlativas, sin que todas ellas sean del mismo palo (ejemplo: 7, 8, 9, 10 y Jota).

g) Trío. Es el formado por tres cartas de un mismo valor (ejemplo: tres Damas).

h) Doble pareja. Es la formada por dos cartas del mismo valor y otras dos de igual valor pero distinto del anterior (ejemplo: 2 Reyes y 2 Sietes).

i) Pareja. Es la formada por dos cartas de igual valor y las otras tres diferentes (ejemplo: 2 Damas).

La tabla de pagos y ganancias, en orden ascendente, es la siguiente:

Parejas de jotas o mayor 1 a 1

Doble pareja 2 a 1

Trío 3 a 1

Escalera simple 5 a 1

Color 8 a 1

Full 11 a 1

Póker 50 a 1

Escalera de color 200 a 1

Escalera Real 500 a 1

Se pagará únicamente la máxima jugada.

VI. Máximos y mínimos de las apuestas.

Las apuestas de los jugadores, exclusivamente representadas por fichas, deben realizarse dentro de los límites mínimos y máximos establecidos por cada mesa.

El director del Casino podrá establecer los mínimos y los máximos de las mesas de acuerdo con la banda de fluctuación que tenga autorizada el Casino.

El máximo de las apuestas será de 10, 20 ó 25 veces el mínimo de la postura.

Los máximos serán fijados por el Casino previa comunicación a la sección de Juego de la Consejería de Interior.

VII. Desarrollo del juego

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

Después de haber mezclado los naipes el croupier propondrá a los jugadores que hagan sus apuestas. Cada jugador deberá efectuar tres apuestas iguales, una en cada una de las casillas dispuestas en su departamento. Cuando las apuestas estén efectuadas y el croupier haya anunciado el «no va más», éste comenzará a repartir los naipes tapados, uno por uno, alternativamente a los jugadores y comenzando por su izquierda. Seguidamente colocará un naipe tapado en la casilla situada enfrente de él a su izquierda. A continuación repartirá un segundo naipe tapado a cada jugador y colocará otro naipe tapado en la casilla situada a su derecha. Repartirá después un tercer naipe tapado a cada jugador. Si se descubriera por error uno de los naipes de los jugadores, la mano continuará normalmente. Si se descubriera uno de los naipes comunes para todos los jugadores y situados enfrente del croupier, se continuará la jugada normalmente, a excepción de que sea una Jota o mayor, en cuyo caso se anulará la mano completa.

Después de que cada jugador haya visto sus cartas y a medida que le corresponda su turno, tiene la opción de retirar la apuesta número 1 o dejarla en juego. Cuando todos los jugadores hayan decidido el destino de su apuesta número 1, el croupier destapará la carta situada en la casilla de su izquierda. Esta carta es común para todos los jugadores y forma parte de la mano de cada uno de ellos. Después de conocer el valor de la primera carta común, cada jugador podrá retirar su apuesta número 2, o dejarla en juego, independientemente del destino de la primera apuesta. A continuación, el croupier descubre la segunda carta situada en la casilla de su derecha. Esta carta es también común para todos los jugadores y forma parte de la mano de cada uno de ellos. Hasta este momento los jugadores podrán tener una, dos o tres apuestas en juego, dependiendo de sus decisiones anteriores.

Según una tabla de pagos que se hallará expuesta en cada mesa, el croupier procederá a pagar cada una de las apuestas ganadoras en la proporción establecida y a cobrar las perdedoras, comenzando por su derecha. El jugador que aún tenga tres apuestas en juego y gane la mano, cobrará la proporción establecida por su jugada en cada una de sus tres apuestas. Si su mano no es ganadora, perderá las apuestas en juego. Al final el croupier retirará las cartas, comprobando las mismas.

Cualquier error que se produjese durante la distribución de las cartas, bien en el número de las mismas o bien en la aparición indebida de alguna carta descubierta, supondrá la anulación de toda la jugada, salvo lo especificado anteriormente.

Está prohibido a los jugadores intercambiar información sobre sus cartas o descubrirlas antes de tiempo; cualquier violación de esa prohibición supondrá la pérdida total de la apuesta. Las cartas deberán permanecer siempre sobre la mesa.

14

LOTOTROT

I. Concepto

1. Reciben la denominación genérica de Lototrot las apuestas que se realizan fuera del recinto de los hipódromos, en locales debidamente autorizados, respecto de carreras de caballos que se celebren en cualquier hipódromo, independientemente del lugar en que se ubique (apuestas hípicas externas), de conformidad con el régimen jurídico aplicable. Las diferentes modalidades de concurso de pronósticos no podrán coincidir con las de la apuesta interna.

2. A los efectos de la normativa reguladora de la Lototrot se entiende por apuesta el concurso de pronósticos sobre el resultado de una o varias carreras de caballos incluidas en los programas previamente establecidos por las entidades organizadoras.

3. Sin perjuicio de lo establecido en el primer punto, tendrán, asimismo, consideración de apuestas hípicas externas las que se realicen en puntos de expedición situados en los hipódromos de forma separada e independiente de las taquillas de apuestas internas.

4. La apuesta tendrá el carácter de mutua. En consecuencia, las sumas apostadas sobre un tipo determinado de apuesta, una vez determinadas las detracciones previstas en las disposiciones vigentes, serán distribuidas entre quienes hubieren acertado el resultado de las carreras de caballos de trote a que se refiera cada apuesta.

5. Los pronósticos se realizarán referidos al número que se asigne en el programa oficial de carreras de caballos de trote a cada caballo participante. Se podrán realizar apuestas sobre el resultado de una o varias carreras, celebradas en uno o varios hipódromos.

6. Queda prohibido el cruce de apuestas sobre carreras de caballos al trote, cuando se efectúen fuera de las taquillas del hipódromo o de los locales autorizados para el registro de apuestas hípicas

externas, por lo que carecerán de validez los boletos de apuestas y resguardos registrados fuera de estos locales.

II. Elementos de juego

1. El registro de una apuesta hípica externa o de Lototrot llevará consigo la entrega al apostante, una vez abonado el importe correspondiente de la misma, de un boleto, resguardo o ticket, en el que se determinarán todos los elementos de la apuesta. Dicho boleto constituirá el justificante de la apuesta solicitada, y su aceptación implicará la plena conformidad a la misma.

2. El modelo de boleto para la apuesta hípica externa o de Lototrot deberá ser previamente autorizado a tal efecto por el órgano competente en materia de juego, y deberá ser apto para consignar con claridad los datos concernientes al pronóstico que se formule y cuantos elementos de identificación sean necesarios.

3. El boleto, para ser válido, deberá incluir una referencia o un código que permita su identificación, consignando en el mismo el hipódromo, identidad del establecimiento expendedor, la fecha, el número de pruebas o carreras y su orden, los números de los caballos que componen la apuesta, el tipo de apuesta, identificación del juego y el importe de la apuesta.

III. Reglas del juego

1. Realización de las apuestas

1.1. El acto de realizar una apuesta sobre carreras de caballos determina la total aceptación, sin límite y sin reserva alguna, de la normativa reguladora de la Lototrot.

1.2. Desde que el apostante abone y retire el boleto o apuesta, no se admitirá ninguna reclamación con referencia a un error eventual en el despacho del boleto.

1.3. El personal encargado de expender y registrar las apuestas no tiene obligación de comprobar el pronóstico y el hecho de que, en su caso, acepte el pago, no supone para él responsabilidad alguna sobre la exactitud de los datos que contiene el boleto ni sobre la validez del mismo.

1.4. El boleto, una vez registrado, no podrá en ningún caso ser devuelto, modificado, ampliado, ni se podrán corregir en él posibles errores advertidos con posterioridad al momento que determine el organizador, tanto si el soporte es material o físico como electrónico.

1.5. En caso de divergencia entre un boleto y los datos relativos a este boleto en poder del organizador, prevalecerán siempre estos últimos.

2. Límites cuantitativos de las apuestas externas

El precio de la apuesta hípica externa o de Lototrot será determinado por el organizador entre un mínimo de 50 céntimos de euro y un máximo de 6 euros.

3. Régimen jurídico de las carreras de caballos

Las carreras de caballos se regularán por la reglamentación específica o Código de Carreras que sea aplicable en cada caso.

4. Plazo de admisión de apuestas

En las apuestas hípicas externas o de Lototrot, el cierre de admisión de apuestas lo marcará, como más tarde, la salida confirmada de la primera carrera que se celebre de entre las incluidas en la apuesta.

5. Organización, aceptación y clasificación de las apuestas hípicas externas o de Lototrot

5.1. Corresponderá al organizador de las apuestas la determinación de las carreras en las que se podrá concertar cada tipo de apuesta externa.

5.2. Se expondrá en lugar visible en los locales de expedición, con carácter previo a la realización de las apuestas, el programa oficial del hipódromo y la lista oficial de los caballos que tomen la salida en las carreras, los cuales deberán ser previamente aprobados o, en su caso, asumidos por la Federación Balear de Trote, donde se indicará por parte del organizador de las apuestas, la forma en que son aceptados en las diferentes pruebas, el número de éstas, la lista de los caballos inscritos en ellas, así como el número asignado a cada uno de estos caballos.

5.3. El acierto del pronóstico y la apuesta se vincularán al resultado de las carreras, entendiendo por tal la clasificación definitiva que se establezca por los comisarios con arreglo a lo que disponga el Código de Carreras que resulte aplicable en cada caso. Esta clasificación será anunciada al público, por lo que el apostante deberá conservar su boleto hasta ese momento. Ninguna alteración de este resultado que pudiera producirse con posterioridad tendrá repercusión a los efectos de las apuestas realizadas.

5.4. Las situaciones anómalas serán resueltas, en cuanto a los efectos de las apuestas realizadas, bajo los siguientes criterios:

5.4.1. El caballo retirado de participar en una carrera antes de la salida, será considerado como no participante, entendiéndose que la apuesta realizada sobre el mismo lo ha sido al caballo que haya tomado la salida y cuyo número sea el inmediato posterior creciente al del retirado. En caso de que la aplicación del anterior criterio agotase la lista numérica de participantes, se continuará con el número uno.

5.4.2. En caso de no celebración de una jornada completa o de alguna carrera en la jornada programada, cualquiera que sea la causa, el organizador procederá a determinar el resultado de cada carrera en forma aleatoria mediante sorteo público, que tendrá lugar en la Oficina Central de Premios, dentro de las dos horas siguientes a la declaración de no celebración. En todo caso, estas circunstancias serán anunciadas por cualquier medio que garantice la información a todos y cada uno de los participantes.

5.4.3. En caso de suspensión de una carrera ya lanzada o de descalificación de todos los participantes, se determinará el resultado en la forma establecida en el anterior apartado.

5.4.4. En los casos recogidos en los dos apartados anteriores, un interventor nombrado por el Director General competente en materia de juego presenciará el sorteo y certificará el resultado del mismo.

6. Reparto de las cantidades apostadas

6.1. Del importe total jugado en las apuestas hípicas externas, el 60 por 100, como mínimo, será destinado a premios, quedando el resto en poder del organizador de las apuestas al objeto de sufragar los gastos y comisiones de suministro, gestión y expedición, así como la tasa específica, haciendo suyo el remanente.

6.2. En los locales donde se realicen las apuestas deberá constar de manera visible información relativa a las reglas de desarrollo del juego, y en todo caso, el porcentaje destinado a premios.

7. Categorías de premios

Las apuestas externas de la modalidad Lototrot (apuestas hípicas externas) inicialmente autorizadas tendrán diferentes categorías de premios, que estarán en función de los números acertados:

– Categoría 7/7: acertar 7 (siete) caballos ganadores de las 7 (siete) carreras.

– Categoría 6/7: acertar 6 (seis) caballos ganadores de las 7 (siete) carreras.

– Categoría 5/7: acertar 5 (cinco) caballos ganadores de las 7 (siete) carreras.

– Categoría 4/7: acertar 4 (cuatro) caballos ganadores de las 7 (siete) carreras.

Los premios no serán acumulativos, de manera que el acertante de una categoría superior no lo será de las categorías inferiores.

8. Resultado de la carrera y abono de las apuestas hípicas externas

8.1. El pago de boletos acertados no se realizará hasta el día siguiente en que los Comisarios de Carreras hayan establecido el orden o resultado oficial de llegada de las mismas. El resultado oficial de una carrera lo establecerá el Juez de llegada y los Comisarios de Carreras en la fecha de celebración de la misma, aunque hayan decretado investigación de oficio.

8.2. Establecida la clasificación oficial y ultimadas las operaciones contables pertinentes se dará la orden de pago, que será considerada definitiva aún en el caso de que una decisión adoptada en fecha posterior, por aplicación del Código de Carreras correspondiente, viniera a modificar el orden oficial de llegada.

9. Operación de reparto de premios en la apuesta hípica externa o Lototrot

9.1. Los cálculos de reparto se efectuarán sobre la base de aplicar al importe total jugado el porcentaje de premios que corresponda.

9.2. La distribución de las cantidades destinadas a premios entre las diferentes categorías, cuando la cifra acumulada para la categoría 7/7 sea inferior a 150.000 (ciento cincuenta mil) euros, será la siguiente:

– Categoría 7/7: La cantidad acumulada para este premio será del 30% de la cantidad dedicada a premios.

– Categoría 6/7: La cantidad dedicada para este premio será del 20% de la cantidad dedicada a premios.

– Categoría 5/7: La cantidad dedicada para este premio será del 20% de la cantidad dedicada a premios.

– Categoría 4/7: La cantidad dedicada para este premio será del 30% de la cantidad dedicada a premios.

9.3. La distribución de las cantidades a premios entre las diferentes categorías cuando la cifra acumulada para la categoría 7/7 sea superior a 150.000 (ciento cincuenta mil) euros será la siguiente:

– Categoría 7/7: La cantidad acumulada para este premio será del 20% de la cantidad dedicada a premios.

– Categoría 6/7: La cantidad dedicada para este premio será del 20% de la cantidad dedicada a premios.

– Categoría 5/7: La cantidad dedicada para este premio será del 20% de la cantidad dedicada a premios.

– Categoría 4/7: La cantidad dedicada para este premio será del 30% de la cantidad dedicada a premios.

– Fondo de reserva de la categoría 7/7: 10% de la cantidad asignada a premios.

9.4. La distribución a que hacen referencia los dos anteriores apartados, se entiende referida, únicamente a las cantidades destinadas a premios y fondos de reserva de la categoría 7/7, derivadas de la recaudación hecha en cada jornada y sin perjuicio de la cantidad destinada a premios, ya acumulada, procedente de las jornadas anteriores.

9.5. En caso de que no haya acertantes en alguna categoría, el importe destinado a premios de estas categorías incrementará el importe destinado a premios de la categoría inmediatamente inferior, salvo la categoría 7/7, que por su naturaleza acumulará los importes destinados de una jornada a la siguiente hasta que haya un acertante, y la categoría 4/7, que se destinará al fondo de reserva de la categoría 7/7.

9.6. La cantidad de premios de todas las categorías se repartirá por partes iguales entre todos los acertantes de cada categoría.

9.7. En el caso de que el premio para cada acertante de cualquier categoría sea superior al premio por acertante de una categoría superior (incluyendo, en su caso, la cifra acumulada a la jornada), se sumará el importe de los premios de las dos categorías y se dividirá en dos partes, y el resultado de esta operación se dividirá asimismo, por el número de acertantes de cada categoría, de donde resultará el premio que corresponderá a cada ganador o ganadores de las categorías afectadas. Si hay más de dos categorías en esta situación, se realizará la operación empezando por la categoría más elevada respecto de la inmediatamente inferior, y así sucesivamente.

Si realizadas las anteriores operaciones, se mantuviera el hecho de que el premio por cada acertante de una categoría inferior sea superior al premio por cada acertante de una categoría superior, se sumará el importe de los ganadores de estas categorías y se dividirá por el número total de acertantes. De esta operación resultará el premio que corresponderá a cada ganador o ganadores de las categorías afectadas.

9.8. El fondo de reserva será destinado a aumentar el premio de la categoría 7/7 de la jornada inmediata posterior en que exista acertante.

9.9. Si el resultado oficial de una carrera estableciera la existencia de dos o más caballos ganadores, se considerarán acertantes las apuestas realizadas sobre cualquiera de ellos.

10. Pago, devolución de apuestas y cobro de premios

10.1. El importe de cualquier apuesta será abonado por el apostante en el momento de su formalización.

10.2. El pago de los premios obtenidos en las apuestas hípicas externas se llevará a cabo a partir del día siguiente a la jornada apostada, en los locales dispuestos por el organizador con arreglo a las siguientes reglas:

Los premios hasta 120 (ciento veinte) euros, en cualquier establecimiento autorizado para la expedición o venta de la Lototrot.

Los premios entre 120 (ciento veinte) euros y 300 (trescientos) euros, podrán pagarse en cualquier establecimiento autorizado para la expedición de la Lototrot, en la Oficina Central de Pago de Premios del organizador, o en las oficinas de las entidades autorizadas por éste a tales fines.

Los premios desde 300 (trescientos) euros en adelante sólo se pagarán en la Oficina Central de Pago de Premios del organizador o en las oficinas de las entidades autorizadas por éste a tales fines.

La presentación de las apuestas al cobro se hará dentro de los 30 días naturales a contar desde el siguiente al establecimiento de resultados. Transcurrido ese plazo, caducará cualquier derecho derivado de la apuesta.

10.3. Para cobrar el premio o el reembolso de su apuesta, los apostantes estarán obligados a presentar su boleto o resguardo, sin que sea admisible otro medio de prueba en su defecto.

No se admitirán al cobro ni serán devueltos los boletos que en el momento de pago presenten inscripciones o trazos superfluos, omitidos o erróneos, en cuanto a los caballos designados, a la naturaleza de las apuestas o al número de la prueba; o que presenten rasgaduras, tachaduras, enmiendas o signos de manipulación, y cualesquiera otros que impidan reconocer el tipo de apuesta. No obstante podrán ser depositados a efectos de ulteriores comprobaciones, conforme a lo referido en el apartado 5 de este artículo.

10.4. El pago del premio, se realizará únicamente al portador del boleto dentro de los plazos establecidos.

10.5. Todo boleto o apuesta premiada que se presente de forma que no permita comprobar cualquiera de los signos sellados que lo identifiquen no será pagado, pero podrá ser depositado a efectos de que, transcurridos los plazos de pago establecidos, el control que ulteriormente realice el organizador permita comprobar su legitimidad.

10.6. Los premios se pagarán en efectivo, o mediante cheque nominativo cuando éstos superen los 1.000 euros.

10.7. El importe de los premios no cobrados por los acertantes será destinado por el organizador a la categoría de premios 7/7 correspondiente a la jornada inmediatamente posterior a aquélla en que hubiera caducado el boleto o resguardo premiado.

15

JUEGOS DE PROMOCIÓN DEL TROTE (PROMOTROT)

I. Concepto

1. Los juegos de promoción del trote consisten en un juego de resultados presorteados o probabilísticos, de suerte o de azar, de combinaciones diversas mediante letras, signos, números o dibujos referidos directa o indirectamente a las carreras de caballos al trote.

2. Los juegos serán realizados por medio de terminales informáticos, conectados a un sistema central, terminales que actuarán como «puntos de expedición» de los billetes virtuales de cada una de las emisiones de los concretos juegos.

II. Modalidades de juegos

1. Hay dos modalidades de juegos de promoción del trote:

– Juegos de resultados presorteados.

– Juegos de resultados probabilísticos.

2. En la modalidad de juegos presorteados se hallan predeterminadas las jugadas o billetes ganadores, distribuyéndose las mismas a lo largo de una emisión de una cantidad determinada de billetes que, en su conjunto, cumple con el porcentaje de premios establecido.

Esa modalidad de juego vendrá concretada en sus diferentes tipos por cuatro factores:

– El porcentaje de premios sobre el total importe a jugar.

– el número de billetes de la emisión.

– el precio de cada billete o jugada.

– la concreta distribución e importe de los premios.

A su vez, cada tipo de juego se podrá plasmar en diferentes juegos concretos, en función de los elementos de presentación: combinaciones mediante letras, signos, números, dibujos o grafía.

3. En la modalidad de juegos probabilísticos cada jugada o billete contiene la posibilidad de obtener premio, siendo el jugador quien, en función de su actividad, lo descubre o acierta, o no.

Esa modalidad de juego vendrá concretada en sus diferentes tipos por cuatro factores:

– El porcentaje matemático de premios sobre el total importe a jugar.

– El número de billetes de la emisión.

– El precio de cada billete o jugada.

– La concreta distribución e importe de los premios.

A su vez, cada tipo de juego se podrá plasmar en diferentes concretos juegos, en función de los elementos de presentación: combinaciones mediante letras, signos, números, dibujos o grafía.

II. Elementos y reglas del juego

1. La participación en alguno de los juegos de promoción del trote determina la total aceptación, sin límite y sin reserva alguna, de su normativa reguladora.

2. El juego consistirá en la adquisición, mediante pago de un precio cierto preestablecido, del correspondiente billete virtual que aparecerá en el terminal o pantalla (puntos de expedición), situado en los locales de expedición habilitados al efecto, lo que dará derecho al adquirente a jugar actuando manualmente sobre el citado billete y de esta forma descubrir o conseguir, o no, el premio.

La mecánica del juego se desarrollará en el terminal informático o pantalla, llevando a cabo cualquiera de las diferentes actuaciones sugeridas al jugador en relación al gráfico o billete que aparezca en la pantalla al objeto de, mediante ellas, descubrir u obtener, en su caso, los premios presorteados o probabilísticos indicados en la propia pantalla.

3. Los terminales o pantallas que constituyen los puntos de expedición de los billetes virtuales, estarán conectados «on line» a un sistema centralizado que gestionará y controlará toda la actividad de los terminales y juegos.

4. Límites cuantitativos de los juegos

El precio de la jugada o billete virtual será determinado por el organizador, entre un mínimo de 20 céntimos de euro y un máximo de 10 euros.

5. Reparto de las cantidades jugadas

5.1. Del importe total jugado en los juegos del trote, el 70 por 100, como mínimo, será destinado a premios, quedando el resto en poder del organizador de los juegos al objeto de sufragar los gastos y comisiones de suministro, gestión y expedición, así como la tasa específica, haciendo suyo el remanente.

5.2. En los locales de expedición de los juegos, deberá constar de manera visible información relativa a las reglas de desarrollo del juego, y en todo caso, el porcentaje destinado a premios.

6. Pago del juego y abono de premios

6.1. El derecho a jugar se obtiene de forma inmediata posterior al pago del precio de la jugada o billete en el propio terminal o punto de expedición.

6.2. Los premios podrán ser en metálico o en especie. Su importe total en ningún caso podrá ser inferior al 70 por 100 de la recaudación total de cada uno de los concretos juegos programados presorteados o probabilísticos.

6.3. Concluido el juego o los juegos, el terminal emitirá, en su caso, un comprobante documental del premio o premios obtenidos en el que, junto a la fecha, constarán los datos de identificación del establecimiento o local de expedición así como la cuantía o naturaleza del premio.

6.4. Los premios en metálico obtenidos, serán hechos efectivos de forma inmediata por el titular del establecimiento o local en que se halle el punto de expedición contra la entrega del comprobante documental, previa comprobación de su legitimidad, o en su caso presentándolo al cobro en la Oficina Central de Pago de Premios del organizador, quien deberá abonarlo tras la comprobación de su legitimidad. Regirán al respecto, las reglas de pago en función de la cuantía de los premios establecidos en el número 10.2 del apartado III del Juego número 14 de este Catálogo.

6.5. El comprobante documental de un premio en especie contendrá su equivalente en metálico a precio de mercado, y será canjeado en la Oficina Central de Pago de Premios por el documento que legitime la obtención de la concreta prestación en especie ganada, previa comprobación de su legitimidad. En cualquier caso, el premiado podrá optar siempre por su equivalente monetario.

6.6. El comprobante de premio es un documento al portador que caduca, de no presentarse al cobro o canje, a los treinta días naturales de la fecha de su emisión.

6.7. El importe de los premios no reclamados será atribuido al organizador.

16

PAI GOW POKER

I. Denominación.

Es un juego de cartas de los denominados de contrapartida, exclusivos de Casinos de Juego, en el que las personas participantes se enfrentan al establecimiento.

A cada persona jugadora sentada en la mesa se le distribuirán siete cartas, con las cuales tiene que hacer dos «manos»: una de dos cartas («mano» pequeña o baja) y otra de cinco cartas («mano» grande o alta).

Tiene por objeto superar, con las dos «manos» establecidas del/de la jugador/ a, las dos «manos» de la Banca. Ambas «manos» del/de la jugador/a deberán ser superiores a las «manos» respectivas de la Banca. Si una «mano» de la persona jugadora obtuviera la misma puntuación que la de la Banca, se considerará igualdad, y la Banca gana todas las igualdades. Si una persona jugadora ganara una «mano», pero perdiera la otra, se considerará empate y las apuestas quedarán como estaban, pudiendo el/la jugador/a rescatarlas. La mayor «mano» posible de dos cartas que se podrá conseguir será dos Ases, y la más alta de cinco cartas, cinco Ases. Las «manos» ganadoras se pagarán a la par, menos el porcentaje de comisión determinado. A las perdedoras se les retirará el dinero apostado.

II. Elementos del juego.

1. Cartas.

Al Pai Gow Poker se juega con una baraja tradicional de 52 cartas, más un Joker. Éste puede ser usado únicamente como un As, para completar una escalera, un color o una escalera de color.

2. Mesa de juego.

Será de medidas y características similares a las usadas en el juego del Veintiuno o Black Jack, pero con el tapete propio del juego en el cuál habrá señaladas hasta un máximo de 6 casillas con el fin de acoger las apuestas, y otros tantos lugares divididos en dos casillas, una para depositar la «mano» grande y otra para a «mano» pequeña. Además dispondrá de una bandeja como las de Veintiuno o Black Jack, para proceder a los cambios de fichas y a la deducción de la cantidad correspondiente a la comisión.

3. Cubilete y dados.

Se utilizarán tres dados, del mismo color, con las superficies pulimentadas de 20 a 25 mm de lado y se colocarán dentro de un cubilete o recipiente, para ser sacudidos antes de ser tirados.

III. Personal.

Cada mesa de juego tendrá a su servicio un «croupier» y un Jefe de Mesa.

Podrá haber un Jefe de Mesa por cada cuatro mesas.

1. Jefe de Mesa.

Le corresponderá la dirección del juego en todas sus fases, sin perjuicio de cualquier otra función que se le pueda encomendar. También llevará una lista en la que se determine el orden de prioridad para cubrir plazas vacantes.

2. «croupier».

Es el responsable de la mezcla y distribución de las cartas, del cobro de las apuestas perdedoras y del pago de las ganadoras, y de la recogida y control de los naipes, una vez finalizado el juego y la partida. Anunciará todas las fases del juego, cambiará el efectivo a las personas jugadoras y, cuando proceda, deducirá la comisión en beneficio del establecimiento.

IV. Personas jugadoras.

Podrán participar en el juego un número de personas jugadoras sentadas coincidentes con el número de plazas delimitadas, marcadas en el tapete, cuya cifra máxima será de seis.

Cada «mano» de una persona jugadora será considerada individualmente y seguirá el orden normal de distribución y petición de cartas. El/la jugador/a situado delante de cada casilla será el que mande en la misma y no podrá enseñar sus cartas a los demás apostantes.

V. Combinaciones posibles.

Las combinaciones posibles, ordenadas de mayor a menor, son las siguientes:

1. Cinco Ases: es la formada por cinco Ases (cuatro Ases más el Joker).

2. Escalera de color Real: es la formada por las cinco cartas correlativas más altas de un mismo palo (As, K, Q, J y 10). La segunda escalera más alta es la combinación formada por As, 2, 3, 4 y 5.

3. Escalera de Color: es la formada por cinco cartas correlativas de un mismo palo, sin que ésta coincida con las cartas más altas.

4. Póquer: es la combinación de cinco cartas que contiene cuatro cartas de un mismo valor.

5. Full: es la combinación de cinco cartas que contiene tres cartas de un mismo valor y otras dos de igual valor, pero distinto del anterior.

6. Color: es el formado por cinco cartas no correlativas del mismo palo (8, 9, 10, Dama y As de Tréboles).

7. Escalera: es la formada por cinco cartas correlativas de distintos palos.

8. Trío: es la combinación de cinco cartas que contiene tres cartas de un mismo valor y las dos restantes sin formar pareja.

9. Doble Pareja: es la combinación formada por cinco cartas que contiene dos parejas de cartas de distinto valor.

10. Pareja: es la combinación de cinco cartas que contiene dos cartas del mismo valor.

11. Carta más Alta: cuando una jugada no tiene ninguna de las combinaciones anteriores, gana el/la jugador/a que tenga la carta mayor.

VI. Máximos y mínimos de las apuestas.

Las apuestas de las personas jugadoras deberán estar representadas exclusivamente por fichas y deberán realizarse dentro de los límites establecidos para cada mesa de juego.

El Casino de Juego fijará para cada mesa la cuantía de las apuestas de acuerdo con la banda de fluctuación que tenga autorizada por la Dirección General competente en materia de juego.

Significados:

Ganancia: La apuesta es pagada a la par con una retención porcentual de comisión para el Casino.

Pérdida: Se pierde la apuesta.

Partida nula: El cliente o clienta recupera íntegramente la apuesta.

El porcentaje de comisión podrá ser hasta el 5 por 100, a discreción del Establecimiento, anunciándolo a las personas jugadoras antes del inicio de la partida.

VII. Reglas del juego.

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

El/La «croupier» pasará la baraja a un cliente o clienta para que la corte. A continuación y antes de repartir las cartas, las personas jugadoras efectuarán las apuestas iniciales en las casillas señaladas al efecto, dentro de los límites mínimos y máximos de cada mesa de juego. Seguidamente el/la «croupier» cerrará las apuestas con el «no va más», cogerá un cubilete, que contendrá los tres dados, lo sacudirá, arrojando los dados encima de la mesa, y, finalmente, anunciará la suma de los dados, para determinar quién recibe la primera «mano».

La posición de la Banca para 7 posiciones y 6 personas jugadoras será siempre 1, 8 ó 15. El/La «croupier» contará desde la posición de la Banca. Una vez realizada esta operación, el/la «croupier» colocará las cartas delante de cada una de las personas jugadoras (incluyéndose a sí mismo), en el sentido de las agujas del reloj, desde el punto de inicio indicado por los dados.

El/La «croupier» mezclará las cartas y confeccionará tantas «manos» de siete cartas boca abajo como personas jugadoras haya enfrente de la bandeja que contiene el anticipo. Hecho esto, comprobará las que sobran y las colocará en el contenedor de las cartas usadas.

Podrán constituirse en Banca tanto el/la «croupier» como cualquier persona jugadora. Por ello, se ofrecerá la Banca a cada persona jugadora, quien podrá aceptarla o pasar, en cuyo último caso, se ofrecerá a la siguiente persona jugadora.

El/La «croupier» deberá aceptar al Banca cuando le llegue el turno. Agotado su turno, se ofrecerá de nuevo a las personas jugadoras y así sucesivamente.

Quien ostente la Banca será identificado con un círculo blanco.

Cada persona jugadora compondrá dos «manos»: la «mano» baja o pequeña de dos cartas, y la «mano» alta o grande de cinco cartas. La «mano» alta deberá ser de mayor valor que la «mano»

baja. El/la «croupier» no podrá ver sus cartas hasta que todas las personas jugadoras, incluido quien ostente la Banca, hayan establecido sus «manos» en las casillas destinadas al efecto, con las cartas boca abajo. Hecho esto, el/la «croupier» dará la vuelta a sus cartas y confeccionará las dos «manos» enfrente de la bandeja de fichas con las cartas boca arriba.

Las «manos» de quien ostente la Banca se compararán en primer lugar con las del/de la «croupier». El cuadro comparativo con las distintas posibilidades es el siguiente:

Caso	<Mano> Alta	<Mano> Baja	Resultado cliente	Pagos-cobros
1	Superior	Superior	Ganancia	A la par, menos 5 por 100
2	Superior	Inferior	Partida Nula	Recuperación total de la apuesta
2 Bis	Inferior	Superior	Partida Nula	Recuperación total de la apuesta
3	Superior	Igualda	Partida Nula	Recuperación total de la apuesta
3 Bis	Igualdad	Superior	Partida Nula	Recuperación total de la apuesta
4	Inferior	Igualdad	Pérdida	Pérdida total de la apuesta
4 bis	Igualdad	Inverior	Pérdida	Pérdida total de la apuesta
5	Igualdad	Igualdad	Pérdida	Pérdida total de la apuesta
6	Inferior	Inferior	Pérdida	Pérdida total de la apuesta

Caso 1: Las dos «manos» del cliente o clienta ganan a las dos «manos» del/de la «croupier» → Ganancia.

Caso 2 y 2 bis: El cliente o clienta gana sobre una de las dos «manos» del/de la «croupier», mientras pierde la otra → Partida nula.

Caso 3 y 3 bis: el cliente o clienta gana sobre una «mano», pero tiene igualdad en la otra → Partida nula.

Caso 4 y 4 bis: El cliente o clienta pierde una «mano» y tiene igualdad en la otra → Pierde.

Caso 5: El cliente o clienta tiene igualdad en ambas «manos» → Pierde.

Caso 6: El cliente o clienta pierde en las dos «manos» → Pierde.

Cuando el/la «croupier» haya resuelto el caso del cliente o clienta núm. 1 pasará al 2º y así sucesivamente. En cada turno, las cartas que no valgan serán recogidas en el contenedor de cartas usadas.

Las «manos» ganadoras se dejarán, boca arriba, debajo del círculo de apuestas. A las perdedoras el/la «croupier» les retirará la apuesta y depositará las cartas en el contenedor a tal efecto.

VIII. Observaciones.

1. Una vez que haya expuesto sus cartas quien ostente la Banca, las demás personas jugadoras no podrán tocar las suyas.

2. No está permitido a las personas jugadoras mostrar sus cartas o «manos» confeccionadas a las otras personas jugadoras, así como hablar con ellos antes de que las «manos» hayan sido expuestas.

3. Cualquier «mano» incorrectamente confeccionada se considerará siempre perdedora.

✎ Añadida por art. 2 de Orden de 16 junio 2009.

17

PÓQUER DE TRES CARTAS

I. Denominación

El Póquer de Tres Cartas es un juego de azar, practicado con naipes, de los denominados de contrapartida, en el que las personas participantes juegan contra el establecimiento.

II. Elementos del juego

1. Cartas o naipes

Se juega con una baraja de 52 cartas. El valor de las mismas, ordenadas de mayor a menor, es: As, K, Q, J, 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3 y 2. El As podrá ser el valor mayor o menor de la serie.

2. Mesa de juego

La mesa es de las mismas dimensiones de la mesa de Black Jack, con las casillas divididas en tres espacios, uno para la apuesta denominada «Ante», otro para la segunda apuesta y un tercero para la apuesta «Pareja Plus».

III. Personal 1. Jefe de mesa.

Le corresponde controlar el juego y resolver los problemas que durante el transcurso del mismo se le presenten. Puede existir un Jefe de Mesa para cada cuatro mesas.

2. El/La «croupier».

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

IV. Personas jugadoras

El número de personas jugadoras a los que se permite participar en el juego debe coincidir con el número de plazas de apuestas marcadas en el tapete, cuya cifra máxima es de siete. Cada persona jugadora sólo podrá jugar en una casilla, estando prohibido enseñar sus cartas a las demás personas jugadoras o comentarles su jugada. Opcionalmente, los casinos que expresamente lo indiquen, podrán permitir que participen hasta tres personas jugadoras apostando sobre la «mano» de una persona jugadora con su consentimiento y dentro de los límites de la apuesta máxima.

V. Reglas del Juego

1. Combinaciones posibles

Las combinaciones posibles, ordenadas de mayor a menor, son las siguientes:

a) Escalera Real-Es la formada por las tres cartas superiores de un mismo palo.

b) Escalera de Color-es la formada por tres cartas correlativas de un mismo palo.

c) Trío-es el formado por tres cartas del mismo valor.

d) Escalera-es la formada por tres cartas correlativas, sin que todas ellas sean del mismo palo.

e) Color-es el formado por tres cartas no correlativas del mismo palo.

f) Pareja-es la formada por dos cartas de igual valor.

g) Cartas mayores-Por debajo de una pareja, es la combinación de cartas de mayor rango.

2. Desarrollo del juego

Antes de la distribución de las cartas, las personas jugadoras deberán efectuar sus apuestas iniciales dentro de los límites mínimos y máximos de cada mesa de juego. Seguidamente, el/la «croupier» comenzará la distribución de los naipes de uno en uno, boca abajo, a cada «mano», comenzando por su izquierda y siguiendo el sentido de las agujas del reloj, dándose igualmente carta para la banca, hasta completar la distribución de las tres cartas para cada «mano» y para la banca.

Después de ver sus cartas, las personas jugadoras tienen dos opciones: ir o retirarse. Las personas jugadoras que no deseen continuar la jugada, se lo indicarán al «croupier» y dejarán sus cartas boca abajo. A continuación, el/la «croupier» retirará las apuestas de estas personas jugadoras y recogerá sus cartas.

Las personas jugadoras que deseen continuar la jugada, colocarán sus cartas en la casilla denominada «2ª Apuesta» y encima de ellas pondrá fichas por el mismo valor que su apuesta inicial. Después de que las personas jugadoras se hayan decidido por «IR» o «RETIRARSE», el/la «croupier» descubrirá sus cartas.

La banca sólo juega si entre sus cartas existe, como mínimo, una Q, o una combinación superior; de no ser así, abonará a cada persona jugadora una cantidad idéntica a la apostada en la casilla de «Ante» (1 por 1).

Si la banca juega, el/la «croupier» comparará sus cartas con las de las personas jugadoras y pagará las combinaciones superiores a la suya de la forma siguiente:

La apuesta de «Ante» y la 2ª apuesta a la par (1 por 1).

– Combinaciones «Bonus».

Si el/la jugador/a consigue una combinación de escalera o superior, recibirá un «bonus» adicional proporcional a su apuesta de «Ante».

Escalera	-1 a 1
Trío	-4 a 1
Escalera de Color	-5 a 1

* Este «bonus» será pagado aunque el/la «croupier» no haya conseguido la combinación Q o superior.

* Si la combinación de la banca superase a la del/de la jugador/a, éste último perdería el «Ante» y la 2ª apuesta. No obstante, no perderá el «bonus» que se cobra siempre y no está afectado por la combinación obtenida por el/la «croupier».

Cuando el/la «croupier» y el/la jugador/a tienen la misma jugada, ganará la apuesta que tenga la combinación formada por cartas de mayor valor, atendiendo a las siguientes reglas:

– Cuando ambos tienen Trío, ganará aquel que lo tenga superior.

– Cuando ambos tienen Escalera, de cualquier tipo, ganará aquel que tenga la carta de mayor valor.

– Cuando ambos tienen Color, ganará aquel que tenga la carta de mayor valor.

– Cuando ambos tienen Pareja, ganará aquel que tenga la pareja formada por cartas de mayor valor, si coincidiese, se estará a la carta restante de mayor valor.

– Si una persona jugadora tiene todas las cartas iguales a las del/de la «croupier», se considerará empate.

3. Errores o infracciones en el juego

Cualquier error en la distribución de las cartas, bien en el número de las mismas o en la aparición de una carta descubierta, supondrá la anulación de toda la jugada.

4. Máximos y mínimos

Las apuestas de las personas jugadoras, exclusivamente representadas por fichas, deben realizarse dentro de los límites mínimos y máximos establecidos para cada mesa.

El Director del Casino podrá establecer los mínimos y los máximos de las mesas del acuerdo con la banda de fluctuación que tenga autorizado el Casino.

El máximo de las apuestas es fijado por cada mesa en la autorización en 10, 20, 25 ó 50 veces el mínimo.

5. Pareja Plus

Además del juego normal existe una apuesta denominada «Pareja Plus».

Su objeto es conseguir un premio especial, dependiente sólo de la jugada que obtenga el/la jugador/a.

Para jugar al «Pareja Plus», antes de comenzar a distribuir las cartas, se deberá depositar una apuesta en la casilla destinada a tal fin. En caso de obtener una de las combinaciones propuestas, obtendrá el premio especial correspondiente.

El máximo de la apuesta «Pareja Plus» es fijado en 10 veces el mínimo de la apuesta de «Ante». Asimismo, el mínimo para la apuesta «Pareja Plus» podrá ser la mitad del que se establezca para el mínimo de la apuesta de Ante.

La relación de los premios especiales es la siguiente:

La relación de pagos para la «Pareja Plus» deberá regirse por una de las tres siguientes tablas que, una vez la Dirección de Casino opte por una cualquiera de ellas, deberá anunciarse visiblemente en la mesa de juego.

ESCALERA REAL	50 a 1
ESCALERA DE COLOR	40 a 1
TRÍO	30 a 1
ESCALERA	6 a 1
COLOR	3 a 1
PAREJA	1 a 1
ESCALERA DE COLOR	40 a 1
TRÍO	30 a 1
ESCALERA	6 a 1
COLOR	4 a 1
PAREJA	1 a 1
ESCALERA DE COLOR	35 a 1
TRÍO	33 a 1
ESCALERA	6 a 1
COLOR	4 a 1

PAREJA	1 a 1

Se entiende que únicamente se paga el premio mayor.

La apuesta «Pareja Plus» pierde automáticamente si el/la jugador/a no tiene, como mínimo, una pareja.

✐ Añadida por art. 3 de Orden de 16 junio 2009.

§ 33.3 LEY 4/2012, DE 30 ABRIL. ESTABLECE EL RÉGIMEN SANCIONADOR EN DIVERSAS MATERIAS EN EL ÁMBITO DE LA COMUNIDAD AUTÓNOMA DE LAS ILLES BALEARS Y SE FIJAN MEDIDAS ADMINISTRATIVAS URGENTES EN MATERIA DE JUEGO

(BOCAIB núm. 68, de 12 mayo [LIB 2012, 113])

⇒ En desarrollo del artículo 30.29 de la Ley Orgánica 2/1983, de Estatuto de Autonomía de las Illes Balears.
Ley 13/2011, de 27 de mayo de regulación del juego.
Real Decreto 1614/2011, de 14 de noviembre, por el que se desarrolla la Ley 13/2011, de 27 de mayo, de regulación del juego, en lo relativo a licencias, autorizaciones y registros del juego.
Real Decreto 1613/2011, de 14 de noviembre, por el que se desarrolla la Ley 13/2011, de 27 de mayo, regulación del juego, en lo relativo a los requisitos técnicos de las actividades de juego.

EXPOSICIÓN DE MOTIVOS

I

El artículo 25 de la Constitución Española establece que nadie podrá ser condenado o sancionado por acciones u omisiones que en el momento de producirse no constituyan delito, falta o infracción administrativa, según la legislación vigente en aquel momento.

Con respecto a la potestad sancionadora de la Administración, la jurisprudencia constitucional ha establecido que son aplicables los principios de reserva de ley, tipicidad, non bis in idem, irretroactividad de normas desfavorables, derecho a la defensa, presunción de inocencia y tutela judicial efectiva.

La previsión de reserva de ley se fundamenta en los principios de legalidad y tipicidad, en virtud de los cuales los límites de la actividad sancionadora de las administraciones públicas se deberán fijar por ley, de conformidad con el artículo 25 de la Constitución Española, que exige la reserva de ley en materia sancionadora, un rango necesario de las normas que tipifican las conductas ilícitas y que regulan las correspondientes sanciones con la finalidad de respetar y hacer respetar las garantías de la ciudadanía en un estado social y democrático de derecho.

La presente ley, que cumple el mandato legal teniendo en cuenta las exigencias constitucionales citadas, toma en consideración, asimismo, lo establecido en las disposiciones comunitarias que exigen a los estados miembros de la Unión Europea la adopción de las normas necesarias para aplicar sanciones en caso de incumplimiento de las disposiciones nacionales y, por extensión, en el caso del Estado español, de las normas de las comunidades autónomas.

II

La Ley Orgánica 2/1983, de 25 de febrero, del Estatuto de Autonomía de las Illes Balears, después de la reforma de la Ley Orgánica 1/2007, de 28 de febrero, reconoce en el artículo 30 una serie de competencias exclusivas de la comunidad autónoma de las Illes Balears:

«29. Casinos, juegos y apuestas, con exclusión de las apuestas mutuas deportivo-benéficas.»

«34. Industria, sin perjuicio de lo que determinen las normas del Estado por razones de seguridad, sanitarias o de interés militar y las normas relacionadas con las industrias sujetas a la legislación de minas, hidrocarburos o energía nuclear. El ejercicio de la competencia se realizará de acuerdo con las bases y la ordenación de la actividad económica general. Seguridad de las instalaciones, de los procesos y de los productos industriales.»

«47. Defensa de los consumidores y de los usuarios, en el marco de las bases y la ordenación de la actividad económica general y en el marco de las bases y la coordinación general de la sanidad, en los términos de lo dispuesto en los artículos 38, 131 y en los números 11, 13 y 16 del apartado 1 del artículo 149 de la Constitución.»

La necesidad de la presente ley se evidencia, por una parte, por las recientes modificaciones de la normativa estatal. Así, la Ley 25/2009, de 22 de diciembre, de modificación de diversas leyes para su adaptación a la Ley sobre el libre acceso a las actividades de servicios y su ejercicio, añadió dos nuevas infracciones graves a la Ley 21/1992, de 16 de julio, de industria. La introducción de

estos dos nuevos tipos de infracción es insuficiente para la consecución de un régimen sancionador consolidado que llegue a todos los incumplimientos de la normativa en materia de industria, particularmente con respecto a determinadas conductas constitutivas de incumplimientos normativos de naturaleza meramente formal o procedimental o que no comportan peligro o daño grave para las personas, las cosas o el medio ambiente, y que, en buena lógica, tienen que implicar infracciones de carácter leve. En este sentido, justamente, la Sentencia del Tribunal Constitucional 162/2008, de 15 de diciembre (RTC 2008, 162), declaró nulo e inconstitucional el artículo 31.3.a) de la Ley 21/1992, de 16 de julio, de industria, en materia de infracciones leves, lo cual exige una nueva tipificación por parte del legislador autonómico.

Por otra parte, y en materia de juego, la Ley 13/2011, de 27 de mayo, de regulación del juego, ha derogado la Ley 34/1987, de 26 de diciembre, de potestad sancionadora de la Administración pública en materia de juegos de suerte, envite o azar, y ha introducido un nuevo régimen sancionador en el marco de la competencia estatal en esta materia. Así pues, en este sector de actividad administrativa debe tenerse en cuenta que, hasta ahora, la comunidad autónoma de las Illes Balears aplicaba el régimen sancionador que establece la Ley 34/1987 citada, la cual, de acuerdo con su contenido, se entendía susceptible de aplicación por las diversas administraciones públicas, estatal y autonómica, con competencias en esta materia; mientras que la nueva Ley 13/2011 sólo prevé el régimen sancionador estatal. De esta manera, y ante las dudas y la inseguridad jurídica que pueda suponer la aplicación supletoria de este régimen sancionador, en principio de ámbito estatal, es preciso que el legislador autonómico establezca un régimen sancionador propio en el ámbito de sus competencias, con el fin de no caer en un vacío normativo que dificulte o imposibilite la persecución de los hechos constitutivos de infracción administrativa en este sector de actividad.

Finalmente, y con respecto a la legislación autonómica en materia de consumo, hay que actualizar las cuantías correspondientes a las sanciones que fijó inicialmente la Ley 1/1998, de 10 de marzo, del Estatuto de los consumidores y usuarios de la comunidad autónoma de las Illes Balears, claramente desfasadas actualmente, a fin de que cumplan efectivamente su función preventiva y punitiva, inherente a cualquier norma sancionadora. En este último sentido, lo cierto es que hay una íntima conexión entre la tipificación de la infracción y la cuantificación de la sanción. Tanto es así que el establecimiento de las tipificaciones de las conductas administrativas ilícitas consideradas infracción van precedidas siempre de la sanción correspondiente, siempre respetando el principio de proporcionalidad y guardando la adecuación debida entre la gravedad del hecho constitutivo de la infracción y la sanción que se deba imponer. En este contexto, y de la misma manera que hace el Estado en su ámbito competencial, se ha considerado conveniente trasladar al ámbito de las sanciones graves en esta materia de consumo la regla que la Ley 1/1998 fijaba únicamente para las sanciones muy graves, consistente en la posibilidad de incrementar la cuantía de la sanción hasta llegar al quíntuple del valor de los productos o servicios objeto de la infracción, de manera que la comisión de la infracción no resulte más beneficiosa para el infractor que el cumplimiento de la norma infringida.

III

Con respecto a la adopción de medidas administrativas en el ámbito propio del sector del juego, se tiene que señalar que, atendiendo al marco jurídico estatal vigente aplicable a la instalación de máquinas, terminales o equipos de juego, y a la concesión de autorizaciones de actividades de juego, la comunidad autónoma de las Illes Balears tiene la necesidad de establecer un régimen jurídico propio que dé cobertura al régimen de autorizaciones de las actividades reservadas en los locales de hostelería y en el ejercicio de las actividades no reservadas con respecto a la apertura de establecimientos presenciales específicos.

IV

La presente ley consta de una exposición de motivos, una parte dispositiva (tres artículos) –cuyo objeto es regular el régimen sancionador de diversas materias atendiendo a la competencia exclusiva de la comunidad autónoma de las Illes Balears de acuerdo con el Estatuto de Autonomía–, cuatro disposiciones adicionales, una disposición derogatoria única y tres disposiciones finales.

Artículo 1. Normas sancionadoras en materia de industria.

Se tipifican como infracciones leves en materia de industria las siguientes acciones:

a) Fabricar, importar, vender, transportar, instalar o utilizar productos, aparatos o elementos sujetos a seguridad industrial que no cumplan las normas reglamentarias cuando no comporten peligro o daño grave para las personas, la flora, la fauna, las cosas o el medio ambiente, o cuando el riesgo, el peligro o el daño sean leves o mínimos dadas las circunstancias concurrentes.

b) No subsanar las deficiencias de las instalaciones o de los establecimientos industriales detec-

tadas en las inspecciones o en las revisiones reglamentarias, en el plazo otorgado, a no ser que de estas deficiencias se derive un riesgo o daño grave o muy grave constitutivo de infracción grave o muy grave.

c) No comunicar a la administración competente, en los plazos establecidos reglamentariamente, los datos a que se refieren los artículos 22 y 23 de la Ley 21/1992, de 16 de julio, de industria, cuando no constituya falta grave.

d) No colaborar con las administraciones públicas en el ejercicio de las funciones reglamentarias que se derivan de la Ley 21/1992 cuando no implique resistencia constitutiva de falta grave.

e) Incumplir los plazos otorgados por la autoridad competente a las personas interesadas para presentar documentos solicitados por el órgano competente, cuando no implique resistencia constitutiva de falta grave.

f) No aportar cualquiera de los datos obligatorios, o de sus modificaciones, en la declaración responsable o en la comunicación que deban presentar las personas interesadas ante la administración competente en materia de industria cuando no constituya falta grave.

Artículo 2. Normas sancionadoras en materia de juego.

1. Son infracciones administrativas en materia de juego y apuestas las acciones u omisiones tipificadas en la presente ley, incluso cuando impliquen mera negligencia. Las infracciones administrativas en materia de juego se clasifican en muy graves, graves y leves.

2. Son infracciones muy graves en materia de autorizaciones:

a) Realizar actividades de organización, gestión o explotación de juegos y apuestas sin las autorizaciones o inscripciones pertinentes, o con incumplimiento de los requisitos y las condiciones que se establezcan, así como organizar, gestionar o explotar juegos o apuestas en locales o recintos no autorizados, en condiciones distintas a las autorizadas o por parte de personas no autorizadas.

b) Modificar de manera unilateral cualquiera de las condiciones en virtud de las cuales se concedieron las autorizaciones correspondientes.

c) Ceder las autorizaciones concedidas, a no ser que la cesión se realice con las condiciones o los requisitos que establezcan las normas vigentes. De esta infracción serán responsables tanto el cedente como el cesionario.

d) Alterar la realidad u omitir información de los documentos y los datos que se aporten para obtener la correspondiente autorización.

3. Son infracciones muy graves en relación con los juegos y las apuestas:

a) Publicitar los juegos de azar o las apuestas o los establecimientos donde se practiquen al margen de las normas establecidas o las autorizaciones concedidas. De esta infracción será responsable el titular de la autorización.

b) Promocionar los juegos o las apuestas, así como el complemento de los premios, al margen de las normas establecidas o autorizaciones concedidas.

c) Utilizar elementos o máquinas de juegos no homologados o no autorizados o sustituir de forma fraudulenta el material o los elementos de juego.

d) Modificar los límites de las apuestas o de los premios autorizados.

e) Manipular los juegos en perjuicio de los jugadores o apostantes o de la Hacienda de la comunidad autónoma de las Illes Balears.

f) Fabricar, importar, comercializar, mantener y distribuir los elementos o materiales de juegos o de apuestas con incumplimiento de lo dispuesto en la normativa vigente.

4. Son infracciones muy graves en cuanto a los derechos de los usuarios o jugadores:

a) Ejercer violencia, coacción o intimidación sobre los jugadores en los locales o recintos donde tengan lugar los juegos o las apuestas por parte de las entidades o empresas titulares, organizadoras o explotadoras de estas actividades o de las personas al servicio de estas empresas, e igualmente del personal empleado o directivo de los establecimientos o las empresas.

b) Conceder préstamos o créditos por parte de las entidades o empresas titulares, organizadoras o explotadoras de actividades de juego o de apuestas, de las personas al servicio de estas empresas o del personal empleado o directivo de los establecimientos.

Jurisprudencia.

STS 878/2008, de 10 de octubre (Rec. 5707/2000; S. 1.ª).

c) Permitir que se concedan préstamos o créditos a jugadores o apostantes en los locales o

recintos donde tengan lugar los juegos o las apuestas por parte de las entidades o empresas titulares, organizadoras o explotadoras de actividades de juego o de apuestas.

d) Producirse el impago total o parcial a los jugadores o apostantes de los premios o las cuantías de los que sean ganadores.

e) Vender cartones de bingo, billetes, resguardos de juego, apuestas, papeletas o cualquier otro título parecido por un precio distinto al autorizado.

f) Producirse la participación como jugadores del personal empleado o directivo, así como de accionistas y de partícipes de empresas dedicadas a la gestión, la organización y la explotación del juego o la apuesta, directamente o a través de terceras personas en los juegos o las apuestas que gestionen, organicen o exploten.

5. Son infracciones graves en relación con las autorizaciones, las garantías y los deberes documentales o procedimentales:

a) Tolerar o consentir expresamente o tácitamente la organización, la realización o la práctica de juegos o apuestas en locales no autorizados o por parte de personas no autorizadas.

b) No disponer de los libros o soportes informáticos exigidos por la normativa en materia de juegos y apuestas o llevarlos incorrectamente.

c) No enviar al organismo competente en materia de juego los datos o documentos que requiera.

d) No comunicar, en los plazos establecidos, cualquier modificación que afecte a la autorización inicial, cuando no requiera una nueva autorización previa.

e) Negarse a colaborar con los funcionarios o encargados del control o de la inspección o no exhibir los documentos acreditativos de las autorizaciones, así como negarse a abrir o mostrar las máquinas o los elementos de juego para su comprobación.

f) No cumplir el deber de comparecencia cuando sea requerido por el órgano que tenga atribuida las competencias en materia de juego.

6. Son infracciones graves en relación con las sociedades y empresas autorizadas:

a) Reducir el capital social de las sociedades autorizadas por debajo del límite legal o establecido reglamentariamente.

b) Reducir las garantías o fianzas exigidas a las empresas por debajo del límite legal o establecido reglamentariamente.

c) No comunicar, en el plazo máximo de tres meses desde que tengan lugar, las modificaciones en la composición, el capital y la titularidad de las acciones y participaciones de las sociedades autorizadas.

7. Son infracciones graves en relación con las máquinas y los otros elementos o materiales de juego:

a) Tolerar o permitir la instalación o explotación de máquinas con premio programado o de máquinas de azar sin las autorizaciones o sin cumplir los requisitos exigidos reglamentariamente.

b) Transmitir las máquinas con premio programado en cualquiera de sus modalidades o las máquinas de azar con incumplimiento de las condiciones establecidas reglamentariamente.

c) Instalar o explotar un número de máquinas con premio programado en cualquiera de sus modalidades o de máquinas de azar que exceda del autorizado.

d) Permitir el uso de materiales o elementos de juego sin cumplir las condiciones técnicas de homologación o mantenerlos en funcionamiento.

e) Cualquier incumplimiento de las normas técnicas de los juegos o las apuestas.

8. Son infracciones graves en relación con los usuarios o jugadores:

a) Permitir el acceso a juegos o apuestas a las personas que lo tengan prohibido.

b) Participar como jugador en juegos o apuestas no autorizados en establecimientos públicos o privados.

c) No disponer de ficheros o soportes informáticos de los asistentes en locales destinados a juegos o apuestas donde sea reglamentariamente exigible un registro de acceso, o llevarlos de manera incompleta o inexacta.

d) No tener hojas de reclamaciones en los establecimientos y locales autorizados.

e) No enviar en el plazo reglamentariamente establecido a la Vicepresidencia Económica, de Promoción Empresarial y de Empleo las reclamaciones que se formulen.

9. Son infracciones leves:

a) No exhibir en los establecimientos de juego o apuestas, así como en las máquinas con premio programado en cualquiera de sus modalidades y en las máquinas de azar, los documentos acreditativos de su autorización.

b) No cumplir los requisitos, las obligaciones y el resto de normas imperativas o prohibitivas establecidas expresamente en la ley o en la normativa reglamentaria de desarrollo en materia de juego o apuestas, cuando el incumplimiento de la norma no constituya una infracción grave o muy grave.

10. Las conductas constitutivas de infracciones previstas en la presente ley podrán ser sancionadas mediante la aplicación de las sanciones, graduadas adecuadamente, que se prevén y de las que dispongan las normas de desarrollo. En la graduación de las sanciones se ponderarán las circunstancias que concurran en los hechos y, especialmente, la intencionalidad del infractor, el daño producido tanta a terceros como a la Administración, la peligrosidad de la conducta, la trascendencia social y económica de la acción u omisión, la reincidencia o reiteración, aplicando, en todo caso, el criterio de proporcionalidad entre la infracción cometida y la cuantía y los efectos de la sanción.

11. Cuando una misma acción u omisión cometida por un mismo infractor sea constitutiva de diversos tipos de infracción, el órgano competente para sancionar deberá imponer la sanción que corresponda al tipo de infracción más grave, y considerará las otras infracciones como circunstancias agravantes para la graduación de la sanción que se tenga que imponer.

12. La sanción por una infracción muy grave consistirá en una multa cuya cuantía oscilará entre sesenta mil un euros (60.001 €) y seiscientos mil euros (600.000 €). Accesoriamente, podrán imponerse estas otras sanciones:

a) Suspensión temporal de la autorización por un período de hasta cinco años.

b) Inhabilitación temporal para desarrollar actividades de juegos o apuestas por un período de uno a cinco años.

c) Revocación de la autorización para la explotación y la gestión de juegos o apuestas o de la habilitación del establecimiento.

d) Inhabilitación definitiva para el desarrollo de actividades de juegos o apuestas, sólo para el caso de reincidencia.

e) Comiso y destrucción de las máquinas, los materiales o los elementos de juego, en los casos de las infracciones recogidas en el apartado 2.a) y en las letras c) y f) del apartado 3 de este artículo.

f) Comiso del importe obtenido por los juegos o las apuestas, en los casos de las infracciones recogidas en el apartado 2.a) y en las letras c) y e) del apartado 3 de este artículo.

13. La sanción por una infracción grave consistirá en una multa cuya cuantía oscilará entre seis mil un euros (6.001 €) y sesenta mil euros (60.000 €). Accesoriamente, podrán imponerse estas otras sanciones:

a) Suspensión temporal de la autorización por un período de hasta un año.

b) Inhabilitación temporal para desarrollar actividades de juegos o de apuestas por un período de hasta un año.

14. La sanción por una infracción leve consistirá en una multa cuya cuantía máxima será de seis mil euros (6.000 €).

15. Las infracciones leves prescribirán a los seis meses; las graves, al año; y las muy graves, a los dos años, contadores desde el día en que se cometió la infracción. El plazo de prescripción quedará interrumpido desde la notificación de la iniciación del procedimiento sancionador al infractor. El cómputo de prescripción se reanudará desde el día que el expediente concluya sin sanción o se paralice durante más de tres meses, si no es por causa imputable a la persona interesada.

16. Las sanciones pecuniarias previstas en el presente artículo se podrán hacer efectivas antes de que se dicte la resolución del expediente sancionador, con una reducción del 15% sobre la cuantía propuesta en el acuerdo o la resolución de inicio o, en su caso, en la propuesta de resolución.

Igualmente, el cumplimiento debidamente acreditado ante la administración competente de las obligaciones o los derechos formales del presunto infractor, por iniciativa propia, en cualquier momento del procedimiento administrativo sancionador, antes de que se dicte la resolución, supondrá una reducción del 15% sobre la cuantía propuesta en el acuerdo o la resolución de inicio o, en su caso, en la propuesta de resolución. Las reducciones a que se refieren los párrafos anteriores de este apartado se podrán acumular.

Artículo 3. Normas sancionadoras en materia de consumo.

Se modifica el artículo 51 de la Ley 1/1998, de 10 de marzo, del Estatuto de los consumidores y usuarios de la comunidad autónoma de las Illes Balears, que queda redactado de la manera siguiente:

«Artículo 51

Cuantías de las sanciones de multa

Por la comisión de infracciones en materia de defensa del consumidor se podrán imponer las siguientes sanciones:

a) Multa de hasta 6.000 € en caso de infracciones leves.

b) Multa comprendida entre 6.000,01 y 24.000,00 € para las faltas graves, y podrá sobrepasar esta cuantía hasta llegar al quíntuple del valor de los productos o los servicios objeto de la infracción.

c) Multa comprendida entre 24.000,01 y 660.000,00 € para las faltas muy graves, y podrá sobrepasar esta cuantía hasta llegar al quíntuple del valor de los productos o servicios objeto de la infracción.»

Disposición Adicional primera. Régimen aplicable a la instalación de máquinas, terminales o equipos de juego.

En el ámbito de la comunidad autónoma de las Illes Balears únicamente se podrán instalar en los establecimientos de hostelería, salones de juego, bingos, casinos o locales presenciales cuya actividad principal sea ajena a la comercialización de juegos, las máquinas, los terminales o los equipos de juego previstos en la normativa reglamentaria de la comunidad autónoma de las Illes Balears.

Disposición Adicional segunda. Régimen de autorizaciones de establecimientos de juego.

En el ámbito de la comunidad autónoma de las Illes Balears no se podrá autorizar la apertura de locales presenciales cuya actividad principal sea la explotación de juegos en el ámbito de las actividades de juego no reservadas de competencia estatal hasta que no se regule el régimen de autorización mediante una disposición administrativa de carácter general.

⇒ Artículo 9 del Real Decreto 1614/2011, de 14 de noviembre, por el que se desarrolla la Ley 13/2011, de 27 de mayo, de regulación del juego, en lo relativo a licencias, autorizaciones y registros del juego.
Artículo 19 del Real Decreto 1613/2011, de 14 de noviembre, por el que se desarrolla la Ley 13/2011, de 27 de mayo, regulación del juego, en lo relativo a los requisitos técnicos de las actividades de juego.

Disposición Adicional tercera. Informes preceptivos en materia de casinos, juegos y apuestas.

En el ámbito de la comunidad autónoma de las Illes Balears, con respecto a los expedientes de autorizaciones administrativas para la instalación, la apertura, el funcionamiento y la modificación de todo tipo de actividad de juego y de los establecimientos donde éstas se desarrollen, no se requerirán más informes preceptivos y vinculantes que los que expresamente establezca la normativa autonómica propia sobre la materia.

Disposición Adicional cuarta. Régimen de explotación provisional de apuestas hípicas.

1. Las entidades titulares o gestoras de los hipódromos que a la entrada en vigor de la presente disposición legal vengan desarrollando la organización, la explotación y la gestión de las apuestas internas, podrán explotar provisionalmente las apuestas externas que se formalicen en o desde el territorio de la comunidad autónoma de las Illes Balears, en sus distintas modalidades, hasta que se adjudique, en su caso, una autorización definitiva mediante concurso público.

2. La explotación provisional a que se refiere el párrafo anterior no conferirá méritos o derecho preferente alguno para la adquisición de la autorización definitiva de la apuesta externa.

Disposición Derogatoria única. Normas que se derogan.

Queda derogado el Decreto Ley 7/2011, de 23 de diciembre, y todas aquellas otras disposiciones que se opongan, contradigan o resulten incompatibles con lo que dispone la presente ley.

Disposición Final primera. Efectos sobre normas estatales.

Queda sin efecto en el ámbito de la comunidad autónoma de las Illes Balears el apartado 2, norma 1 a, de la letra B del anexo del Real Decreto 123/1995, de 27 de enero, sobre traspaso de funciones y servicios de la Administración del Estado a la comunidad autónoma de las Illes Balears en materia de casinos, juegos y apuestas.

Disposición Final segunda. Normas reglamentarias.

En un plazo máximo de 24 meses desde el inicio de la vigencia del Decreto Ley 7/2011, de 23 de diciembre, el Gobierno de las Illes Balears deberá aprobar la disposición administrativa de carácter general mencionada en la disposición adicional segunda.

Disposición Final tercera. Entrada en vigor.

La presente ley entrará en vigor al día siguiente de su publicación en el *Butlletí Oficial de les Illes Balears*.

§ 34 CANARIAS

A) Comisión del Juego

§ 34.1 DECRETO 59/1986, DE 4 ABRIL. COMPOSICIÓN, ORGANIZACIÓN Y FUNCIONAMIENTO DE LA COMISIÓN DEL JUEGO Y LAS APUESTAS EN CANARIAS

(BOCAN núm. 42, de 11 abril [LCAN 1986, 1044])

⇒ Ley 8/2010, de 15 de julio, de los Juegos y Apuestas de Canarias.
Ley 13/2011 de 27 de mayo, de regulación del juego.
Real Decreto 1614/2011, de 14 de noviembre, por el que se desarrolla la Ley 13/2011, de 27 de mayo, de regulación del juego, en lo relativo a licencias, autorizaciones y registros del juego.
Orden EHA/3079/2011, de 8 de noviembre, por la que se aprueba la reglamentación básica de «Otras apuestas de contrapartida».
Orden EHA/3080/2011, de 8 de noviembre, por la que se aprueba la reglamentación básica de las apuestas deportivas de contrapartida.
Orden EHA/3081/2011, de 8 de noviembre, por la que se aprueba la reglamentación básica de las apuestas deportivas mutuas.
Orden EHA/3084/2011, de 8 de noviembre, por la que se aprueba la reglamentación básica de los concursos.
Orden EHA/3085/2011, de 8 de noviembre, por la que se aprueba la reglamentación básica del juego de la ruleta.
Orden EHA/3086/2011, de 8 de noviembre, por la que se aprueba la reglamentación básica del juego de punto y banca.
Orden EHA/3087/2011, de 8 de noviembre, por la que se aprueba la reglamentación básica del juego del bingo.
Orden EHA/3088/2011, de 8 de noviembre, por la que se aprueba la reglamentación básica del juego del Black Jack.
Orden EHA/3089/2011, de 8 de noviembre, por la que se aprueba la reglamentación básica del juego del póquer.
Orden EHA/3090/2011, de 8 de noviembre, por la que se aprueba la reglamentación básica del tipo de juegos denominado «Juegos Complementarios».

Por el artículo 27.1 de la Ley Territorial 6/1985, de 30 de diciembre, reguladora de los Juegos y Apuestas en Canarias, se creó la Comisión Regional del Juego y las Apuestas de Canarias como órgano asesor en materia de Casinos, Juegos y Apuestas.

El artículo 27.2 del mismo texto legal, dispone que en el plazo de los tres meses siguientes a la entrada en vigor de la Ley, el Consejo de Gobierno, determinará reglamentariamente su composición, organización y funcionamiento.

En su virtud, con el fin de acatar el mandato parlamentario, a propuesta del Consejero de la Presidencia y previa deliberación del Gobierno, en su sesión del día 4 de abril de 1986, dispongo:

Artículo 1.

La Comisión del Juego y las Apuestas de Canarias es el órgano colegiado consultivo de estudio y asesoramiento de todos los asuntos relacionados con los juegos y las apuestas de Canarias.

✐ Modificado por disp. final 6.2 de Decreto núm. 331/2011, de 22 diciembre.

Artículo 2.

La composición de la Comisión del Juego y las Apuestas de Canarias será la que se establezca en el Reglamento orgánico de la consejería competente en materia de juegos y apuestas.

✐ Modificado por disp. final 6.3 de Decreto núm. 331/2011, de 22 diciembre.

Artículo 3.

Las personas vocales serán nombradas por el Consejero o Consejera con competencias en materia de juego, a propuesta de los diferentes departamentos, Cabildos Insulares, asociaciones empresariales y organizaciones sindicales, salvo las personas asesoras de carácter técnico, que serán nombradas a propuesta de la Presidencia de la Comisión de entre personas expertas en materia de juegos y apuestas.

✐ Modificado por disp. final 6.4 de Decreto núm. 331/2011, de 22 diciembre.

Artículo 4.

Corresponde a la Comisión Regional del Juego y las Apuestas las siguientes funciones:

a) Informar todos los proyectos de disposiciones de carácter general, que haya de dictar el Gobierno de Canarias en materia de. Casinos, Juegos y Apuestas.

b) Evacuar las consultas que en la materia le soliciten los órganos de la Comunidad Autónoma de Canarias, en el ámbito de sus competencias.

c) Elaborar una estadística e informe anual sobre el desarrollo del Juego en la Comunidad Autónoma.

d) Cualquier otra función que le sea atribuida en virtud de disposición legal o reglamentaria.

⇒ Art. 9 del Real Decreto 1614/2011, de 14 de noviembre, por el que se desarrolla la Ley 13/2011, de 27 de mayo, de regulación del juego, en lo relativo a licencias, autorizaciones y registros del juego.
Artículo 1 y artículo 1 del Anexo I Orden EHA/3079/2011, de 8 de noviembre, por la que se aprueba la reglamentación básica de «Otras apuestas de contrapartida».
Artículo 1 y Disposición adicional primera y artículo 1 del Anexo I de la Orden EHA/3080/2011, de 8 de noviembre, por la que se aprueba la reglamentación básica de las apuestas deportivas de contrapartida.
Artículo 1 y artículo 1 del Anexo I Orden EHA/3081/2011, de 8 de noviembre, por la que se aprueba la reglamentación básica de las apuestas deportivas mutuas.
Artículo 1 y Artículo 1 anexo I de la Orden EHA/3082/2011, de 8 de noviembre, por la que se aprueba la reglamentación básica de las apuestas hípicas de contrapartida.
Artículo 1 y Artículo 1 anexo I de la Orden EHA/3083/2011, de 8 de noviembre, por la que se aprueba la reglamentación básica de las apuestas hípicas mutuas.
Artículo 1 y artículo 1 del Anexo I Orden EHA/3084/2011, de 8 de noviembre, por la que se aprueba la reglamentación básica de los concursos.
Artículo 1 y artículo 1 del Anexo I de la Orden EHA/3085/2011, de 8 de noviembre, por la que se aprueba la reglamentación básica del juego de la ruleta.
Artículo 1 y artículo 1 del Anexo I de la Orden EHA/3086/2011, de 8 de noviembre, por la que se aprueba la reglamentación básica del juego de punto y banca.
Artículo 1 y artículo 1 del Anexo I de la Orden EHA/3087/2011, de 8 de noviembre, por la que se aprueba la reglamentación básica del juego del bingo.
Artículo 1 y artículo 1 del Anexo I Orden EHA/3088/2011, de 8 de noviembre, por la que se aprueba la reglamentación básica del juego del Black Jack.
Artículo 1 y Artículo 1 del anexo 1 de la Orden EHA/3089/2011, de 8 de noviembre, por la que se aprueba la reglamentación básica del juego del póquer.
Artículo 1 y Artículo 1 anexo I de la Orden EHA/3090/2011, de 8 de noviembre, por la que se aprueba la reglamentación básica del tipo de juegos denominado «Juegos Complementarios».

Artículo 5.

La Comisión se reunirá, previa convocatoria del Presidente, por iniciativa propia, o cuando lo soliciten, al menos la tercera parte de sus miembros y, en este caso, su celebración no podrá demorarse más de veinte días.

Los miembros de la Comisión habrán de ser convocados por el Presidente, mediante escrito al que se acompañará el correspondiente Orden del día con una antelación mínima de setenta y dos horas.

Corresponde al Presidente la aprobación del orden del Día a propuesta del Director General de Administración Territorial.

No podrán examinarse asuntos no incluidos en el Orden del día, salvo que estén presentes todos los miembros de la Comisión y por mayoría se dé conformidad al examen de asuntos que no figuren en el mismo.

La Comisión habrá de reunirse, como mínimo una vez por cada trimestre natural.

Artículo 6.

1. Para la válida constitución de la Comisión será necesaria la asistencia, al menos, de la mayoría absoluta de sus miembros. 2

2. Los Acuerdos de la Comisión en las funciones que tiene encomendadas, adoptarán la forma de Dictámenes.

3. Para la aprobación de los Dictámenes, si requerirá el acuerdo favorable de la mayoría de lo miembros asistentes.

Artículo 7.

1. De cada sesión de la Comisión se levantará acta autorizada por Secretario que llevar, el visto bueno del Presidente.

2. En las actas habrá de constar las persona asistentes, una síntesis de las deliberaciones, lo

Dictámenes aprobados, así como cualquier otro extremo que los miembros de la Comisión solicite expresamente que consten en ellas.

3. Cualquier miembro de la Comisión tendrá derecho a que se le expida certificación de las actas.

Artículo 8.

La Comisión podrá acordar la creación en su seno de grupos de trabajo cuya composición funcionamiento se determinará por la propia Comisión.

DISPOSICIONES FINALES

Primera.

En todo lo no dispuesto en el presente Decreto será de aplicación las normas de funcionamiento previstas, en el Capítulo II de la Ley de Procedimiento Administrativo, para los Organos Colegiados.

Segunda.

Se faculta al Consejero de la Presidencia para dictar cuantas normas sea preciso para de, arrollar el presente Decreto.

Tercera.

El presente Decreto entrará en vigor el mismo día de su publicación en el Boletín Oficial de la Comunidad Autónoma de Canarias.

B) Catálogo de juegos

§ 34.2 DECRETO 57/1986, DE 4 ABRIL. CATÁLOGO DE LOS JUEGOS Y APUESTAS AUTORIZADOS

(BOCAN núm. 42, de 11 abril [LCAN 1986, 1043])

⇒ Ley 13/2011, de 27 de mayo, de regulación del juego.
Real Decreto 1613/2011, de 14 de noviembre, por el que se desarrolla la Ley 13/2011, de 27 de mayo, regulación del juego, en lo relativo a los requisitos técnicos de las actividades de juego.
Orden EHA/3079/2011, de 8 de noviembre, por la que se aprueba la reglamentación básica de «Otras apuestas de contrapartida».
Orden EHA/3080/2011, de 8 de noviembre, por la que se aprueba la reglamentación básica de las apuestas deportivas de contrapartida.
Orden EHA/3081/2011, de 8 de noviembre, por la que se aprueba la reglamentación básica de las apuestas deportivas mutuas.
Orden EHA/3084/2011, de 8 de noviembre, por la que se aprueba la reglamentación básica de los concursos.
Orden EHA/3085/2011, de 8 de noviembre, por la que se aprueba la reglamentación básica del juego de la ruleta.
Orden EHA/3086/2011, de 8 de noviembre, por la que se aprueba la reglamentación básica del juego de punto y banca.
Orden EHA/3087/2011, de 8 de noviembre, por la que se aprueba la reglamentación básica del juego del bingo.
Orden EHA/3088/2011, de 8 de noviembre, por la que se aprueba la reglamentación básica del juego del Black Jack.
Orden EHA/3089/2011, de 8 de noviembre, por la que se aprueba la reglamentación básica del juego del póquer.
Orden EHA/3090/2011, de 8 de noviembre, por la que se aprueba la reglamentación básica del tipo de juegos denominado «Juegos Complementarios».
En Canarias, véase:
Ley 8/2010, de 15 de julio, de los Juegos y Apuestas.
Decreto 26/2012, de 30 de marzo, por el que se aprueba el Reglamento de Máquinas Recreativas y de Azar de la Comunidad Autónoma de Canarias.
Decreto 22/2009, de 3 de marzo, por el que se aprueba el Reglamento del Juego del Bingo en la Comunidad Autónoma de Canarias.
Orden de 10 de diciembre de 2010, por la que se desarrolla, regula y establecen las características generales y técnicas de la modalidad de Bingo Acumulado Interconectado.
Decreto 204/2001 de 3 de diciembre, por la que se aprueba el Reglamento de Casinos de Juego de la Comunidad Autónoma de Canarias.
Decreto 174/1989, de 31 de julio, por el que se aprueba el Reglamento de Rifas, Tómbolas y Combinaciones aleatorias de la Comunidad Autónoma de Canarias.
Decreto 125/2008, de 3 de junio, por el que se aprueba el Reglamento de Hipódromos y apuestas Hípicas de la Comunidad Autónoma de Canarias.

El artículo 14 de la Ley Territorial 6/1985, de 30 de diciembre, reguladora de los Juegos y Apuestas en Canarias, determina que en el plazo de seis meses desde la entrada en vigor de dicho texto legal, el Consejo de Gobierno deberá aprobar el Catálogo de Juegos y Apuestas autorizados en la Comunidad Autónoma de Canarias.

Habiendo entrado en vigor la citada Ley el día uno de enero de 1986, el Consejo de Gobierno ha considerado pertinente, no agotar el plazo establecido en el mandato legislativo y clasificar la actividad del juego en el ámbito de la Comunidad Autónoma, especificando las diferentes denominaciones, modalidades y elementos necesarios para su ejercicio; las reglas, condiciones y prohibiciones relativas a su práctica, estableciendo las normas en virtud de las cuales se aseguren los controles correspondientes, tendentes a impedir el fraude en el juego y la satisfacción de las obligaciones tributarias.

Los Juegos comprendidos en el Catálogo aprobado por Orden del Ministerio del Interior de 9 de octubre de 1979, están sometidos a reglas tradicionales de carácter internacional, no susceptibles de modificación, por lo que en el presente Catálogo y en lo relativo a estos juegos, se hace una remisión expresa a la norma estatal, donde se efectúa una descripción pormenorizada de sus características.

Se regula específicamente una de las variantes de la lotería presorteada, el juego mediante boletos, que poco a poco va teniendo, especialmente en Comunidades Autónomas, importante auge, dejando el resto de las variantes de la lotería para su reglamentación específica.

Las rifas, las tómbolas y las combinaciones aleatorias se caracterizan por su heterogeneidad, por lo que se hace difícil una regulación pormenorizada de los mismos. Por esta razón, las prescripciones del Catálogo deben ser necesariamente breves.

En ellos la seguridad jurídica de los jugadores se garantiza por la autorización administrativa individualizada, en la que deben concretarse las características propias de cada una de las modalidades posibles.

En lo que se refiere a las apuestas (hípica, de galgos y de frontón), el Catálogo las remite por su complejidad de descripción a sus reglamentaciones específicas, donde se regularán ampliamente las mismas. La inclusión en el Catálogo sirve para consagrar su licitud, siempre que se cumplan los condicionamientos de tipo general previstos en la Ley Territorial 6/1985, de 30 de diciembre.

En su virtud, a propuesta del Consejero de la Presidencia, y previa deliberación del Consejo de Gobierno en su reunión del día 4 de abril de 1986, dispongo:

Artículo 1.

El Catálogo de Juegos y Apuestas autorizados en Canarias comprende las siguientes actividades:

I.– Juegos exclusivos de Casinos de Juego:

A) Juegos de Contrapartida:

1.– La ruleta.

– Francesa.

– Americana un solo cero.

– La bola.

– La fortuna.

2.– El blackjack.

– Black Jack.

– Black Jack descubierto.

– Triple Black Jack.

3.– El Punto Banca.

– El Punto Banca.

– El Minipunto.

4.– El Póker de contrapartida.

– Póker sin descarte.

– Póker con descarte.

– El trijoker.

– El pai gow póker o póker chino.

5.– Treinta y Cuarenta.

6.– Dados o Craps.

B) Juegos de Círculo.

1.– El Bacará o Chemin de fer.

– El Bacará.

– El Bacará a dos paños.

2.– El Póker de círculo.

– Póker cubierto de cinco cartas con descarte.

– Póker descubierto.

• Seven stud póker.

• O'maha.

• Hold'em.

• Five stud póker.

• Póker sintético.

C) Torneos o campeonatos de juegos de círculo de Casinos.

II. Juegos exclusivos de Salas de Bingos: Bingo.

III. Otros juegos:

Lotería.

Juegos mediante Boletos.

Máquinas Recreativas con premio y azar.

Rifas.

Tómbolas.

Combinaciones Aleatorias.

Apuestas Hípicas.

Apuestas de galgos.

Apuestas de frontón.

Apuestas de otras actividades deportivas o de competición.

✐ Modificado por art. único.1 de Decreto núm. 42/2009, de 21 abril.

⇒ Artículo 19 del Real Decreto 1613/2011, de 14 de noviembre, por el que se desarrolla la Ley 13/2011, de 27 de mayo, regulación del juego, en lo relativo a los requisitos técnicos de las actividades de juego.
Artículo 10 del Anexo I de la Orden EHA/3079/2011, de 8 de noviembre, por la que se aprueba la reglamentación básica de «Otras apuestas de contrapartida».
Artículo 10 del Anexo I de la Orden EHA/3080/2011, de 8 de noviembre, por la que se aprueba la reglamentación básica de las apuestas deportivas de contrapartida.
Artículo 10 del Anexo I de la Orden EHA/3081/2011, de 8 de noviembre, por la que se aprueba la reglamentación básica de las apuestas deportivas mutuas.
Artículo 10 de la Orden EHA/3082/2011, de 8 de noviembre, por la que se aprueba la reglamentación básica de las apuestas hípicas de contrapartida.
Artículo 10 de la Orden EHA/3083/2011, de 8 de noviembre, por la que se aprueba la reglamentación básica de las apuestas hípicas mutuas.
Artículos 10, 14, 15 de la Orden EHA/3085/2011, de 8 de noviembre, por la que se aprueba la reglamentación básica del juego de la ruleta.
Artículo 10 de la Orden EHA/3086/2011, de 8 de noviembre, por la que se aprueba la reglamentación básica del juego de punto y banca.
Artículo 10 de la Orden EHA/3087/2011, de 8 de noviembre, por la que se aprueba la reglamentación básica del juego del bingo.
Artículo 10 de la Orden EHA/3088/2011, de 8 de noviembre, por la que se aprueba la reglamentación básica del juego del Black Jack.
Artículo 10 de la Orden EHA/3089/2011, de 8 de noviembre, por la que se aprueba la reglamentación básica del juego del póquer.
Artículo 10 de la Orden EHA/3090/2011, de 8 de noviembre, por la que se aprueba la reglamentación básica del tipo de juegos denominado «Juegos Complementarios».
Decreto 26/2012, de 30 de marzo, por el que se aprueba el Reglamento de Máquinas Recreativas y de Azar de la Comunidad Autónoma de Canarias.
Decreto 22/2009, de 3 de marzo, por el que se aprueba el Reglamento del Juego del Bingo en la Comunidad Autónoma de Canarias.
Orden de 10 de diciembre de 2010, por la que se desarrolla, regula y establecen las características generales y técnicas de la modalidad de Bingo Acumulado Interconectado.
Decreto 204/2001 de 3 de diciembre, por la que se aprueba el Reglamento de Casinos de Juego de la Comunidad Autónoma de Canarias.
Decreto 174/1989, de 31 de julio, por el que se aprueba el Reglamento de Rifas, Tómbolas y Combinaciones aleatorias de la Comunidad Autónoma de Canarias.
Decreto 125/2008, de 3 de junio, por el que se aprueba el Reglamento de Hipódromos y apuestas Hípicas de la Comunidad Autónoma de Canarias.

Artículo 2.

a) Para los juegos exclusivos de Casinos de Juego es de aplicación directa el régimen previsto para cada uno de estos juegos en el anexo que se inserta a continuación del presente Decreto.

Estos juegos se podrán interconectar con cualesquiera de los legalmente autorizados en el casino.

b) Para el resto de los juegos, sin perjuicio de lo dispuesto en este Decreto, será de aplicación directa el régimen previsto para cada uno de estos juegos en su correspondiente Reglamento regulador.

✐ Modificado por art. único.2 de Decreto núm. 42/2009, de 21 abril.

Artículo 3.

La Lotería es un Juego de azar, que admite las siguientes modalidades:

a) Sorteos, en cada uno de los cuales se adjudican a los números que resulten agraciados, los premios ofrecidos en el sorteo correspondiente. De esta forma, el adquirente de cada billete sabe el

número que juega, que está impreso en el billete, y las posibilidades de su premio, que consiste en una cantidad fija.

b) Sorteos sujetos a dos variables: El número de participantes y los números que cada jugador determine en su billete. En consecuencia, el jugador no conoce con anterioridad al sorteo el importe del premio que pudiera corresponderle.

c) Lotería presorteada, que consiste en que el número del billete es invisible para el adquirente, y, una vez abierto, le descubren si corresponde con algún premio fijado con anterioridad y rigurosamente secreto.

Artículo 4. Juego mediante boletos.

Es una variante de lotería presorteada en la que, mediante la adquisición de boletos autorizados en establecimientos públicos y privados, a cambio de un precio cierto, puede obtenerse, en su caso, el premio en metálico indicado en el propio boleto. Salvo en el caso de que el Gobierno se reserve la gestión directa del juego mediante boletos la autorización de explotación del mismo se efectuará mediante Concurso público.

Sin perjuicio de que por el Gobierno se apruebe el correspondiente Reglamento específico, el juego de boletos se regirá con arreglo a las siguientes normas mínimas:

a) El juego de boletos sólo podrá practicarse mediante los boletos debidamente autorizados por la Consejería de la Presidencia.

b) El boleto consistirá en una base de cartulina, de tamaño determinado, que en su confección se aseguren, como mínimo, los siguientes extremos:

1. Garantizar la seguridad de cada uno de los símbolos de los boletos para evitar su manipulación.

2. Asegurar la imposibilidad de su sustitución fraudulenta.

3. Contener las instrucciones necesarias para, sin que el boleto sea perjudicado, proceder, previa la operación correspondiente, al examen de casilleros y, en su caso, de las combinaciones de símbolos premiados.

4. Deberán producirse de tal modo que no exista ningún registro que relacione la situación de los boletos con premio con el número de lote que aparezca en cada boleto.

5. Tener un número de serie que permita la identificación individual de cada boleto.

6. Tener perfectamente determinado y en lugar bien visible al usuario el precio del boleto, que no podrá ser inferior a 50 pesetas.

7. No podrá conocerse qué boletos, contienen o no premio, ni en el momento de su adquisición o por la mecánica de su impresión ni, posteriormente, como consecuencia del análisis y examen de lo boletos.

c) Adquirido el boleto por el jugador, en los puntos de venta correspondientes la existencia o no del premio, se verificará de acuerdo con las instrucciones contenidas en los propios boletos, resultando premiados aquellos en los que aparezca bien un número o combinación de números, bien un símbolo o combinación de símbolos, determinados anteriormente por las propias instrucciones de boleto.

d) Los premios, según su cuantía, serán hecho efectivos por el titular del establecimiento o punto de venta, vendedor de los mismos, o en la forma debidamente autorizada por el órgano competente.

Artículo 5.

En todo caso queda, prohibida la venta de boletos a los menores de edad.

Igualmente se prohíbe la venta al público de los boletos en los Centros docentes y en la zona de influencia de los mismos a que hace referencia la Disposición Adicional Primera del Decreto 56/1986 de 4 de abril por el que se planifican los Juegos y las Apuestas en Canarias.

Artículo 6. Rifas, tómbolas y combinaciones aleatorias.

1. La Rifa es un juego de azar que consiste en el sorteo de un objeto entre varias personas que satisface, mediante boletos de importe único, al menos, el precio de aquél.

2. La Tómbola es un juego de azar que consiste en el sorteo simultáneo de varios objetos, de tal manera que con un solo boleto, existe la posibilidad de adquirir cualquiera de los objetos sorteados. El total de los boletos, de importe único, debe satisfacer, al menos, el precio de todos los objetos sorteados.

3. Las autorizaciones que deben otorgarse para cada rifa o tómbola precisarán el o los objetos

sorteados, el número, importe y condiciones de los boletos, así como las garantías de los procedimientos de sorteo.

4. Combinaciones aleatorias son aquellas rifas, tómbolas o apuestas que, con fines publicitarios de un producto, marco o servicio, y teniendo como contraprestación el consumo del bien o servicio objeto de publicidad ofrecen determinados premios en metálico, especies o servicios.

Artículo 7.

Las apuestas hípicas, de galgos y de frontón, se regularán por sus reglamentaciones especiales.

Disposición adicional

La exclusión o inclusión de determinadas modalidades de Juegos y Apuestas en el presente Catálogo, se efectuará, a propuesta del Consejereo de la Presidencia, mediante Decreto del Gobierno de Canarias.

DISPOSICIONES FINALES

Primera.

Se autoriza al Consejero de la Presidencia para el desarrollo de lo establecido en el presente Decreto.

Segunda.

Este Decreto entrará en vigor el día siguiente de su publicación en el Boletín Oficial de la Comunidad Autónoma de Canarias.

ANEXO

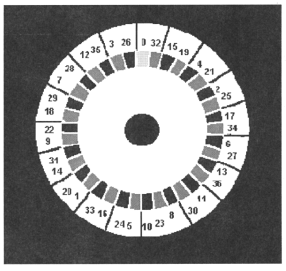
I.– Juegos exclusivos de Casinos de Juego:

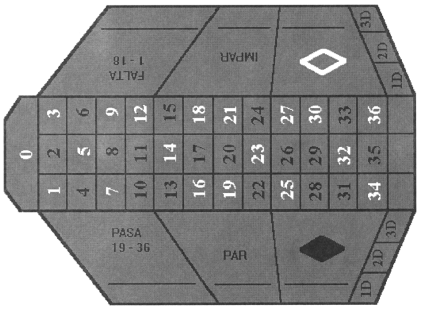
A) JUEGOS DE CONTRAPARTIDA.

Son juegos de contrapartida aquellos en los que el jugador apuesta contra el casino, a quien corresponde el cobro de las apuestas perdedoras y el pago de los premios obtenidos.

1. RULETA.

La ruleta es un juego de azar, de los denominados de contrapartida, cuya característica esencial reside en que los participantes juegan contra el establecimiento organizador, dependiendo la posibilidad de ganar del movimiento de una bola que se mueve dentro de una rueda horizontal giratoria. Existen varias modalidades: la ruleta francesa, americana de un solo cero, la bola y la fortuna.





I. Denominación.

La ruleta francesa es un juego de azar dependiendo la posibilidad de ganar del movimiento de una bola que se mueve dentro de una rueda horizontal giratoria.

II. Elementos del Juego.

Instrumentos de la ruleta francesa.

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

La ruleta se juega en una mesa larga y rectangular u ovalada en cuyo centro o extremo está la mencionada rueda. A un lado de ésta o a ambos se encuentra el tablero o tableros, en el que están dibujados los 36 números rojos y negros, dispuestos en tres columnas de a doce, un espacio reservado al cero y otros para las diversas combinaciones o suertes en los que estarán impresos en lengua castellana los distintos términos o abreviaturas indicativos de aquéllas. Entre estas combinaciones, el paño de la mesa podrá tener espacios reservados para las jugadas clásicas de vecinos, sector del cero, tercio del cilindro, huérfanos, ...

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

III. Personal.

1. Clases.

El personal afecto a cada la ruleta comprende:

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

En el caso de abrir un sólo paño se aplicarán los mismos elementos personales y el mismo anticipo que para la de un solo paño.

b) Para la denominada "a un solo paño": entre dos y cuatro empleados, un jefe de mesa, dos croupiers y un extremo de mesa, dependiendo del volumen de juego de la mesa.

Puede existir un jefe de mesa por cada cuatro mesas.

2. Competencias.

a) El jefe y el subjefe tienen por misión dirigir la partida y controlar los cambios realizados en el curso de la misma, estándoles prohibido manipular, de cualquier modo que sea, el dinero, las placas o las fichas.

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

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

IV. Reglas de la ruleta.

1. Combinaciones posibles.

Los jugadores pueden hacer uso de las combinaciones siguientes:

A) Posibilidades o suertes múltiples:

a) Pleno o número completo. Consiste en hacer la apuesta en uno cualquiera de los 37 números y proporciona al jugador que gana 35 veces su apuesta.

b) Pareja o caballo. La apuesta se pone a caballo sobre la línea que separa dos números y proporciona al jugador que gana 17 veces su apuesta.

c) Fila transversal. Se juega a los tres números seguidos que constituyen una fila, colocando su apuesta en medio de la línea longitudinal que separa las filas de los espacios laterales destinados a las suertes sencillas. Caso de salir uno de los tres números, el jugador obtiene 11 veces la cantidad que puso. Se considerará como fila transversal también el 0, 1, 2 y el 0, 2, 3.

d) Cuadro. La apuesta se hace sobre cuatro números contiguos que forman un cuadro, colocándose la apuesta en el punto de intersección de las líneas que separan dichos números. En caso de ganancia, se obtiene ocho veces la citada apuesta. Se considerará como cuadro el 0, 1, 2, 3.

e) Seisena o doble fila transversal. La apuesta comprende seis números y la posible ganancia supone cinco veces la apuesta. Corresponde a dos transversales consecutivas ya que los números que corresponden a una seisena no pueden ser cualquier grupo de seis.

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

g) Docena. Abarca la apuesta los números del 1 al 12 (primera docena), los números del 13 al 24 (segunda docena) o los números del 25 al 36 (tercera docena) y la posible ganancia asciende a dos veces la cantidad apostada.

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

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

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

B) Posibilidades o suertes sencillas:

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

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

b) Supuesto de salida del Cero. En caso de salida del cero, se pierde la mitad de la apuesta, y se recupera la otra mitad.

2. Máximos y mínimos de las apuestas.

A) Normas generales sobre tales límites.

El mínimo de las apuestas en la ruleta viene determinado en la autorización concedida por la Consejería competente en materia de juegos. El máximo se fija teniendo en cuenta las combinaciones de juego existentes.

a) En las suertes sencillas, el máximo representa 360 o 540 veces la cantidad fijada como mínimo de apuesta de la mesa.

b) En las suertes múltiples, el máximo viene representado: en el pleno o número completo por 20 ó 30 veces el mínimo de la apuesta; en la pareja o caballo, por 40 ó 60 veces; en la fila transversal, por 60 ó 90 veces; en el cuadro, por 80 ó 120 veces; en la seisena, por 120 ó 180 veces; en la columna y docena, por 240 ó 360 veces; en la doble columna y doble docena, por 480 ó 720 veces, respetando que el máximo sea el múltiplo del mínimo elegido respectivamente.

B) Normas especiales.

El Director del Casino podrá modificar los mínimos de las apuestas en juegos o mesas determinados, siempre que el Casino tuviera autorización, al amparo de lo dispuesto en el Reglamento de casinos.

a) Durante el desarrollo de la sesión y una vez puesta en funcionamiento una mesa, si el Director de Juego lo considera oportuno, durante las horas en que baje la afluencia de público podrá proceder al cierre provisional de la misma, poniéndola en funcionamiento de nuevo cuando se necesite. En esta operación, sólo será necesario, cerrar la banca con su correspondiente tapa y llave, la cual quedará en poder del Director de juegos hasta su nueva puesta en funcionamiento.

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

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

3. Funcionamiento del juego.

Las fases sucesivas del mismo son las siguientes:

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

b) Antes de esta maniobra y mientras la fuerza centrífuga retiene a la bola en la galería, pueden los jugadores realizar sus apuestas, hasta el momento en que el croupier anuncie "no va más". Desde entonces ninguna apuesta puede ser colocada sobre el paño. Si una vez colocada una apuesta por el croupier y anunciado el "no va más" se detectara un error en un emplazamiento, se podrá modificar dicho emplazamiento. Todas las apuestas aceptadas antes del "no va más", y que no hayan podido ser colocadas sobre las respectivas suertes, serán válidas siempre que hubiesen sido anunciadas en voz alta y clara por el croupier y/o aceptadas por el jefe de mesa. En todo caso, el jugador es el único responsable de todas sus apuestas, debiendo asegurarse personalmente de su correcto emplazamiento, tanto si las ha colocado él mismo, como si ha solicitado al croupier que las emplace.

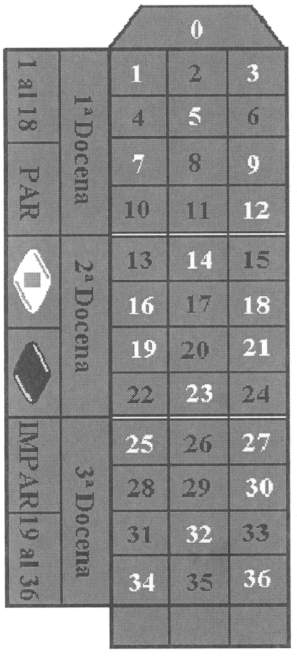
c) Cuando la bola se detiene definitivamente en una de las 37 casillas, el croupier anunciará en voz alta el número y las suertes sencillas ganadoras, tocando con su rastrillo el citado número para designarlo ostensiblemente al público, procediéndose a continuación por los croupiers a retirar las apuestas perdidas y al pago de aquellas que hayan resultado ganadoras según el orden siguiente: dobles columnas, columnas, dobles docenas, docenas, suertes simples (rojo, negro, pares, impares, pasa y falta), seisenas y filas transversales, cuadros y parejas y, en último lugar, los plenos o números completos.

En las mesas con un solo paño serán indistintamente los croupiers los que pagarán las apuestas ganadoras después de retirar las apuestas perdedoras.

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

Los casos no previstos serán resueltos por el inspector de la mesa.

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



El funcionamiento de la variedad americana de la ruleta responde a los mismos principios que rigen la ruleta llamada europea o francesa. Por ello, en este apartado únicamente se recogen aquellas normas que son específicas de la ruleta americana, considerando aplicables, en consecuencia, para todo lo no previsto en ellas, las disposiciones referentes a la ruleta contenidas en el epígrafe 1.1 del presente Catálogo.

I. Instrumentos de la ruleta americana.

Dos diferencias existen con respecto a la ruleta europea:

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

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

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

Se podrán utilizar también dispositivos electrónicos o mecánicos que asignen el valor a las fichas así como los instalados con el fin de facilitar el desarrollo del juego y aumentar la seguridad de las partidas.

II. Elementos personales.

a) La mesa de juego es de pequeñas dimensiones, aunque puede ser autorizado el uso de una mesa doble. Sólo podrá participar un número limitado de jugadores, a criterio del Casino.

Se podrá jugar con fichas de valor aunque no estén ocupados todos los colores. El número de personas que podrán jugar con fichas de valor será en cada caso a criterio de la Dirección de Juegos.

En las ruletas a dos paños se podrá abrir un paño y disminuir el anticipo en la cantidad correspondiente.

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

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

Puede existir un jefe de mesa por cada cuatro mesas de ruleta.

III. Funcionamiento del juego.

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

Los casos no previstos serán resueltos por el inspector de la mesa.

IV. Combinaciones del juego.

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

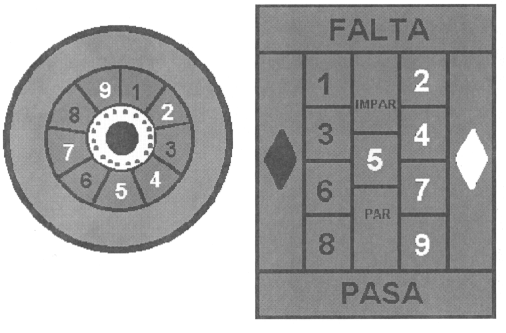
V. Máximos y mínimos.

El mínimo de apuesta está determinado por la autorización concedida por el Departamento competente en materia de juego en la resolución de autorización de apertura y funcionamiento del Casino. El jugador, en el momento en que se atribuye una serie de fichas, puede fijar el valor que él desea dar a cada una de ellas, dentro de los límites del mínimo y máximo y acorde a las fichas existentes. Si no se hace uso de esta facultad cada una de sus fichas representa el mínimo de la apuesta de la mesa.

El máximo viene fijado:

a) En las suertes sencillas, el máximo representa 180, 360 ó 540 veces la cantidad fijada como mínimo de apuesta de la mesa.

b) En las suertes múltiples, el máximo viene representado: el pleno o número completo por 10, 20 ó 30 veces el mínimo de la apuesta; en la pareja o caballo, por 20, 40 ó 60 veces; en la fila transversal, por 30, 60 ó 90 veces; en el cuadro, por 40, 80 ó 120 veces; en la seisena, por 60, 120 ó 180 veces; en la columna y docena, por 120, 240 ó 360 veces; en la doble columna y doble docena, por 240, 480 ó 720 veces; respetando que el máximo sea el múltiplo del mínimo elegido respectivamente.



I. Denominación.

La bola o "boule" es un juego de azar, dependiendo la posibilidad de ganar, igual que en la ruleta, del movimiento de una bola que se mueve dentro de una plataforma circular.

II. Elementos del juego.

El juego de la bola se practica en una mesa, en cuyo centro se encuentra la plataforma circular, y, a sus lados, los paños destinados a recibir las apuestas. También puede incluir un solo paño.

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

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

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

III. El personal.

El personal afecto es el siguiente:

a) El jefe de mesa es el que dirige la misma y lanza la bola.

b) Habrá un croupier por cada paño.

Los casos no previstos serán resueltos por el inspector de la mesa.

IV. Jugadores.

En cada partida pueden participar un número indeterminado de ellos.

V. Reglas del juego.

a) Combinaciones posibles.

Sólo se pueden usar dos combinaciones.

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

b) Máximo y mínimo de apuestas:

– El mínimo de apuestas viene fijado en la autorización concedida por el Departamento competente en materia de juego en la resolución de autorización de apertura y funcionamiento del Casino. Sin embargo, el Director responsable del establecimiento puede abrir los paños con una apuesta mínima igual a dos veces la autorizada, siempre que aquel mínimo sea mantenido, al menos, en un paño, durante todo el tiempo en que permanezca abierto dicho establecimiento.

– El máximo de apuestas vendrá igualmente fijado en la autorización. Para las apuestas sobre un número entero, no podrá ser inferior a 40 veces ni superior a 100 veces el mínimo autorizado; y para las suertes sencillas no podrá ser inferior a 200 veces ni superior a 500 veces dicho número.

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

c) Funcionamiento del juego.

Las apuestas se realizan por los jugadores a partir del momento en que el jefe de la partida anuncia "hagan sus apuestas".

Éstas son colocadas, en forma de fichas, en una de las casillas del tablero escogido por el jugador.

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

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

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

1.4. RULETA DE LA FORTUNA.

I. Denominación.

La ruleta de la fortuna es un juego de azar donde la posibilidad de ganar, depende del movi-

miento de una rueda giratoria. Su particularidad radica en que la rueda se encuentra en posición vertical, dependiendo la posibilidad de ganar del número indicado por la lengüeta situado en la propia rueda.

II. Elementos del juego. La ruleta de la fortuna se practica con un disco o rueda vertical y una mesa de apuestas.

1. Mesa de juego. Es de forma similar a la mesa de blackjack, en la que están marcados los tipos de apuestas en un número determinado de espacios que corresponden a los nombres de las diferentes jugadas que el jugador puede escoger para apostar: 24, 12, 8, 4, 2 y dos figuras independientes cada una de la otra.

La mesa debe tener una caja para el anticipo, el pago de las apuestas ganadoras y la recogida de las apuestas perdedoras, y otra caja para dar cambio a los jugadores.

2. Rueda giratoria. Con un diámetro no inferior a 120 cm, está situada detrás de la mesa y a una altura claramente visible para los jugadores. Contiene uno o varios círculos concéntricos compuestos por 52 casillas separadas entre ellas por dos pivotes rígidos y que contienen las diferentes apuestas posibles y sus respectivos premios, conformadas por 24 posiciones marcadas con 1, 12 posiciones marcadas con tres, 8 posiciones marcadas con 5, 4 posiciones marcadas con 11, dos posiciones marcadas con 23 y dos posiciones marcadas con figuras.

Ha de estar fijada a un punto vertical sobre el centro de la rueda una pieza de cuero, de plástico u otro material flexible que llegue hasta los espacios situados entre los pivotes y que, al hacer girar la rueda, la fricción aminore su movimiento circular de forma progresiva hasta que finalmente se pare en una determinada casilla, indicando así la combinación ganadora.

III. El personal.

Es el croupier, que bajo la supervisión del personal de control de la sala, se encarga de anunciar la partida y el período de apuestas de los jugadores, hacer girar la rueda, efectuar los pagos y retirar las apuestas perdedoras.

IV. Jugadores.

En cada partida pueden participar un número indeterminado de jugadores.

V. Reglas del juego.

1. Combinaciones posibles.

Se puede apostar a favor de las 24 posiciones marcadas con 1, y su pago se realiza a la par, es decir, 1 a 1; a las 12 posiciones marcadas con tres, y el pago es 3 a 1; a las 8 posiciones marcadas con 5, y el pago es 5 a 1; a las 4 posiciones marcadas con 11, y el pago es de 11 a 1; a las dos posiciones marcadas con 23, y el pago es a razón de 23 a 1; y a cualquiera de las dos posiciones marcadas con figuras, y cuyo pago es a razón de 47 a 1.

2. Máximos y mínimos de las apuestas.

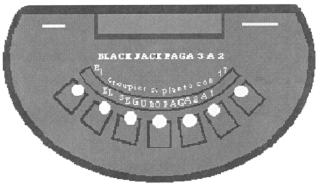
El máximo y mínimo de las apuestas estará fijado dentro de la banda de fluctuación autorizada por la Consejería competente en materia de juego, y en ningún caso, el máximo podrá ser inferior a 10 veces el mínimo de la mesa.

3. Desarrollo del juego.

El croupier pone en movimiento la rueda impulsándola en el sentido de las agujas del reloj al tiempo que anuncia a los jugadores que hagan sus apuestas. Antes de que la rueda de detenga, el croupier le da un nuevo impulso al tiempo que anuncia a los jugadores el "no va más". A partir de este momento no se admiten nuevas apuestas ni que se retiren las que ya están emplazadas. Como consecuencia del segundo impulso, la rueda debe dar como mínimo cuatro revoluciones completas a las 52 casillas. Una vez que la rueda se ha detenido entre dos pivotes, la pieza que la retiene señala una determinada casilla que corresponde a la combinación ganadora.

Si la pieza que retiene el movimiento circular se detiene sobre uno de los pivotes entre dos casillas, o si alguna persona u objeto obstaculiza el libre movimiento giratorio de la rueda, o si la rueda no ha completado cuatro revoluciones, la jugada se considera nula. En este caso, se debe detener el juego y proceder al ciclo completo de una nueva jugada.

Las apuestas ganadoras se pagan de menor a mayor, y en todo caso, el jugador que ha obtenido un premio puede modificar o retirar su apuesta una vez haya sido pagada la misma.



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

Existen tres modalidades: el blackjack, el blackjack descubierto y el triple blackjack.

2.1. BLACKJACK O VEINTIUNO.

I. Denominación.

El Blackjack o veintiuno es un juego de azar siendo su objeto alcanzar veintiún puntos o acercarse a ellos sin pasar de este límite, mediante la suma de los valores de las cartas. Las cartas numéricas suman su valor, las figuras suman 10 y el as es un 11 o un 1 si el once haría al jugador pasarse de 21 en la jugada total. Si se consigue 21 con sólo dos cartas se considera blackjack.

II. Elementos del juego.

1. Mesa de juego.

Se juega en una mesa semicircular con capacidad normalmente para 7 jugadores, cada uno de los cuales dispone de un casillero marcado en el tapete para realizar su apuesta antes de cada mano. El diseño de la mesa de Blackjack se asemeja a un hemiciclo verde. Esta apuesta debe ser realizada en cada mano, necesariamente antes de que se ponga en juego la primera carta.

2. Cartas o naipes.

Al Blackjack se juega con seis barajas de 52 cartas cada una, tres de un color y tres de otro. Las figuras valen diez puntos, el as un punto u 11, según convenga al jugador, salvo en el caso de que sea Blackjack, que se considera el valor del as siempre como 11, y las otras cartas tendrán su valor nominal.

3. Distribuidor o "sabot".

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

Todos los distribuidores deben ser numerados en cada establecimiento. Su distribución a las diferentes mesas la realiza el Director o empleado responsable al comienzo de cada sesión, procurando evitar que los mismos distribuidores se destinen sistemáticamente a las mismas mesas.

Se podrán utilizar mecanismos de mezcla y extracción automática de los naipes. En este caso, la mezcla y extracción se realizará de acuerdo con las características técnicas del barajador.

La Consejería competente en materia de juegos podrá autorizar, previa solicitud del Casino interesado, la instalación de mesas con paños reversibles, de tal forma, que en una misma mesa, se puedan poner en funcionamiento distintos juegos; teniendo en cuenta, que en la misma jornada, y una vez puesta en funcionamiento una mesa con un tipo de juego, éste sólo podrá variarse en una ocasión en dicha jornada, y siempre, efectuando el cierre del juego anterior. Posteriormente, se iniciará el nuevo juego, con su nuevo anticipo. De utilizarse esta posibilidad, cada paño tendrá su número y libros de contabilidad específicos.

III. Personal del blackjack.

– El Jefe de Mesa. Le corresponde controlar el juego y resolver los problemas que durante el transcurso del mismo se le presenten. Puede existir un jefe de mesa cada cuatro mesas de naipes.

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

IV. Jugadores. Los jugadores se sitúan al otro lado de la mesa enfrentados al croupier y hacen sus apuestas antes de comenzar cada mano.

a) Sentados. El número de jugadores a los que se permite participar en el juego, debe coincidir con el número de plazas de apuestas marcadas en el tapete, cuya cifra máxima es de 9. Si algunas plazas no están cubiertas, pueden los jugadores apostar sobre las vacantes.

Asimismo podrán apostar sobre la mano de cualquier otro jugador con su consentimiento y dentro de los límites de la apuesta máxima. El jugador sentado en primera línea delante de cada casilla, será el que mande en la misma.

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

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

Cuando dos o más clientes jueguen en una casilla vacante se dará la prioridad al de apuesta mayor, y en el caso de que las apuestas sean iguales al que esté más cerca del barajador. Esta regla se utilizará, tanto para los jugadores sentados como los que estén de pie.

c) El máximo de jugadores que podrán apostar por casilla será de tres y siempre dentro de los límites establecidos para cada casilla de la mesa de juego.

V. Reglas del juego.

1. Posibilidades de juego.

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

Después se distribuirá un segundo naipe, siempre en el mismo orden, a cada "mano". Seguidamente preguntará a los jugadores que tienen la "mano" si desean naipes adicionales. Cada jugador podrá rehusar o pedir naipes suplementarios, uno por uno, hasta que lo crea oportuno, pero en ningún caso podrá pedir naipes suplementarios si ha obtenido una puntuación de 21 o más. Cuando una "mano" obtenga una puntuación superior a 21, perderá, y el croupier recogerá inmediatamente su apuesta y los naipes antes de pasar a la "mano siguiente".

Cuando los jugadores hayan hecho su juego, el croupier se dará a sí mismo una o varias cartas, siempre que tenga competidor.

Al llegar a 17 puntos deberá plantarse, no pudiendo tomar naipes suplementarios. En caso contrario, deberá pedir otros naipes hasta que el total de su puntuación alcance 17 o más. Cuando tenga un as entre sus cartas, deberá contarlo como 11 puntos si con este valor alcanza 17 o más y siempre que no cuente con el más de 21 puntos, en cuyo caso, se tomará el valor de un punto.

El croupier, después de anunciar su puntuación, procederá a recoger las apuestas perdedoras y a pagar las ganadoras de derecha a izquierda. Después recogerá o pagará, según sea el caso, las apuestas de Jackpot.

Irá entonces recogiendo las cartas y colocándolas con las caras hacia abajo en un recipiente destinado para este fin, apartando las suyas en último lugar.

Si el banquero se hubiera pasado de 21 puntos, pagará todas las apuestas que aún estén en juego, salvo las perdedoras del jackpot.

Si no tuviera 21 puntos, recogerá las apuestas de las "manos" que tengan una puntuación inferior a la suya y pagará a aquellas que la tengan superior. "Las manos" que hayan obtenido una puntuación igual de la del banquero serán nulas, pudiendo sus titulares retirar sus apuestas una vez hayan sido recogidas sus cartas.

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

Con 21 puntos o Blackjack no se podrá pedir carta.

b) El seguro.

Cuando el primer naipe del croupier sea un as, los jugadores podrán asegurarse contra el posible Blackjack de la Banca. El croupier propondrá este seguro al conjunto de jugadores y antes de dar la tercera carta al primer jugador que la pida. A partir de este momento, nadie podrá asegurarse.

El jugador que se asegure depositará sobre la línea "seguro", situado enfrente de su puesto, una cantidad como máximo igual a la mitad de su apuesta primitiva. Si el croupier sacara entonces un diez, es decir, si realizara un Blackjack, recogerá las apuestas que pierden y pagará los seguros a razón de dos a uno, y cobrará o pagará las otras apuestas como en el juego simple. El mínimo del seguro es la mitad del mínimo de la mesa, hasta un máximo de la mitad de la apuesta primitiva. El

establecimiento podrá establecer que las apuestas al seguro, sean submúltiplos del mínimo de la mesa. En el caso de que el jugador tuviese Blackjack y el croupier un as, el jugador podrá solicitar el pago a la par, comunicando dicha circunstancia al croupier, antes de que el primer jugador que solicite una tercera carta, reciba ésta.

c) Los pares.

Cuando un jugador recibe las dos primeras cartas del mismo valor podrá jugar "a dos manos". Si utilizase esta posibilidad deberá hacer una apuesta igual a la suya inicial en la otra carta. Estas dos cartas y estas dos apuestas serán consideradas entonces como "manos" separadas e independientes, teniendo cada una su valor y destino propios.

Podrá, por tanto, formar tantas "manos" como sea el número de cartas de igual valor que reciba.

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

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

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

d) Apuesta doble.

Cuando el jugador obtuviera 9, 10 u 11 con los dos primeros naipes, podrá doblar su apuesta, teniendo en cuenta que no tendrá derecho más que a un solo naipe suplementario. La doble apuesta estará autorizada para todas las "manos", comprendidos los pares. Cuando el jugador obtuviera un 8 y un as, doble su apuesta y reciba un 2, su puntuación es 11 y no 21, ya que al doblar, opta por la puntuación 9.

e) Jugada del JackPot.

El Casino podrá solicitar autorización para instalar en alguna o todas las mesas de blackjack, una apuesta adicional denominada jackpot. Su objeto es conseguir un premio especial, dependiente sólo de la jugada que obtenga el jugador.

Para jugar al jackpot, se deberá depositar en la casilla destinada a tal fin, o en el espacio existente entre las casillas y la línea del seguro, una cantidad estipulada, pero que en ningún caso, podrá ser superior a la mitad del mínimo de la mesa. En caso de obtener una de las combinaciones propuestas, el jugador obtendrá el premio especial correspondiente. La relación de los premios deberá estar expuesta en un sitio visible de la mesa, haciendo coincidir las combinaciones a conseguir con los premios a ganar.

Las combinaciones posibles son las siguientes:

• Si la primera carta es cualquier 7 se pagará, como mínimo, 2 a 1 el valor de la apuesta del jackpot.

• Si las dos primeras cartas son dos 7 de distinto palo, se pagará, como mínimo, 10 a 1 el valor de la apuesta del jackpot.

• Si las dos primeras cartas son dos 7 del mismo palo, se pagará, como mínimo, 50 a 1 el valor de la apuesta del jackpot.

• Si las tres primeras cartas son tres 7 de distinto palo, se pagará, como mínimo, 200 a 1 el valor de la apuesta del jackpot.

• Si las tres primeras cartas son tres 7 del mismo palo, se pagará, como mínimo, el valor total del jackpot, que en ningún caso podrá ser inferior a 5.000 veces el valor de la apuesta del jackpot.

Se entiende que únicamente se paga el premio mayor.

Podrán autorizarse jackpot progresivos, y carruseles entre distintas mesas, pero en todo caso, requerirán autorización expresa, y su relación no podrá disminuir las proporciones descritas.

f) El retiro.

Una vez que el croupier haya finalizado la distribución de los dos primeros naipes a cada jugador, y antes de entregar naipes suplementarios al primer jugador que le corresponda, cada jugador podrá rehusar seguir jugando, salvo cuando la primera carta del croupier sea un as, en cuyo caso, no existirá posibilidad de acogerse a la opción del retiro . En los casos en que los jugadores puedan hacer uso del retiro y deseen acogerse a esta posibilidad, deberán informarlo al croupier, quien

procederá a retirar la mitad de sus apuestas y sus naipes, perdiendo la posibilidad de seguir jugando en esa mano.

Esta posibilidad del juego será discrecional para cada casino, determinando la dirección de juego, si se admite o no en cada una de las mesas. En todo caso, deberá informarse en todas las mesas de juego donde quede establecida.

2. Máximo y mínimo de las apuestas.

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

– El mínimo vendrá fijado por la autorización concedida por el Departamento competente en materia de juego. Son aplicables a este juego las normas de la ruleta referentes a la posibilidad de modificar el mínimo y el máximo de las apuestas.

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

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

3. Funcionamiento del juego.

Existen diversas operaciones que son previas al comienzo de cada partida:

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

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

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

Las cartas se distribuirán siempre con las caras hacia arriba. Cuando aparezca el separador, el croupier debe enseñárselo al público y anunciará que la jugada que está realizando, es la última de la talla. Si apareciera una carta con la cara hacia arriba en el distribuidor se eliminará. Si por error, el croupier entregara una carta no solicitada, ésta se utilizará normalmente en la siguiente mano.

2.2. BLACKJACK DESCUBIERTO.

El funcionamiento de la variedad descubierta del blackjack responde a los mismos principios que rigen el blackjack. Por ello, en este apartado únicamente se recogen aquellas normas que son específicas del blackjack descubierto, considerando aplicables, en consecuencia, para todo lo no previsto en ellas, las disposiciones referentes al blackjack contenidas en el epígrafe 2.1 del presente Catálogo.

Posibilidades de juego.

a) Juego simple o Blackjack.

Cuando se hayan efectuado todas las apuestas el croupier distribuirá un naipe a cada "mano", comenzando por su izquierda y siguiendo el sentido de las agujas del reloj, y dándose él mismo otro naipe.

Después se distribuirá un segundo naipe, siempre en el mismo orden, a cada "mano", y otro para sí mismo, todos descubiertos.

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

Cuando los jugadores hayan hecho su juego, si el croupier tuviera entre sus dos cartas, una puntuación de 17 puntos o superior, deberá plantarse, no pudiendo tomar naipes suplementarios. En caso contrario, deberá pedir otros naipes hasta que el total de su puntuación alcance 17 o más. Cuando tenga un as entre sus cartas, deberá contarlo como 11 puntos si con este valor alcanza 17 o más y siempre que no cuente con él más de 21 puntos, en cuyo caso, se tomará el valor de un punto.

El croupier, después de anunciar su puntuación, procederá a recoger las apuestas perdedoras y a pagar las ganadoras de derecha a izquierda. Después recogerá o pagará, según sea el caso, las apuestas de Jackpot. Irá entonces recogiendo las cartas y colocándolas con las caras hacia abajo en un recipiente destinado para este fin, apartando las suyas en último lugar.

Si el banquero se hubiera pasado de 21 puntos, pagará todas las apuestas que aún estén en juego.

Si no tuviera 21 puntos, recogerá las apuestas de las "manos" que tengan una puntuación igual o inferior a la suya y pagará a aquellas que la tengan superior, a excepción de que ambos tengan blackjack, en cuyo caso, se considera empate, y no se perderá ni se ganará.

Todos los pagos se harán a la par, incluido el del blackjack, es decir, por la misma cantidad de la apuesta. El Blackjack ganará siempre la puntuación de 21 obtenida con más de dos cartas.

Con 21 puntos o Blackjack no se podrá pedir carta.

b) El seguro.

Cuando el primer naipe del croupier sea un as, y antes de servirse su segunda carta, los jugadores podrán asegurarse contra el posible Blackjack de la Banca. El jugador que se asegure depositará sobre la línea "seguro", situado enfrente de su puesto, una cantidad como máximo igual a la mitad de su apuesta primitiva. Si el croupier sacara entonces un diez, es decir, si realizara un Blackjack, recogerá las apuestas que pierde y pagará los seguros, a razón de dos a uno, y cobrará o pagará las otras apuestas como en el juego simple. El mínimo del seguro es la mitad del mínimo de la mesa, hasta un máximo de la mitad de la apuesta primitiva.

El establecimiento podrá establecer que las apuestas al seguro, sean submúltiplos del mínimo de la mesa.

En el caso de que el jugador tuviese Blackjack y el croupier un as, el jugador, para asegurarse, deberá inexcusablemente, realizar la apuesta del seguro, no pudiendo recibir el pago a la par, como en el blackjack normal.

c) El retiro. Esta modalidad de blackjack no contempla la posibilidad de esta jugada.

2.3. TRIPLE BLACKJACK.

El funcionamiento de la variedad del triple blackjack responde a los mismos principios que rigen el blackjack. Por ello, en este apartado únicamente se recogen aquellas normas que son específicas del triple blackjack, considerando aplicables, en consecuencia, para todo lo no previsto en ellas, las disposiciones referentes al blackjack contenidas en el epígrafe 2.1 del presente Catálogo.

a) Apuestas.

Cada jugador tendrá la opción de apostar en una, dos o las tres casillas de apuestas situadas enfrente de él, numeradas del 1 al tres, pudiéndose realizar solo una apuesta por casilla.

1.– Posibilidades de juego.

a) Juego simple o Blackjack.

Cuando se hayan efectuado todas las apuestas el croupier distribuirá un naipe a cada "mano", comenzando por su izquierda y siguiendo el sentido de las agujas del reloj, y dándose él mismo otro naipe.

Después se distribuirá un segundo naipe, siempre en el mismo orden, a cada "mano". A partir de este momento, se ponen en juego todas las apuestas situadas en la casilla número 1, y sólo éstas, junto a la apuesta del jackpot, en su caso.

Seguidamente preguntará a los jugadores que tienen la "mano" si desean naipes adicionales. Cada jugador podrá rehusar o pedir naipes suplementarios, uno por uno, hasta que lo crea oportuno, pero en ningún caso podrá pedir naipes suplementarios si ha obtenido una puntuación de 21 o más. Cuando una "mano" obtenga una puntuación superior a 21, perderá, y el croupier recogerá inmediatamente todas las apuestas de esa mano, antes de pasar a la "mano siguiente".

Cuando los jugadores hayan hecho su juego, el croupier se dará a sí mismo una o varias cartas, siempre que tenga competidor. Al llegar a 17 puntos deberá plantarse, no pudiendo tomar naipes suplementarios. En caso contrario, deberá pedir otros naipes hasta que el total de su puntuación alcance 17 o más. Cuando tenga un as entre sus cartas, deberá contarlo como 11 puntos si con este valor alcanza 17 o más y siempre que no cuente con él más de 21 puntos, en cuyo caso, se tomará el valor de un punto.

El croupier, después de anunciar su puntuación, procederá a recoger las apuestas perdedoras, situadas en la casilla número 1, y a pagar las ganadoras de derecha a izquierda. Después recogerá

o pagará, según sea el caso, las apuestas de Jackpot. Si el banquero se hubiera pasado de 21 puntos, pagará todas las apuestas, situadas en la casilla número 1, que aún estén en juego.

Si no tuviera 21 puntos, recogerá las apuestas de las "manos" que tengan una puntuación inferior a la suya y pagará a aquellas que la tengan superior. "Las manos" que hayan obtenido una puntuación igual de la del banquero serán nulas, pudiendo sus titulares retirar sus apuestas. Los naipes de todos los jugadores se mantendrán en la mesa, hasta que finalice la tercera jugada, salvo en los casos que haya obtenido una puntuación superior a 21 puntos, o que no existan apuestas en las casillas números dos y tres.

Los pagos se harán a la par, es decir, por la misma cantidad de la apuesta situada en la casilla número 1, pero si un jugador hiciera un Blackjack, que consiste en alcanzar 21 puntos con los dos primeros naipes, se le pagará siempre en razón de tres por dos. El Blackjack ganará siempre la puntuación de 21 obtenida con más de dos cartas.

Con 21 puntos o Blackjack no se podrá pedir carta.

Una vez finalizada la jugada correspondiente a las apuestas situadas en las casillas número 1, el croupier procederá a retirar todas sus cartas a excepción de la primera recibida, y poniéndose en juego, a partir de este instante, las apuestas situadas en la casilla número dos. Posteriormente, se dará a sí mismo una o varias cartas, siempre que tenga competidor. Al llegar a 17 puntos deberá plantarse, no pudiendo tomar naipes suplementarios. En caso contrario, deberá pedir otros naipes hasta que el total de su puntuación alcance 17 o más. Cuando tenga un as entre sus cartas, deberá contarlo como 11 puntos si con este valor alcanza 17 o más y siempre que no cuente con él más de 21 puntos, en cuyo caso, se tomará el valor de un punto.

El croupier, después de anunciar su puntuación, procederá a recoger las apuestas perdedoras, situadas en la casilla número 2, y a pagar las ganadoras de derecha a izquierda. Si el banquero se hubiera pasado de 21 puntos, pagará todas las apuestas, situadas en la casilla número 2, que aún estén en juego.

Si no tuviera 21 puntos, recogerá las apuestas de las "manos" que tengan una puntuación inferior a la suya y pagará a aquellas que la tengan superior. "Las manos" que hayan obtenido una puntuación igual de la del banquero serán nulas, pudiendo sus titulares retirar sus apuestas.

El mismo proceso se repetirá con las apuestas situadas en las casillas número tres, finalizando la mano.

b) El seguro.

Cuando el primer naipe del croupier sea un as, los jugadores podrán asegurarse contra el posible Blackjack de la Banca, tantas veces, como casillas tenga apostadas.

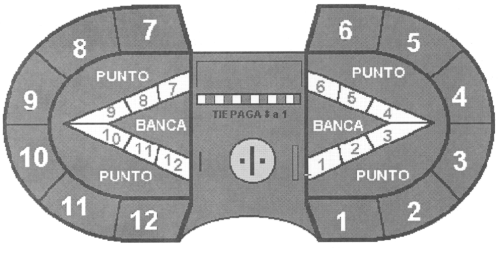
2.– Máximo y mínimo de las apuestas.

Tanto el máximo, como el mínimo de las apuestas, se entenderán por cada una de las tres casillas de cada jugador.

3. EL PUNTO BANCA.

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

Tiene las siguientes modalidades: el punto banca y el mini punto.



I. Denominación.

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

II. Elementos del juego.

1. Cartas.

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

2. Distribuidor o "sabot".

Se estará a lo dispuesto en el juego del blackjack del presente Catálogo. Se podrán utilizar mecanismos de mezcla y extracción automática de los naipes. En este caso, la mezcla y extracción se realizará de acuerdo con las características técnicas del barajador.

3. Mesa de juego.

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

La superficie central de la mesa ha de contener las siguientes aberturas: una destinada a recibir las cartas usadas, llamada cesta; otra u otras dos, para las propinas que se den a los empleados; y otra para introducir los billetes que se cambien por fichas o placas.

III. Personal.

Cada mesa de juego tendrá afectos un jefe de mesa y dos o tres croupiers.

1. Jefe de mesa. Le corresponde la dirección del juego en todas sus fases sin perjuicio de las funciones que a lo largo del presente epígrafe del Catálogo se le atribuyan. También llevará una lista en que se determine el orden de prioridad para cubrir plazas que queden vacantes. Puede existir un jefe de mesa por cada cuatro mesas de naipes.

2. Croupiers. Son los responsables de las apuestas de sus respectivos lados de la mesa, así como de la recogida de apuestas perdedoras y del pago de las apuestas ganadoras. Les corresponde, también, la mezcla de las cartas, su introducción en el "sabot" y en la cesta, una vez usadas. Asimismo, recogerán la deducción que en beneficio del establecimiento haya que hacer, recibirán las propinas y las introducirán en la ranura destinada al efecto. Anunciarán el comienzo de cada jugada y de la mano ganadora, e informarán a los jugadores sobre las reglas a seguir en cada caso. Asimismo pasarán el "sabot", recogerán los naipes al final de cada jugada y comprobarán el estado de los mismos.

IV. Jugadores.

Podrán participar en el juego, los jugadores sentados frente a los departamentos numerados, y a opción de la Dirección del casino, aquellos jugadores que permanezcan de pie.

La distribución de las cartas por los jugadores es optativa. Se establece un turno rotatorio a partir del situado frente a su departamento número 1. Si algún jugador no quiere realizar la distribución, el "sabot" pasará al que esté situado a su derecha. El jugador que distribuye las cartas juega "la mano" de la banca, y tiene que apostar obligatoriamente; la "mano" del jugador corresponderá a aquel que haya realizado la apuesta más elevada. El mencionado jugador se limitará exclusivamente a girar las cartas, ya que pertenecen a todos los apostantes al punto, y por cortesía, todos deben verlas a la vez. Si el jugador se negara a cumplir esta regla, el jefe de mesa podrá transferir los naipes a otro jugador, o indicar al croupier que los gire él mismo y ello porque la titularidad de las cartas pertenece a todos los jugadores y todos deben poderlas visualizar a la vez. De no haber apuestas a favor de la "mano" del jugador, tendrá las cartas el croupier. Se perderá el derecho a distribuir las cartas cuando la banca pierda la jugada, pasando el "sabot" al jugador correspondiente, de acuerdo con el turno establecido.

V. Banca.

El establecimiento se constituye en banca y le corresponderá el cobro y pago de las apuestas. En el supuesto de resultar ganadora la mano de la banca, se efectuará una deducción del 5 por ciento de las apuestas ganadoras en beneficio del establecimiento.

El mínimo de las apuestas podrá ser distinto para cada mesa, no pudiendo en ningún caso ser inferior al mínimo autorizado. El máximo de las apuestas será fijado para cada mesa en 50 a 100

veces el mínimo, pudiendo determinar la Dirección del Casino que las apuestas sean múltiplos del mínimo de la mesa.

VI. Reglas del juego.

1. El jugador recibe inicialmente dos cartas. El valor del juego depende de los puntos adjudicados a cada carta, que son los que lleva inscritos salvo el 10 y las figuras, que no tienen ningún valor numérico, y el as, que vale un punto. En la suma de los puntos se desprecian las decenas y sólo tiene valor, a efectos del juego, la cifra de las unidades.

Ganará aquel cuya puntuación sea de nueve o esté más próxima a dicha cifra. En caso de empate se pagarán, como mínimo, 8 a 1 todas las apuestas efectuadas en favor del empate.

Recibidas las dos primeras cartas por la mano del jugador y la mano de la banca, si la puntuación de alguna de éstas es de 8 ó 9, el juego se da por finalizado, no pudiendo la otra mano solicitar una tercera carta.

2. Reglas de la tercera carta.

a) Para la mano del punto:

– Cuando su puntuación es de 0, 1, 2, 3, 4 ó 5 ha de pedir carta.

– Cuando su puntuación es de 6 ó 7 ha de plantarse.

b) Para la mano de la banca, el juego se ajustará a lo siguiente:

1. Si el punto tiene 6 ó 7, deberá pedir carta, si su puntuación es de 0, 1, 2, 3, 4, ó 5, y plantarse con 6 ó 7.

2. Si el punto tiene 0, 1, 2, 3, 4 ó 5:

– Si su puntuación es 0, 1 ó 2, deberá pedir carta siempre, independientemente de la tercera carta del punto.

– Si su puntuación es de 3, deberá pedir carta siempre, excepto cuando la tercera carta del punto sea un 8, en que deberá plantarse.

– Si su puntuación es de 4, deberá pedir carta siempre, excepto si la tercera carta del punto ha sido 0, 1, 8 ó 9.

– Si su puntuación es de 5, deberá plantarse siempre, excepto si la tercera carta del punto ha sido 4, 5, 6 ó 7, en que deberá pedir tercera carta.

– Si su puntuación es de 6, deberá plantarse siempre, excepto cuando la tercera carta del punto haya sido un 6 o un 7, en que deberá pedir carta.

– Si su puntuación es de 7, deberá plantarse siempre.

Los casos no previstos serán resueltos por el inspector de la mesa.

VII. Desarrollo del juego.

Realizadas las operaciones de recuento, mezcla y corte del mazo, se colocará en su interior una carta-bloqueo o carta de detención de un color que permita diferenciarla de las demás, cuidando de que por debajo de ella queden siete cartas. La aparición de la carta de detención determinará el final de la partida y no se podrá realizar ninguna jugada más, salvo la que se esté llevando a cabo en ese momento.

A continuación el croupier extrae una primera carta y la descubre. El valor de aquélla determinará el número de cartas que serán inutilizadas e introducidas en la cesta.

Para este caso concreto, el valor de las figuras y los dieces será de diez puntos.

La orden del croupier, "no va más" y a continuación "cartas", está dirigida al jugador que tiene el "sabot" para que éste reparta dos cartas, boca abajo, a cada mano.

La primera y tercera cartas que corresponden a la mano del jugador son trasladadas al croupier, quedándose la segunda carta y cuarta cartas que corresponden a la banca, bajo la esquina frontal derecha del "sabot". Acto seguido, son trasladadas las cartas de la mano del jugador, se entregan a aquel que realizó la mayor apuesta a favor de dicha mano, quien las mostrará devolviéndolas, a continuación, al croupier que anunciará la puntuación total y las colocará a su derecha. Asimismo, el jugador que distribuye las cartas las descubre y las traslada al croupier. Éste anuncia el punto total para las dos cartas y las coloca a su izquierda.

Cuando de acuerdo con las reglas establecidas, el jugador haya de plantarse, el croupier anunciará: "el jugador se planta ... (Punto total)"; en caso contrario, dirá en alta voz: "carta para el jugador". Iguales reglas son aplicadas a la mano de la banca.

Finalizada la jugada, el croupier anunciará la mano con la más alta puntuación, que será la ganadora, procediéndose a continuación al pago de las apuestas ganadoras y a la deducción, en su caso, del beneficio del establecimiento.

En caso de empate, los croupiers pagadores procederán al pago de las apuestas en favor de la igualdad.

En caso de que apareciera una carta descubierta en el sabot, se utilizará normalmente, exceptuando si fuera un 8 o un 9, en que se anulará la mano y el sabot, procediéndose a barajar de nuevo. Si cayese algún naipe dentro de la cesta sin ser visto claramente, se anulará la mano y el sabot.

Es una variedad del Punto Banca, donde la única diferencia con éste, es la mesa donde se desarrolla el juego, que es similar a una mesa de Blackjack. Esta mesa está asistida por un solo croupier, que es el encargado de sacar y descubrir las cartas, y de los pagos y cobros de las apuestas, y por un jefe de mesa. Podrá existir al igual que en el Blackjack, un jefe de mesa por cada cuatro mesas de naipes.

La mesa no tiene cesta de cartas, por lo que las cartas usadas se colocarán en un recipiente situado a la derecha del croupier destinado para tal fin.

Podrán jugar en la mesa, tantos jugadores como casillas tenga ésta, o más, si la mesa tuviera espacios reservados para jugadores de pie, y siempre con la autorización del Director de Juegos; siempre respetando los límites mínimos y máximos de las apuestas, que se entienden por casilla y jugador, y estando prohibido todo tipo de asociación con el fin de sobrepasar estos límites.

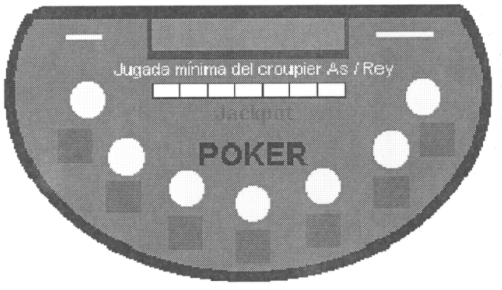
La Consejería competente en materia de juego podrá autorizar, previa solicitud del Casino interesado, la instalación de mesas con paños reversibles, de tal forma que en una misma mesa, se puedan poner en funcionamiento distintos juegos; teniendo en cuenta que en la misma jornada, y una vez puesta en funcionamiento una mesa con un tipo de juego, éste sólo podrá variarse en una ocasión en dicha jornada, y siempre efectuando el cierre del juego anterior y la posterior apertura del nuevo juego, con su nuevo anticipo según lo dispuesto reglamentariamente. De utilizarse esta posibilidad, cada paño tendrá su número y libros de contabilidad específicos.

En todas las demás reglas, se ajustará a lo referido para el juego del Punto Banca del presente Catálogo de Juegos.

4. EL PÓKER DE CONTRAPARTIDA.

Es un juego de azar practicado con naipes y exclusivo de los Casinos de juego, de los denominados de contrapartida cuya característica esencial reside en que los participantes juegan contra el establecimiento organizador, dependiendo la posibilidad de ganar, de conseguir unas combinaciones de cartas determinadas.

Tiene las siguientes variantes o modalidades: el póker sin descarte, el póker con descarte, el Trijoker y el pai gow o Póker chino.



I. Concepto.

El Póker sin descarte es un juego de azar de contrapartida, practicado con naipes y exclusivo de Casinos de Juego, en el que los participantes, mediante la utilización de cinco cartas y jugando contra el establecimiento, tienen por objetivo el lograr una combinación de superior valor a la que obtenga éste.

II. Elementos del juego.

2.1. Cartas o naipes. Al Póker sin descarte se jugará con una baraja de cincuenta y dos naipes y de similares características a las utilizadas en el juego de Veintiuno o Blackjack. El valor de aquéllas, ordenadas de mayor a menor, será el siguiente: As, Rey, Dama, Jota, 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3 y 2. A juicio del Director de juegos, podrán utilizarse dos barajas que se pondrán en juego, alternativamente, cada jugada.

2.2. Mesa de juego. La mesa sobre la que se practicará el juego tendrá las mismas medidas y características que las utilizadas para el juego de Veintiuno o Blackjack. Las casillas de apuestas estarán divididas en dos espacios, uno para la apuesta inicial y otro para la segunda apuesta que, en su caso, se efectúe. Deberá tener, además, siete casillas para la apuesta del Jackpot, o siete hendiduras, en su caso, dependiendo de si el control de las apuestas del Jackpot es automático o manual.

La Consejería competente en materia de juegos podrá autorizar, previa solicitud del Casino interesado, la instalación de mesas con paños reversibles, de tal forma, que en una misma mesa, se puedan poner en funcionamiento distintos juegos; teniendo en cuenta, que en la misma jornada, y una vez puesta en funcionamiento una mesa con un tipo de juego, éste sólo podrá variarse en una ocasión en dicha jornada, y siempre, efectuando el cierre del juego anterior. Posteriormente, se iniciará el nuevo juego, con su nuevo anticipo. De utilizarse esta posibilidad, cada paño tendrá su número y libros de contabilidad específicos.

2.3. Barajador. Podrán utilizarse mecanismos automáticos de mezcla de cartas.

III. Personal.

1. Jefe de Mesa. Será la persona encargada de controlar el juego y resolver aquellos problemas y circunstancias que se susciten durante su desarrollo, pudiendo disponerse por el Director de juegos del Casino, que un mismo Jefe de Mesa sea el encargado de hasta cuatro mesas de naipes.

2. Croupier. Será la persona encargada de dirigir cada partida y tendrá encomendada la función de mezclar las cartas de la baraja, la distribución de éstas a los jugadores, el abono del premio de las combinaciones ganadoras y la retirada de las apuestas perdedoras.

IV. Jugadores.

El número de jugadores a los que se permitirá participar en este juego será el mismo, o inferior, al de las plazas de apuestas marcadas en el tapete de la mesa con un límite máximo de siete, no admitiéndose la participación de jugadores que se encuentren de pie en torno a la mesa de juego; asimismo, no se admitirán apuestas en las casillas de otros jugadores de la mesa, con la salvedad de que cualquier jugador sentado en la mesa, podrá jugar sobre una de las casillas vacantes si existieran, una única apuesta ciega, en la que no podrá ver las cartas hasta la finalización de la partida.

V. Reglas del juego.

1. Combinaciones:

Las combinaciones posibles del juego, ordenadas de mayor a menor valor, son las siguientes:

a) Escalera real de color. Es la formada por las cinco cartas de mayor valor de un mismo palo en el siguiente orden correlativo: As, Rey, Dama, Jota y 10. Se pagará 100 veces la apuesta.

b) Escalera de color. Es la formada por cinco cartas del mismo palo, en orden correlativo, sin que éste coincida con las cartas de mayor valor. Se pagará 25 veces la apuesta.

c) Póker. Es la combinación formada por cuatro cartas de un mismo valor. Se pagará 20 veces la apuesta.

d) Full. Es la combinación formada por tres cartas de un mismo valor y otras dos del mismo valor y distinto al de las anteriores. Se pagará 7 veces la apuesta.

e) Color. Es la combinación formada por cinco cartas no correlativas del mismo palo. Se pagará 5 veces la apuesta.

f) Escalera. Es la combinación formada por cinco cartas, en orden correlativo y de distinto palo. Se pagará 4 veces la apuesta.

g) Trío. Es la combinación formada por tres cartas del mismo valor. Se pagará 3 veces la apuesta.

h) Doble Pareja. Es la combinación formada por dos cartas del mismo valor y otras dos de igual valor, pero distinto del de las anteriores. Se pagará 2 veces la apuesta.

i) Pareja. Es la combinación formada por dos cartas de igual valor. Se pagará 1 vez la apuesta.

j) Cartas Mayores. Esta combinación se dará cuando no se produzca ninguna de las combinaciones anteriores y las cartas del jugador sean de mayor valor que las del croupier. Se entenderá que las cartas son mayores atendiendo en primer lugar a la carta de mayor valor, si fueran iguales, a la del siguiente valor y así sucesivamente en orden decreciente. Se pagará 1 vez la apuesta.

En cualquier caso, el jugador sólo ganará las apuestas cuando su combinación sea de superior valor a la del croupier, perdiendo en caso contrario, y conservará su apuesta, pero sin ganar premio alguno, en el caso de empate.

2. Cuando el croupier y el jugador tengan la misma combinación de naipes, ganará la apuesta quien obtenga la combinación formada por cartas de mayor valor atendiendo a las siguientes reglas:

a) Cuando ambos obtengan Póker, ganará la apuesta aquel que lo tenga de superior valor.

b) Cuando ambos obtengan Full, ganará aquel que tenga las tres cartas iguales de mayor valor.

c) Cuando ambos obtengan Color, ganará aquel que tenga la carta de mayor valor.

d) Cuando ambos obtengan Escalera, de cualquier tipo, ganará aquel que tenga la carta de mayor valor.

e) Cuando ambos tengan Trío, ganará aquel que lo tenga formado por cartas de mayor valor.

f) Cuando ambos obtengan Doble Pareja, ganará aquel que tenga la pareja formada por cartas de mayor valor; si coincidiesen, se estará a la otra pareja y, en última instancia, a la carta restante de mayor valor.

g) Cuando ambos obtengan Pareja, ganará aquel que la tenga de mayor valor y, si coincidiesen, se atenderá a la carta de mayor valor de las restantes.

VI. Máximos y mínimos de las apuestas.

1. Normas generales. Las apuestas de los jugadores, exclusivamente representadas por fichas del Casino de Juego, deberán realizarse dentro de los límites mínimos y máximos establecidos para cada mesa.

El Director de Juegos del Casino podrá fijar los límites mínimos y máximos de apuestas con arreglo a la banda de fluctuación que tenga autorizada por el Departamento competente.

2. Bandas de fluctuación. Las bandas de fluctuación para la apuesta inicial tendrán como límite máximo el de 20, 30 ó 40 veces del mínimo establecido en las bandas recogidas en las correspondientes autorizaciones de funcionamiento.

3. Anticipos. El importe del anticipo que recibirá cada mesa de póker sin descarte de la caja central del Casino al comienzo de cada partida, será como mínimo el resultado de multiplicar por 5.000 la cuantía de la apuesta mínima de la mesa. El mencionado anticipo estará constituido exclusivamente por fichas y placas.

4. Documentación contable del juego. Se estará de acuerdo con lo especificado en el Reglamento de Casinos de Canarias para los juegos de contrapartida.

VII. Desarrollo del juego.

1. Extracción y distribución de naipes. El desempaquetamiento, la extracción de naipes del depósito y la mezcla de los mismos se atendrán a las reglas contenidas en la normativa aplicable para los Casinos de Juego de Canarias.

Antes de la distribución de las cartas, los jugadores deberán efectuar sus apuestas iniciales, y en su caso, las apuestas del Jackpot, dentro de los límites mínimos y máximos de cada mesa de juego. A continuación el croupier cerrará las apuestas mediante la expresión de "no va más" y comenzará a distribuir los naipes del reverso y de uno en uno a cada jugador hasta reunir cinco cartas, comenzando por su izquierda y siguiendo el sentido de las agujas del reloj, dándose simultáneamente cartas para la banca, con la salvedad de que la última carta que le corresponda se la distribuirá descubierta o por el anverso. En el caso de utilizar barajadores automáticos, la distribución se realizará tal y como especifique el mecanismo utilizado.

2. Proceso de apuestas. Una vez distribuidas las cartas a los jugadores y a la banca, tras su examen, aquéllos podrán optar entre proseguir con su participación en la partida, mediante la expre-

sión "voy", o por el contrario, retirarse de la misma mediante la expresión "paso". Los que opten por participar en la partida deberán doblar su apuesta inicial, añadiendo una cantidad que represente el duplo de aquélla y depositarla en la segunda casilla destinada a la apuesta; los que hayan optado por retirarse de la partida, perderán el importe de la apuesta inicial, que será retirada de la mesa por el croupier en el momento de anunciarlo el jugador.

3. Desenlace de la partida. Después de que los jugadores hayan decidido participar, o bien retirarse de la partida, el croupier descubrirá las cuatro cartas tapadas de la banca, tras lo cual ésta sólo jugará si entre sus cartas existen, como mínimo, un As y un Rey o una combinación superior. De no ser así abonará en fichas a cada jugador una cantidad idéntica a la apostada inicialmente. Sólo se pagará la apuesta máxima.

Si por el contrario la banca tuviera cartas con valor suficiente para jugar, el croupier comparará sus cartas con la de los jugadores y abonará las combinaciones superiores a la suya de acuerdo con las reglas establecidas en el apartado 5.1, respecto a la segunda apuesta. Las apuestas iniciales las abonarán a la par, a los jugadores con combinaciones ganadoras.

Sólo se pagará la apuesta máxima.

Los jugadores con combinaciones de cartas de valor inferior a la de la banca, perderán sus apuestas depositadas en las casillas correspondientes, siendo retiradas en su totalidad por el croupier; en caso de empate se estará a lo dispuesto en el apartado 2 del apartado relativo a las reglas del juego, combinaciones del presente anexo.

Una vez retiradas por el croupier las apuestas perdedoras, y abonadas las ganadoras, incluidas las del Jackpot si existieran, se dará por finalizada la partida, iniciándose, en su caso, otra nueva.

Al finalizar la jornada, el Jefe de Mesa deberá anunciar "las tres últimas jugadas".

VIII. Premio especial o jackpot.

Existirá una apuesta adicional, voluntaria e independiente denominada Jackpot. Su objeto es conseguir un premio especial, dependiente solamente de la jugada que obtenga el jugador, e independiente de las cartas que tenga el croupier. Para jugar al Jackpot, el jugador deberá depositar, antes de la distribución de las cartas y simultáneamente con la apuesta inicial, en la casilla o ranura destinada a tal fin, tal y como se especifica en el siguiente párrafo, una cantidad estipulada, que en ningún caso podrá ser superior a la mitad del mínimo de la mesa, y que estará indicada en un lugar visible de la misma. En caso de obtener una de las combinaciones propuestas, el jugador obtendrá el premio especial correspondiente.

Para poder efectuar la apuesta del Jackpot, es condición indispensable haber efectuado la apuesta inicial de la mesa.

La relación de los premios deberá estar expuesta en un lugar visible de la mesa y sus pagos son los siguientes:

– Póker ... 5% del valor del Jackpot.

– Escalera de color ... 10% del valor del Jackpot.

– Escalera real ... 100% del valor del Jackpot.

El premio especial o Jackpot podrá ser fijo o progresivo.

a) Si fuera fijo, la cantidad mínima que conformará el Jackpot, será de 10.000 veces el valor de la apuesta del Jackpot. En este caso, la mesa deberá tener siete casillas para la apuesta del Jackpot.

b) Si fuesen progresivos, el valor del Jackpot comenzará en una cantidad que en ningún caso podrá ser inferior a 5.000 veces la apuesta del mismo, y que irá aumentando en función de las cantidades jugadas en cada mano en un porcentaje determinado y autorizado por la Consejería competente en materia de juegos. La progresión mencionada podrá efectuarse de una de las siguientes formas:

b.1. En apuestas de introducción manual. El croupier o el Jefe de Mesa, al finalizar cada jugada, introducirá la cantidad total jugada en esa mano a la apuesta de Jackpot, en un visor, y el porcentaje correspondiente será sumado automáticamente al acumulado del momento.

b.2. De introducción automática. Cada jugador, antes de la distribución de las cartas y simultáneamente a la apuesta inicial, deberá introducir la ficha del valor del Jackpot en una de las siete ranuras que la mesa tendrá para tal fin. Esta ranura deberá tener un mecanismo electrónico similar al de las máquinas recreativas, que al detectar la entrada de la ficha, acumule el porcentaje autorizado, en un visor destinado a mostrar la cantidad total del Jackpot.

En el caso de que varios jugadores consiguiesen Escalera Real en la misma jugada, la totalidad del Jackpot será repartida entre ellos a partes iguales.

En los supuestos de que se obtuviese Escalera de Color o Póker, se abonará el 10 ó 5% según el caso, del acumulado en primer lugar, al jugador que la tuviese de mayor valor, y después, el porcentaje correspondiente de la cantidad restante, a los que tuviesen premios de valor inferior. Si las Escaleras de Color fuesen iguales, se pagará a cada jugador el 10% de la cantidad inicial del Jackpot de esa jugada.

Efectuado el reparto de premios, deberán consignarse en el libro de contabilidad de la mesa las cantidades abonadas, y en el visor, la deducción correspondiente.

IX. Carrusel.

Independientemente del juego que se desarrolle en la mesa, y siempre que tras ser solicitado por el Casino de Juego fuese autorizado por la Consejería competente en materia de juegos, se podrán interconectar algunas o todas las mesas de Póker sin descarte. La cantidad que conformará el premio, será la suma de los Jackpot de cada una de las mesas que conformen el mismo.

X. Reglas comunes.

1. Errores. Cualquier error que se produjese durante la distribución de las cartas, bien en el número de las mismas o bien en la aparición indebida de alguna carta descubierta, supondrá la anulación de toda la jugada.

Las cartas deberán permanecer siempre sobre la mesa.

2. Prohibiciones. Queda prohibido intercambiar información sobre las cartas, descubrirlas antes de tiempo o pedir consejo sobre las jugadas.

1. Concepto.

El Póker con descarte es un juego de azar en el que los participantes, mediante la utilización de cinco cartas y jugando contra el establecimiento, tienen por objetivo el lograr una combinación de superior valor a la que obtenga éste.

2. Elementos del juego.

2.1. Cartas o naipes. Al Póker con descarte se jugará con una baraja de cincuenta y dos naipes y de similares características a las utilizadas en el juego de Veintiuno o Blackjack. El valor de aquéllas, ordenadas de mayor a menor, será el siguiente: As, Rey, Dama, Jota, 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3 y 2. A juicio del Director de juegos, podrán utilizarse dos barajas que se pondrán en juego, alternativamente, cada jugada.

2.2. Mesa de juego. La mesa sobre la que se practicará el juego tendrá las mismas medidas y características que las utilizadas para el juego de Veintiuno o Blackjack.

Las seis casillas de apuestas estarán divididas en dos espacios, uno para la apuesta inicial y otro para la segunda apuesta que, en su caso, se efectúe. Deberá tener, además, seis casillas para la apuesta del Jackpot, o seis hendiduras, en su caso, dependiendo de si el control de las apuestas del Jackpot es automático o manual. La Consejería competente en materia de juegos podrá autorizar, previa solicitud del Casino interesado, la instalación de mesas con paños reversibles, de tal forma, que en una misma mesa, se puedan poner en funcionamiento distintos juegos, teniendo en cuenta, que en la misma jornada, y una vez puesta en funcionamiento una mesa con un tipo de juego, éste sólo podrá variarse en una ocasión en dicha jornada, y siempre, efectuando el cierre del juego anterior. Posteriormente, se iniciará el nuevo juego, con su nuevo anticipo. De utilizarse esta posibilidad, cada paño tendrá su número y libros de contabilidad específicos.

2.3. Barajador. Podrán utilizarse mecanismos automáticos de mezcla de cartas.

3. Personal.

3.1. Jefe de Mesa. Será la persona encargada de controlar el juego y resolver aquellos problemas

y circunstancias que se susciten durante su desarrollo, pudiendo disponerse por el Director de juegos del Casino, que un mismo Jefe de Mesa sea el encargado de hasta cuatro mesas de naipes.

3.2. Croupier. Será la persona encargada de dirigir cada partida y tendrá encomendada la función de mezclar las cartas de la baraja, la distribución de éstas a los jugadores, el abono del premio de las combinaciones ganadoras y la retirada de las apuestas perdedoras.

4. Jugadores.

El número de jugadores a los que se permitirá participar en este juego será el mismo, o inferior, al de las plazas de apuestas marcadas en el tapete de la mesa con un límite máximo de seis, no admitiéndose la participación de jugadores que se encuentren de pie en torno a la mesa de juego; asimismo, no se admitirán apuestas en las casillas de otros jugadores de la mesa.

5. Reglas del juego.

5.1. Combinaciones. Las combinaciones posibles del juego, ordenadas de mayor a menor valor, son las siguientes:

a) Escalera real de color. Es la formada por las cinco cartas de mayor valor de un mismo palo en el siguiente orden correlativo: As, Rey, Dama, Jota y 10. Se pagará 100 veces la apuesta.

b) Escalera de Color. Es la formada por cinco cartas del mismo palo, en orden correlativo, sin que éste coincida con las cartas de mayor valor. Se pagará 50 veces la apuesta.

c) Póker. Es la combinación formada por cuatro cartas de un mismo valor. Se pagará 20 veces la apuesta.

d) Full. Es la combinación formada por tres cartas de un mismo valor y otras dos del mismo valor y distinto al de las anteriores. Se pagará 7 veces la apuesta.

e) Color. Es la combinación formada por cinco cartas no correlativas del mismo palo. Se pagará 5 veces la apuesta.

f) Escalera. Es la combinación formada por cinco cartas, en orden correlativo y de distinto palo. Se pagará 3 veces la apuesta.

g) Trío. Es la combinación formada por tres cartas del mismo valor. Se pagará 2 veces la apuesta.

h) Doble Pareja. Es la combinación formada por dos cartas del mismo valor y otras dos de igual valor, pero distinto del de las anteriores. Se pagará 1 vez la apuesta.

i) Pareja de ochos o superior. Es la combinación formada por dos cartas de igual valor, y superior a la puntuación de 8. Se pagará 1 vez la apuesta.

En cualquier caso, el jugador sólo ganará las apuestas cuando su combinación sea de superior valor a la del croupier, perdiendo en caso contrario, y conservará su apuesta, pero sin ganar premio alguno, en el caso de empate.

5.2. Cuando el croupier y el jugador tengan la misma combinación de naipes, ganará la apuesta quien obtenga la combinación formada por cartas de mayor valor atendiendo a las siguientes reglas:

a) Cuando ambos obtengan Escalera de color, de cualquier palo, ganará aquel que tenga la carta de mayor valor.

b) Cuando ambos obtengan Póker, ganará la apuesta aquel que lo tenga de superior valor.

c) Cuando ambos obtengan Full, ganará aquel que tenga las tres cartas iguales de mayor valor.

d) Cuando ambos obtengan Color, ganará aquel que tenga la carta de mayor valor.

e) Cuando ambos obtengan Escalera, de cualquier tipo, ganará aquel que tenga la carta de mayor valor.

f) Cuando ambos tengan Trío, ganará aquel que lo tenga formado por cartas de mayor valor.

g) Cuando ambos obtengan Doble Pareja, ganará aquel que tenga la pareja formada por cartas de mayor valor; si coincidiesen, se estará a la otra pareja y, en última instancia, a la carta restante de mayor valor.

h) Cuando ambos obtengan Parejas de 8 o superior, ganará aquel que la tenga de mayor valor y, si coincidiesen, se atenderá a la carta de mayor valor de las restantes.

6. Máximos y mínimos de las apuestas.

6.1. Normas generales. Las apuestas de los jugadores, exclusivamente representadas por fichas del Casino de Juego, deberán realizarse dentro de los límites mínimos y máximos establecidos para cada mesa.

El Director de Juegos del Casino podrá fijar los límites mínimos y máximos de apuestas con arreglo a la banda de fluctuación que tenga autorizada por el Departamento competente.

6.2. Bandas de fluctuación. Las bandas de fluctuación para la apuesta inicial tendrán como límite máximo el de 20, 30 ó 40 veces del mínimo establecido en las bandas recogidas en las correspondientes autorizaciones de funcionamiento.

6.3. Anticipos. El importe del anticipo que recibirá cada mesa de póker sin descarte de la caja central del Casino al comienzo de cada partida, será como mínimo el resultado de multiplicar por 5.000 la cuantía de la apuesta mínima de la mesa. El mencionado anticipo estará constituido exclusivamente por fichas y placas.

6.4. Documentación contable del juego. Se estará de acuerdo con lo especificado en el Reglamento de Casinos de Canarias para los juegos de contrapartida.

7. Desarrollo del juego.

7.1. Extracción y distribución de naipes. El desempaquetamiento, la extracción de naipes del depósito y la mezcla de los mismos se atendrán a las reglas contenidas en la normativa aplicable para los Casinos de Juego de Canarias.

Antes de la distribución de las cartas, los jugadores deberán efectuar sus apuestas iniciales, y en su caso, las apuestas del Jackpot, dentro de los límites mínimos y máximos de cada mesa de juego. A continuación el croupier cerrará las apuestas mediante la expresión de "no va más" y comenzará a distribuir los naipes del reverso y de uno en uno a cada jugador hasta reunir cinco cartas, comenzando por su izquierda y siguiendo el sentido de las agujas del reloj, dándose simultáneamente cartas para la banca, con la salvedad de que la última carta que le corresponda se la distribuirá descubierta o por el anverso. En el caso de utilizar barajadores automáticos, la distribución se realizará tal y como especifique el mecanismo utilizado y debidamente homologado.

7.2. Proceso de apuestas. Una vez distribuidas las cartas a los jugadores y a la banca, tras su examen, aquéllos podrán optar entre proseguir con su participación en la partida, mediante la expresión "voy", o por el contrario, retirarse de la misma mediante la expresión "paso". Los que opten por participar en la partida deberán doblar su apuesta inicial, añadiendo una cantidad que represente el duplo de aquélla y depositarla en la segunda casilla destinada a la apuesta; los que hayan optado por retirarse de la partida, perderán el importe de la apuesta inicial, que será retirada de la mesa por el croupier en el momento de anunciarlo el jugador.

7.3. Desenlace de la partida. Después de que los jugadores hayan decidido participar, o bien retirarse de la partida, cada uno de los que continúen la partida y siguiendo el orden establecido, podrá descartarse de hasta dos cartas cada uno, con el fin de conseguir una jugada superior. El croupier irá primero, retirando las cartas descartadas y después, sirviendo las nuevas, casilla por casilla, comenzando por la casilla más a su izquierda y siguiendo el sentido de las agujas del reloj.

Posteriormente, el croupier descubrirá las cuatro cartas tapadas de la banca, y tras visualizar su jugada, podrá descartarse de hasta dos cartas, observando las reglas siguientes:

1. Si tiene una escalera o jugada superior, no se descartará.

2. Si tiene un trío, se descartará de las otras dos restantes no correspondientes al trío.

3. Si tiene doble pareja, se descartará de la carta no correspondiente a ninguna de las parejas.

4. Si tiene una pareja, se descartará de las dos cartas distintas de la pareja que tengan menor valor.

5. Si no tiene ninguna jugada de las anteriores, y entre sus naipes tiene cuatro del mismo palo, se descartará del naipe restante, aunque tenga una combinación de cuatro cartas de valor consecutivo.

6. Si no tiene ninguna jugada de las anteriores, y entre sus naipes tiene cuatro con valores consecutivos y superiores o iguales al 2, se descartará del naipe restante.

7. Si no tiene ninguna jugada de las anteriores, se descartará de las dos de menor valor.

Una vez finalizada la operación de descarte del croupier, sólo calificará para continuar el juego, si entre sus cartas tiene una jugada de pareja de ochos o superior.

De no ser así abonará en fichas a cada jugador una cantidad idéntica a la apostada inicialmente. Si por el contrario la banca tuviera cartas con valor suficiente para jugar (pareja de ochos o superior), el croupier comparará sus cartas con la de los jugadores y abonará las combinaciones superiores a la suya de acuerdo con las reglas establecidas en el apartado 5.1, respecto a la segunda apuesta. Las apuestas iniciales las abonarán a la par, a los jugadores con combinaciones ganadoras.

Sólo se pagará la apuesta máxima.

Los jugadores con combinaciones de cartas de valor inferior a la de la banca, perderán sus apuestas depositadas en las casillas correspondientes, siendo retiradas en su totalidad por el croupier; en caso de empate se estará a lo dispuesto en el apartado 5.2.

Una vez retiradas por el croupier las apuestas perdedoras, y abonadas las ganadoras, incluidas las del Jackpot si existieran, se dará por finalizada la partida, iniciándose, en su caso, otra nueva.

Al finalizar la jornada, el Jefe de Mesa deberá anunciar "las tres últimas jugadas".

8. Premio especial o Jackpot.

Existirá una apuesta adicional, voluntaria e independiente denominada Jackpot. Su objeto es conseguir un premio especial, dependiente solamente de la jugada que obtenga el jugador, e independiente de las cartas que tenga el croupier. Para jugar al Jackpot, el jugador deberá depositar, antes de la distribución de las cartas y simultáneamente con la apuesta inicial, en la casilla o ranura destinada a tal fin, tal y como se especifica en el siguiente párrafo, una cantidad estipulada, que en ningún caso podrá ser superior a la mitad del mínimo de la mesa, y que estará indicada en un lugar visible de la misma. En caso de obtener una de las combinaciones propuestas, el jugador obtendrá el premio especial correspondiente.

Para poder efectuar la apuesta del Jackpot, es condición indispensable haber efectuado la apuesta inicial de la mesa.

La relación de los premios deberá estar expuesta en un lugar visible de la mesa y sus pagos son los siguientes:

a) Pagos sin haber realizado descarte:

– Póker ... 5% del valor del Jackpot.

– Escalera de color ... 10% del valor del Jackpot.

– Escalera real ... 100% del valor del Jackpot.

b) Pagos habiéndose descartado:

– Póker ... 0,5% del valor del Jackpot.

– Escalera de color ... 1% del valor del Jackpot.

– Escalera real ... 10% del valor del Jackpot.

El premio especial o Jackpot podrá ser fijo o progresivo.

a) Si fuera fijo, la cantidad mínima que conformará el Jackpot, será de 10.000 veces el valor de la apuesta del Jackpot. En este caso, la mesa deberá tener seis casillas para la apuesta del Jackpot.

b) Si fuesen progresivos, el valor del Jackpot comenzará en una cantidad que en ningún caso podrá ser inferior a 5.000 veces la apuesta del mismo, y que irá aumentando en función de las cantidades jugadas en cada mano en un porcentaje determinado y autorizado por la Consejería competente en materia de juegos. La progresión mencionada podrá efectuarse de una de las siguientes formas:

b.1. En apuestas de introducción manual. El croupier o el Jefe de Mesa, al finalizar cada jugada, introducirá la cantidad total jugada en esa mano a la apuesta de Jackpot, en un visor, y el porcentaje correspondiente será sumado automáticamente al acumulado del momento.

b.2. De introducción automática. Cada jugador, antes de la distribución de las cartas y simultáneamente a la apuesta inicial, deberá introducir la ficha del valor del Jackpot en una de las seis ranuras que la mesa tendrá para tal fin. Esta ranura deberá tener un mecanismo electrónico similar al de las máquinas recreativas, que al detectar la entrada de la ficha, acumule el porcentaje autorizado, en un visor destinado a mostrar la cantidad total del Jackpot.

En el caso de que varios jugadores consiguiesen Escalera Real en la misma jugada y sin descarte, la totalidad del Jackpot será repartida entre ellos a partes iguales.

En los supuestos de que se obtuviese Escalera de Color o Póker y sin descarte, se abonará el 10 ó 5% según el caso, del acumulado en primer lugar, al jugador que la tuviese de mayor valor, y después, el porcentaje correspondiente de la cantidad restante, a los que tuviesen premios de valor inferior. Si las Escaleras de Color fuesen iguales, se pagará a cada jugador el 10% de la cantidad inicial del Jackpot de esa jugada.

Los premios de jackpot obtenidos sin descarte, siempre se pagarán antes que los obtenidos con descarte.

Efectuado el reparto de premios, deberán consignarse en el libro de contabilidad de la mesa las cantidades abonadas, y en el visor, la deducción correspondiente.

9. Carrusel.

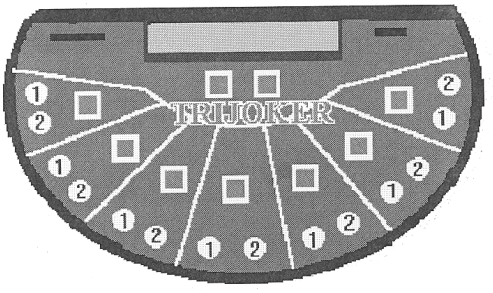
Independientemente del juego que se desarrolle en la mesa, y siempre que tras ser solicitado por el Casino de Juego fuese autorizado por la Consejería competente en materia de juego, se podrán interconectar algunas o todas las mesas de Póker con descarte. La cantidad que conformará el premio, será la suma de los Jackpot de cada una de las mesas que conformen el mismo.

10. Reglas comunes.

10.1. Errores. Cualquier error que se produjese durante la distribución de las cartas, bien en el número de las mismas o bien en la aparición indebida de alguna carta descubierta, supondrá la anulación de toda la jugada.

Las cartas deberán permanecer siempre sobre la mesa.

10.2. Prohibiciones. Queda prohibido intercambiar información sobre las cartas, descubrirlas antes de tiempo o pedir consejo sobre las jugadas.



1. Concepto.

El Trijoker es un juego de azar practicado con naipes, de los denominados de contrapartida y exclusivo de los Casinos de juego, cuya característica esencial reside en que los participantes juegan contra el establecimiento organizador, dependiendo la posibilidad de ganar, de conseguir unas combinaciones de cartas determinadas. Se establece la jugada mínima para ganar en pareja de jotas.

2. Elementos del juego.

2.1. Mesa de juego. Será de las mismas dimensiones que la utilizada en el juego del Blackjack, con siete zonas separadas para los jugadores. Cada zona deberá tener tres casillas para efectuar las apuestas; de las cuales, al menos dos, deberán estar numeradas con las referencias 1 y 2. Deberá tener dos casillas diferenciadas para colocar las dos cartas comunes a todos los jugadores.

La Consejería competente en materia de juego podrá autorizar, previa solicitud del Casino interesado, la instalación de mesas con paños reversibles, de tal forma que en una misma mesa, se puedan poner en funcionamiento distintos juegos; teniendo en cuenta que en la misma jornada, y una vez puesta en funcionamiento una mesa con un tipo de juego, éste sólo podrá variarse en una ocasión en dicha jornada, y siempre efectuando el cierre del juego anterior y la posterior apertura del nuevo juego, con su nuevo anticipo según lo dispuesto reglamentariamente. De utilizarse esta posibilidad, cada paño tendrá su número y libros de contabilidad específicos.

2.2. Naipes. Al Trijoker se juega con una baraja de 52 cartas con índices de similares características a las utilizadas en el juego del Blackjack. El valor de aquéllas, ordenadas de mayor a menor, será el siguiente: As, Rey, Dama, Jota, 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3 y 2.

A juicio del Director de juegos, podrán utilizarse dos barajas que se pondrán en juego, alternativamente, cada jugada.

2.3. Barajador. Podrán utilizarse mecanismos automáticos de mezcla de cartas. En el caso de utilizar barajadores automáticos, la distribución se realizará tal y como especifique el mecanismo utilizado y debidamente homologado.

3. Personal.

3.1. Jefe de Mesa. Será la persona encargada de controlar el juego y resolver aquellos problemas y circunstancias que se susciten durante su desarrollo, pudiendo disponerse por el Director de juegos del Casino, que un mismo Jefe de Mesa sea el encargado de hasta cuatro mesas de naipes.

3.2. Croupier. Será la persona encargada de dirigir cada partida y tendrá encomendada la función de mezclar las cartas de la baraja, la distribución de éstas a los jugadores, el abono del premio de las combinaciones ganadoras y la retirada de las apuestas perdedoras.

4. Jugadores.

Podrán participar un máximo de siete jugadores, y cada jugador sólo podrá jugar en una casilla, estando prohibido enseñar sus cartas a los demás jugadores, o comentarles su jugada, mientras dure la mano. No se admite la participación de jugadores que se encuentren de pie en torno a la mesa.

5. Reglas del juego.

5.1. Combinaciones. Las combinaciones posibles del juego, ordenadas de mayor a menor valor, son las siguientes:

a) Escalera Real de Color. Es la formada por las cinco cartas de mayor valor de un mismo palo en el siguiente orden correlativo: As, Rey, Dama, Jota y 10.

b) Escalera de Color. Es la formada por cinco cartas del mismo palo, en orden correlativo, sin que éste coincida con las cartas de mayor valor.

c) Póker. Es la combinación formada por cuatro cartas de un mismo valor.

d) Full. Es la combinación formada por tres cartas de un mismo valor y otras dos del mismo valor y distinto al de las anteriores.

e) Color. Es la combinación formada por cinco cartas no correlativas del mismo palo.

f) Escalera. Es la combinación formada por cinco cartas, en orden correlativo y de distinto palo.

g) Trío. Es la combinación formada por tres cartas del mismo valor.

h) Doble Pareja. Es la combinación formada por dos cartas del mismo valor y otras dos de igual valor, pero distinto del de las anteriores.

i) Pareja. Es la combinación formada por dos cartas de igual valor.

La tabla de pagos y ganancias, en orden ascendente, es la siguiente:

– Pareja de dieces o mayor 1 a 1.

– Doble Pareja 2 a 1.

– Trío 3 a 1.

– Escalera Simple 5 a 1.

– Color 8 a 1.

– Full 11 a 1.

– Póker 50 a 1.

– Escalera de Color 200 a 1.

– Escalera Real 500 a 1.

Se pagará únicamente la máxima jugada.

6. Máximos y mínimos de las apuestas.

6.1. Normas generales. Las apuestas de los jugadores, exclusivamente representadas por fichas del Casino de Juego, deberán realizarse dentro de los límites mínimos y máximos establecidos para cada mesa. Se entiende que el máximo y mínimo es para cada una de las tres casillas de cada jugador. Son aplicables a este juego las normas de la ruleta, referentes a la posibilidad de modificar los límites de las apuestas.

El Director de juegos del Casino podrá fijar los límites mínimos y máximos de apuestas con arreglo a la banda de fluctuación que tenga autorizada por la Consejería competente en materia de juego.

6.2. Bandas de fluctuación. Las bandas de fluctuación para la apuesta inicial tendrán como límite máximo el de 10, 20 ó 30 veces del mínimo establecido en las bandas recogidas en las correspondientes autorizaciones de funcionamiento.

6.3. Anticipos. El importe del anticipo que recibirá cada mesa de Trijoker de la caja central del Casino al comienzo de cada partida, será como mínimo el resultado de multiplicar por 5.000 la cuantía de la apuesta mínima de la mesa. El mencionado anticipo estará constituido exclusivamente por fichas y placas.

6.4. Documentación contable del juego. Será de aplicación lo previsto en el Reglamento de Casinos de Canarias para los juegos de contrapartida.

7. Desarrollo del juego.

7.1. Extracción y distribución de naipes. El desempaquetamiento, la extracción de naipes del

depósito y la mezcla de los mismos se atendrán a las reglas contenidas en la normativa aplicable para los Casinos de Juego de Canarias.

7.2. Proceso de apuestas. Después de haber mezclado los naipes, el croupier propondrá a los jugadores que hagan sus apuestas. Cada jugador deberá efectuar tres apuestas iguales, una en cada una de las tres casillas dispuestas en su departamento. Cuando las apuestas estén efectuadas y el croupier haya comunicado el "no va más", éste comenzará a repartir los naipes por el reverso, uno por uno, alternativamente a los jugadores y comenzando por su izquierda. Seguidamente, colocará un naipe por el reverso en la casilla situada enfrente de él a su izquierda. A continuación, repartirá un segundo naipe por el reverso a cada jugador, y colocará otro naipe tapado en la casilla situada a su derecha. Repartirá después un tercer naipe tapado a cada jugador. Si se descubriera por error uno de los naipes de los jugadores, la mano continuará normalmente.

Si se descubriera uno de los dos naipes comunes para todos los jugadores y situados enfrente del croupier, se continuará la jugada normalmente, a excepción de que sea una Jota o mayor, en cuyo caso, se anulará la mano completa.

Después de que cada jugador haya visto sus cartas y a medida que le corresponda su turno, tiene la opción de retirar la apuesta número 1 o dejarla en juego.

Cuando todos los jugadores hayan decidido el destino de su apuesta número 1, el croupier descubrirá la carta situada en la casilla a su izquierda. Esta carta es común para todos los jugadores, y forma parte de la mano de cada uno de ellos.

Después de conocer el valor de la primera carta común, cada jugador podrá retirar su apuesta número 2 o dejarla en juego, independientemente del destino de la primera apuesta. A continuación, el croupier descubre la segunda carta situada en la casilla de su derecha.

Esta carta es también común para todos los jugadores, y forma parte de cada una de sus manos. Hasta este momento los jugadores podrán tener entre una, dos o tres apuestas en juego, dependiendo de sus decisiones anteriores.

7.3. Desenlace de la partida. Según una tabla de pagos que se hallará expuesta en cada una de las mesas, el croupier procederá a pagar cada una de las apuestas ganadoras en la proporción establecida y a cobrar las perdedoras, comenzando por su derecha. El jugador que aún tenga tres apuestas en juego y gane la mano, cobrará la proporción establecida para su jugada en cada una de sus tres apuestas. Si su mano no es ganadora, perderá las apuestas en juego.

Al finalizar, el croupier retirará las cartas, comprobando las mismas.

Al finalizar la jornada, el Jefe de Mesa deberá anunciar "las tres últimas jugadas".

8. Reglas comunes.

8.1. Errores. Cualquier error que se produjese durante la distribución de las cartas, bien en el número de las mismas o bien en la aparición indebida de alguna carta descubierta, supondrá la anulación de toda la jugada, salvo lo especificado en el apartado 7.2 anterior.

Las cartas deberán permanecer siempre sobre la mesa.

8.2. Prohibiciones. Queda prohibido a los jugadores intercambiar información sobre las cartas, descubrirlas antes de tiempo o pedir consejo sobre las jugadas.

I. Denominación.

Es un juego de cartas de los denominados de contrapartida, exclusivo de Casinos de Juego, en el que los participantes se enfrentan al establecimiento. A cada jugador sentado en la mesa se le distribuirán siete cartas, con las cuales tiene que hacer dos "manos": una de dos cartas ("mano" pequeña o baja) y otra de cinco cartas ("mano" grande o alta).

Tiene por objeto superar, con las dos "manos" establecidas del jugador, las dos "manos" de la Banca. Ambas "manos" del jugador deberán ser superiores a las "manos" respectivas de la Banca. Si una "mano" del jugador obtuviera la misma puntuación que la de la Banca, se considerará igualdad, y la Banca gana todas las igualdades. Si un jugador ganara una "mano", pero perdiera la otra, se considerará empate y las apuestas quedarán como estaban, pudiendo el jugador rescatarlas. La mayor "mano" posible de dos cartas que se podrá conseguir será dos Ases, y la más alta de cinco cartas, cinco Ases. Las "manos" ganadoras se pagarán a la par, menos el porcentaje de comisión determinado. A las perdedoras se les retirará el dinero apostado.

II. Elementos del juego.

1. Cartas. Al Pai Gow Póker se juega con una baraja tradicional de 52 cartas, más un Joker.

Éste puede ser usado únicamente como un As, para completar una escalera, un color o una escalera de color.

2. Mesa de juego: será de medidas y características similares a las usadas en el juego del Veintiuno o "Blackjack", pero con el tapete propio del juego en el cual habrá señaladas hasta un máximo de 6 casillas con el fin de acoger las apuestas, y otros tantos lugares divididos en dos casillas, una para depositar la "mano" grande y otra para la "mano" pequeña.

Además dispondrá de una bandeja como las de Veintiuno o "Blackjack", para proceder a los cambios de fichas y a la deducción de la cantidad correspondiente a la comisión.

3. Cubilete y dados: se utilizarán tres dados, del mismo color, con las superficies pulimentadas de 20 a 25 mm de lado y se colocarán dentro de un cubilete o recipiente, para ser sacudidos antes de ser tirados.

III. Personal.

Cada mesa de juego tendrá a su servicio un croupier y un Jefe de Mesa.

1. Jefe de Mesa. Le corresponderá la dirección del juego en todas sus fases, sin perjuicio de cualquier otra función que se le pueda encomendar. También llevará una lista en la que se determine el orden de prioridad para cubrir plazas vacantes. Podrá existir un jefe de mesa por cada cuatro mesas de naipes.

2. Croupier. Es el responsable de la mezcla y distribución de las cartas, del cobro de las apuestas perdedoras y del pago de las ganadoras, y de la recogida y control de los naipes, una vez finalizado el juego y la partida. Anunciará todas las fases del juego, cambiará el efectivo a los jugadores y, cuando proceda, deducirá la comisión en beneficio del establecimiento.

3. Jugadores. Podrán participar en el juego un número de jugadores sentados coincidentes con el número de plazas delimitadas, marcadas en el tapete, cuya cifra máxima será de seis.

Cada "mano" de un jugador será considerada individualmente y seguirá el orden normal de distribución y petición de cartas. El jugador situado delante de cada casilla será el que mande en la misma y no podrá enseñar sus cartas a los demás apostantes.

IV. Combinaciones posibles.

Las combinaciones posibles, ordenadas de mayor a menor, son las siguientes:

1. Cinco Ases: es la formada por cinco Ases (cuatro Ases más el Joker o comodín).

2. Escalera Real: es la formada por las cinco cartas correlativas más altas de un mismo palo (As, Rey, Dama, Jota y 10). La segunda escalera más alta es la combinación formada por As, 2, 3, 4 y 5.

3. Escalera de Color: es la formada por cinco cartas correlativas de un mismo palo (8, 9, 10, Jota y Dama).

4. Póker: es el formado por cuatro cartas de un mismo valor (cuatro Reyes).

5. Full: es el formado por tres cartas de un mismo valor y otras dos de igual valor (3 ochos y 2 nueves).

6. Color: es el formado por cinco cartas no correlativas del mismo palo (8, 9, 10, Dama y As de Tréboles).

7. Escalera: es la formada por cinco cartas correlativas de distintos palos.

8. Trío: es el formado por tres cartas de un mismo valor y las dos restantes sin formar pareja (3 ochos, Dama y Rey).

9. Doble Pareja: es la formada por dos parejas de cartas de distinto valor (2 nueves, 2 Jotas y 1 As).

10. Pareja: es la formada por dos cartas del mismo valor (2 Reyes, 8, 9 y As).

11. Carta más Alta: cuando una "mano" no tuviera ninguna de las combinaciones anteriores, será ganada por el jugador que tenga la carta mayor.

V. Máximos y mínimos de las apuestas.

Las apuestas de los jugadores deberán estar representadas exclusivamente por fichas y deberán realizarse dentro de los límites establecidos para cada mesa de juego.

El Casino de Juego fijará para cada mesa la cuantía de las apuestas de acuerdo con la banda de fluctuación que tenga autorizada por el Departamento competente en materia de juego.

Significados:

– Ganancia: la apuesta es pagada a la par con una retención porcentual de comisión para el Casino.

– Pérdida: se pierde la apuesta.

– Partida nula: el cliente recupera íntegramente la apuesta.

El porcentaje de comisión podrá ser de hasta el 5 por 100, a discreción del establecimiento, anunciándolo a los jugadores antes del inicio de la partida.

VI. Reglas del juego.

La extracción de naipes del depósito, su desempaquetamiento y su mezcla se atendrán a las normas del Reglamento de Casinos de Juego. El croupier pasará la baraja a un cliente para que la corte. A continuación y antes de repartir las cartas, los jugadores efectuarán sus apuestas iniciales en las casillas señaladas al efecto, dentro de los límites mínimos y máximos de cada mesa de juego. Seguidamente el croupier cerrará las apuestas con el "no va más", cogerá un cubilete, que contendrá los tres dados, lo sacudirá, arrojando los dados encima de la mesa, y, finalmente, anunciará la suma de los dados, para determinar quién recibe la primera "mano".

La posición del Banquero para 7 posiciones y 6 jugadores será siempre 1, 8 ó 15. El croupier contará desde la posición del Banquero. Una vez realizada esta operación, el croupier colocará las cartas delante de cada uno de los jugadores (incluyéndose a sí mismo), en el sentido de las agujas del reloj, desde el punto de inicio indicado por los dados. El croupier mezclará las cartas y confeccionará tantas "manos" de siete cartas boca abajo como jugadores haya enfrente de la bandeja que contiene el anticipo.

Hecho esto, comprobará las que sobran y las colocará en el contenedor de las cartas usadas. Podrán constituirse en Banca tanto el croupier como cualquier jugador. Por ello, se ofrecerá la Banca a cada jugador, quien podrá aceptarla o pasar, en cuyo último caso, se ofrecerá al siguiente jugador. El croupier deberá aceptar la Banca cuando le llegue el turno. Agotado su turno, se ofrecerá de nuevo a los jugadores y así sucesivamente. Quien ostente la Banca será identificado por un círculo blanco.

Cada jugador compondrá dos "manos": la "mano" baja o pequeña de dos cartas, y la "mano" alta o grande de cinco cartas. La "mano" alta deberá ser de mayor valor que la "mano" baja. El croupier no podrá ver sus cartas hasta que todos los jugadores, incluido quien ostente la Banca, hayan establecido sus "manos" en las casillas destinadas al efecto, con las cartas boca abajo. Hecho esto, el croupier dará la vuelta a sus cartas y confeccionará las dos "manos" enfrente de la bandeja de fichas con las cartas boca arriba. Las "manos" de quien ostente la banca se compararán en primer lugar con las del croupier.

El cuadro comparativo con las distintas posibilidades es el siguiente:

– Caso 1: las dos "manos" del cliente ganan a las dos "manos" del croupier => Ganancia.

– Caso 2 y 2 bis: el cliente gana sobre una de las dos "manos" del croupier, mientras pierde la otra => Partida nula.

– Caso 3 y 3 bis: el cliente gana sobre una "mano", pero tiene igualdad en la otra => Partida nula.

– Caso 4 y 4 bis: el cliente pierde una "mano" y tiene igualdad en la otra => Pierde.

– Caso 5: el cliente tiene igualdad en ambas "manos" => Pierde.

– Caso 6: el cliente pierde en las dos "manos" => Pierde.

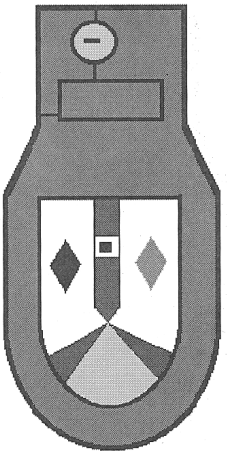
Cuando el croupier haya resuelto el caso del cliente nº 1 pasará al 2º y así sucesivamente. En cada turno, las cartas que no valgan serán recogidas en el contenedor de cartas usadas. Las "manos" ganadoras se dejarán, boca arriba, debajo del círculo de apuestas. A las perdedoras el croupier les retirará la apuesta y depositará las cartas en el contenedor a tal efecto.

VII. Observaciones.

1. Una vez que haya expuesto sus cartas quien ostente la Banca, los demás jugadores no podrán tocar las suyas.

2. No está permitido a los jugadores mostrar sus cartas o "manos" confeccionadas a los otros jugadores, así como hablar con ellos antes de que las "manos" hayan sido expuestas.

3. Cualquier "mano" incorrectamente confeccionada se considerará siempre perdedora.



I. Denominación.

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

II. Elementos del juego.

1. Cartas o naipes. Al treinta y cuarenta se juega con seis barajas, de las denominadas francesas, de 52 cartas cada una, todas de un mismo color, sin índices. Las figuras valen 10 puntos, el as un punto y las otras cartas su valor nominal.

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

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

III. El personal.

Cada mesa tendrá permanentemente destinados a su servicio un jefe de mesa y dos croupiers.

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

Puede existir un jefe de mesa por cada cuatro mesas de naipes.

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

IV. Jugadores.

En cada partida pueden apostar un número indeterminado de ellos.

V. Reglas del juego.

1. Combinaciones posibles.

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

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

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

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

Cuando dos filas de cartas forman el mismo punto, el juego es nulo, salvo que dicho punto sea 31. En este caso rigen las mismas disposiciones que regulan el sistema del cero en la ruleta. Las apuestas iguales o superiores a 10 euros pueden asegurarse contra la aplicación de la regla anterior, mediante el depósito del 1 por 100 del importe de la apuesta efectuado en el momento de realizar ésta; a este efecto se situará una señal o placa sobre la apuesta al realizar ésta.

2. Máximo y mínimo de las apuestas.

El mínimo de las apuestas viene determinado en la autorización concedida por la Consejería competente en materia de juego. El máximo será igual a mil veces el mínimo establecido.

3. Desarrollo del juego.

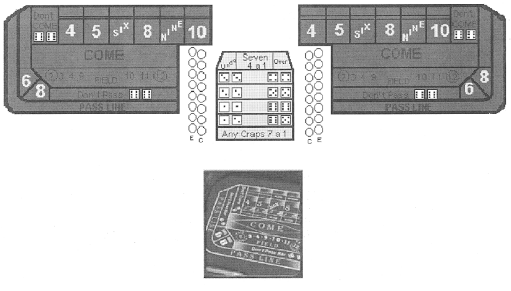
Una vez realizada la operación de mezclar las cartas por el croupier, se procederá por parte del jugador más próximo a la derecha de éste al corte de las mismas.

Acto seguido, el croupier coloca una carta roja delante de las cinco últimas cartas del mazo. La aparición de esta carta roja determina la anulación del juego en curso, procediéndose a poner en la mesa y boca abajo las cinco últimas cartas, así como el recuento de las mismas.

Después de ser introducidas las cartas en el "sabot" se realiza, en forma descubierta, la colocación de éstas sobre la mesa, que comenzará necesariamente por la fila negra. Cuando el total alcance o sobrepase los 31 puntos, se iniciará la colocación de cartas en la fila roja. A continuación el croupier anuncia en voz alta la puntuación de cada fila y las suertes ganadoras (por ejemplo: dos negros y color ganan o negro e inverso ganan, y lo mismo empezando por el rojo, es decir, dos rojos y color ganan o negro e inverso, el croupier anunciará también el color gana o color pierde).

Acto seguido, se procederá al pago de las apuestas ganadoras, operación que se realizará obligatoriamente suerte por suerte, comenzando siempre por color o inverso y después negro y rojo y por las apuestas más alejadas del croupier. Sólo después de haber sido retiradas las apuestas perdedoras podrá procederse al pago de las apuestas ganadoras.

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



I. Denominación.

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

II. Elementos del juego: dados.

El juego de dados se juega con dos dados, del mismo color, de material transparente, con las superficies pulimentadas, de 20 a 25 mm de lado. Deberán tener los bordes bien definidos (cortantes), los ángulos vivos y los puntos marcados al ras. No se admitirán, por tanto, dados con bordes biselados, ángulos redondeados o puntos cóncavos.

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

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

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

III. Personal.

En cada mesa de dados prestará sus servicios un jefe de mesa, dos croupiers y un "stickman".

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

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

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

IV. Reglas del juego.

1. Combinaciones.

Los jugadores no podrán hacer uso mas que de las siguientes clases de suertes:

A) Suertes sencillas, que se pagarán a la par:

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

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

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

– Don't come.–Que se juega en cualquier momento después de la primera tirada. Gana si sale el 2 ó 3, pierde con el 7 o el 11 y da resultado nulo con el 12. Si sale cualquier otra cifra, la apuesta es colocada en la casilla correspondiente, y a partir de la siguiente jugada, gana si sale el 7 y pierde si sale el punto sobre el que está colocada la apuesta.

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

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

– Big 6.–Que se juega en cualquier momento de la partida. Gana si sale una puntuación de 6 formada de cualquier manera y pierde si la puntuación es de 7. Mientras no salga una u otra puntuación, la apuesta continúa, aunque puede ser retirada por el jugador.

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

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

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

– Hard Ways.–Que se juega sobre los totales de 4, 6, 8 ó 10 formados por dobles, pudiendo ser retiradas las apuestas después de cada tirada no decisiva. Gana si sale el "doble" elegido y pierde con el 7 o si el total del número no está formado por dobles. El doble de 2 y el doble de 5 se pagan siete veces la apuesta; el doble de 3 y el doble de 4, nueve veces la apuesta.

– Juego de 7.–Que se paga cuatro veces la apuesta. Gana si sale el 7; pierde si sale cualquier otro resultado.

– Juego de 11.–Que se paga quince veces la apuesta. Gana si sale el 11; pierde si sale cualquier otro resultado.

– Any craps.–Que se paga siete veces la apuesta. Gana si sale el 2, 3 ó 12; pierde si sale cualquier otro número.

– Craps 2.–Que se paga treinta veces la apuesta. Gana si sale el 2, pierde con cualquier otro resultado.

– Craps 3.–Que se paga quince veces la apuesta. Gana si sale 3; pierde con cualquier otro resultado.

– Craps 12.–Que se paga treinta veces la apuesta. Gana si sale 12; pierde con cualquier otro resultado.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

2. Apuestas.

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

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

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

En las suertes asociadas del Don't Win y del Don't Come, el máximo de la apuesta se fijará en función del punto jugado, esto es, para 4 y 10, el 200 por 100 del importe de la apuesta hecha sobre la suerte sencilla correspondiente; para 5 y 9, el 150 por 100 de dicho importe y para 6 u 8, el 120 por 100 del mismo importe.

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

En las Wrong Bet, el máximo de la apuesta estará en función del punto jugado, e igual al 125

por 100 del máximo de las apuestas sobre las suertes sencillas para 6 y 8, al 160 por 100 de este máximo para el 5 y 9 y al 220 por 100 para el 4 y 10.

3. Funcionamiento.

El número de los jugadores que podrá ocupar cada mesa de dados no estará limitado.

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

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

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

Los dados se lanzarán a lo largo de la mesa, de tal manera que se detengan dentro de la misma; si uno de los dados toca el extremo opuesto de la mesa, siempre que ambos queden en la mitad de la mesa más alejada del lanzador, la tirada es válida. Los dados deberán rodar y no deslizarse, para que la jugada resulte válida. Si los dados se rompen, se superponen, caen de la mesa o encima del borde de la misma, o en el cesto de los dados de reserva, o si el lanzamiento no ha sido correcto el "stickman" anunciará "tirada nula". Si los dados caen sobre fichas en juego, la tirada es válida.

Los casos no previstos serán resueltos por el "stickman".

El jefe de mesa podrá privar al jugador de su derecho a tirar los dados, si incumplen repetidamente las reglas del lanzamiento.

Después de un número determinado de tiradas, el jefe de mesa podrá acordar el cambio de dados. El "stickman" anunciará entonces cambio de dados y pondrá delante del jugador con el bastón los seis dados al servicio de la mesa. El jugador cogerá dos para lanzarlos y los cuatro restantes serán devueltos, a la vista de los jugadores, a la caja prevista a estos efectos.

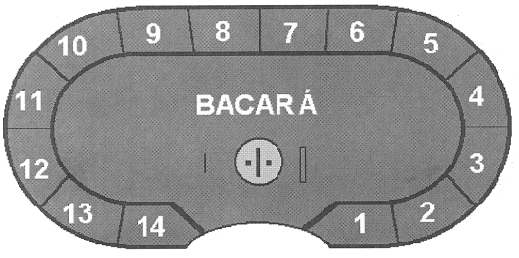
No podrán hacerse apuestas después del "ya no va más". El jugador que tira los dados deberá apostar sobre el Win o sobre el Don't Win antes de lanzarlos, pudiendo jugar además sobre todas las demás suertes posibles.

B) JUEGOS DE CÍRCULO.

Son juegos de círculo todos los que enfrentan a los participantes entre sí, limitándose el establecimiento a organizar las partidas de acuerdo con las reglas establecidas, y por lo cual, cobrará un porcentaje o cantidad determinada en cada juego, sin participar en él.

1. BACARÁ O CHEMIN DE FER.

El bacará, conocido también como "chemin de fer", es un juego de cartas de los denominados de círculo que enfrenta a varios jugadores entre sí, teniendo uno de ellos la banca y pudiendo apostar contra ésta todos los jugadores que se hallan sentados y los que se encuentren detrás de éstos de pie. Tiene las siguientes modalidades: el bacará, conocido también como "chemin de fer", y el bacará a dos paños.



I. Denominación.

El bacará, conocido también como "chemin de fer", es un juego de cartas de los denominados

de círculo que enfrenta a varios jugadores entre sí, teniendo uno de ellos la banca y pudiendo apostar contra ésta todos los jugadores que se hallan sentados y los que se encuentren detrás de estos de pie.

II. Elementos del juego.

1. Cartas. Se utilizarán seis barajas, de 52 cartas, de las denominadas francesas, sin índices, la mitad de ellas de un color y la otra mitad de color distinto.

Los naipes pueden ser usados varias veces y no habrán de ser sustituidos por otros, siempre y cuando se encuentren en perfecto estado. En lo que se refiere a las características que han de reunir las cartas, la forma de ser barajadas y manejadas durante el juego, se estará a lo dispuesto en el Reglamento de Casinos de Juego.

2. Distribuidor o "sabot". Se estará a lo dispuesto en el epígrafe correspondiente al blackjack del presente Catálogo. Se podrán utilizar mecanismos de barajeo automático de naipes.

3. Mesa de juego.

Será de forma ovalada, con un ligero corte o hendidura en uno de sus lados mayores, que indica la posición del croupier. La mesa ha de tener una serie de departamentos separados y numerados a partir de la derecha del croupier. Cada departamento puede dar acogida a un solo jugador.

La superficie central de la mesa ha de contener las siguientes aberturas o ranuras: una en el centro, donde se introducirán las cartas usadas, también llamada cesta; otra a la derecha del croupier para las deducciones en beneficio de la casa, llamada pozo o "cagnotte", y una última, o dos en su caso, para propinas. La cantidad que constituye la banca estará situada frente al croupier a su izquierda, situándose a la derecha del mismo las ganancias del banquero que no constituya la banca (que no hayan sido puestos en juego por éste).

III. Personal.

Cada mesa de juego tendrá permanentemente a su servicio un inspector, un croupier y un cambista.

1. Inspector: es el responsable del desarrollo correcto del juego. Actúa como delegado de la Dirección y le corresponde resolver cualquier conflicto planteado en la mesa de juego. Llevará también una relación de jugadores que aspiren a ocupar las plazas que puedan quedarse vacantes.

Puede existir un inspector por cada cuatro mesas de naipes.

2. Croupier: sin perjuicio de las funciones que a lo largo del presente epígrafe del Catálogo se le atribuyan, tendrá encomendadas las siguientes: recuento, mezcla e introducción de las cartas en el "sabot"; traslado de las cartas a los jugadores por medio de su pala; anuncio en voz alta de las distintas fases del juego y actuaciones de los jugadores; cálculo e ingreso de la cantidad que corresponda al pozo en la ranura correspondiente; introducción de las cartas usadas y de las propinas en las ranuras destinadas al efecto.

Asimismo le corresponde la custodia y control de la suma que constituye la banca y el pago de las ganancias a los jugadores. También orientar a los jugadores que lo soliciten sobre las reglas aplicables en cada caso.

3. Cambista: situado de pie frente o detrás del croupier, tiene por misión efectuar el cambio de dinero por fichas a los jugadores que lo soliciten, así como al croupier.

Además existirán servidores auxiliares en número o superior a uno por cuatro mesas o fracción. No podrán intervenir en todo cuanto se relacione con el desarrollo del juego, las cartas o las fichas.

IV. Jugadores.

Frente a cada uno de los departamentos de la mesa, podrá sentarse un jugador.

La superficie de los departamentos podrá ser utilizada para depositar las fichas y manejar, en su caso, las cartas. También podrán participar en el juego cuantos jugadores lo deseen, situándose de pie alrededor de la mesa y detrás de los que se hallen sentados.

A todos los efectos se establece el siguiente orden de prioridades entre los jugadores: los jugadores sentados sobre los que están de pie; entre los primeros se seguirá la numeración correlativa de los departamentos a partir del que se halle situado a la derecha del banquero. Entre los que están de pie se seguirá el mismo orden de prioridades que entre los sentados. El jugador sentado que cambia de sitio durante una talla está obligado a dejar pasar la mano "saludar"–; además, no puede ejercer su derecho de prioridad para adquirir "la mano" pasada, es decir, coger la banca, o para hacer banco hasta que no haya "saludado". Lo mismo ocurrirá cuando un jugador ocupe una plaza vacante durante la distribución de un "sabot".

Si el cambio de asiento o la llegada de un nuevo jugador se hacen al finalizar la talla, el orden de prioridades permanecerá intacto.

En ningún caso puede un jugador ocupar plaza de asiento en varias mesas de juego simultáneamente.

La ocupación de plazas vacantes se hará de la forma siguiente; tendrán prioridad, durante la talla los inscritos en la lista de espera en poder del inspector, una vez concluida ésta los jugadores sentados que hayan solicitado cambio de plaza.

El jugador que durante dos veces consecutivas rehúse tomar la mano deberá abandonar su plaza en la mesa de juego.

Está prohibido a los jugadores de pie desplazarse de sitio para seguir la mano. El que lo haga será cobrado el primero o pagado el último, en su caso.

El jugador que esté ausente de la mesa cuando le corresponda coger la "mano", perderá su plaza en beneficio del primer inscrito en la lista de espera.

En ningún caso podrá ocuparse una plaza de asiento momentáneamente vacía.

V. Banca.

La banca se adjudicará inicialmente al jugador situado a la derecha del croupier (sentado frente al departamento nº1), y será rotatoria siguiendo el orden de numeración de los departamentos.

Cualquier jugador, esté sentado o de pie, podrá en cualquier pase de la banca, asociarse al banquero, si éste lo acepta, poniendo a su disposición una cantidad determinada. El asociado no podrá intervenir en ningún momento en el juego y ganará o perderá en las mismas condiciones que el banquero.

La banca podrá ser retenida por el jugador mientras gane, debiendo, en caso de pérdida, ser cedida al jugador situado a su derecha. Lo mismo ocurrirá cuando la banca sea abandonada voluntariamente. Si alguno de los jugadores no quiere coger la banca, ésta seguirá rotando por el orden establecido. En todo caso, el jugador que coge la banca habrá de hacerlo por lo menos, con la misma cantidad que el que la abandonó voluntariamente.

Si ningún jugador sentado desea adquirir la banca, se ofrece a los que están de pie, y si nadie la adquiere, el jugador que cedió la banca o pasó la "mano" puede volver a cogerla por la misma cantidad. La "mano" pasada adquirida por un solo jugador tiene preferencia sobre la adquirida en asociación. El banquero que pasó la mano no puede asociarse con el jugador que la ha adquirido posteriormente.

Cuando la banca no ha sido adquirida en el turno rotatorio, se subastará y adjudicará al mayor postor de entre los jugadores sentados y de pie a excepción del banquero. Los jugadores sentados sólo tendrán prioridad sobre los que se hallan de pie en caso de pujas iguales.

Cuando algún jugador que está de pie adquiere la banca (toma la mano) y la vuelve a pasar, aquélla se ofrece primero al jugador sentado a la derecha del último jugador sentado que tuviese la banca. Cuando el jugador que adquiere la banca está sentado, al pasarla, ésta se ofrecerá primero al jugador sentado a su derecha.

Una vez adjudicada la banca, el total que la forma puede ser aumentado por el jugador en relación a la cantidad ofrecida, pero nunca disminuido.

Si la banca adjudicada es superior a la banca anterior, el jugador que había hecho banca antes de pasarle la "mano" tiene derecho a coger las cartas, aunque su apuesta sea inferior a la de otros jugadores, pero sólo por una jugada.

El banquero que pasa la "mano", así como su asociado, no podrán participar en la subasta de la "mano" que acaban de pasar, pero sí podrán hacerlo cuando el nuevo banquero pasa la mano y así sucesivamente.

Si ningún jugador adquirió la banca, ésta vuelve al jugador situado a la derecha del banquero que pasó la "mano", quien deberá aceptarla por el mínimo establecido en la mesa. Caso de no hacerlo, cederá su plaza.

Cuando el jugador que adquirió una mano pasada pierde, el "sabot" vuelve al jugador sentado a la derecha del banquero que pasó la "mano".

El jugador que adquiere la banca está obligado a dar cartas por lo menos una vez. Si se niega, la banca se subastará, pero no podrán pujar por ella si este jugador ni el anterior banquero si hubiera pasado la "mano". Si en esta primera jugada hay igualdad de puntos la banca puede ser cedida de acuerdo con las reglas generales.

El mínimo del punto o mínimo de las apuestas, es decir, la cantidad mínima para poder jugar como punto contra la banca, no será necesariamente idéntico para las distintas mesas, ni podrá ser inferior en ningún caso al mínimo autorizado por la Consejería competente en materia de juego, que deberá aparecer ostensiblemente indicado en la mesa.

El máximo del punto o cantidad máxima que puede exponer un jugador es aquella cantidad equivalente a la existente en la banca en cada jugada. Cuando un jugador llega a dicha cantidad máxima se dice que "hace banco".

El máximo de la banca deberá ser equivalente a 100 veces el mínimo autorizado para el punto y el mínimo de aquélla no podrá ser inferior al de éste. Previa solicitud de los Casinos, podrá autorizarse el que la banca juegue sin máximo limitado.

La deducción en beneficio del establecimiento queda fijada en un 5 por ciento sobre las cantidades, se dan los casos o circunstancias siguientes:

a) "Garaje" voluntario.

El banquero podrá excluir voluntariamente del juego las siguientes cantidades: la mitad de la banca en todos los pases a partir del segundo. Cuando la banca no hubiera sido cubierta en su totalidad, el banquero podrá instar al croupier a que doble la cantidad que entró en banca en esa jugada, pasando el resto a formar parte del "garaje". Podrá además retirar la mitad de la banca resultante, si correspondiera según el párrafo anterior.

Antes del inicio de la jugada siguiente, el croupier preguntará al banquero si desea o no formar "garaje".

b) "Garaje" obligatorio. Es la cantidad que el banquero ha de excluir del juego en la medida en que el importe de la banca excede de la suma de valores de los puntos.

c) "Garaje" impropio. Es aquella parte de la banca que el banquero no puede poner en juego, porque excede de la cantidad máxima permitida para aquélla, es decir, de 100 veces el mínimo del punto.

d) Exclusión del "garaje". En el caso de que la banca juegue sin máximo limitado, el banquero podrá renunciar al "garaje" anunciando "Todo Va".

VI. Reglas del juego.

El valor del juego depende de los puntos adjudicados a cada carta, que son los que llevan inscritos, salvo el 10 y las figuras que no tienen ningún valor numérico y el as, que vale un punto. Se suma la puntuación de las cartas y se desprecian las decenas, teniendo valor exclusivamente la cifra de las unidades. Ganará aquel juego cuya puntuación sea de nueve o esté más próxima a dicha cifra. En caso de empate la jugada se considera nula.

El banquero reparte inicialmente y de forma alternativa dos cartas tapadas al jugador que se enfrenta con él y se da a sí mismo dos cartas tapadas. Si recibidas las dos primeras cartas, la puntuación es de ocho o nueve, éstas serán descubiertas y se abate el juego, debiendo el contrario mostrar asimismo su juego.

En los demás casos el jugador que se enfrenta a la banca podrá solicitar una tercera carta o considerarse servido, lo que anunciará utilizando los términos "carta" y "no", respectivamente.

La actuación del jugador se atendrá a las reglas siguientes:

– Cuando tiene 0, 1, 2, 3, 4 ha de pedir carta.

– Cuando tiene 5, puede optar.

– Cuando tiene 6, 7, ha de plantarse.

Para la banca, las reglas se atendrán a lo siguiente:

– Si su puntuación es 0, 1 ó 2, deberá pedir carta siempre, independientemente de la tercera carta que haya servido al punto.

– Si su puntuación es de 3, deberá pedir carta siempre, excepto cuando la tercera carta del punto sea un 8, en que deberá plantarse, o cuando sea un nueve en que podrá optar entre pedir o plantarse.

– Si su puntuación es de 4, deberá pedir carta siempre, excepto si la tercera carta del punto ha sido 0, 1, 8 ó 9.

– Si su puntuación es de 5, deberá plantarse siempre, excepto si la tercera carta del punto ha sido 5, 6 ó 7, en que deberá pedir tercera carta, o cuando haya servido un 4 en que podrá optar entre pedir o plantarse.

– Si su puntuación es de 6, deberá plantarse siempre, excepto cuando la tercera carta del punto haya sido un 6 ó un 7, en que deberá pedir carta.

– Si su puntuación es de 7, deberá plantarse siempre.

– Si su puntuación es de 8 ó 9, deberá abatir enseñando sus cartas para no dar la posibilidad al punto de recibir carta adicional.

En el supuesto de que el jugador haga banco, no se le aplicarán estas reglas y tendrá libertad para pedir carta o quedarse servido, siempre que lo autorice el Director de Juegos antes de comenzar la partida. A continuación el banquero podrá optar entre pedir carta o no hacerlo, excepto cuando tiene cero ("bacará"), en que es obligatorio solicitar una tercera carta. A diferencia de las anteriores, la tercera carta se da siempre descubierta. El juego finaliza con el anuncio de la puntuación de cada jugador, el descubrimiento de las cartas y el pago o retirada de las apuestas, en su caso.

Todo jugador puede solicitar al croupier aclaraciones sobre las reglas del juego, quien está obligado a dárselas. Si el jugador tiene puntuación de 5 y solicita consejo del croupier, éste le hará plantarse.

El banquero podrá, si lo desea, solicitar del croupier el cuadro de jugadas de la banca, en cuyo caso deberá ajustarse a lo en él establecido.

Una vez cubierta la banca, el banquero y cualquier jugador sentado o de pié podrá abonar (apostar a favor de la banca) una cantidad determinada, que entregará al croupier, cuando éste mencione la frase: "abono la diferencia", pero solamente en este caso.

No se permite el abono en asociación. Los abonos quedarán afectados solamente en la jugada en la que se produzcan, no obteniendo prioridad, ni causando obligación, para las jugadas siguiente y posterior. El mínimo y el máximo de los abonos serán fijados por el Director de Juegos, pero siempre dentro del mínimo y del máximo autorizados para la salida inicial de la banca.

El número de abonos permitido será hasta un máximo de tres.

Los casos no previstos serán resueltos por el inspector de la mesa.

VII. Desarrollo del juego.

Es condición imprescindible para que el juego pueda dar comienzo que haya en la mesa un mínimo de cuatro jugadores, cifra que deberá mantenerse a lo largo de toda la partida.

Al principio de cada partida, el croupier, después de mezclar las cartas, las ofrece a los jugadores diciendo "señores, las cartas pasan". Cualquier jugador puede mezclar las cartas, que a su vez habrán de mezclarse por última vez por el croupier cuando le sean devueltas. Hecho esto, ofrece las cartas al jugador situado a su izquierda y así sucesivamente hasta que alguno de ellos corte el mazo.

A continuación se colocará en el interior, antes de las siete cartas finales del mazo, una carta-bloqueo, o carta de detención, de un color que permita diferenciarla de las demás. La aparición de aquella carta determinará el final de la partida y no se podrá realizar ninguna jugada más, salvo la que se está llevando a cabo en el momento.

Adjudicada la banca, el banquero anunciará la cantidad puesta en juego que será entregada en fichas al croupier, quien las colocará sobre la mesa a su izquierda.

Acto seguido, éste anunciará la suma, indicando a los jugadores que es la cifra máxima que pueden jugar; para ello utilizará la expresión "hay ... euros en la banca".

Si hay varios jugadores que quieren hacer banco, se seguirá el orden de las prioridades establecido en el apartado IV.

El banco hecho por un solo jugador, incluso si está de pie, tiene preferencia sobre el banco en asociación.

Si ninguno de los jugadores sentados o de pie, está dispuesto a hacer banco, puede anunciarse banco parcial, con la expresión "banco con la mesa", para lo cual la cantidad de la apuesta habrá de ser la mitad de la banca. A continuación, el croupier invitará al resto de los jugadores a completar con sus apuestas la suma en banca, hasta que con la voz "no va más apuestas "dé por finalizado el tiempo de apostar.

El jugador que ha anunciado "banco con la mesa" tiene derecho a coger las cartas, incluso si está de pie, excepto cuando alguien dice la frase "con la mesa y último completo", siendo el hecho de completar la otra mitad el que da prioridad. El "banco con la mesa" es considerado un acto aislado y no da prioridad para la jugada siguiente, salvo que haya sido hecho solo.

Cuando nadie hace banco, ni banco con la mesa, las cartas se dan al jugador sentado cuya apuesta sea más alta. En caso de igualdad de apuestas se estará al orden general de prioridades entre

los jugadores. Está prohibido que un jugador sentado una su apuesta a la de otros jugadores, estén de pie o sentados.

La petición de banco no tiene preferencia cuando las cartas han sido ya distribuidas, excepto cuando el jugador repite el banco, banco seguido, en cuyo caso puede hacerlo incluso después de la distribución de las cartas, siempre que otro jugador no las tenga ya en la mano. Tiene derecho a pedir banco seguido el jugador que hizo banco y perdió.

Si en el caso de banco seguido el croupier da por error las cartas a otro jugador, éstas podrán ser reclamadas si aún no han sido vistas, teniendo en cuenta que la carta es considerada vista cuando ha sido levantada del tapiz.

Si la petición de banco seguido se produce después de la distribución y entrega de las cartas a otro jugador, este último tiene preferencia si ha tomado cartas y las ha visto.

Cuando habiéndose anunciado correctamente banco seguido un jugador toma las cartas antes de que el croupier las dé al jugador que anunció banco seguido, aquéllas le serán retiradas, aunque hayan sido vistas, y se entregarán al jugador al que corresponde.

Todo banco seguido abandonado puede ser recuperado en caso de igualdad de puntuación entre el banquero y otro jugador o jugadores. Cuando nadie hace banco y sólo un jugador apuesta contra la banca, éste tendrá derecho al banco seguido.

Una vez realizadas las apuestas y tras la voz del croupier "no va más apuestas", el banquero extraerá las cartas del "sabot" y las distribuirá de una en una alternativamente empezando por el jugador contrario. Las cartas serán trasladadas hasta él por el croupier mediante la pala. Queda formalmente prohibido al banquero distribuir las cartas antes de que el croupier haya anunciado "no va más apuestas", sin embargo, podrá instar al croupier a que retire las apuestas efectuadas después de mencionada dicha frase.

Examinadas las cartas y solicitada, en su caso, una tercera, se procederá a descubrir los respectivos juegos pagando el croupier al ganador. Si el triunfo ha correspondido al banquero, se efectuará por el croupier la deducción correspondiente al pozo o "cagnotte" y se introducirá su importe en la ranura destinada al efecto. Las ganancias del banquero pasarán a formar parte de la banca, salvo si éste decide excluirlas del juego, de acuerdo con lo previsto en el apartado V, en cuyo caso, el croupier las colocará sobre la mesa a su derecha.

Cuando se hayan terminado las cartas de un "sabot", el croupier procederá a realizar las operaciones correspondientes de mezcla, corte e introducción del mazo en el "sabot". El banquero que gana la última jugada de una talla tiene derecho a seguir siéndolo en la próxima, si ofrece una cantidad igual a la que constituía entonces la banca.

Ante la petición de algún jugador, las cartas serán controladas al final de la talla.

VIII. Errores e infracciones en el juego.

1. Está prohibido extraer cartas del distribuidor antes de haber finalizado el tiempo de las apuestas. Las cartas sacadas no podrán en ningún caso ser reintegradas al "sabot" y el jugador que las sacó irregularmente está obligado a seguir la jugada. Si en un caso excepcional el inspector estima que no debe aplicar esta regla en todo su rigor, la carta o cartas sacadas habrán de ser obligatoriamente desechadas y no podrán ser utilizadas por el jugador que tome la "mano" pasada.

Toda carta que aparezca descubierta al ser extraída del "sabot", se considerará inservible y será retirada, sin que por ello puedan los jugadores disminuir o retirar sus apuestas.

Si en el transcurso de la distribución aparecen dos o más cartas pegadas entre sí, la jugada será anulada.

Cuando alguna carta caiga al suelo, sólo podrá ser recogida por el croupier o cualquier otro empleado del establecimiento, y conservará su valor, reanudándose a continuación la jugada.

2. Errores del croupier.

Si el croupier descubre accidentalmente alguna carta durante la distribución, los jugadores habrán de ajustarse a las reglas del juego de banquero y punto. En el caso de que las dos cartas del punto sean descubiertas, el banquero habrá de atenerse a lo dispuesto en el cuadro de jugadas de la banca, debiendo pedir carta en los casos opcionales. Cualquier otra falta cometida por el croupier durante el reparto de las cartas anulará la jugada, siempre que no pueda ser aquella rectificada sin perjuicio para el banquero y el jugador.

En el caso de que el croupier anuncie por error "carta" cuando el punto ha dicho "no", la jugada se restablece conforme al cuadro. Si el banquero tiene 0, 1, 2, 3, 4 ó 5 y ya ha sacado una carta,

ésta le es adjudicada; si ha sacado dos cartas, la primera de ellas se le adjudica y la segunda se desecha; si tiene 6 ó 7 cualquier carta extraída es desechada.

3. Errores del banquero.

La extracción por parte del banquero de una quinta carta después de haber dado dos al punto y haberse dado él mismo dos, le obligará a aceptarla para sí en el supuesto de que el punto no solicite una tercera carta.

Si el banquero, en la distribución inicial, se da más de dos cartas, se considera que tiene una puntuación de cero (bacará), aunque conserve su derecho a pedir otra carta.

Cuando al dar la tercera carta el banquero da por error dos cartas al jugador contrario, se le adjudicará aquella de las dos con la que forme una puntuación más alta.

Lo contrario ocurrirá cuando el banquero se da a sí mismo dos cartas en vez de una.

Si durante la distribución de las dos primeras cartas del punto el banquero deja caer alguna en la cesta, se considera que el punto abate con 9. Cuando esto ocurre con la tercera carta del punto, se considerará que su puntuación es de 9. El banquero tendrá en este caso derecho a una tercera carta, salvo si tiene 7.

Si durante el reparto el banquero descubre la primera o la tercera carta, al ir ambas dirigidas al punto, aquél deberá descubrir su carta respectiva. Cuando el banquero descubre por error las dos cartas dirigidas al contrario, además de descubrir sus dos cartas, habrá de ajustar obligatoriamente su juego al cuadro de jugadas de la banca.

El banquero ha de hablar siempre después del punto. Si abatiera antes de que éste se hubiera pronunciado, los jugadores podrán retirar sus apuestas. Cuando el banquero, teniendo 8 ó 9, da u ofrece cartas, pierde su derecho a abatir.

La introducción por el banquero de alguna carta en la cesta antes de que haya sido vista de forma inequívoca por el resto de los jugadores llevará aparejada la pérdida de la jugada para el banquero.

No podrá efectuarse ninguna reclamación contra el banquero cuando la jugada haya finalizado y las apuestas hayan sido cobradas o pagadas.

4. Errores de los jugadores.

Está formalmente prohibido ver las cartas recibidas de forma lenta y tenerlas en la mano demasiado tiempo. Cualquier jugador que emplee demasiado tiempo en anunciar su juego no podrá continuar teniendo las cartas.

Excepto el croupier, nadie podrá dar consejos a los jugadores. Cuando se infrinja esta regla, se estará a lo dispuesto en el cuadro de jugadas.

Si por error el punto dice "carta" en vez de "no", o viceversa, el banquero tiene derecho a darle o negarle carta, a menos que aquél tenga "bacará". En todo caso, el banquero habrá de pronunciarse antes de sacar la carta.

En el caso de que el punto se olvide de abatir en su momento pierde este derecho; si ha pedido carta, la decisión la tomará el banquero. El punto que teniendo 9 olvida abatir, pierde la jugada si el banquero abate con 8.

Cualquier otro error en el anuncio del juego por parte del punto será rectificado, desechándose, si procede, las cartas puestas en juego como consecuencia de dicho error.

Se exceptuará de esta regla al jugador que hace banco, en cuyo caso habrá de sufrir las consecuencias de su error, salvo si tiene cero ("bacará") con sus dos primeras cartas, pudiendo entonces solicitar siempre una tercera carta.

Si el jugador arroja las cartas en la cesta antes de que hayan sido vistas, la jugada se le dará por perdida.

Las apuestas de los puntos deben estar situadas a descubierto encima de la mesa y deben ser vigiladas por ellos mismos. Ninguna reclamación podrá ser aceptada si esta regla ha sido incumplida. Cuando haya apuestas colocadas sobre la raya, juegan la mitad; cualquier otro anuncio por parte del jugador obliga al croupier a proceder al cambio inmediato, sin que el jugador pueda oponerse.

Los casos no previstos en el presente epígrafe del Catálogo de Juegos serán sometidos a la apreciación del Inspector de la mesa, quien resolverá.

1.2. EL BACARÁ A DOS PAÑOS.

I. Denominación y modalidades.

El "bacará" a dos paños es un juego de cartas de los denominados de círculo, que enfrenta a un

jugador que es la banca con otros jugadores, pudiendo apostar contra aquél tanto los jugadores que se hallan sentados alrededor de la mesa de juego como los que están situados de pie detrás de aquéllos. Recibe también el nombre de banca o banca francesa y puede revestir dos modalidades: banca limitada y banca libre o abierta. En el primer caso, el banquero sólo responderá por la cantidad, que situada sobre la mesa, constituye la banca en cada momento. En la banca libre o banca abierta, su titular ha de responder frente a todas las apuestas sin límite. En la banca limitada existirá un límite o cifra máxima para constituir la banca, independientemente de que durante el transcurso del juego el banquero supere con sus ganancias tal cantidad máxima de adjudicación.

II. Elementos de juego.

1. Cartas. Se utilizarán barajas de 52 cartas de las denominadas francesas, sin índices, siendo obligatorio que sean siempre barajas a estrenar. Serán necesarias seis barajas, tres de un color y tres de otro, tanto en la banca libre, como en la limitada.

2. Distribuidor o "sabot". Se estará a lo dispuesto en el epígrafe correspondiente al blackjack del presente catálogo.

3. Mesa de juego. Será ovalada, con un ligero corte o hendidura en uno de sus lados mayores, que indicará la posición del croupier. Frente a él se colocará el banquero, que tendrá a su derecha el primer paño, formado por una serie de departamentos y numerados a partir del más cercano al banquero, que llevará el número 1; a su izquierda estará el segundo paño, con el mismo número de departamentos y numeración correlativa, iniciada con el número siguiente al último de primer paño, en el departamento situado más próximo al banquero. Además, cada paño tendrá una superficie delimitada destinada a recoger las apuestas que se quieren realizar sobre el otro paño. Las apuestas, colocadas sobre la raya que separa aquella superficie del resto del paño, jugarán por partes iguales a los dos paños. En la parte libre de la mesa habrá una primera ranura para las cartas usadas, llamada cesta; una segunda ranura, a la derecha del croupier para las deducciones en beneficio de la casa sobre las ganancias del banquero, que recibe el nombre de pozo o "cagnotte" y una tercera ranura, que pueden ser dos, para recoger las propinas.

III. Personal.

El personal mínimo necesario será: un inspector, un croupier, un cambista y una auxiliar. Será aplicable al inspector, croupier y cambista, respectivamente, lo dispuesto para el bacará del presente catálogo.

IV. Jugadores.

También llamados puntos, cada uno podrá ocupar uno de los departamentos numerados en la mesa. Asimismo, podrán sentarse más jugadores, que se situarán detrás de aquellos que estén sentados.

El orden de prioridad, a efectos de apuestas, entre los jugadores, será el siguiente: dentro de un mismo paño, los jugadores sentados en los departamentos numerados más cercanos al banquero; a continuación, el resto de los jugadores, por el mismo orden que los sentados.

En el supuesto de que se anuncie banco en ambos paños, se procederá por sorteo para determinar la prioridad de los paños. Las cartas sólo podrán ser manejadas por los jugadores que estén sentados en departamentos numerados estableciéndose un turno rotatorio conforme al orden de numeración de cada paño. Las cartas habrán de ser cedidas por el jugador, siguiendo el turno establecido en caso de triunfo de la banca. Queda exceptuado de esta regla el jugador que haga banco, que esté de pie o sentado para manejar las cartas. Los jugadores que quieran ocupar una plaza sentada, deberán hacerse inscribir en la lista de espera que lleva el inspector en cada mesa.

V. Banca.

1. El inspector, a la hora de apertura, anunciará el nombre del banquero y la cantidad del montante de la banca. Si no hubiera banquero, el inspector subastará la banca y la adjudicará al mejor postor, pudiendo pujar por ella todos los jugadores. En caso de igualdad de pujas, la adjudicación se hará por sorteo. La adjudicación podrá hacerse a una o varias tallas, y a juicio del director de juegos, para uno o varios días. El importe de la banca deberá ser depositado, antes del comienzo de la partida, en la caja del casino, en efectivo o mediante cheques librados por banco. El banquero podrá abandonar la banca una vez realizada la primera jugada, anunciando la cantidad que retira. Si el banquero gana y se retira, durante el mismo "sabot", no podrá volver a ser banquero.

Se entenderá que la banca ha saltado cuando no quedan fondos en la misma. En este caso, el banquero tiene derecho a continuar, efectuando un nuevo depósito igual o superior al inicial, o a abandonar la banca. Caso de que continúe con la banca, puede cambiar de "sabot". En cualquiera de los casos, abandonada la banca por el banquero, el inspector volverá a ofrecerla a otro, por la misma cantidad inicial. Si no fuese aceptada por ninguno se subastará, o, en su caso, se sorteará

nuevamente, iniciándose luego un nuevo "sabot". Si no se presenta ningún postor, se dará por finalizada la partida.

El mínimo y el máximo de las apuestas vendrán establecidos en la autorización. Los mínimos podrán variar para las distintas mesas de juego. La cantidad que forme la banca será necesariamente limitada en la modalidad de banca limitada. En la autorización se fijará el máximo y el mínimo de la banca.

2. En la banca libre no existirá tope máximo para la banca, y el establecimiento no podrá fijar un máximo a las apuestas de los jugadores. Cualquier jugador podrá ser banquero, en la modalidad de banca libre, si justifica la existencia de un depósito, considerado suficiente, en la propia caja del establecimiento o en la de una entidad de crédito previamente admitida por la dirección del establecimiento, de tal forma que pueda pagar todas las apuestas sin que la responsabilidad del establecimiento pueda verse en ningún momento comprometida. El "bacará" con banca libre sólo podrá practicarse en una mesa por cada establecimiento y por un máximo de dos sesiones separadas entre si por la hora de la cena. En cada sesión se jugarán dos tallas.

3. La deducción en beneficio del establecimiento queda fijada en un dos por ciento sobre las cantidades ganadas en cada jugada por el banquero para la banca limitada, y en 1,25 por 100 para la banca libre.

VI. Reglas del juego.

Son aplicables con carácter general las reglas contenidas en el epígrafe correspondiente al bacará del presente catálogo, sin perjuicio de las adaptaciones que se detallan a continuación.

Se enfrentan dos jugadores, uno por cada paño, contra el banquero, siguiendo el turno. Si la puntuación de las dos primeras cartas es de 0, 1, 2, 3 y 4, los jugadores han de pedir una tercera carta; si dicha puntuación es de 5 tienen libertad para pedir carta o quedarse servidos, y, por fin, si es de 8 ó 9 han de descubrir sus cartas. Queda exceptuado de esta regla el jugador que al principio de la partida haga banco. El banquero puede pedir carta o plantarse, salvo si solicita del croupier el cuadro de jugadas de la banca, en cuyo caso habrá de seguirlo siempre que se indique lo mismo para los dos paños. El cuadro de jugadas de la banca es el recogido en el epígrafe correspondiente al bacará del presente catálogo. Un 8 con las dos primeras cartas gana siempre a un 8 ó 9 utilizando una tercera carta. Se puede pedir banco por cualquier jugador, esté sentado o de pie, por una sola vez y al principio de cada partida. El banco comprenderá los dos paños, pero el juego se desarrollará exactamente igual que si hubiera dos jugadores, de tal forma que no se podrán ver las cartas del segundo paño por el jugador hasta no haber jugado en el primer paño. En caso de que haya juego nulo, cuando no ha habido pérdida o ganancia por parte de ninguno de los dos jugadores, está prohibido a los puntos el juego en asociación.

VII. Desarrollo del juego.

Es condición imprescindible para que el juego pueda dar comienzo que haya un mínimo de dos jugadores por paño, cifra que deberá mantenerse a lo largo de toda la partida.

Una vez realizadas las operaciones de recuento, mezcla y corte del mazo se colocará en su interior una carta-bloqueo o carta de detención de un color que permita diferenciarla de las demás, cuidando de que por debajo de ella queden 10 cartas. La aparición de aquella carta determinará el final de la partida y no se podrá realizar ninguna jugada más, salvo la que se está llevando a cabo en ese momento.

Adjudicada la banca, de acuerdo con lo establecido en el apartado V, el banquero entregará la cantidad puesta en juego, en fichas, al croupier para su custodia.

A continuación se realizarán las apuestas en ambos paños, de acuerdo con el orden de prioridad que establece el apartado IV, hasta que el croupier anuncie con la voz "ya no va más" la terminación del tiempo de apostar.

Las apuestas no podrán ser colocadas inmediatamente a la derecha o a la izquierda del banquero y del croupier. Las apuestas colocadas sobre la raya que separa la zona del jugador de la zona de apuestas juegan la mitad, de la misma forma que las apuestas colocadas sobre la raya que separa la zona de apuestas de un paño de la zona de otro paño juegan a los dos paños. En este caso, cuando la mitad de una apuesta a caballo representa un número impar de unidades de apuestas se considera que la fracción más fuerte juega al primer paño.

El banquero, entonces, extraerá las cartas del "sabot" y las repartirá de una en una por el siguiente orden: primer paño, segundo paño y banca. Las cartas serán trasladadas hasta los jugadores por el croupier mediante una pala. Serán los contrarios de la banca y tendrán las cartas los jugadores a los que les corresponda, de acuerdo con el turno establecido en el apartado IV. El jugador que tiene la mano, después de haber visto su puntuación, abata o no, debe dejar las cartas sobre la mesa. Exami-

nadas las cartas, los jugadores que son mano en cada paño habrán de pronunciarse por su orden respectivo y antes del banquero. Finalizada la jugada, el croupier separa las cartas y anuncia el punto. El banquero habrá de enseñar su punto en los dos paños. A continuación se procederá por el croupier al pago de las apuestas ganadoras y a la retirada de las perdedoras; en el caso de que el banquero gane en los dos paños, o su ganancia en uno sea superior a la pérdida en el otro, el croupier ingresará la cantidad que corresponda al pozo o "cagnotte" en la ranura destinada al efecto. Las ganancias del banquero pasarán a formar parte de la banca. Ante la petición de algún jugador, las cartas serán controladas al final de la talla.

VIII. Errores e infracciones en el juego.

1. Está prohibido extraer cartas del distribuidor antes de haber finalizado el tiempo de las apuestas. Las cartas sacadas no podrán en ningún caso ser reintegradas al "sabot" y el jugador que las sacó irregularmente está obligado a seguir la jugada. Si en un caso excepcional el director responsable del establecimiento estima que no debe aplicar esta regla, la carta o cartas sacadas habrán de ser obligatoriamente desechadas y no podrán ser utilizadas por el jugador que tome la mano. Toda carta que aparezca descubierta al ser extraída del "sabot" se considerará inservible y será retirada, sin que por ello los jugadores puedan disminuir o retirar sus apuestas. Si en el transcurso de la distribución aparecen dos o más cartas pegadas entre sí, la jugada será nula. Cuando alguna carta caiga al suelo solo podrá ser recogida por el croupier o cualquier otro empleado del establecimiento y conservará su valor, reanudándose a continuación la jugada. Si las cartas son dadas o tomadas por error por un jugador distinto del que tiene la mano, si aquél ya se pronunció, la jugada será mantenida, pasándose las cartas en la jugada siguiente al jugador al que le correspondía.

2. Errores del banquero.

En todos los casos de distribución irregular la jugada será rectificada, si ello puede hacerse de forma evidente; en caso contrario, aquélla será anulada. Si el banquero da carta a un paño que ha dicho "no" o no da carta a un paño que solicitó, la jugada será restablecida de acuerdo con las normas de los errores de los jugadores. Si las dos cartas de un paño son descubiertas durante la distribución, la jugada se llevará a cabo de acuerdo con lo dispuesto en el párrafo tercero del número 3 del presente apartado y ninguna apuesta podrá ser aumentada, disminuida o retirada. Si durante la distribución algunas cartas caen en la cesta sin haber sido vistas, la jugada será anulada para el paño que perdió las cartas o para los dos paños, si correspondían al banquero. En caso de que se trate de alguna de las terceras apuestas, si ha sido vista, será recuperada por el croupier y la jugada continuará.

3. Actuaciones del banquero en las jugadas restablecidas.

Cuando un paño abate al banquero está obligado a seguir el cuadro de jugadas de la banca respecto al otro paño, pidiendo tercera carta en los dos supuestos opcionales.

Cuando el cuadro de jugadas de la banca indica lo mismo para los dos paños, el banquero deberá seguirlo.

Cuando el cuadro indica pedir carta en un paño y plantarse en el otro, el banquero es libre de plantarse o pedir, si el error ha sido de un jugador o del croupier.

Si el error ha sido del banquero, éste habrá de pedir carta obligatoriamente, si tiene cinco o menos, plantándose en caso contrario.

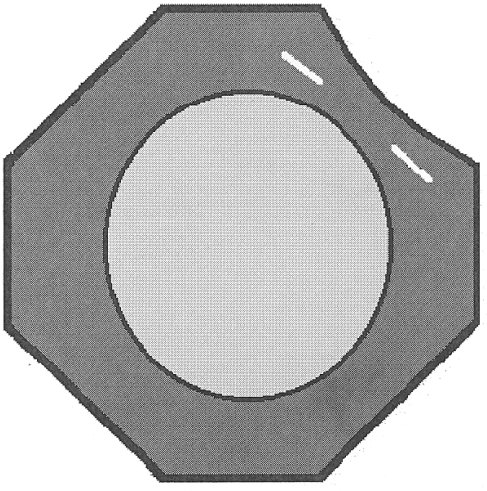
Dar una carta a un paño que no la ha solicitado o dar a un paño la carta destinada a otro, no constituye una falta del banquero, que no pierde su derecho a solicitar una tercera carta.

4. Errores de los jugadores.

Si el primer paño dice "no" teniendo menos de cinco y el segundo paño ha recibido carta, ésta volverá al primer paño; el segundo paño recibirá entonces la carta siguiente, haya sido recogida o no por el banquero, y éste actuará de acuerdo con lo dispuesto en el número 3 del presente apartado. Si el primer paño pide carta, teniendo seis o más, la carta recibida irá al segundo paño, si pidió carta, o al banquero, de acuerdo con las reglas contenidas en este apartado, número 3. Si el primer paño dice "carta" y después "no" o viceversa, el croupier deberá hacer especificar al jugador lo que desea y verificar su puntuación. Si ésta es de cinco, la primera palabra se considerará correcta; si tiene otro punto, la jugada será restablecida de acuerdo con las reglas de los párrafos anteriores. El jugador que dice "no", teniendo ocho o nueve pierde su derecho a abatir; si pierde carta, la jugada será restablecida de acuerdo con los párrafos anteriores. Las mismas reglas se aplicarán entre el segundo paño y el banquero, en caso de error de aquel paño.

5. Está formalmente prohibido ver las cartas recibidas de forma lenta y tenerlas en la mano demasiado tiempo. Cualquier jugador que emplee mucho tiempo en anunciar su juego no podrá continuar teniendo las cartas. Excepto el croupier nadie podrá dar consejo a los jugadores. Cuando

se infrinja esta regla, se estará a lo dispuesto en el cuadro de jugadas. Si las cartas del banquero o de alguno de los paños son arrojadas, a la cesta, sin haber sido mostradas, se considerará que su puntuación era de cero ("bacará"). Si esta falta es cometida por el croupier, las cartas serán recogidas y la puntuación reconstituida de acuerdo con el testimonio del jugador cuyas cartas fueron arrojadas a la cesta y de los otros jugadores que las hayan visto. El banquero que anuncia un punto que no es el suyo podrá solicitar una tercera carta, siempre que los otros jugadores no hayan mostrado sus puntos. En caso contrario, se estará a lo dispuesto en el párrafo tercero del número 3 del presente apartado. Ninguna reclamación podrá ser formulada una vez finalizada la jugada correspondiente, y pagadas o cobradas las apuestas. Los casos no previstos en el presente Catálogo de Juegos serán resueltos por el inspector de mesa.



1. Concepto: el póker de círculo es un juego de naipes en el que los participantes se enfrentan entre sí, siendo el objetivo del juego alcanzar la mayor combinación posible con una serie de cartas, pudiendo existir varias combinaciones ganadoras.

2. Modalidades.

El póker de círculo tiene las siguientes modalidades:

A) Póker cubierto de 5 cartas con descarte.

Los jugadores reciben cinco cartas cubiertas, pudiendo si lo consideran oportuno realizar una apuesta al bote siempre y cuando tengan una pareja de jotas o una combinación mayor.

B) Póker descubierto.

El objetivo del juego es obtener la mejor combinación posible de 5 cartas entre las recibidas por el jugador o, en su caso, entre las recibidas y las comunes a todos sin posibilidad de descarte.

A su vez tiene las siguientes modalidades:

a) El Seven Stud Póker.

El objetivo del juego es obtener la mejor combinación posible de 5 cartas. El jugador recibe siete cartas, tres de las cuales serán cubiertas y las cuatro restantes descubiertas.

b) El O'maha.

Se juega con nueve cartas. Cuatro cartas cubiertas que recibe el jugador y cinco comunes descubiertas. A cada jugador se le reparten cuatro cartas que pertenecerán únicamente a ese jugador. Se ponen cinco cartas comunes en la mesa. Todos los jugadores usan tres de las cinco cartas comunitarias, junto con dos de sus propias cartas, para hacer la mejor jugada de cinco cartas en forma de mano de Póker.

c) El Hold'em.

Se juega con siete cartas. Dos cartas cubiertas que recibe el jugador y cinco comunes descubiertas. Cada jugador recibe dos cartas que le pertenecen sólo a él. Se reparten cinco cartas comunitarias boca arriba en la mesa. Todos los jugadores que participan en la mano usan estas cartas, junto con sus propias cartas, para conseguir la mejor mano de Póker posible de cinco cartas.

d) El Five Stud Póker.

El jugador recibe cinco cartas, una será cubierta y las cuatro restantes descubiertas.

e) El Póker Sintético.

Se juega con veintiocho cartas en vez de las cincuenta y dos normales. El jugador recibe dos cartas cubiertas y cinco comunes descubiertas.

3. Normas generales.

3.1. Elementos del juego.

3.1.1. Cartas o naipes. Se juega con una baraja de naipes, similar a las utilizadas en el juego de Veintiuno o Blackjack, de 52 cartas. El valor de las mismas ordenadas de mayor a menor es: As, Rey (K), Dama, Jota (J), 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3 y 2. El As puede ser utilizado como la carta más pequeña delante de la menor con que se juegue o como As detrás del Rey (K).

3.1.2. Mesa de Juego. Es de forma ovalada, con un ligero corte o hendidura en uno de sus lados mayores, destinado a acoger la posición del croupier. La mesa ha de tener una serie de espacios o departamentos separados y numerados correlativamente hasta un máximo de 10, a partir de la derecha del croupier, que lleva el número 1. Cada departamento dará acogida a un solo jugador sentado. Asimismo, las mesas deberán disponer en la superficie de las siguientes aberturas o ranuras: una a la derecha del croupier, destinada a introducir en ella, las deducciones en beneficio del Casino de Juego llamada pozo o "cagnotte" y otra, a la izquierda del croupier, para introducir las propinas que se satisfagan libremente por los jugadores.

3.2. Beneficio del Casino. El beneficio del Casino de Juego será hasta el tres por ciento sobre el dinero aportado en cada "mano" y se introducirá en el pozo o "cagnotte", deduciéndolo antes de hacer el pago al jugador ganador de cada "mano". Dicho beneficio se fijará a criterio del establecimiento dentro del límite mencionado, anunciándolo a los jugadores antes del inicio de la partida.

3.3. Personal. El personal al servicio del Casino de Juego estará integrado, en las distintas modalidades del póker de círculo, por el Jefe de Mesa, el croupier y el Cambista.

3.3.1. Jefe de Mesa. Es el responsable del desarrollo correcto del juego, de hasta un máximo de cuatro mesas, actuando como delegado de la Dirección del Casino y le corresponde resolver cualquier conflicto planteado en las mesas de juego. Llevará también una relación de jugadores que aspiren a ocupar las plazas que puedan quedarse vacantes en las mesas e impedirá que hayan personas ajenas al juego mirando el desarrollo de las partidas, salvo el personal del Casino de Juego autorizado.

3.3.2. Croupier. Sin perjuicio de las funciones que más adelante se le atribuirán, será la persona encargada de realizar el recuento, mezcla y reparto de cartas a los jugadores, anunciar en voz clara y audible por todos los jugadores las distintas fases del juego y las diferentes actuaciones de aquéllos en la partida; calcular la cantidad que en cada partida le corresponde ingresar al Casino de Juego introduciendo las fichas que le correspondan en la ranura destinada a tal efecto en la mesa, así como introducir las cantidades donadas por los jugadores para propinas en la ranura correspondiente de la mesa. Igualmente, corresponderá al croupier el control del juego y la vigilancia de que ningún jugador apueste fuera de su turno; controlar y custodiar la suma que configure el bote o lugar común de la mesa, así como la entrega del mismo a los ganadores; la resolución de las dudas que se le planteen sobre las reglas aplicables a cada momento de la partida y, en su caso, comunicar al Jefe de Mesa los problemas que se susciten con algún jugador de la mesa.

3.3.3. Cambista. Además, en el caso de que la dirección lo considere necesario, podrá haber un cambista que atenderá a las distintas mesas y cuya función principal será efectuar el cambio de dinero por fichas.

3.4. Jugadores.

3.4.1. Ubicación en la mesa. Frente a cada uno de los espacios o departamentos de la mesa de juego, sólo se podrá sentar un jugador. La superficie de los espacios podrá ser utilizada para depositar las fichas y mantener, en su caso, las cartas.

Los puestos o departamentos a ocupar por los jugadores serán sorteados al comienzo de cada partida. Si comenzada la partida quedaran puestos libres corresponderá al Jefe de Mesa la asignación de los puestos.

A petición propia el jugador que ocupe un departamento en la mesa puede descansar durante dos jugadas o "manos", sin perder el puesto en la mesa.

3.4.2. Prohibiciones. Queda totalmente prohibido a los jugadores:

a) Intercambiar su puesto en la mesa con cualquier otra persona o abandonar la mesa de juego

dejando encargado a otro jugador para que éste pueda realizar o igualar las demás apuestas o encargárselo a otro jugador de la mesa.

b) Jugar por parejas, ni siquiera temporalmente.

c) Jugarse el bote de forma conjunta o repartírselo voluntariamente.

d) La asociación, connivencia o conveniencia entre jugadores.

e) Influir o, en su caso criticar, el juego que realice otro jugador de la mesa.

f) Comprar o añadir fichas al resto para aumentarlo, una vez que se ha iniciado la jugada.

g) Prestarse dinero entre jugadores.

h) Guardarse las fichas de su resto.

i) Retirar las cartas de la mesa o alejarlas de la vista del croupier y de los demás jugadores.

j) Hacer comentarios entre clientes acerca de las jugadas durante el transcurso de las mismas, así como mirar las cartas de otros jugadores, aunque no estén jugando esa "mano".

3.5. Reglas del juego.

3.5.1. Combinaciones. Los jugadores de Póker sólo podrán hacer uso de las combinaciones que, ordenadas en su valor de mayor a menor, a continuación se describen, pudiéndose utilizar el As de cada palo, bien como la de mínimo valor delante de la menor con que se juegue o bien la de máximo valor detrás del Rey:

a) Escalera Real de Color. Es la formada por las cinco cartas de mayor valor de un mismo palo de la baraja en el siguiente orden correlativo: As, Rey (K), Dama (Q), Jota (J) y 10.

b) Escalera de Color. Es la formada por cinco cartas del mismo palo de la baraja, en orden correlativo, sin que éste coincida con el de las cartas de mayor valor.

c) Póker. Es la combinación de cinco cartas que contiene cuatro cartas de un mismo valor.

d) Full. Es la combinación de cinco cartas que contiene tres cartas de un mismo valor y otras dos del mismo valor que sean de distinto al de las tres anteriores.

e) Color. Es la combinación formada por cinco cartas no correlativas del mismo palo de la baraja.

En las modalidades de póker que se jueguen con menos de 52 cartas, el color es más importante que el full.

f) Escalera. Es la combinación formada por cinco cartas, en orden correlativo, y de distinto palo.

g) Trío. Es la combinación de cinco cartas formada por tres cartas del mismo valor y las dos restante sin formar pareja.

h) Figuras. Es la combinación formada por cinco cartas que deben ser Ases, Reyes (K), Damas (Q) o Jotas (J). Esta combinación sólo se utiliza en la modalidad de póker cubierto con cinco cartas.

i) Doble Pareja. Es la combinación formada por cinco cartas que contiene dos cartas del mismo valor y otras dos de igual valor, pero distinto del de las anteriores.

j) Pareja. Es la combinación formada por cinco cartas que contiene dos cartas de igual valor.

k) Carta Mayor. Esta combinación se utilizará cuando no concurra ninguna de las combinaciones anteriores. Se entenderá que las cartas son mayores atendiendo, en primer lugar, a la carta de mayor valor: si éstas fueran iguales, a la del siguiente valor y así sucesivamente en orden decreciente.

3.5.2. Empates. Cuando dos o más jugadores tengan la misma combinación de naipes, ganará la apuesta quien obtenga la combinación formada por cartas de mayor valor atendiendo a las siguientes reglas:

a) Cuando obtengan Póker, ganará la apuesta aquel que lo tenga de superior valor.

b) Cuando obtengan Full, ganará aquel que tenga las tres cartas iguales de mayor valor.

c) Cuando obtengan Escalera, de cualquier tipo, ganará aquel que la complete con la carta de mayor valor.

d) Cuando obtengan Color, ganará aquel que tenga la carta de mayor valor.

e) Cuando obtengan Trío, ganará aquel que lo tenga formado por cartas de mayor valor.

f) Cuando obtengan Figura, ganará aquel que tenga la pareja más alta y si coincide se considera la carta de valor más alto.

g) Cuando obtengan Doble Pareja, ganará aquel que tenga la pareja formada por cartas de

mayor valor; si coincidiesen, se estará a la otra pareja y, en última instancia, a la carta restante de mayor valor.

h) Cuando obtengan Pareja, gana aquel que la tenga de mayor valor y, si coincidiesen, se atenderá a la carta de mayor valor de las restantes.

3.5.3. Máximo y mínimo de las apuestas.

Las apuestas de los jugadores, que únicamente deberán estar representadas por fichas del Casino de Juego, se realizarán dentro de los límites mínimos y máximos que tenga autorizado el Casino de Juego.

a) Normas generales sobre estos límites: el mínimo y el máximo de la mesa dependen de la modalidad de póker que se juegue. El mínimo puede variar entre el 20 y el 40% del máximo y el "ante" (apuesta inicial) será como máximo un 50% del mínimo de la mesa.

Se puede jugar con tres límites diferentes:

a) "Split limit": el máximo de la apuesta está limitado por la mitad del bote.

b) Bote con límite: el máximo de la apuesta está limitado por el bote.

c) Bote sin límite: no existe límite para la apuesta máxima; el mínimo no puede ser nunca inferior al autorizado, el cual deberá aparecer ostensiblemente visible en la mesa.

b) Normas especiales: el Director del Casino, dentro de los límites autorizados, puede variar el límite de la apuesta de una mesa una vez puesta en funcionamiento con previo anuncio a los jugadores.

3.6. Desarrollo del juego.

1) Es condición indispensable para que la partida pueda comenzar que haya en la mesa de juego como mínimo cuatro jugadores, número que deberá mantenerse a lo largo de toda la partida. En caso contrario, podrá suspenderse el desarrollo de las partidas en tanto no se subsane tal situación. El Director de juego podrá acordar el cierre de la mesa, transcurridos quince minutos computados desde el momento en que se produjo la suspensión de las partidas en la mesa por no encontrarse en ella, al menos, cuatro jugadores.

2) Asignación de la "mano". La "mano" de la partida se asignará por el croupier al comienzo de cada una de ellas mediante la colocación de una marca o pieza redonda indicativa delante del puesto del jugador. La asignación de la "mano" al finalizar cada partida será rotativa entre los jugadores, siguiéndose para ello el sentido contrario al de las agujas del reloj.

El barajado podrá realizarse por el croupier o por los jugadores. Tras la comprobación por el croupier de la existencia de todos los naipes a utilizar para el desarrollo del juego, procederá a barajarlos, al menos tres veces, de forma que no sean vistos por los jugadores, con el siguiente orden:

1º) Mezclará las cartas del mismo modo que se lleva a cabo en el juego de Chemin de Fer o Bacará, tras lo cual las agrupará.

2º) Barajará las cartas de forma que éstas no sean vistas por ninguno de los jugadores de la mesa. Cualquier jugador podrá realizarlo, pero el último barajado siempre lo realizará el croupier, que seguidamente ofrece las cartas al jugador situado a la izquierda de la mano para que proceda al corte o talla.

Al realizar el corte se deben observar las siguientes prescripciones:

a) Se cortará el mazo de cartas barajadas utilizando una sola mano.

b) La dirección del corte debe ser recta y alejándose del cuerpo.

c) La mano libre no puede tocar la baraja hasta que, después del corte, los montones de cartas se hayan reunido otra vez.

d) La mano libre no debe obstaculizar la vista a los jugadores de tal forma que no puedan ver el procedimiento de corte.

En el caso de que al cortar quedase al descubierto alguna carta del mazo, deberá barajarse de nuevo.

3) Antes de procederse a la distribución de las cartas por el croupier, todos los jugadores que vayan a participar en la partida deberán efectuar su "Ante" o apuesta inicial fijada por el Casino de Juego, agrupándose en un lugar común de la mesa o "pot".

4) Distribución o reparto de las cartas. Efectuadas las operaciones preliminares de la forma indicada en el apartado anterior, se procederá por el croupier al reparto de las cartas a los jugadores comenzando por su derecha y siguiendo el sentido contrario de las agujas del reloj, procurando que

no sean vistas por los demás jugadores. Por ello al repartirlas no puede levantarlas sino deslizarlas sobre la mesa en dirección a cada uno de éstos.

5) Proceso de apuestas. Acto seguido se inician las apuestas y el croupier va indicando a quién le corresponde apostar, según la modalidad del póker de que se trate. Antes de realizar la apuesta, cada jugador puede reunir sus fichas dentro del espacio de la mesa que le corresponde. Se considera que un jugador ha realizado la apuesta cuando traslada las fichas más allá de la línea que delimita su espacio o, en situaciones poco claras, desde el momento en que el croupier introduce las fichas en el bote y no ha habido objeciones por parte del jugador.

Al llegar el turno de las apuestas los jugadores tienen las siguientes opciones:

a) "Retirarse" y salir del juego cuando les alcance su turno de apuesta, debiendo dejar sus cartas en la mesa alejándolas, sin descubrirlas, todo lo posible de las que se estén utilizando en el juego; el croupier las retirará de forma inmediata. En este supuesto, el jugador no participará en el "bote", suponiendo su retirada la renuncia, a todos los efectos, de las cantidades que haya ido apostando a lo largo de la partida y no puede expresar su opinión sobre el juego ni mirar las cartas de los demás jugadores.

b) "Pasar". El jugador al que le llegue su turno de efectuar alguna apuesta podrá no hacerlo diciendo "paso", siempre y cuando ningún jugador anterior haya realizado una apuesta durante ese intervalo de apuestas.

c) "Reservarse". Cualquier jugador que esté participando en el juego puede reservarse hasta que alguno de los jugadores decida apostar en cuyo caso para seguir participando en el juego tiene que cubrir la apuesta o subirla si lo desea.

d) "Subir" la apuesta introduciendo en el bote el número de fichas que estime oportuno pero cuyo valor supere al de la apuesta efectuada por otro jugador de la mesa. En tal caso, los restantes participantes situados a su derecha podrán, en sus respectivos turnos, adoptar la misma opción o bien cualquiera de las anteriores.

Dependiendo de la modalidad del póker de círculo y en cada intervalo de apuestas, el número de veces que un jugador puede realizar una subida puede estar limitado; pero en el caso de que sólo existan dos jugadores no hay límites al número de veces.

Un jugador no puede realizar una apuesta, ver la reacción de los demás jugadores y subir la apuesta. Las apuestas deben realizarse de una forma clara e inmediata, sin simular dudas respecto a dicha jugada. Los jugadores deberán disponer del dinero en fichas suficiente para terminar la mano. En el caso de que no lo tengan, jugarán la cantidad proporcionalmente apostada.

Finalizado el proceso de apuestas, todos los jugadores que continúen en la partida deberán haber introducido en el bote el mismo valor en fichas, salvo si su resto no alcanzase el valor del total apostado por cada uno de los restantes jugadores, en cuyo caso jugará la parte proporcional que le corresponda. Si finalizado el turno de apuestas solamente hubiese un jugador que hubiese apostado, en tanto que los demás hubiesen optado por pasar, automáticamente ganará la mano y se le entregará el bote, sin necesidad de enseñar sus cartas.

El croupier debe mantener las cartas eliminadas y los descartes bajo control; ningún jugador está autorizado a verlos durante la partida. Las demás cartas que tiene el croupier para repartir deben estar juntas y ordenadas durante todo el juego salvo en el momento del reparto. El croupier debe mantener la baraja en una posición lo más horizontal posible, sin realizar desplazamientos con ella y la parte superior de la misma debe estar siempre a la vista de los jugadores. Cuando no tenga la baraja en la "mano" debe protegerla poniendo una ficha del bote encima.

3.7. Desenlace de la partida.

Una vez que las apuestas han sido igualadas, en el último intervalo de apuestas, cada jugador que previamente no se haya retirado debe mostrar sus cartas de modo que pueda verse la combinación que tiene para establecer la combinación ganadora. El jugador que haya hecho la última apuesta mostrará las cartas en primer lugar y a continuación y por turno los restantes jugadores empezando por la derecha del jugador que las haya descubierto en primer lugar. No es necesario que un jugador diga la combinación que tiene al mostrar las cartas ni tampoco se tiene en cuenta que lo haya dicho pues es el croupier quien establece el valor de las combinaciones descubiertas e indica cuál es el jugador con la combinación más alta y, si es el caso, corrige las combinaciones que hayan sido erróneamente anunciadas por los jugadores.

Una vez que el croupier haya constatado que todos los jugadores han podido examinar las cartas del ganador y que, asimismo, han manifestado su conformidad con la combinación ganadora, entregará el bote a aquél y retirará las cartas de la mesa. En el supuesto de que se diesen dos o más combinaciones ganadoras de idéntico valor, el croupier, previas las deducciones reglamentarias,

repartirá el bote entre los distintos jugadores que tengan la misma combinación, en proporción a sus respectivos restos.

Las cartas que da el croupier durante la "mano" sólo se mostrarán cuando el croupier lo indique al final de la partida. Solamente los jugadores pueden ver sus cartas cubiertas y son responsables de que nadie más las vea.

3.8. Errores e infracciones en el juego.

3.8.1. Errores en el reparto: si durante el reparto de las cartas se dan alguno de los casos que se indican a continuación, se considerará que ha habido error en el reparto y el croupier procederá a recoger todas las cartas y a iniciar de nuevo la partida:

a) Cuando los jugadores no reciban sus cartas en el orden reglamentariamente señalado para el juego.

b) Cuando algún jugador reciba más o menos cartas de las debidas y no se pueda corregir el error antes de realizar la apuesta.

c) Cuando al comenzar la "mano" un jugador reciba una carta que no le corresponde y se tenga constancia de que la ha visto.

d) Cuando haya alguna carta boca arriba en la baraja.

e) Cuando se descubra que faltan una o más cartas en la baraja, o que ésta es defectuosa.

3.8.2. Errores del croupier.

a) En el caso de que el croupier anuncie una "mano" equivocadamente, las cartas hablan por sí mismas y se tiene en cuenta la combinación de cartas existente sobre la mesa.

b) No se considerará error en el reparto de los naipes cuando el croupier dé una carta a un jugador ausente. En el caso de que el jugador no llegue cuando le toca su turno se retira la "mano" y deja de jugar.

c) Tampoco se considerará error en el reparto de los naipes cuando el croupier dé una carta a un jugador que no va a jugar la mano o a un sitio que se encuentra vacío, sino que el croupier da las cartas normalmente incluido dicho espacio vacío y cuando termina recoge las cartas.

3.8.3. Errores del jugador.

a) El jugador debe tomar sus decisiones con carácter inmediato con el fin de no retrasar el desarrollo de la partida; caso contrario será advertido por el croupier.

b) Excepto en el caso de que el croupier pueda reconstruir la "mano" sin duda alguna, el jugador que mezcle sus cartas con los descartes, creyendo que no han ido más jugadores a igualar su apuesta pierde el bote. Como norma general se debe intentar siempre reconstruir la "mano" y por consiguiente jugar el bote.

c) El jugador que para cubrir una apuesta meta en el bote un número insuficiente de fichas sólo podrá añadir las precisas para igualar la apuesta, sin que tenga derecho a retirarlas.

d) El jugador que para cubrir una apuesta meta en el bote una ficha por importe superior al necesario, sin anunciar la subida de la apuesta, se considera que cubre sólo la apuesta y se le devuelve la cantidad que ha puesto de más.

e) El juego seguirá siendo válido aunque un jugador por error descubra sus cartas.

f) La apuesta realizada por un jugador fuera de su turno se considera válida pero cuando llegue su turno de apuesta no puede subir la misma.

g) En el supuesto de que uno o varios jugadores no hubieran realizado el "ante" al repartirse las cartas se considera que la "mano" es válida y deben poner el "ante" si quieren participan en la misma. Si no fuera posible determinar quienes son los jugadores que no han puesto la apuesta inicial se juega la "mano" con un bote reducido.

h) Al jugador que ponga en contacto, voluntaria o involuntariamente, sus cartas con las de otro jugador le será anulada su "mano", así como la del otro jugador.

i) Si a un jugador se le pasa el turno de apostar debe inmediatamente ponerlo en conocimiento del croupier. El Jefe de Mesa analizará la situación y tomará la decisión oportuna.

4. Normas específicas por modalidades.

4.1. PÓKER CUBIERTO DE CINCO CARTAS CON DESCARTE.

4.1.1. Elementos del Juego: se jugará con 52 ó 32 cartas, en función del número de jugadores.

4.1.2. Desarrollo del Juego:

1. Los jugadores que participan en la jugada realizarán el "ante" o apuesta inicial, tras lo cual reciben cinco cartas cubiertas y comienza el primer intervalo de apuestas. La "mano" y los demás jugadores pueden actuar de las siguientes maneras:

a) "Abrir" el bote haciendo una apuesta siempre y cuando tenga una pareja de Jota (J) o una combinación mayor.

b) "Pasar", es decir no hacer ninguna apuesta en ese momento pero se reserva el derecho de cubrir o subir la apuesta posteriormente. Un jugador puede pasar teniendo o no una combinación tan buena como una pareja de Jota (J).

2. En el supuesto que el jugador que tenga la combinación mayor pase, el siguiente jugador al que le toque jugar puede abrir el bote o pasar y así sucesivamente. Una vez que alguno de los jugadores que participan en la partida haya apostado, el bote está abierto y cada jugador en su turno podrá a partir de entonces, retirarse, cubrir o subir la apuesta.

3. Si todos los jugadores que participan en la jugada pasan, se produce lo que se llama una "mano en blanco". En ese caso, el juego continuará pero habrá de realizarse otro "ante" y en este caso se necesitará al menos una pareja de Damas (Q) para abrir el bote. Si esa jugada fuera nuevamente una mano en blanco se necesitará al menos una pareja de Reyes (K) en la siguiente; si esa partida fuera nuevamente una mano en blanco se necesitará al menos una pareja de As para la siguiente; en el caso de que la mano fuese nuevamente una mano en blanco", el croupier seguirá dando cartas hasta que alguno de los jugadores pudiera abrir el juego con una pareja de As como mínimo.

4. Cuando hayan sido igualadas todas las apuestas, los jugadores que sigan en la partida pueden descartarse, de una o más cartas cubiertas, diciendo en voz alta el número de las que quiere descartarse, comenzando por el primero que abrió el bote. El croupier cogerá un número de cartas equivalentes de la parte superior de la baraja y las entregará al jugador de manera que tenga cinco. Las cartas solicitadas se reciben por cada jugador en su turno, antes que el siguiente se descarte. Si un jugador no quiere cambiar sus cartas se dice que "está servido" y debe decirlo o dar un golpe encima de la mesa cuando le llegue el turno de descartarse.

5. El jugador que abrió el bote puede descartarse de una o más cartas de las que le permitieron hacer la combinación para abrir. Su descarte se colocará boca abajo sobre el bote de tal manera que al finalizar la jugada pueda comprobarse que tenía la combinación mínima para abrir.

Si el croupier, al dar las cartas de los descartes, nota, cuando ha dado la penúltima que no va a tener suficientes para completar los mismos, debe barajar junto con la última carta todas las que se han descartado previamente, pedir al jugador anterior al que tiene que recibir la siguiente carta que corte y continuar con el reparto con el nuevo montón. Los descartes del jugador que abrió el bote y del jugador que tiene que recibir las cartas no se incluyen si se han mantenido separadas y se pueden identificar.

Durante el descarte y hasta el turno de las apuestas, cualquier jugador puede solicitar que cada uno de los demás diga el número de cartas de las que se ha descartado.

6. Cuando se haya finalizado el reparto, corresponderá al jugador que abrió el bote pasar o apostar. Si dicho jugador se ha retirado es el jugador que se encuentra a su derecha el que tiene su turno. Cada uno de los demás jugadores en su turno puede retirarse, cubrir o subir las apuestas hasta que las mismas sean igualadas. En ese momento, se muestran por turno las cartas y la combinación más alta gana el bote.

4.1.3. Errores e infracciones en el juego.

4.1.3.1. Errores en el reparto:

a) En el caso de que algún jugador reciba demasiadas cartas o menos de las debidas y antes de mirarlas lo hiciera saber al croupier, éste deberá recoger las cartas adicionales y colocarlas encima de la baraja o completar su número respectivamente.

b) Si en el supuesto anterior, el jugador ha visto alguna de las cartas se considera error en el reparto y se vuelve a iniciar la jugada.

c) También se considera error de reparto cuando la primera carta que reciba un jugador se da boca arriba, debiéndose iniciar de nuevo la jugada.

4.1.3.2. Errores del croupier.

El croupier que retire la baraja antes de finalizar la jugada, cuando aún tienen que repartirse más cartas a los jugadores, debe, si se puede, coger la parte superior de la baraja y repartir las cartas que faltan. En otro caso, debe mezclar las cartas que no se han usado sin incluir las de descarte. La

"mano" debe proceder de nuevo al corte y el croupier debe eliminar la primera carta antes de empezar a repartir.

4.1.3.3. Errores del jugador.

La jugada es "falsa" cuando el jugador que abre el bote no puede demostrar que tenía la combinación necesaria para abrirlo, por lo tanto no podrá ganar el bote y se deberá retirar cuando se conozca la irregularidad, permaneciendo cualquier ficha que haya apostado en el bote. Si se ha realizado la última apuesta y ésta no ha sido cubierta, las fichas apostadas se quedan en el bote para la siguiente partida. En el caso de duda es el Jefe de Mesa quien decide en última instancia de acuerdo con la situación.

4.2. PÓKER DESCUBIERTO SEVEN STUD PÓKER.

4.2.1. Máximos y mínimos de las apuestas.

Los límites máximos de las apuestas en cada intervalo, tanda o ronda de apuestas en función del bote pueden ser:

a) "Split limit": en los dos primeros intervalos de apuestas se juega con el límite más bajo y en los tres siguientes con el límite más alto. Caso de que las dos primeras cartas descubiertas sean una pareja, se jugará con el límite más alto.

b) Bote limitado: en los dos últimos intervalos de apuestas el límite tiene los siguientes valores:

– Igual a la mitad del bote que exista al dar la sexta carta.

– Igual al bote que existe al dar la séptima carta.

En cada intervalo de apuestas cada jugador puede subir su apuesta como máximo tres veces y de acuerdo con los límites establecidos para cada intervalo.

4.2.2. Desarrollo del Juego.

El reparto de los tres primeros naipes se hará uno a uno por el croupier a cada uno de los jugadores, los dos primeros cubiertos y el tercero descubierto.

A continuación se inicia el primer intervalo de apuestas, anunciado por el croupier a los jugadores mediante la frase "hagan sus apuestas". El jugador que tenga la carta más baja entre las destapadas hablará primero; no podrá pasar ni retirarse, debiendo efectuar como mínimo la apuesta mínima de la mesa. En caso de igualdad, hablará el más cercano por la derecha a la "mano".

Al terminar de repartirse la cuarta carta tiene lugar el segundo intervalo de apuestas y cada jugador tiene dos cartas cubiertas y dos descubiertas. Este segundo intervalo de apuestas se abre por el jugador que tenga la combinación de cartas más alta o en su defecto con la carta más alta, pudiendo pasar pero permaneciendo en juego ("check") o apostar ("bet"). En ningún caso puede retirarse del juego.

Cuando al terminar este segundo intervalo de apuestas sólo haya un jugador que haya realizado una apuesta y todos los demás hayan pasado, ganará automáticamente la "mano" y se llevará el bote. Los jugadores que no hayan pasado recibirán una carta descubierta al finalizar el segundo intervalo de apuestas. El tercer y cuarto intervalo de apuestas se realiza como el segundo.

El croupier anunciará el quinto y último intervalo de apuestas con la frase "última carta" y dará una carta cubierta a cada jugador que permanezca en la partida. En caso de igualdad hablará el más cercano por la derecha a la "mano".

Una vez el croupier reparta las tres primeras cartas y en cada uno de los tres siguientes repartos, se separará una carta, hasta un total de cuatro (cartas muertas), que deben quedar apartadas de las de descarte. Estas cartas sólo se pueden utilizar al repartir la séptima carta y en los siguientes casos:

– Si el croupier advierte que no tiene suficientes cartas para terminar este intervalo, mezclará las "cartas muertas" con las que todavía no se han repartido con el fin de completar la jugada.

– Si el croupier se salta el turno de un jugador, se le da la primera "carta muerta" cuando haya terminado de dar las demás a los jugadores y siempre que las mismas hayan sido vistas, todo ello con el objeto de mantener la secuencia de las cartas de la baraja para los demás jugadores.

– Cuando no haya cartas suficientes para completar la séptima ronda, habiendo tenido en cuenta tanto los descartes realizados como las "cartas muertas", el croupier sacará una de las que quedan por repartir, la cual la colocará en el centro de la mesa y será la séptima carta para todos los jugadores (carta común).

4.2.3. Errores e infracciones en el juego:

4.2.3.1. Errores en el reparto:

a) Cuando quede al descubierto alguna de las dos primeras cartas –hole cards– se pueden dar dos casos:

– Que quede una de ellas al descubierto. En este caso, esa carta quedará descubierta y el jugador recibe la tercera carta que debería ser cubierta.

– Que queden las dos primeras descubiertas, en cuyo caso se le devuelve la apuesta inicial.

b) Cuando al repartir la séptima carta ésta es dada erróneamente el croupier preguntará al jugador si a pesar del error quiere seguir jugando; en caso afirmativo la carta se cubre y el juego sigue normalmente; si no desea seguir jugando no tomará parte en el último intervalo de apuestas y jugará sólo con las apuestas realizadas hasta ese momento. Los demás jugadores seguirán jugando y apostarán el intervalo correspondiente de apuestas formándose un bote aparte –side pot– en el cual el jugador que no quiso seguir jugando no toma parte.

4.2.3.2. Errores del croupier.

a) Cuando al repartir la séptima carta el croupier por error la da descubierta y sólo quedan dos jugadores en la partida, no se podrán subir las apuestas y se descubrirán directamente –"showdown"

b) La distribución de las cartas por el croupier cuando los jugadores aún no hayan finalizado las apuestas supondrá que aquél deberá mantener dicha carta sobre la mesa hasta que finalicen las mismas y luego retirarla, así como tantas cartas como jugadores se mantengan en el juego –"burnt cards"–, poniendo tales cartas cubiertas en un lugar separado de los descartes.

4.2.3.3. Errores del jugador.

Si un jugador por error descubre sus cartas cubiertas –"hole cards"– debe cubrirlas de nuevo pues el juego sigue siendo válido y la siguiente carta no se le dará cubierta.

4.3. PÓKER DESCUBIERTO O'MAHA.

4.3.1. Concepto: es una variante del "seven stud Póker" que se juega con 52 cartas cuyo objetivo es alcanzar la mayor combinación posible eligiendo dos de las cuatro cartas que tiene el jugador en la "mano" y tres de las cinco cartas que son comunes a todos los jugadores y que están sobre la mesa.

4.3.2. Desarrollo del juego.

El inicio del primer intervalo de apuestas está precedido de la realización del "ante" por los jugadores que quieren participar en la jugada y del reparto de cuatro cartas cubiertas, que el croupier realiza a continuación.

Después de la finalización del intervalo de apuestas el croupier separa una carta –carta quemada– que ni se mezcla con los descartes ni es vista por los demás jugadores y coloca tres cartas descubiertas en el centro de la mesa, con lo que se inicia el segundo intervalo de apuestas.

Al finalizar el intervalo de apuestas, retira una nueva carta y coloca otra carta descubierta al lado de las anteriores en la mesa, con lo que empieza el tercer intervalo de apuestas.

Cuando se terminan las apuestas, se retira una nueva carta y se coloca una nueva carta descubierta en la mesa, al lado de la última, con lo que se inicia el cuarto y último intervalo de apuestas.

4.4. PÓKER DESCUBIERTO HOLD'EM.

4.4.1. Concepto.

Es una variante del "seven stud Póker" cuyo objetivo es alcanzar la mayor combinación posible eligiendo cualesquiera de las siete cartas de que se dispone en cada jugada.

4.4.2. Desarrollo del juego.

La única diferencia que existe con la variante de Póker Ohama es que en lugar de dar el croupier las cuatro cartas al inicio de la partida, sólo da a los jugadores dos cartas.

4.5. PÓKER DESCUBIERTO FIVE STUD PÓKER.

4.5.1. Concepto.

Es una variante del "seven stud Póker" y el objetivo es alcanzar la mayor combinación posible entre las cinco cartas de que dispone cada uno de los jugadores.

4.5.2. Elementos del Juego.

Cartas: se jugará con 32 cartas en lugar de 52. De esas 52 cartas sólo se escogen las siguientes: As, Rey (K), Dama (Q), Jota (J) 10, 9, 8 y 7.

4.5.3. Desarrollo del juego.

El croupier da una carta cubierta a cada uno de los jugadores en lugar de dos y una descubierta

con lo que se empieza el primer intervalo de apuestas. En esta variante, el jugador con la combinación más alta es el que inicia las apuestas.

Al finalizar cada intervalo de apuestas, el croupier da una nueva carta descubierta a cada jugador con lo que empieza el segundo intervalo de apuestas, y así sucesivamente hasta el cuarto y último intervalo de apuestas.

4.6. PÓKER DESCUBIERTO SINTÉTICO.

4.6.1. Concepto.

El Póker Sintético es un juego en el que los participantes, enfrentados entre sí, tienen por objetivo el alcanzar la combinación de cartas de mayor valor posible, mediante la utilización de cinco cartas: dos entregadas o repartidas por el croupier a cada jugador y tres de las cinco cartas alineadas sobre la mesa de juego, tras ser extraídas una a una del mazo.

4.6.2. Elementos de Juego. Cartas.

El Póker Sintético se jugará con 28 cartas, de una baraja de naipes, similar a las utilizadas en el juego de Veintiuno o Blackjack, conformadas por el As, Rey, Dama, Jota, 10, 9, y 8 de cada palo o grupo de cartas. El As se puede utilizar como la carta más pequeña delante del 8 o como la carta más alta después de la del Rey (K).

4.6.3. Máximo y mínimo de las apuestas.

El Casino de Juego fijará para cada mesa la cuantía de las apuestas de acuerdo con la banda de fluctuación que tenga autorizada por el órgano competente en materia de juego.

C) TORNEOS O CAMPEONATOS DE JUEGOS DE CÍRCULO DE CASINOS.

La Dirección General competente en materia de juegos podrá autorizar, con carácter específico, torneos o campeonatos de juegos de círculo de los autorizados en casinos a celebrar únicamente en los mismos, cuya organización corresponderá necesariamente a uno o varios de los casinos de juego autorizados en la Comunidad Autónoma de Canarias, de acuerdo con las bases y condiciones que se especifiquen en la autorización y siéndole aplicable en el desarrollo de los juegos el régimen general establecido en el presente Decreto para los mismos.

✐ Modificado por art. único.3 de Decreto núm. 42/2009, de 21 abril.

C) Registro

§ 34.3 DECRETO 42/1998, DE 2 ABRIL. APRUEBA EL REGLAMENTO DE HOMOLOGACIÓN DEL MATERIAL DE JUEGO Y DE ORGANIZACIÓN Y FUNCIONAMIENTO DEL REGISTRO DEL JUEGO DE LA COMUNIDAD AUTÓNOMA DE CANARIAS

(BOCAN núm. 49, de 22 abril [LCAN 1998, 110])

⇒ Ley 13/2011, de 27 de mayo, de regulación del juego.
Real Decreto 1613/2011, de 14 de noviembre, por el que se desarrolla la Ley 13/2011, de 27 de mayo, regulación del juego, en lo relativo a los requisitos técnicos de las actividades de juego.
Código de Comercio.
Real Decreto 1784/1996, de 19 de julio, por el que se aprueba el Reglamento del Registro Mercantil.
Real Decreto 1614/2011, de 14 de noviembre, por el que se desarrolla la Ley 13/2011, de 27 de mayo, de regulación del juego, en lo relativo a licencias, autorizaciones y registros del juego.
En Canarias, véase:
En desarrollo de la Ley 8/2010, de 15 de julio, de los Juegos y Apuestas.
Decreto 26/2012, de 30 de marzo, por el que se aprueba el Reglamento de Máquinas Recreativas y de Azar de la Comunidad Autónoma de Canarias.
Decreto 22/2009, de 3 de marzo, por el que se aprueba el Reglamento del Juego del Bingo en la Comunidad Autónoma de Canarias.
Decreto 204/2001, de 3 de diciembre, por la que se aprueba el Reglamento de Casinos de Juego de la Comunidad Autónoma de Canarias.

La Comunidad Autónoma de Canarias tiene la competencia exclusiva en materia de casinos, juegos y apuestas, en virtud de lo establecido en el artículo 30.28 de su Estatuto de Autonomía.

El ejercicio de estas competencias se encuentra atribuido a la Consejería de Presidencia y Relaciones Institucionales, de acuerdo con lo establecido en el Decreto 321/1995, de 10 de noviembre, por el que se aprueba el Reglamento Orgánico de la citada Consejería.

El pleno ejercicio de la competencia exclusiva ya citada, conlleva la normación de homologar el material de juego por esta Comunidad Autónoma, que hasta la fecha y en virtud de la cláusula de supletoriedad contenida en la Ley 6/1 985, de 30 de diciembre, reguladora de los Juegos y Apuestas en Canarias y en los Reglamentos sectoriales, la venía ejerciendo el Estado. La jurisprudencia constitucional acerca de los límites de la potestad normativa del Estado en materias cuya competencia exclusiva corresponde a las Comunidades Autónomas, amparándose en la cláusula de supletoriedad del derecho estatal, establecida en las Sentencias 147/1991, de 4 de julio (RTC 1991, 147), 79/1992, de 28 de mayo (RTC 1992, 79) y 213/1994, de 14 de julio (RTC 1994, 213), ha experimentado una decisiva evolución a partir de las Sentencias 118/1996, de 27 de junio (RTC 1996, 118), y 61/1997, de 20 de marzo (RTC 1997, 61). En ellas se analizan los límites de la invocabilidad del artículo 149.3 por el Estado, para proceder a regular una materia sobre la que las Comunidades Autónomas tienen constitucionalmente atribuidas competencias exclusivas «de forma homogénea». Por todo ello se hace necesario abordar por esta Comunidad las competencias de homologación de material de juego.

Establece este Reglamento que la previa inscripción en el Registro del Juego constituye presupuesto necesario e indispensable para el legítimo ejercicio de todas las actividades relacionadas con los Juegos y las Apuestas y el material empleado en éstos, porque la eficacia de las actuaciones administrativas en materia de juego depende de la existencia de un Registro que aglutine la información sobre empresas y personas que actúen en este ámbito, así como otros aspectos que resulten de interés para el desarrollo de dichas actividades.

Por ello, en este Reglamento se regula la organización y funcionamiento del Registro del Juego, caracterizado como el instrumento oficial de publicidad y control de las actividades vinculadas a la organización y celebración de juegos, tendente a garantizar el cumplimiento de las obligaciones que establece el ordenamiento jurídico, asegurando la transparencia de aquellas actividades.

El Registro se estructura en tres Libros: de las empresas, del material de juego y de las personas

relacionadas con el juego; estableciéndose, en cada caso, los requisitos subjetivos y objetivos que han de acreditarse previamente a practicarse las inscripciones.

En su virtud, al amparo de la Disposición Transitoria Segunda de la Ley 6/1985, de 30 de diciembre, con el dictamen favorable de la Comisión Regional del Juego y las Apuestas en Canarias, a propuesta del Consejero de Presidencia y Relaciones Institucionales y previa deliberación del Gobierno en su reunión del día 2 de abril de 1998, dispongo:

Artículo único. Aprobar el Reglamento de homologación del material de juego y de organización y funcionamiento del Registro del Juego de la Comunidad Autónoma de Canarias que figura como anexo al presente Decreto.

DISPOSICIONES ADICIONALES

Primera.

Las funciones de homologación del material de juego y del Registro del Juego se ejercerán por la Dirección General de Administración Territorial y Gobernación, competente en materia de gestión de casinos, juegos y apuestas en virtud de lo dispuesto en el Decreto 321/1995, de 10 de noviembre, por el que se aprueba el Reglamento orgánico de la Consejería de Presidencia y Relaciones Institucionales.

⇒ Artículo 9 del Real Decreto 1613/2011, de 14 de noviembre, por el que se desarrolla la Ley 13/2011, de 27 de mayo, regulación del juego, en lo relativo a los requisitos técnicos de las actividades de juego.

Segunda.

El Director General de Administración Territorial y Gobernación autorizará como entidades competentes para realizar ensayos previos a la homologación de material de juego, a aquellas que acrediten la suficiencia de medios técnicos adecuados a tal fin.

DISPOSICIONES TRANSITORIAS

Primera.

Las empresas que, a la fecha de entrada en vigor del presente Decreto, figuraran inscritas en los Registros de la Comisión Nacional del Juego, y las que, sin estarlo, cuenten con autorización para el ejercicio de su actividad en el ámbito territorial de la Comunidad Autónoma de Canarias, podrán continuar ejerciendo su actividad.

En el plazo de seis meses desde la fecha de entrada en vigor del presente Decreto, dichas empresas deberán solicitar su inscripción en el Registro del Juego de la Comunidad Autónoma de Canarias, debiendo cesar en su actividad en caso contrario.

Las empresas que ya figuren inscritas en registros nacionales y pretendan iniciar su actividad en el territorio de la Comunidad Autónoma de Canarias, únicamente necesitarán para ser inscritas en el Registro del Juego, presentar certificación acreditativa de dicha inscripción, así como el justificante de haber constituido la fianza correspondiente ante la Tesorería de la Consejería de Economía y Hacienda del Gobierno de Canarias.

Segunda.

Todas las solicitudes que en el momento de la entrada en vigor del presente Decreto se encuentren en tramitación ante la Comisión Nacional del Juego del Ministerio del Interior y que pretendan tener incidencia en el ámbito territorial de la Comunidad Autónoma de Canarias, deberán resolverse por el Director General de Administración Territorial y Gobernación, previo cumplimiento de los requisitos exigidos en el mismo.

Tercera.

Las inscripciones en los Registros de Empresas Operadoras, Empresas de Servicios Técnicos y de Empresarios de Salones Recreativos, practicadas a la entrada en vigor del presente Decreto, seguirán siendo eficaces, manteniéndose su número de inscripción, sin perjuicio de las adaptaciones técnicas a que haya lugar.

Cuarta.

Las homologaciones de los modelos de material de juego efectuadas por la Comisión Nacional del Juego del Ministerio del Interior, con anterioridad a la entrada en vigor de este Reglamento, permitirán su explotación en el ámbito territorial de la Comunidad Autónoma de Canarias hasta tanto se produzca la cancelación de la inscripción en el Registro de dicha Comisión.

DISPOSICIONES FINALES

Primera.

Quedan derogadas cuantas disposiciones de igual o inferior rango se opongan a lo dispuesto en el presente Decreto y en el Reglamento aprobado por el mismo.

Segunda.

Se autoriza al Consejero de Presidencia y Relaciones Institucionales a dictar las disposiciones necesarias para el cumplimiento y desarrollo de lo dispuesto en el presente Decreto y en el Reglamento aprobado por el mismo.

Tercera.

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

ANEXO

Reglamento de homologación del material de juego y de organización y funcionamiento del Registro del Juego de la Comunidad Autónoma de Canarias

CAPÍTULO I

Homologación del material de juego

Artículo 1. Objeto.

1. Es objeto de este Reglamento la regulación de la homologación del material de juego y la inscripción en el Registro del Juego de la Comunidad Autónoma de Canarias de las empresas cuya actividad tenga relación con la fabricación, importación, exportación, comercialización y explotación de material de Juego.

2. La homologación del material de juego requerirá la previa comprobación del cumplimiento de los requisitos exigidos por las reglamentaciones técnicas correspondientes.

Artículo 2. Solicitud de homologación e inscripción.

1. La solicitud de homologación e inscripción del material de juego en el Registro del Juego, deberá formularse ante la Dirección General de Administración Territorial y Gobernación, de la Consejería de Presidencia y Relaciones Institucionales, mediante escrito que reúna los requisitos previstos en el artículo 70 de la Ley 30/1992, de 26 de noviembre, de Régimen Jurídico de las Administraciones Públicas y del Procedimiento Administrativo Común.

2. Al escrito de solicitud se acompañará:

A. Para máquinas recreativas y de azar:

a) Una ficha, por triplicado, en la que figurarán:

– Fotografía nítida y en color, del exterior de la máquina.

– Nombre comercial de modelo.

– Nombre del fabricante y número del registro de empresas para las máquinas fabricadas en España o nombre del importador y número y fecha de la licencia de importación. En este último caso se determinarán los datos del fabricante extranjero.

– Dimensiones de la máquina.

– Breve descripción del juego o juegos, en el caso de máquinas de tipo «A» y descripción completa de la forma de uso o del juego, en las de los tipos «B» y «C».

b) Planos de la máquina y de su sistema eléctrico, todo ello en ejemplar duplicado.

c) Certificado de cumplimiento del Reglamento Electrotécnico para baja tensión.

Los documentos señalados en los puntos b) y c), deberán estar suscritos por técnico competente y visados por el Colegio respectivo.

d) En el caso de solicitudes de inscripción de máquinas de los tipos «B» y «C», se aportará una Memoria que recogerá y describirá los siguientes extremos:

– Coste de la jugada o apuesta.

– Premio máximo que puede otorgar la máquina por jugada, así como descripción del plan de

ganancias y de los distintos premios incluyendo los de «bolsa», que la máquina puede conceder, detallando el procedimiento de obtención.

– Porcentaje de premios, especificando el ciclo o número de jugadas a realizar para el cálculo de dicho porcentaje.

– Existencia o no de mecanismos o dispositivos que permitan aumentar el porcentaje de premios con indicación de dicho porcentaje.

– Otros mecanismos o dispositivos con que cuente la máquina.

e) Para la inscripción de estos modelos de máquinas el fabricante o importador deberá acompañar con la solicitud, además de lo exigido anteriormente:

– Resumen estadístico de una simulación de la secuencia del juego que incluirá, al menos, 20.000 apuestas consecutivas. El original de esa simulación se mantendrá a disposición de la Dirección General de Administración Territorial y Gobernación.

– Un ejemplar del micro-procesador en que se almacena el juego. Estas memorias sólo podrán ser sustituidas previa nueva homologación. Vendrá obligado a proporcionar a la Dirección General de Administración Territorial y Gobernación, de forma gratuita, el correspondiente lector de memoria.

– Descripción del tipo de contadores homologados que incorpora el modelo.

– Certificado de ensayos previos.

B. Para otro material de juego:

Proyecto técnico, por triplicado ejemplar, firmado por técnico competente y visado por el Colegio Profesional correspondiente, que conste de Memoria, Planos y una declaración en la que se precise que se cumplen las normas de homologación que para cada producto estén establecidas.

Artículo 3. Ensayos previos.

1. Todos los modelos de máquinas de tipo «B» y «C» deberán ser sometidos con anterioridad a su homologación, a un ensayo realizado por entidad autorizada por la Dirección General de Administración Territorial y Gobernación.

2. Dicha entidad autorizada informará si el funcionamiento del modelo, y, en especial, el programa de juego y la distribución de premios, se adecuan a las especificaciones contenidas en la documentación presentada y a las prescripciones del mencionado Reglamento.

3. A la vista de la documentación presentada, del informe a que se refiere el apartado anterior y de cualquier otro que se estime conveniente, la Dirección General de Administración Territorial y Gobernación resolverá sobre la homologación del modelo.

4. Podrá autorizarse una inscripción provisional del material de juego en el Registro del Juego.

Esta inscripción tendrá una vigencia de tres meses y autorizará para la fabricación e importación de un máximo de cinco máquinas y su puesta en explotación. Transcurridos los tres meses, caducará la autorización, debiendo procederse a la destrucción de las máquinas, salvo que se solicite la inscripción definitiva del modelo.

⇒ Artículo 21 del Decreto 26/2012, de 30 de marzo, por el que se aprueba el Reglamento de Máquinas Recreativas y de Azar de la Comunidad Autónoma de Canarias.

Artículo 4. Tramitación y resolución.

1. La solicitud de homologación e inscripción en el Registro del Juego se tramitará por la Dirección General de Administración Territorial y Gobernación, que podrá requerir del interesado la aportación de la información y documentación adicionales que fueran necesarias. Dicha tramitación, que concluirá con la resolución a que se refiere el apartado siguiente, consistirá en la homologación del modelo tras el ensayo previo mencionado en el artículo anterior.

2. Una vez cumplimentado lo dispuesto en las normas precedentes, la Dirección General de Administración Territorial y Gobernación resolverá sobre la solicitud formulada en el plazo máximo de tres meses, a contar desde la fecha de la presentación completa de la documentación o de la aportación de la documentación o información complementaria que le pudiera ser requerida al solicitante.

Notificada al interesado la resolución correspondiente, se procederá, en su caso, a la inscripción del modelo en el Registro del Juego.

3. En caso de no resolver expresamente la solicitud en el plazo indicado deberá entenderse como concedida, procediéndose a la inscripción del modelo en el Registro del Juego, previa aportación por el interesado de la certificación de acto presunto.

4. Concedida la inscripción, se procederá al asiento del modelo en el Libro correspondiente del Registro, asignándole un número en el mismo y emitiéndose el certificado correspondiente de su inscripción, por la Dirección General de Administración Territorial y Gobernación remitiéndolo al interesado con expresión del número asignado a la misma.

5. Contra las anteriores resoluciones podrá interponerse recurso ordinario ante el Viceconsejero de Administración Pública.

CAPÍTULO II

Disposiciones generales del Registro del Juego

Artículo 5. Concepto y objeto.

El Registro del Juego se crea como el instrumento oficial de publicidad y control de las actividades relacionadas con la instalación, organización y celebración de los juegos y apuestas en el ámbito de la Comunidad Autónoma de Canarias, con objeto de garantizar el cumplimiento de las obligaciones establecidas y asegurar la transparencia de dichas actividades.

✐ Modificado por art. único de Decreto núm. 3/2002, de 21 enero.

Artículo 6. Régimen jurídico.

La inscripción en el Registro del Juego de la Comunidad Autónoma de Canarias constituye un requisito indispensable para el ejercicio de la actividad a cuyo efecto haya sido practicada.

Además de las establecidas con carácter general para cada libro del Registro en el presente Reglamento, los Reglamentos técnicos de las distintas modalidades de juego podrán establecer requisitos y condiciones específicas, que deberán cumplirse por las personas naturales o jurídicas o por el material de juego para que proceda su inscripción en el Registro.

Artículo 7. Organización.

El Registro del Juego comprenderá los siguientes Libros y Secciones:

Libro I. De las Empresas.

Sección I. Fabricantes, Importadores, Exportadores, Comercializadoras y de Servicios Técnicos.

Sección II. Operadoras de Máquinas Recreativas y de Azar.

Sección III. Titulares de Salones Recreativos.

Sección IV. Titulares y empresas de servicios, de Salas de Bingo.

Sección V. Titulares de Casinos de Juego.

Sección VI. Titulares de Hipódromos, Canódromos, Frontones y Loterías.

Sección VII. Entidades Gestoras del BAI.

Libro II. Del material de Juego.

Sección I. De Casinos.

Sección II. De Bingos.

Sección III. De Máquinas Recreativas y de Azar.

Sección IV. De otro material de juego.

Libro III. De las personas relacionadas con el juego.

Sección I. Profesionales.

Sección II. Prohibidos.

Libro IV. De los locales de Juegos.

Sección I. Casinos.

Sección II. Bingos.

Sección III. Salones Recreativos.

Sección IV. Hipódromos, canódromos y frontones.

Sección V. Locales de apuestas externas.

Sección VI. Bares, cafeterías y restaurantes autorizados para instalar máquinas recreativas.

Sección VII. Centros hoteleros autorizados para instalar máquinas recreativas.

Sección VIII. Buques de pasaje autorizados para instalar máquinas recreativas.

Sección IX. Otros locales autorizados para la práctica de juegos y apuestas.

✐ Modificado por disp. adic. única.1 de Decreto núm. 22/2009, de 3 marzo.

⇒ Artículos 18 y 27 del Decreto 26/2012, de 30 de marzo, por el que se aprueba el Reglamento de Máquinas Recreativas y de Azar de la Comunidad Autónoma de Canarias.
Decreto 22/2009, de 3 de marzo, por el que se aprueba el Reglamento del Juego del Bingo en la Comunidad Autónoma de Canarias.
Decreto 204/2001, de 3 de diciembre, por la que se aprueba el Reglamento de Casinos de Juego de la Comunidad Autónoma de Canarias.

CAPÍTULO III
Funcionamiento del Registro

Sección 1ª De las empresas

Artículo 8. Actividades sujetas a inscripción.

1. Está sujeto a inscripción el ejercicio empresarial de toda actividad relacionada con la instalación, organización, explotación y celebración de juegos y apuestas, así como la fabricación, importación, exportación, comercialización o reparación de material de juego.

2. La inscripción de una empresa para el ejercicio de una determinada actividad, no exime de la sujeción de inscripción de la misma empresa para el ejercicio de otra u otras actividades relacionadas con el juego.

3. Con carácter previo al inicio de su actividad deberán solicitar la inscripción en el Registro del Juego, las empresas cuya actividad tenga relación con la fabricación, importación, exportación, comercialización de cualquier clase de material de juego, así como la prestación de servicios técnicos.

4. La inscripción de las restantes actividades, de los locales y del material de juego, se practicará de oficio por la Dirección General competente en materia de juego y apuestas en el momento de conceder las autorizaciones.

✐ Modificado por art. único de Decreto núm. 3/2002, de 21 enero.

Artículo 9. Requisitos de la inscripción.

1. La inscripción en el Registro del Juego de las empresas relacionadas en la Sección I del Libro I a que se refiere el artículo 7 del presente Reglamento, se efectuará previa solicitud del interesado. A la indicada solicitud se acompañará la siguiente documentación:

a) Fotocopia del DNI del solicitante, o del pasaporte en vigor, si fuera empresario individual.

b) Si el solicitante fuera persona jurídica, copia o testimonio notarial de la escritura de constitución de la sociedad y sus estatutos, y de sus modificaciones, en su caso, con inscripción en el Registro Mercantil.

⇒ Arts. 16 a 24 del Código de Comercio y Real Decreto 1784/1996, de 19 de julio, por el que se aprueba el Reglamento del Registro Mercantil.

c) Copia o testimonio notarial del poder del solicitante, cuando éste no sea representante estatutario o legal.

d) Si el solicitante fuera persona jurídica, fotocopia del DNI o del pasaporte en vigor, de los Presidentes, Administradores, Consejeros o Directivos.

e) Documento justificativo de la constitución de la fianza que corresponda.

✐ Ap. 1 modificado por art. único de Decreto núm. 3/2002, de 21 enero.

2. Además, las empresas que soliciten la inscripción bajo alguno de los conceptos comprendidos en los epígrafes d) y e) del artículo anterior, deberán acreditar el cumplimiento de los requisitos previstos para tales entidades mercantiles en las Reglamentaciones específicas.

Artículo 10. Tramitación y Resolución.

1. Corresponde a la Dirección General competente en materia de juegos y apuestas dictar la resolución expresa y notificarla en el plazo de un mes.

Notificada la resolución correspondiente, se procederá, en su caso, a la inscripción del modelo en el Registro del Juego.

2. En caso de no resolver expresamente ni notificar la resolución en el plazo indicado, deberá entenderse estimada, procediéndose a la inscripción de la empresa en el Registro del Juego.

3. Concedida la inscripción, se procederá al asiento de la empresa en el libro y la sección

correspondiente, asignándole número en el mismo y emitiéndose el certificado correspondiente de su inscripción por la Dirección General competente en materia de juego y apuestas, remitiéndose al interesado con expresión del número asignado a la misma.

4. Contra las anteriores resoluciones podrá interponerse recurso de alzada ante el superior jerárquico de la Dirección General competente en materia de juegos y apuestas.

✐ Modificado por art. único de Decreto núm. 3/2002, de 21 enero.

Artículo 11. Fianzas.

La inscripción de empresas para el ejercicio de actividades relacionadas con los Casinos, Juegos y Apuestas estará condicionada a la previa constitución de una fianza en la Tesorería de la Consejería de Economía y Hacienda, a disposición del Consejero de Presidencia y Relaciones Institucionales. El importe de las mismas se establecerá en los correspondientes Reglamentos sectoriales. Dicha fianza será exigible cuando no hubiere sido establecida otra para el efectivo ejercicio de la actividad empresarial.

⇒ Artículo 12.2 d) del Decreto 204/2001, de 3 de diciembre, por la que se aprueba el Reglamento de Casinos de Juego de la Comunidad Autónoma de Canarias.
Artículo 12 del Decreto 22/2009, de 3 de marzo, por el que se aprueba el Reglamento del Juego del Bingo en la Comunidad Autónoma de Canarias.
Artículo 28 del Decreto 26/2012, de 30 de marzo, por el que se aprueba el Reglamento de Máquinas Recreativas y de Azar de la Comunidad Autónoma de Canarias.
Artículo 9 del Decreto 138/1986, de 29 de septiembre, por el que se aprueba el Reglamento del Juego mediante boletos en el ámbito de la Comunidad Autónoma de Canarias.
Artículo 5.9 del Decreto 125/2008, de 3 de junio, por el que se aprueba el Reglamento de Hipódromos y Apuestas Hípicas de la Comunidad Autónoma de Canarias.

Artículo 12. Actualización de la información de la inscripción.

La empresa titular de la inscripción correspondiente en el Registro del Juego, deberá solicitar autorización de la modificación de cualquiera de las circunstancias que motivaron su inscripción.

Las modificaciones efectuadas sin la autorización prevista en el párrafo anterior, no surtirán efecto alguno.

⇒ Artículo 16 del Decreto 204/2001, de 3 de diciembre, por la que se aprueba el Reglamento de Casinos de Juego de la Comunidad Autónoma de Canarias.
Artículo 16 del Decreto 22/2009, de 3 de marzo, por el que se aprueba el Reglamento del Juego del Bingo en la Comunidad Autónoma de Canarias.
Artículo 17 del Decreto 138/1986, de 29 de septiembre, por el que se aprueba el Reglamento del Juego mediante boletos en el ámbito de la Comunidad Autónoma de Canarias.
Artículos 17 y 19 de Decreto 125/2008, de 3 de junio, por el que se aprueba el Reglamento de Hipódromos y Apuestas Hípicas de la Comunidad Autónoma de Canarias.

Artículo 13. Vigencia y cancelación de la inscripción.

La inscripción en el Registro del Juego tendrá carácter indefinido, y sólo podrá cancelarse por alguna de las causas siguientes:

a) A solicitud de la empresa inscrita.

b) Por la modificación de cualquiera de las circunstancias exigidas para la inscripción, o, cuando siendo posible dicha modificación lo haya sido sin autorización expresa del órgano competente.

c) Como resultado de expediente sancionador.

d) Por la comprobación de inexactitudes en alguno de los datos expresados en la solicitud de inscripción tendentes a eludir el control administrativo.

e) El incumplimiento de las obligaciones sobre constitución y mantenimiento del importe de las fianzas.

Sección 2ª Del material de juego

Artículo 14. Material de juego sujeto a previa inscripción.

En el Libro II del Registro de Juego, habrá de inscribirse, con carácter previo a su utilización, el material de juego sujeto a previa homologación por exigirlo así la normativa técnica de aplicación.

Artículo 15. Requisitos de la inscripción.

Los distintos elementos de juego habrán de reunir para su inscripción en el presente Libro los siguientes requisitos:

a) Haber sido fabricados o importados por una empresa debidamente inscrita en el Libro I del Registro de Juego.

b) Cumplir las características técnicas que para cada clase de material de juego se especifiquen reglamentariamente, aportando a tal efecto la correspondiente Memoria o, en caso de que no fuera pertinente la regulación de características técnicas específicas, resultara adecuado al cumplimiento de la funcionalidad a que se destine, pudiendo acreditarse cualquiera de ambos extremos mediante las certificaciones tecnológicas de laboratorios de ensayos calificados por la Administración.

Artículo 16. Fianzas.

Considerando lo dispuesto en los artículos 11 y 15 del presente Reglamento, la inscripción de material de juego en el Libro II del Registro de Juego no precisa constitución de fianza alguna.

Artículo 17. Tramitación y resolución.

1. La solicitud de inscripción del material de juego en el Libro II del Registro del Juego, se tramitará y resolverá conforme al procedimiento previsto en el artículo 4 del presente Reglamento.

2. La solicitud de inscripción de componentes o elementos de juego susceptibles de ser intercambiados por los que las máquinas de tipo «A» tenían incorporados en el momento de su inscripción, se obtendrá mediante la correspondiente solicitud suscrita por su fabricante o importador, a la que se deberá acompañar una Memoria descriptiva del juego o juegos a desarrollar.

Artículo 18. Vigencia de las inscripciones.

1. La inscripción en el Libro II del Registro del Juego será indefinida, y sólo podrá cancelarse por alguna de las causas siguientes:

a) Por voluntad del titular del modelo.

b) Cuando se tenga conocimiento de falsedades, irregularidades, inexactitudes u omisiones sustanciales en la solicitud de inscripción del modelo.

c) Cuando se constate con posterioridad a la inscripción el incumplimiento de cualquiera de los requisitos exigidos reglamentariamente, o que las características del modelo no se ajustan fielmente a las descritas en la documentación aportada para la inscripción.

d) Como resultado de expediente sancionador, incoado a fabricantes e importadores.

e) Cuando se constate que se han manipulado elementos técnicos que determinen alteración en el desarrollo del juego o en la cuantía de apuestas o premios.

2. En los supuestos contemplados en las letras b), c) y e) del apartado anterior, la cancelación producirá la inhabilitación para la fabricación, importación, exportación, comercialización e instalación de máquinas del modelo de que se trate, así como la revocación automática de las autorizaciones de explotación de las máquinas correspondientes al modelo. En la resolución que la acuerde se fijará el plazo para llevar a cabo la retirada de la explotación de dichas máquinas, que nunca podrá ser superior a doce meses.

Sección 3ª De las personas relacionadas con el juego

Artículo 19. Profesionales.

Serán objeto de inscripción en el Libro III del Registro del Juego, todas aquellas personas físicas, que de acuerdo con las reglamentaciones sectoriales, deban estar provistas de la acreditación profesional correspondiente, conforme al procedimiento establecido en dichas reglamentaciones.

Artículo 20. Concepto y finalidad del Registro de Prohibidos de Acceso al Juego.

El Registro de Prohibidos de Acceso al Juego constituye el instrumento destinado a facilitar a los establecimientos de juegos colectivos la información necesaria para la efectividad del derecho subjetivo de los ciudadanos a que les sea prohibida la entrada en dichos establecimientos a sí mismos, a los terceros sobre cuyos actos de administración y disposición del patrimonio recayese un interés legítimo judicialmente establecido y aquellos otros para los que haya sido resuelta la prohibición de entrada en los mismos.

⇒ Artículo 6.3 de la Ley 13/2011, de 27 de mayo, de regulación del juego.
Art. 46.5 y art. 62 del Real Decreto 1614/2011, de 14 de noviembre, por el que se desarrolla la Ley 13/2011, de 27 de mayo, de regulación del juego, en lo relativo a licencias, autorizaciones y registros del juego.

Artículo 21. Datos registrales.

En el Registro de Prohibidos de Acceso al Juego serán inscritos los siguientes datos en relación con cada una de las personas de alta:

– Nombre.

– Apellidos.

– DNI.

– Domicilio.

– Fecha de la inscripción.

– Causa de la misma.

En los supuestos en que la inscripción fuera a instancia de tercero deberá constar el nombre, apellidos, DNI, domicilio y título de legitimación del promotor de la inscripción, así como los referentes al órgano judicial que hubiere dictado la resolución y fecha de la misma.

Artículo 22. Inscripciones.

Procederá la inscripción en el Registro en todos los supuestos a que se refiere el artículo 20 del presente Reglamento. Serán, además, practicadas las inscripciones que provengan de la Administración del Estado u otras Comunidades Autónomas en el ejercicio de sus respectivas competencias.

Artículo 23. Procedimiento de inscripción.

1. La inscripción en el Registro se formalizará previa solicitud del interesado, en la que consten los datos siguientes:

– Nombre.

– Apellidos.

– DNI.

– Domicilio.

– Ámbito.

– Vigencia.

– Tipo de establecimientos.

Se acompañará copia del DNI o pasaporte en vigor.

2. Para la inscripción a solicitud de terceros, se acompañará:

– Solicitud de persona con interés legítimo, en la que se incluirán todos los datos comprendidos en el apartado anterior de la persona objeto de la prohibición.

– Testimonio de la resolución judicial firme de que se deriva el presupuesto objetivo de la inscripción por cualquier persona con interés legítimo en la misma.

3. Para la inscripción a solicitud de los titulares de establecimientos de juegos, las decisiones de prohibición de entrada o de expulsión de dichos establecimientos, serán comunicadas de inmediato a la Dirección General de Administración Territorial y Gobernación, la cual dará traslado de las mismas al interesado, a los efectos de que pueda, por plazo de diez días, alegar cuanto estime conveniente.

Transcurrido dicho plazo y a la vista de las alegaciones formuladas, y de los trámites que se estimen pertinentes, la Dirección General de Administración Territorial y Gobernación dictará resolución acordando la inscripción solicitada o denegándola por insuficiencia de los presupuestos de hecho o jurídicos de la pretensión.

4. Igualmente podrán solicitar la inscripción en el Registro de Prohibidos de Acceso al Juego en las salas de bingo, los familiares de hasta el 2º grado de consanguinidad, acompañando la documentación acreditativa suficiente de la discapacidad psíquica o física o de la insuficiencia económica del entorno familiar.

✐ Ap. 4 añadido por disp. adic. única.2 de Decreto núm. 22/2009, de 3 marzo.

Artículo 24. Vigencia de las inscripciones.

La vigencia de las inscripciones lo serán por el tiempo que en las resoluciones de que traigan causa se establezca.

D) Planificación

§ 34.4 DECRETO 144/2010, DE 11 OCTUBRE. MODIFICA, PARA LA ISLA DE FUERTEVENTURA, EL DECRETO 299/2003, DE 22 DICIEMBRE, POR EL QUE SE PLANIFICAN LOS JUEGOS Y APUESTAS EN CANARIAS

(BOCAN núm. 208, de 21 octubre [LCAN 2010, 382])

⇒ En desarrollo de la Ley de Canarias 8/2010, de 15 de julio, de los Juegos y Apuestas.
Real Decreto 1614/2011, de 14 de noviembre, por el que se desarrolla la Ley 13/2011, de 27 de mayo, de regulación del juego, en lo relativo a licencias, autorizaciones y registros del juego.
Orden EHA/3085/2011, de 8 de noviembre, por la que se aprueba la reglamentación básica del juego de la ruleta.
Orden EHA/3086/2011, de 8 de noviembre, por la que se aprueba la reglamentación básica del juego de punto y banca.
Orden EHA/3088/2011, de 8 de noviembre, por la que se aprueba la reglamentación básica del juego del Black Jack.
Orden EHA/3089/2011, de 8 de noviembre, por la que se aprueba la reglamentación básica del juego del póquer.

La Comunidad Autónoma de Canarias tiene la competencia exclusiva en materia de casinos, juegos y apuestas, en virtud de lo establecido en el artículo 30.28 de su Estatuto de Autonomía.

El artículo 18 de la Ley Territorial 6/1999, de 26 de marzo, reguladora de los Juegos y Apuestas-Ley en vigor durante la tramitación del Proyecto de Decreto y derogada por la actual Ley 8/2010, de 15 de julio, de los Juegos y Apuestas y redactada en los mismos términos–, atribuía al Gobierno de Canarias la aprobación de la planificación de los juegos y las apuestas, que deberá incorporar, como mínimo, los aspectos referidos al número máximo de autorizaciones a conceder por cada modalidad de juego y establecimientos en los que se practique, la duración de la planificación, la incidencia social de las instalaciones en los diferentes territorios insulares y la situación y distribución geográfica de las autorizaciones. En su cumplimiento, se aprobó el Decreto 299/2003, de 22 de diciembre, por el que se planifican los juegos y apuestas en Canarias.

El Cabildo Insular de Fuerteventura, mediante acuerdo plenario de fecha 30 de octubre 2009, ha solicitado de esta Administración la modificación del citado Decreto 299/2003, con el fin de posibilitar la instalación de un casino en el municipio de Antigua.

El Decreto 299/2003 reconoce la importancia socioeconómica de los juegos y apuestas y pone de manifiesto que la planificación de los mismos se sustenta en su consideración como elementos de la oferta turística. Fuerteventura cuenta con tres municipios cuya economía se basa principalmente en la actividad turística: Antigua, La Oliva y Pájara. El Decreto 299/2003 no contempla la instalación de casinos en el municipio de Antigua, situado en un enclave privilegiado, a 7 km del aeropuerto de Fuerteventura, muy cercano a la capital de la isla y en el centro de la costa este. Está ubicado de manera estratégica por ser punto de conexión con el norte, centro y sur de la isla. Cuenta con una amplia oferta alojativa en crecimiento, dos hoteles de 5 estrellas de los 3 existentes en la isla, dos campos de golf y centros de talasoterapia, entre otros.

La apertura de nuevas posibilidades de ocio en la isla permitiría ampliar y diversificar la oferta existente, fortalecería económicamente el municipio y ayudaría a alcanzar mejores niveles de desarrollo.

De acuerdo con los motivos expuestos, se ha estimado conveniente la ampliación del número de casinos asignados a la isla de Fuerteventura.

En su virtud, emitido el informe de la Comisión del Juego y las Apuestas, de acuerdo con el dictamen del Consejo Consultivo de Canarias, examinado por el Parlamento de Canarias, a propuesta del Consejero de Presidencia, Justicia y Seguridad y previa deliberación del Gobierno en su reunión del día 11 de octubre de 2010, dispongo:

⇒ Art. 9 del Real Decreto 1614/2011, de 14 de noviembre, por el que se desarrolla la Ley 13/2011, de 27 de mayo, de regulación del juego, en lo relativo a licencias, autorizaciones y registros del juego.
Artículo 1 y artículo 1 del Anexo I de la Orden EHA/3085/2011, de 8 de noviembre, por la que se aprueba la reglamentación básica del juego de la ruleta.

Artículo 1 y artículo 1 del Anexo I de la Orden EHA/3086/2011, de 8 de noviembre, por la que se aprueba la reglamentación básica del juego de punto y banca.
Artículo 1 y artículo 1 del Anexo I Orden EHA/3088/2011, de 8 de noviembre, por la que se aprueba la reglamentación básica del juego del Black Jack.
Artículo 1 y Artículo 1 del anexo 1 de la Orden EHA/3089/2011, de 8 de noviembre, por la que se aprueba la reglamentación básica del juego del póquer.

Artículo único. Modificación del Decreto 299/2003, de 22 de diciembre, por el que se planifican los juegos y apuestas en Canarias.

Se modifica el artículo 2 del Decreto 299/2003, de 22 de diciembre, por el que se planifican los juegos y apuestas en Canarias, en los siguientes términos:

El artículo 2 queda redactado como sigue:

«Artículo 2. Limitación y distribución de Casinos.

1. Se limita a doce el número de autorizaciones de instalación de Casinos en el ámbito territorial de la Comunidad Autónoma, durante el plazo de vigencia de la presente planificación.

2. La distribución de los establecimientos y la ubicación concreta de los mismos será la siguiente:

– Tres Casinos en la Isla de Tenerife, situados cada uno en los términos municipales del Puerto de la Cruz, Adeje y Santa Cruz de Tenerife.

– Cuatro Casinos en la Isla de Gran Canaria, situados dos en San Bartolomé de Tirajana y dos en Las Palmas de Gran Canaria.

– Dos Casinos en la Isla de Lanzarote, situados uno en el término municipal de Tías y otro en el de Teguise.

– Tres Casinos en la Isla de Fuerteventura, situados uno en el término municipal de La Oliva, otro en el de Pájara y otro en el de Antigua.»

Disposición Final Única.

El presente Decreto entrará en vigor el día siguiente al de su publicación en el Boletín Oficial de la Comunidad Autónoma de Canarias.

§ 35 CANTABRIA

A) Comisión del Juego

§ 35.1 DECRETO 65/1998, DE 20 JULIO. REGULA LA COMISIÓN REGIONAL DEL JUEGO

(BOC núm. 149, de 28 julio [LCTB 1998, 148])

⇒ Ley de Cantabria, de 24 de octubre, de Juego de Cantabria.
Ley 13/2011, de 27 de mayo, de regulación del juego.
Real Decreto 1614/2011, de 14 de noviembre, por el que se desarrolla la Ley 13/2011, de 27 de mayo, de regulación del juego, en lo relativo a licencias, autorizaciones y registros del juego.
Orden EHA/3079/2011, de 8 de noviembre, por la que se aprueba la reglamentación básica de «Otras apuestas de contrapartida».
Orden EHA/3080/2011, de 8 de noviembre, por la que se aprueba la reglamentación básica de las apuestas deportivas de contrapartida
Orden EHA/3081/2011, de 8 de noviembre, por la que se aprueba la reglamentación básica de las apuestas deportivas mutuas.
Orden EHA/3082/2011, de 8 de noviembre, por la que se aprueba la reglamentación básica de las apuestas hípicas de contrapartida.
Orden EHA/3083/2011, de 8 de noviembre, por la que se aprueba la reglamentación básica de las apuestas hípicas mutuas.
Orden EHA/3084/2011, de 8 de noviembre, por la que se aprueba la reglamentación básica de los concursos.
Orden EHA/3085/2011, de 8 de noviembre, por la que se aprueba la reglamentación básica del juego de la ruleta.
Orden EHA/3086/2011, de 8 de noviembre, por la que se aprueba la reglamentación básica del juego de punto y banca.
Orden EHA/3087/2011, de 8 de noviembre, por la que se aprueba la reglamentación básica del juego del bingo.
Orden EHA/3088/2011, de 8 de noviembre, por la que se aprueba la reglamentación básica del juego del Black Jack.
Orden EHA/3089/2011, de 8 de noviembre, por la que se aprueba la reglamentación básica del juego del póquer.
Orden EHA/3090/2011, de 8 de noviembre, por la que se aprueba la reglamentación básica del tipo de juegos denominado «Juegos Complementarios»

Artículo 1. Objeto.

La Comisión Regional del Juego (en adelante, la Comisión), creada por la Ley de Cantabria 4/1998, de 2 de marzo, del Juego (en adelante, la Ley), se regirá por lo dispuesto en el presente Decreto.

Artículo 2. Composición.

1. La Comisión estará compuesta de la siguiente manera:

a) Presidente: El consejero de Presidencia.

Suplente: El director general del Servicio Jurídico.

b) Vocales por la Administración:

El secretario general de la Consejería de Presidencia que actuará también como secretario de la Comisión.

Suplente: El director general que le supla, conforme al Decreto 81/1997, de 23 de julio, o disposición modificativa.

Un letrado de la Dirección General del Servicio Jurídico, designado por el director.Suplente: Un letrado de la misma Dirección, designado del mismo modo.

c) Vocales por las organizaciones empresariales:

Tres representantes de éstas, elegidos en el seno de las más representativas, de entre las diferentes empresas de juego que regula el capítulo I del título IV de la Ley, y en proporción al número y entidad de cada clase.

Suplentes: Se designarán del mismo modo.

d) Vocales por las organizaciones sindicales:

Tres representantes de las más representativas en el sector del juego, designados por los órganos que tengan competencia para ello.

Suplentes: Se designarán del mismo modo.

2. El consejero de Presidencia podrá nombrar expertos y técnicos para asistir a las reuniones de los órganos a que se refiere el artículo siguiente, en cuyas sesiones intervendrán sólo con ese carácter, y a instancia del presidente.

Artículo 3. Órganos.

Son órganos de la Comisión, los siguientes:

1. El presidente.

2. La Comisión en Pleno.

3. La Comisión Permanente.

1. El presidente ostentará las funciones que establece para los órganos colegiados, la Ley 30/1992, de 26 de noviembre, de Régimen Jurídico y del Procedimiento Administrativo Común.

2. La Comisión en Pleno estará compuesta por todos los miembros expresados en el artículo 2.1, con el carácter y representación que establece.

3. La Comisión Permanente se compondrá de la siguiente manera:

a) Presidente: El consejero de Presidencia.

Suplente: El director general del Servicio Jurídico.

b) Vocal por la Administración:

El Secretario general de la Consejería de Presidencia, que actuará también como secretario.

Suplente: El director general que le supla conforme al Decreto 81/1997, de 23 de julio, o disposición modificativa.

c) Vocal por las organizaciones empresariales:

Un representante elegido de entre y por los tres vocales que en el Pleno las representan.

El suplente se designará del mismo modo.

d) Vocal por las organizaciones sindicales:

Un representante elegido de entre y por los tres vocales que en el Pleno las representan.

El suplente se designará del mismo modo.

⇒ Las referencias realizadas a las distintas Consejerías y Direcciones Generales habrá de entenderse realizadas a las existentes actualmente.

Artículo 4. Funciones.

1. Competen a la Comisión en Pleno, en su carácter de órgano de estudio y asesor que le atribuye el artículo 8.1 de la Ley, las funciones previstas en el artículo 8.3 de la misma en relación con el artículo 6.

Asimismo, le corresponde informar sobre los criterios y directrices generales que aplicar a las funciones de la Consejería de Presidencia del artículo 7 de la Ley.

3. La Comisión Permanente, como órgano encargado del seguimiento de la gestión del juego, emitirá informe previo, sobre los acuerdos que adopte la Consejería de Presidencia, de conformidad con lo dispuesto en el artículo 7 de la Ley del Juego.

⇒ Artículo 34 de la Ley 13/2011 de 27 de mayo, de regulación del juego
Artículo 9 del Real Decreto 1614/2011, de 14 de noviembre, por el que se desarrolla la Ley 13/2011, de 27 de mayo, de regulación del juego, en lo relativo a licencias, autorizaciones y registros del juego
Artículo 1 y artículo 1 del Anexo I Orden EHA/3079/2011, de 8 de noviembre, por la que se aprueba la reglamentación básica de «Otras apuestas de contrapartida».
Artículo 1 y Disposición adicional primera y artículo 1 del Anexo I de la Orden EHA/3080/2011, de 8 de noviembre, por la que se aprueba la reglamentación básica de las apuestas deportivas de contrapartida
Artículo 1 y artículo 1 del Anexo I Orden EHA/3081/2011, de 8 de noviembre, por la que se aprueba la reglamentación básica de las apuestas deportivas mutuas.
Artículo 1 y artículo 1 anexo I de la Orden EHA/3082/2011, de 8 de noviembre, por la que se aprueba la reglamentación básica de las apuestas hípicas de contrapartida.
Artículo 1 y artículo 1 anexo I de la Orden EHA/3083/2011, de 8 de noviembre, por la que se aprueba la reglamentación básica de las apuestas hípicas mutuas.
Artículo 1 y artículo 1 del Anexo I Orden EHA/3084/2011, de 8 de noviembre, por la que se aprueba la reglamentación básica de los concursos.
Artículo 1 y artículo 1 del Anexo I de la Orden EHA/3085/2011, de 8 de noviembre, por la que se aprueba la reglamentación básica del juego de la ruleta.

Artículo 1 y artículo 1 del Anexo I de la Orden EHA/3086/2011, de 8 de noviembre, por la que se aprueba la reglamentación básica del juego de punto y banca.
Artículo 1 y artículo 1 del Anexo I de la Orden EHA/3087/2011, de 8 de noviembre, por la que se aprueba la reglamentación básica del juego del bingo.
Artículo 1 y artículo 1 del Anexo I Orden EHA/3088/2011, de 8 de noviembre, por la que se aprueba la reglamentación básica del juego del Black Jack.
Artículo 1 y artículo 1 del anexo 1 de la Orden EHA/3089/2011, de 8 de noviembre, por la que se aprueba la reglamentación básica del juego del póquer.
Artículo 1 y artículo 1 anexo I de la Orden EHA/3090/2011, de 8 de noviembre, por la que se aprueba la reglamentación básica del tipo de juegos denominado «Juegos Complementarios».

Artículo 5. Funcionamiento.

1. Además de lo dispuesto en el presente Decreto, el funcionamiento de la Comisión y sus órganos se regirá por lo establecido para los órganos colegiados en la Ley 2/1997, de 28 de abril, de Régimen Jurídico del Gobierno y de la Administración.

2. La Comisión en Pleno se reunirá, al menos una vez al año.

Artículo 6. Personal.

El consejero de Presidencia prestará el apoyo personal y material preciso para el funcionamiento de los órganos de la Comisión, desde la propia sede de la Consejería.

DISPOSICIONES ADICIONALES

Primera.

La Comisión en Pleno se constituirá en plazo de dos meses, contados a partir de la entrada en vigor del presente Decreto.

Segunda.

La Comisión Permanente se constituirá en el mes siguiente a la constitución de la anterior.

DISPOSICIONES FINALES

Primera.

Se faculta el consejero de Presidencia para dictar las normas que estime necesarias para el correcto desarrollo y aplicación de este Decreto.

Segunda.

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

B) Catálogo de Juegos

§ 35.2 DECRETO 6/2010, DE 4 FEBRERO. APRUEBA EL CATÁLOGO DE JUEGOS Y APUESTAS

(BOC núm. 33, de 18 febrero [LCTB 2010, 62])

⇒ En desarrollo de la Ley de Cantabria, de 24 de octubre, de Juego de Cantabria
Ley 13/2011, de 27 de mayo de regulación del juego
Real Decreto 1613/2011, de 14 de noviembre, por el que se desarrolla la Ley 13/2011, de 27 de mayo, regulación del juego, en lo relativo a los requisitos técnicos de las actividades de juego
Orden EHA/3079/2011, de 8 de noviembre, por la que se aprueba la reglamentación básica de «Otras apuestas de contrapartida».
Orden EHA/3080/2011, de 8 de noviembre, por la que se aprueba la reglamentación básica de las apuestas deportivas de contrapartida
Orden EHA/3081/2011, de 8 de noviembre, por la que se aprueba la reglamentación básica de las apuestas deportivas mutuas.
Orden EHA/3082/2011, de 8 de noviembre, por la que se aprueba la reglamentación básica de las apuestas hípicas de contrapartida.
Orden EHA/3083/2011, de 8 de noviembre, por la que se aprueba la reglamentación básica de las apuestas hípicas mutuas.
Orden EHA/3084/2011, de 8 de noviembre, por la que se aprueba la reglamentación básica de los concursos.
Orden EHA/3085/2011, de 8 de noviembre, por la que se aprueba la reglamentación básica del juego de la ruleta.
Orden EHA/3086/2011, de 8 de noviembre, por la que se aprueba la reglamentación básica del juego de punto y banca.
Orden EHA/3087/2011, de 8 de noviembre, por la que se aprueba la reglamentación básica del juego del bingo.
Orden EHA/3088/2011, de 8 de noviembre, por la que se aprueba la reglamentación básica del juego del Black Jack.
Orden EHA/3089/2011, de 8 de noviembre, por la que se aprueba la reglamentación básica del juego del póquer.
Orden EHA/3090/2011, de 8 de noviembre, por la que se aprueba la reglamentación básica del tipo de juegos denominado «Juegos Complementarios».
En Cantabria, véase:
Decreto 23/2008, de 6 de marzo, por el que se aprueba el Reglamento de Máquinas Recreativas y de Azar
Decreto 122/1999, de 11 de noviembre, por el que se aprueba el Reglamento del Juego del Bingo
Decreto 127/2002, de 24 de octubre, por el que se aprueba el Reglamento de Casinos de Juego

PREÁMBULO

En virtud de la competencia exclusiva que le atribuye el artículo 24.25 del Estatuto de autonomía en materia de Casinos, juegos y apuestas, el Parlamento de Cantabria aprobó la Ley de Cantabria 15/2006, de 24 de octubre, de Juego, facultando expresamente al Gobierno mediante su Disposición Final Primera para dictar las disposiciones necesarias para el desarrollo de dicha Ley.

La citada Ley 15/2006, de 24 de octubre, establece, en el apartado b) de su artículo 8, que corresponde al Consejo de Gobierno, a propuesta del Consejero competente en materia de juego, la aprobación del Catálogo de Juegos y Apuestas.

Por otra parte, el artículo 4.2 del mencionado texto legal, dispone que en el Catálogo de Juegos se especifiquen para cada uno de ellos, las distintas denominaciones con que sean conocidos y sus posibles modalidades, los elementos personales y materiales para su práctica y las reglas esenciales para su desarrollo.

En su virtud, el Gobierno de Cantabria a propuesta del Consejero de Presidencia y Justicia, oído el Consejo de Estado, y en su reunión del día 4 de febrero de 2010, acuerda aprobar el siguiente,

DECRETO

Artículo 1.

Se aprueba el Catálogo de Juegos y Apuestas de la Comunidad Autónoma de Cantabria que se acompaña como Anexo único a este Decreto.

Artículo 2.

1.– Los juegos y apuestas incluidos en el Catálogo de Juegos y Apuestas de la Comunidad Autónoma de Cantabria quedan legalizados, si bien sujetos a autorización administrativa previa.

2.– Tendrán la consideración legal de prohibidos los juegos y apuestas no incluidos en el Catá-

logo de Juegos y Apuestas de la Comunidad Autónoma de Cantabria, así como aquellos que, estando reflejados en el mismo, se realicen sin la correspondiente autorización, incluidos los realizados por redes electrónicas y telemáticas, o incumpliendo los requisitos exigidos de forma, lugar o por personas distintas a las especificadas en las relativas autorizaciones.

Jurisprudencia.

Respecto a los juegos que se pueden aprobar en orden autonómico y en concreto en el ámbito andaluz es interesante lo referido en:

– STC 133/2012, de 19 de junio de 2012. Conflicto positivo de competencia 3133-2006. Planteado por el Gobierno de la Comunidad Autónoma de Canarias con respecto al Real Decreto 1336/2005, de 11 de noviembre, por el que se autoriza a la Organización Nacional de Ciegos Españoles la explotación de una lotería instantánea o presorteada. Competencias en materia de juego: validez del reglamento estatal (STC 32/2012). BOE núm 163 de 9 de julio de 2012.

– Sentencia 123/2012, de 5 de junio de 2012. Conflicto positivo de competencia 7315-2005. Planteado por el Consejo de Gobierno de la Junta de Andalucía en relación con diversos preceptos del Real Decreto 716/2005, de 20 de junio, por el que se restablece el funcionamiento de las apuestas hípicas externas de ámbito nacional y se autoriza su explotación a la entidad pública empresarial Loterías y Apuestas del Estado. Competencias en materia de juego: validez de los preceptos reglamentarios estatales (STC 32/2012).BOE núm 159 de 4 de julio de 2012

⇒ Disposición adicional cuarta de la Ley 13/2011 de 27 de mayo de regulación del juego

Artículo 3.

1. Las reglamentaciones específicas de los juegos y apuestas establecerán el régimen de autorizaciones, los condicionamientos y requisitos, así como las cuantías de las fianzas que deban depositar las empresas dedicadas a las actividades reguladas en la Ley 15/2006, de 24 de octubre.

⇒ Artículos 31 a 37 del Decreto 23/2008, de 6 de marzo, por el que se aprueba el Reglamento de Máquinas Recreativas y de Azar

Artículos 5 a 15 Decreto 122/1999, de 11 de noviembre, por el que se aprueba el Reglamento del Juego del Bingo

Artículos 18 a 26 Decreto 127/2002, de 24 de octubre, por el que se aprueba el Reglamento de Casinos de Juego

2. El material, componentes o elementos utilizados en la práctica de los juegos y apuestas será el previamente homologado por la Consejería competente en materia de juego e inscrito en el Registro de Juego.

Dicha homologación consistirá en la realización previa de pruebas al objeto de verificar si un determinado material, componente o elemento de juego se ajusta a las características técnicas o de fabricación exigidas, en su caso, por las reglamentaciones específicas de cada juego o en sus disposiciones de desarrollo.

Cuando debido a las características del material de que se trate, no fuera preciso predeterminar una reglamentación de características técnicas, se entenderá por homologación el procedimiento de verificación del material, componente o elemento de juego por el cual se comprueba el cumplimiento de la funcionalidad para el que han sido destinados.

⇒ Artículo 9 del Real Decreto 1613/2011, de 14 de noviembre, por el que se desarrolla la Ley 13/2011, de 27 de mayo, regulación del juego, en lo relativo a los requisitos técnicos de las actividades de juego

Artículo 16 del Decreto 23/2008, de 6 de marzo, por el que se aprueba el Reglamento de Máquinas Recreativas y de Azar

Artículo 10 Decreto 122/1999, de 11 de noviembre, por el que se aprueba el Reglamento del Juego del Bingo

Decreto 127/2002, de 24 de octubre, por el que se aprueba el Reglamento de Casinos de Juego

Disposición Derogatoria Única.

1.– Queda derogado expresamente el Decreto 129/1999, de 17 de noviembre, por el que se aprueba el Catálogo de Juegos.

2.– Quedan derogadas cuantas disposiciones de igual o inferior rango se opongan o contradigan lo establecido en el presente Decreto.

Disposición Final Primera.

Se autoriza al Consejero competente en materia de juego para dictar cuantas disposiciones sean necesarias para el desarrollo de los juegos recogidos en el presente Decreto.

⇒ Artículo 19 del Real Decreto 1613/2011, de 14 de noviembre, por el que se desarrolla la Ley 13/2011, de 27 de mayo, regulación del juego, en lo relativo a los requisitos técnicos de las actividades de juego

Artículo 10 del Anexo I de la Orden EHA/3079/2011, de 8 de noviembre, por la que se aprueba la reglamentación básica de «Otras apuestas de contrapartida».

Artículo 10 del Anexo I de la Orden EHA/3080/2011, de 8 de noviembre, por la que se aprueba la reglamentación básica de las apuestas deportivas de contrapartida.

Artículo 10 del Anexo I de la Orden EHA/3081/2011, de 8 de noviembre, por la que se aprueba la reglamentación básica de las apuestas deportivas mutuas.

Artículo 10 de la Orden EHA/3082/2011, de 8 de noviembre, por la que se aprueba la reglamentación básica de las apuestas hípicas de contrapartida.

Artículo 10 de la Orden EHA/3083/2011, de 8 de noviembre, por la que se aprueba la reglamentación básica de las apuestas hípicas mutuas.
Artículos 10, 14, 15 de la Orden EHA/3085/2011, de 8 de noviembre, por la que se aprueba la reglamentación básica del juego de la ruleta.
Artículo 10 de la Orden EHA/3086/2011, de 8 de noviembre, por la que se aprueba la reglamentación básica del juego de punto y banca.
Artículo 10 de la Orden EHA/3087/2011, de 8 de noviembre, por la que se aprueba la reglamentación básica del juego del bingo.
Artículo 10 de la Orden EHA/3088/2011, de 8 de noviembre, por la que se aprueba la reglamentación básica del juego del Black Jack.
Artículo 10 de la Orden EHA/3089/2011, de 8 de noviembre, por la que se aprueba la reglamentación básica del juego del póquer.
Artículo 10 de la Orden EHA/3090/2011, de 8 de noviembre, por la que se aprueba la reglamentación básica del tipo de juegos denominado «Juegos Complementarios».

Disposición Final Segunda.

El presente Decreto entrará en vigor el día siguiente de su publicación en el Boletín Oficial de Cantabria.

Catálogo de Juegos

A.– Juegos exclusivos de Casino

1. Ruleta Francesa

I. Definición.

La ruleta es un juego de azar, de los denominados de contrapartida, cuya característica esencial reside en que los participantes juegan contra el establecimiento organizador, dependiendo la posibilidad de ganar del movimiento de una bola que se mueve dentro de una rueda horizontal giratoria que contiene casillas numeradas en una de las cuales aquella se detendrá definitivamente.

II. Elementos del juego.

Instrumentos de la ruleta.

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

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

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

III. Personal.

1. Clases.

El personal afecto a cada ruleta comprende:

a) Para la denominada "a dos paños": un jefe de mesa y un subjefe de mesa, que deben colocarse frente a frente y de cara al cilindro; cuatro croupiers que se sitúan en el centro de la mesa, respectivamente a derecha e izquierda de aquéllos, y dos "extremos de mesa", instalados en las extremidades de ésta. No obstante, en función de las circunstancias del juego y a juicio de la Dirección de juegos, podrá eximirse la presencia del subjefe de mesa y de uno de los dos extremos de mesa.

b) Para la denominada "a un solo paño": un jefe de mesa, dos croupiers y un "extremo de mesa", puesto, este último, cuya presencia en mesa podrá eximirse por la Dirección de juegos en función de las características de la partida. Asimismo, a juicio de la Dirección de juegos, podrá haber un jefe de mesa por cada dos mesas contiguas, siempre y cuando cada una de ellas disponga de sistema individualizado de grabación.

2. Competencias.

a) El jefe y subjefe tienen por misión dirigir la partida y controlar los cambios realizados en el curso de la misma, estándoles prohibido manipular de cualquier modo el dinero, las placas o las fichas.

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

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

IV. Reglas del juego.

1. Combinaciones posibles.

Los jugadores sólo pueden hacer uso de las combinaciones siguientes:

a) Posibilidades o suertes múltiples.

1ª. Pleno o número completo. Consiste en hacer la apuesta en uno cualquiera de los 37 números y proporciona al jugador que gana treinta y cinco veces su postura.

2ª. Pareja o caballo. La apuesta se pone a caballo sobre la línea que separa dos números y proporciona al jugador que gana diecisiete veces su postura.

3ª. Fila transversal. Se juega a los tres números seguidos que constituyen una fila, colocando su apuesta en medio de la línea longitudinal que separa las filas de los espacios laterales destinados a las suertes sencillas. Caso de salir uno de los tres números, el jugador obtiene once veces la cantidad que puso.

También se pagará once veces las fichas colocadas sobre las combinaciones "0, 1, 2" y "0, 2, 3", posturas denominadas tradicionalmente como transversales del 0.

4ª. Cuadro. La apuesta se hace sobre cuatro números contiguos que forman un cuadro, colocándose la postura en el punto de intersección de las líneas que separan dichos números. En caso de ganancia, se obtiene ocho veces la citada postura. Igualmente cabe la apuesta sobre la combinación 0-1-2-3.

5ª. Seisena o doble fila transversal. La apuesta comprende seis números y la posible ganancia supone cinco veces la apuesta, debiendo colocarse las fichas sobre la línea longitudinal entre las dos filas de números.

6ª. Columna. Abarca la apuesta de los doce números que integran una columna, ascendiendo la posible ganancia a dos veces la cantidad apostada.

7ª. Docena. Abarca la apuesta los números del 1 al 12 (primera docena), los números del 13 al 24 (segunda docena) o los números del 25 al 36 (tercera docena), y la posible ganancia asciende a dos veces la cantidad apostada.

8ª. Dos columnas o columna a caballo. Se apuesta a 24 números pertenecientes a dos docenas contiguas y la ganancia asciende a la mitad de la postura.

9ª. Dos docenas o docena a caballo. Se apuesta a 24 números pertenecientes a dos docenas contiguas y la ganancia asciende a la mitad de la postura.

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

b) Posibilidades o suertes sencillas.

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

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

2ª. Supuesto de salida del cero. En este caso, dos soluciones se ofrecen al jugador que ha apostado sobre una suerte sencilla: primera, retirar la mitad de su apuesta, mientras la otra mitad la recupera la banca; y segunda, dejar la totalidad de su apuesta en "prisión". Si en la jugada siguiente no sale el cero, las posturas ganadoras colocadas en "prisión" recobran pura y simplemente su libertad, perdiéndose definitivamente todas las demás.

Si el cero sale por segunda, tercera vez, etc., el jugador tiene la misma opción, teniendo en cuenta que el valor inicial de su apuesta se considera que ha perdido el 50% de su valor a cada

salida del cero. Si está por debajo del mínimo de la mesa, la apuesta debe quedar en "prisión" hasta que se libere.

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

2. Máximos y mínimos de las apuestas.

a) Normas generales sobre tales límites.

El mínimo de las apuestas en la ruleta viene determinado en la autorización concedida por la Consejería competente en materia de juego.

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

1º. En las suertes sencillas, el máximo representa 360 veces la cantidad fijada como mínimo de postura.

2º. En las suertes múltiples, el máximo viene representado: en el pleno o número completo por 20 veces el mínimo de la apuesta; en la pareja o caballo, por 40 veces; en la fila transversal, por 60 veces; en el cuadro, por 80 veces; en la seisena, por 120 veces; en la columna y docena, por 240 veces; en la doble columna y doble docena, por 480 veces, respetando que el máximo sea el múltiplo del mínimo elegido respectivamente.

b) Normas especiales.

El Director de juegos podrá modificar los mínimos de las apuestas en mesas determinadas, siempre que el Casino tuviera autorización, al amparo de lo dispuesto en el Reglamento de Casinos de Juego y, en todo caso, con sujeción a los siguientes requisitos:

1º. Durante el desarrollo de la sesión y una vez puesta en funcionamiento una mesa de ruleta, el Casino podrá variar el límite de apuesta de la misma, siempre al alza. Dicha variación se anunciará en las tres últimas bolas al mínimo inicial de la mesa. Podrá variar su límite de apuesta, anunciando las tres últimas bolas con el límite anterior y completando el anticipo de la mesa si procediese. La variación del límite de apuesta de una mesa determinada se limitará a una vez por sesión de juego.

2º. No obstante, en función de las circunstancias del juego y a criterio de la Dirección de juegos, se podrá poner en funcionamiento una mesa al menos, con el límite mínimo de apuestas autorizado para dicho juego, a menos que en la autorización concreta se dispusiera otra cosa. Esta variación en los mínimos de las apuestas afectará al anticipo que debe entregarse a cada mesa, al límite máximo de las apuestas y a la suma de dinero que el Casino debe tener en caja como garantía de las apuestas en la forma establecida por el Reglamento de Casinos de Juego.

V. Desarrollo del juego.

Las fases sucesivas del mismo son las siguientes:

1. El croupier encargado de maniobrar el aparato debe, obligatoriamente, accionar cada vez el cilindro en un sentido opuesto al anterior y lanzar la bola en el sentido inverso.

2. Antes de esta maniobra y mientras la fuerza centrífuga retiene la bola en la galería, pueden los jugadores realizar sus apuestas, hasta el momento en que el croupier, debido a que el movimiento de la bola se hace más lento y está a punto de caer dentro del disco, anuncie "no va más". Desde entonces, ninguna postura puede ser colocada sobre el paño. Todas las apuestas aceptadas antes del "no va más", y que no hayan podido ser colocadas sobre las respectivas suertes, serán válidas siempre que hubiesen sido anunciadas en voz alta por el croupier y repetidas por el jefe de mesa.

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

4. En el supuesto de que una ficha o cualquier otro objeto caiga en el cilindro durante la rotación de la bola o que la bola salte fuera del cilindro, o en el caso de un lanzamiento defectuoso de la bola o que la bola, estando totalmente detenida la rotación del cilindro, no cayese, el jefe de mesa debe detener el juego y anunciar inmediatamente en voz alta "bola nula", recibir la bola y entregarla al croupier para que la vuelva a lanzar, poniéndola antes en el número que cayó en la jugada anterior.

Los casos no previstos serán resueltos por el inspector de la mesa.

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

Figura Núm. 1 y 2: Rueda y tablero de la ruleta francesa

2. RULETA AMERICANA CON UN SOLO CERO

I. Definición.

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

II. Elementos del juego.

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

En las ruletas a dos paños se podrá abrir un paño y disminuir el anticipo en la cantidad correspondiente (la mitad).

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

El jefe de mesa es responsable de la claridad y regularidad del juego, de los pagos, de todas las operaciones efectuadas en su mesa y del control de los marcadores. A criterio de la Dirección de juegos, el jefe de mesa podrá ejercer sus responsabilidades sobre dos mesas de juego simultáneamente. A juicio de la Dirección de juegos podrá haber un jefe de mesa por cada cuatro mesas contiguas, siempre y cuando cada una de ellas disponga de sistema de grabación individualizado.

III. Reglas del juego.

1. Las apuestas se colocan sobre uno de los dos lados del tapete cuya disposición, para el caso de las apuestas en el lado izquierdo, es la que se refleja en la figura que se inserta al final de este epígrafe.

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

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

3. En cada jugada, el croupier, cuando no esté asistido por el auxiliar, debe reconstruir los montones de fichas.

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

Los casos no previstos serán resueltos por el inspector de la mesa.

5. Máximos y mínimos de las apuestas.

a) El máximo viene fijado:

1º En las suertes sencillas: el máximo representa 360 veces la cantidad fijada como postura mínima de la mesa.

En caso de salida del cero, se pierde la mitad de la apuesta y se recupera la otra mitad.

2º En las suertes múltiples, el máximo viene representado: en el pleno o número completo supone 20 veces el mínimo de la apuesta; en la pareja o caballo, 40 veces; en la fila transversal, 60 veces; en el cuadro, 80 veces; en la seisena, 120 veces; en la columna o docena, 240 veces; y en la doble columna y doble docena, 480 veces mínimo por postura, respetando que el máximo sea el múltiplo del mínimo elegido respectivamente.

b) El mínimo de apuesta está determinado por la autorización concedida por la Consejería competente en materia de juego. El jugador, en el momento en que se atribuye una serie de fichas, puede fijar el valor que él desea dar a cada una de ellas, dentro de los límites del mínimo y máximo sobre un número entero. Si no se hace uso de esta facultad cada una de sus fichas representa el mínimo de la postura de la mesa.

3. RULETA AMERICANA DOBLE CERO

Se rige con los mismos principios que la anterior, con las siguientes peculiaridades:

1. El disco giratorio de la ruleta tendrá una casilla más, correspondiente al doble cero, situada frente a la casilla del cero, que al igual que esta última no podrá ser de color rojo o negro. 2. En el tablero de la mesa habrá un espacio reservado al doble cero, situado a la derecha del espacio asignado al cero y los jugadores podrán realizar sus apuestas también sobre el doble cero, así como predeterminadas.

3. Cabe la posibilidad de realizar la apuesta 0-00-1-2-3 que comprende cinco números, denominado "cuadro especial" y la posible ganancia supone seis veces la apuesta.

4. Existirá un espacio para jugar el caballo 0-00, situado entre la segunda y la tercera docena, para aquellos jugadores que no alcancen la parte superior del paño y la posible ganancia supone diecisiete veces la apuesta.

4. BLACK-JACK O VEINTIUNO

I. Definición.

El black-jack o veintiuno es un juego de azar de los denominados de contrapartida, en el que los participantes juegan contra el establecimiento, siendo el objeto del juego alcanzar 21 puntos o acercarse a ellos sin pasar de este límite.

II. Elementos del juego.

1. Cartas o naipes.

Al black-jack se juega con seis barajas de las denominadas francesas, de 52 cartas cada una, tres de un color y tres de otro. Las figuras valen 10 puntos, el as 1 punto u 11, según convenga al jugador, salvo en el caso de que sea black-jack, que se considera el valor del as siempre como 11, y las otras cartas tendrán su valor nominal.

Cada Casino podrá tener su anagrama en las esquinas de los naipes, de modo que sean invisibles en el "sabot".

En lo referente al estado de los naipes, se estará a lo dispuesto en el artículo 49.4 del Reglamento de Casinos de Juego de Cantabria, salvo que algún naipe se encuentre deteriorado por el normal uso, en cuyo caso sólo será necesaria la sustitución de dicho naipe por otro de igual valor y características, sin que sea necesario proceder a la sustitución de la media docena completa.

2. Distribuidor o "sabot".

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

Se podrá utilizar un "sabot" automático de barajado continuo debidamente homologado.

No obstante, los distribuidores manuales o electrónicos podrán mantenerse en la propia mesa siempre que, provistos de llave, precinto sellado o cualquier otro sistema de cierre, finalizada la sesión, permanezcan convenientemente cerrados.

En caso de bloqueo del distribuidor o "sabot" automático, si éste es debido a la mala colocación de la carta, el inspector procederá a colocarla correctamente y se continuará la partida.

En caso de bloqueo por otras causas, el inspector sustituirá el "sabot" por otro, automático o manual, procediendo a continuación el croupier a mezclar y barajar las cartas como si se tratase de la primera partida de la mesa.

3. Mesa.

Se practica en una mesa ovalada que dispone de un paño con siete casillas, destinadas a recoger las apuestas que realicen los jugadores y de dos ranuras, ubicadas a derecha e izquierda del croupier, en las que se depositarán el dinero y las propinas respectivamente y en su caso, las fichas y placas de los cambios. En la parte interior del centro de la mesa estará depositado el anticipo de la mesa.

Cuando se utilicen mesas con paños reversibles, una vez puesta en funcionamiento con un tipo de juego, éste sólo podrá variarse en una ocasión y siempre efectuando el cierre del juego anterior. Posteriormente se iniciará el nuevo juego con su nuevo anticipo. De utilizarse esta posibilidad, cada paño tendrá su número y libros de contabilidad específicos.

III. Personal.

1. El jefe de mesa o inspector.

Le corresponde supervisar el juego y resolver los problemas que durante el transcurso del mismo se le presenten, funciones que se llevarán a cabo sobre cada una de las mesas, si bien podrán simultanearse sobre grupos de mesas contiguas y homogéneas, sin que el número total de mesas a su cargo pueda exceder de cuatro.

No obstante, si la Dirección de juegos optase por compatibilizar las funciones de supervisión del jefe de mesa sobre juegos de naipes de contrapartida no homogéneos (black-jack, minipunto y banca y póker) podrá hacerlo atendiendo al criterio de no exceder el número de cuatro, siempre y cuando cada una de las mesas cuente con un sistema de grabación individualizado.

2. El croupier.

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

IV. Jugadores.

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

No podrá iniciarse o continuar la partida con menos de dos "manos" apostadas.

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

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

Cuando dos o más jugadores jueguen en una casilla vacante, se dará la prioridad al de apuesta mayor y en el caso de que las posturas sean iguales, al jugador que esté más cerca del "sabot".

3. El máximo de jugadores que podrán apostar por casilla será de tres.

V. Reglas del juego.

1. Posibilidades de juego.

a) Juego simple o Veintiuno o black-jack.

Cuando se hayan efectuado todas las apuestas, el croupier distribuirá un naipe a cada "mano", comenzando por su izquierda y siguiendo el sentido de las agujas del reloj y dándose él mismo otro naipe.

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

Seguidamente anunciará la puntuación que han conseguido los jugadores que tienen la "mano" y les preguntará si desean naipes adicionales. Cada jugador podrá rehusar o pedir naipes complementarios, uno por uno, hasta que lo crea oportuno, pero en ningún caso podrá pedir naipes suplementarios si ha obtenido ya una puntuación de 21 o más.

Cuando una "mano" obtenga una puntuación superior a 21 perderá y el croupier, anunciando la puntuación obtenida, recogerá inmediatamente su apuesta y los naipes antes de pasar a la "mano" siguiente.

Cuando los jugadores hayan hecho su juego, el croupier se dará a sí mismo una o varias cartas, siempre que tenga competidor. Al llegar a 17 puntos deberá plantarse, no pudiendo tomar naipes suplementarios. En caso contrario deberá pedir otros naipes hasta que el total de su puntuación alcance 17 o más. Cuando tenga un as entre sus cartas, deberá contarlo como 11 puntos si con este valor alcanza 17 o más y siempre que no cuente con él más de 21 puntos, en cuyo caso se tomará el valor de 1 punto.

No obstante, si todos los jugadores hubiesen pasado, el croupier no necesitará tomar más cartas.

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

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

Si no tuviera 21 puntos, recogerá las apuestas de las "manos" que tengan una puntuación inferior a la suya y pagará a aquéllas que la tengan superior. Las "manos" que hayan obtenido una puntuación igual a la del croupier serán nulas, pudiendo sus titulares retirar sus apuestas una vez hayan sido recogidas sus cartas.

Los pagos se harán a la par, es decir, por la misma cantidad de la apuesta, pero si un jugador hiciera un black-jack, que consiste en alcanzar 21 puntos con sólo dos naipes, se le pagará siempre en razón de 3 por 2. El black-jack ganará siempre a la puntuación de 21 obtenida con más de dos cartas.

Con 21 puntos o black-jack no se podrá pedir carta. Cuando se obtenga 21 con tres 7 se pagará al doble la postura, siempre que la banca no gane o iguale dicha puntuación de la misma manera.

b) El seguro.

Cuando el primer naipe del croupier sea un as, los jugadores podrán asegurarse contra el posible black-jack de la banca. El croupier propondrá este seguro al conjunto de jugadores y antes de dar la tercera carta al primer jugador que la pida. A partir de este momento, nadie podrá asegurarse.

El jugador que se asegure depositará sobre la línea "seguro", situada enfrente de su puesto, una cantidad como máximo igual a la mitad de su apuesta primitiva. Si el croupier sacara entonces un 10, es decir, si realizara un black-jack, recogerá las apuestas que pierden y pagará los seguros en razón de 2 por 1. Si no realizara black-jack recogerá los seguros y cobrará o pagará las otras apuestas como en el juego simple. El mínimo del seguro es la mitad del mínimo de la mesa, hasta un máximo de la mitad de la apuesta primitiva.

En el caso de que el jugador tuviese black-jack y el croupier un as, el jugador podrá optar por recibir el pago a la par.

c) Los pares.

Cuando un jugador recibe las dos primeras cartas del mismo valor, podrá jugar "a dos manos". Si utilizase esta posibilidad deberá hacer una apuesta igual a la suya inicial en la otra carta. Estas dos cartas y estas dos apuestas serán consideradas entonces como "manos" separadas e independien-

tes, teniendo cada una su valor y destino propios. Podrá, por tanto, formar tantas "manos" como número de cartas de igual valor que reciba.

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

Cuando un jugador separe un par de ases, no se le permitirá pedir más que un sólo naipe por cada as que ha formado una nueva "mano".

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

d) Apuesta doble.

Un jugador podrá doblar su apuesta con los dos primeros naipes, pero en este caso, sólo tendrá derecho a un naipe suplementario. La doble apuesta estará autorizada para todas las "manos", comprendidos los pares y a excepción del par de ases.

e) El retiro.

El jugador podrá desistir de su jugada perdiendo la mitad del importe de su apuesta, excepto que la carta descubierta de la banca sea un as, y antes de dar la tercera carta al primer jugador que la solicite.

f) Jugada del jackpot.

El Casino podrá instalar en alguna o todas las mesas de black-jack, una apuesta adicional denominada jackpot. Su objeto es conseguir un premio especial, dependiente sólo de la jugada que obtenga el jugador.

Para jugar al jackpot, se deberá depositar en la casilla destinada a tal fin, o en el espacio existente entre las casillas y la línea del seguro, una cantidad estipulada, pero que en ningún caso podrá ser superior a la mitad del mínimo de la mesa. En caso de obtener una de las combinaciones propuestas, el jugador obtendrá el premio especial correspondiente. La relación de los premios deberá estar expuesta en un sitio visible de la mesa, haciendo coincidir las combinaciones a conseguir con los premios a ganar.

Las combinaciones posibles son las siguientes:

1ª. Si la primera carta es cualquier 7 se pagará, como mínimo, 2 a 1 el valor de la apuesta del jackpot.

2ª. Si las dos primeras cartas son dos 7 de distinto palo, se pagará, como mínimo, 10 a 1 el valor de la apuesta del jackpot.

3ª. Si las dos primeras cartas son dos 7 del mismo palo, se pagará, como mínimo, 50 a 1 el valor de la apuesta del jackpot.

4ª. Si las tres primeras cartas son tres 7 de distinto palo, se pagará, como mínimo, 200 a 1 el valor de la apuesta del jackpot.

5ª. Si las tres primeras cartas son tres 7 del mismo palo, se pagará, como mínimo, el valor total del jackpot, que en ningún caso podrá ser inferior a 5.000 veces el valor de la apuesta del jackpot.

Se entiende que únicamente se paga el premio mayor.

Podrán autorizarse jackpot progresivos y carruseles entre distintas mesas pero, en todo caso, requerirán autorización expresa y su relación no podrá disminuir las proporciones descritas.

2. Máximos y mínimos de las apuestas.

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

a) El mínimo vendrá fijado por la autorización concedida por la Consejería competente en materia de juego. Son aplicables a este juego las normas de la ruleta referentes a la posibilidad de modificar el mínimo y el máximo de las apuestas.

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

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

VI. Desarrollo del juego

Existen diversas operaciones que son previas al comienzo de cada partida:

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

2. Finalizadas las operaciones previas, cada uno de los montones se mezclará y cortará separadamente, al menos tres veces. Seguidamente, los seis juegos se reunirán y cortarán y finalmente la media docena se presentará a un jugador para un nuevo y último corte. En el supuesto de que rehusara hacerlo, el croupier se lo irá ofreciendo a los demás jugadores, siguiendo el sentido de las agujas del reloj, para que efectúen el corte, comenzando por la izquierda del croupier. Si ninguno de los jugadores aceptara efectuar este último corte, el mismo será realizado por el jefe de mesa. Se procurará que este corte sea, al menos, de una baraja.

Posteriormente, el croupier colocará un separador de muestra o de bloqueo, a fin de dejar como reserva una cantidad de cartas equivalente, como mínimo, a un juego. A continuación se introducirán las cartas en el distribuidor o "sabot".

3. Antes de distribuir las cartas, el croupier apartará las cinco primeras del distribuidor y comenzará después la partida.

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

5. BOULE O BOLA

I. Definición.

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

II. Elementos del juego.

El juego de la bola se practica en una mesa, en cuyo centro se encuentra la plataforma circular y, a sus lados, dos paños destinados a recibir las apuestas. También puede incluir un solo paño.

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

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

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

III. Personal.

El personal afecto es el siguiente:

1. El jefe de mesa es el que dirige la misma.

2. Habrá un croupier por cada paño, encargados de lanzar la bola, siguiendo un orden de rotación establecido por la Dirección de juegos, sin que ninguno de ellos pueda especializarse en esta misión.

Los casos no previstos serán resueltos por el Jefe de mesa.

IV. Jugadores.

En cada partida pueden participar un número indeterminado de ellos.

V. Reglas del juego.

1. Combinaciones posibles.

Sólo se pueden usar dos combinaciones:

Primera: apostar sobre un número entero, del 1 al 9, en cuyo caso el ganador recibe siete veces el valor de su apuesta.

Segunda: apostar sobre una suerte sencilla (rojo o negro, par o impar, pasa o falta).

En todos estos casos, el ganador recupera su apuesta y recibe un valor igual a ella. Sin embargo, cuando sale el número 5, se pierden todas las apuestas realizadas sobre estas suertes sencillas.

2. Máximos y mínimos de las apuestas.

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

El máximo de apuesta vendrá fijado en la autorización. Para las apuestas sobre un número entero, no podrá ser inferior a 40 veces, ni superior a 100 veces el mínimo autorizado; y para las suertes sencillas no podrá ser inferior a 200 veces ni superior a 500 veces dicho número.

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

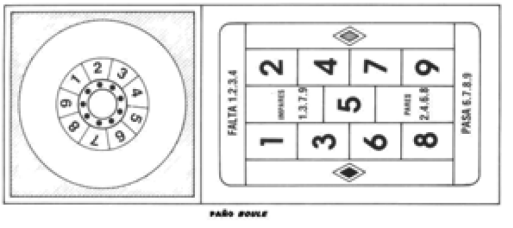
VI. Desarrollo del juego.

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

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

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

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



6. TREINTA Y CUARENTA

I. Definición.

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

II. Elementos del juego.

1. Cartas o naipes.

Al treinta y cuarenta se juega con seis barajas, de las denominadas francesas, de 52 cartas cada una, todas de un mismo color, sin índices. Las figuras valen 10 puntos, el as 1 punto y las otras cartas su valor nominal.

2. Mesa de juego.

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

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

III. Personal.

Cada mesa tendrá permanentemente destinados a su servicio un jefe de mesa y dos croupiers.

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

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

IV. Jugadores.

En cada partida pueden apostar un número indeterminado de ellos.

V. Reglas del juego.

1. Combinaciones posibles.

Se han de formar dos filas desplazadas de cartas, la de arriba denominada "negra" y la de abajo "roja". Se distribuirán cartas hasta que se obtenga por cada fila una puntuación comprendida entre 30 y 40.

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

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

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

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

2. Máximos y mínimos de las apuestas.

El mínimo de las apuestas viene determinado en la autorización concedida por la Consejería competente en materia de juego.

El máximo será igual a 1.000 veces el mínimo establecido.

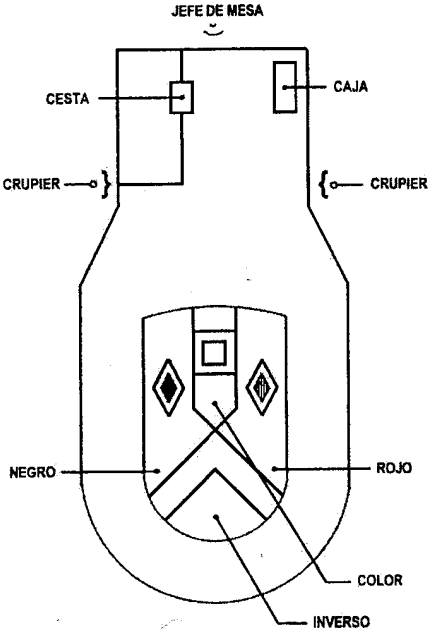
VI. Desarrollo del juego.

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

Acto seguido, el croupier coloca una carta roja delante de las cinco últimas cartas del mazo. La aparición de esta carta roja determina la anulación del juego en curso, procediéndose a poner en la mesa y boca abajo las cinco últimas cartas, así como al recuento de las mismas.

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

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



7. DADOS O CRAPS

I. Definición.

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

II. Elementos del juego.

Dados.

El juego de dados se juega con dos dados, del mismo color, de material transparente, con las superficies pulimentadas, de 20 a 25 milímetros de lado. Deberán tener los bordes bien definidos (cortantes), los ángulos vivos y los puntos marcados al ras. No se admitirán, por tanto, dados con bordes biselados, ángulos redondeados o puntos cóncavos.

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

En cada sesión se pondrán a disposición de cada mesa dedicada al juego de los dados seis dados en perfecto estado y distintos de los usados en la sesión anterior. Dos dados se utilizarán en la partida, quedando en reserva los otros cuatro, en una cavidad prevista a este efecto en las mesas de juego, para el caso de tener que sustituir a los primeros.

III. Personal.

En cada mesa de dados prestará sus servicios un jefe de mesa, dos croupiers y un "stickman".

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

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

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

IV. Reglas del juego.

1. Combinaciones.

Los jugadores no podrán hacer uso más que de las siguientes clases de suertes:

a) Suertes sencillas, que se pagarán a la par:

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

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

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

_Don't Come: Que se juega en cualquier momento después de la primera tirada. Gana si sale el 2 ó 3, pierde con el 7 ó el 11 y da resultado nulo con el 12. Si sale cualquier otra cifra, la apuesta es colocada en la casilla correspondiente, y a partir de la siguiente jugada, gana si sale el 7 y pierde si sale el punto sobre el que está colocada la apuesta.

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

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

_Big 6: Que se juega en cualquier momento de la partida. Gana si sale una puntuación de 6 formada de cualquier manera y pierde si la puntuación es 7. Mientras no salga una u otra puntuación, la apuesta continúa, aunque puede ser retirada por el jugador.

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

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

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

b) Suertes múltiples, que se pueden jugar en cualquier momento de la partida:

_Hard Ways: Que se juega sobre los totales de 4, 6, 8 ó 10 formados por dobles, pudiendo ser retiradas las apuestas después de cada tirada no decisiva. Gana si sale el "doble" elegido y pierde con el 7 o si el total del número no está formado por dobles. El doble de 2 y el doble de 5 se pagan siete veces la apuesta; el doble de 3 y el doble de 4, nueve veces la apuesta.

_Juego de 7: Que se paga cuatro veces la apuesta. Gana si sale 7; pierde si sale cualquier otro resultado.

_Juego de 11: Que se paga quince veces la apuesta. Gana si sale 11; pierde si sale cualquier otro resultado.

_Any Craps: Que se paga siete veces la apuesta. Gana si sale 2, 3 ó 12; pierde si sale cualquier otro resultado.

_Craps 2: Que se paga treinta veces la apuesta. Gana si sale el 2; pierde con cualquier otro resultado.

_Craps 3: Que se paga quince veces la apuesta. Gana si sale el 3; pierde con cualquier otro resultado.

_Craps 12: Que se paga treinta veces la apuesta. Gana si sale el 12; pierde con cualquier otro resultado.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

2. Máximos y mínimos de las apuestas.

Las apuestas mínima y máxima se determinarán en la autorización de la Consejería competente en materia de juego.

En las suertes sencillas, la apuesta máxima no podrá ser inferior a 20 veces ni superior a 1.000 veces del mínimo de la mesa.

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

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

En las suertes asociadas del Don't Win y del Don't Come el máximo de la apuesta se fijará en función del punto jugado, esto es, para 4 y 10, el 200 por 100 del importe de la apuesta hecha sobre la suerte sencilla correspondiente; para el 5 y 9, el 150 por 100 de dicho importe y para 6 u 8, el 120 por 100 del mismo importe.

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

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

V. Desarrollo del juego.

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

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

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

El tirador podrá pedir que se cambien los dados antes de lanzarlos, pero no podrá hacerlo durante la serie de lanzamientos precisos para alcanzar el número designado como punto, salvo en el caso de que un dado salte fuera de la mesa, cayendo en el suelo, en cuyo caso se le ofrecerá elegir entre

los cuatro dados restantes de la mesa, para terminar la jugada. Si al término de la misma el dado perdido no se encontrara, se proveerá a la mesa de un nuevo juego de dados, retirando los anteriores.

Los dados se lanzarán a lo largo de la mesa, de tal manera que se detengan dentro de la misma. Si uno de los dados toca el extremo opuesto de la mesa, siempre que ambos queden en la mitad de la mesa más alejada del lanzador, la tirada es válida.

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

Los casos no previstos serán resueltos por el "stickman".

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

Después de un número determinado de tiradas, el jefe de mesa podrá acordar el cambio de dados. El "stickman" anunciará entonces "cambio de dados" y pondrá delante del jugador, con el bastón, los seis dados al servicio de la mesa. El jugador cogerá dos para lanzarlos y los cuatro restantes serán devueltos, a la vista de los jugadores, a la caja prevista a estos efectos.

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

8. SIC BO

Su particularidad es que se practica con tres dados introducidos dentro de un agitador, cuyo uso corresponde exclusivamente al croupier. Los jugadores arrojan tres dados y apuestan al resultado de cada tirada. El jugador hace la apuesta primero al elegir el tamaño de la ficha y luego coloca sus fichas en el área de la mesa del Sic Bo correspondiente a la apuesta que quiere hacer. Se juega en una mesa que presenta varias opciones diferentes a las que apostar, parecidas a las mesas de apuestas de los dados y la ruleta.

Apuestas posibles:

Triple específica: gana la apuesta si los tres dados muestran 1.

Cualquier triple: gana la apuesta si los tres dados muestran el mismo número sin importar cual sea éste.

2. Doble específica: gana si al menos dos de los tres dados muestran un número específico al que apostó.

3. Total: gana si la suma de los tres dados logra el resultado total específico que apostó. Si apostó por un total de 12, ganará con 3, 4 y 5, con 2, 4 y 6 y con 4, 4 y 4; o con cualquier otra combinación que logre 12.

4. Pequeña: gana si el total de la suma de los tres dados es entre 4 y 10, pero no es un triple.

5. Grande: gana si el total de la suma de los tres dados es entre 11 y 17 pero no es un triple.

6. Combinación de dos dados: puede apostar, al menos, dos números diferentes que se mostrarán en, como mínimo, dos de los dados.

7. Apuesta única mortal: gana si, al menos, uno de los dados muestra el número específico que apostó.

9. BANCA FRANCESA O DADOS PORTUGUESES

I. Definición.

La «banca francesa» es un juego de azar de los denominados de contrapartida, cuya característica esencial reside en que los participantes juegan contra el establecimiento organizador, dependiendo la posibilidad de ganar del resultado de la suma de las caras de tres dados, que son lanzados por el croupier.

II. Elementos del juego.

1. Mesa. Se juega en una mesa de forma circular o elíptica, con una hendidura para alojar a los croupiers y al jefe de mesa, existiendo enfrente del croupier lanzador, un cerramiento para delimitar la zona de lanzamiento de los dados, también denominado «arena». En el paño figuran las siguientes subdivisiones:

Una franja perfectamente delimitada, que abarcará todo el paño, destinada a recoger las apuestas

a pequeño, con los números 5-6-7 y la expresión «pequeño», siendo la parte interna que queda de la mesa la destinada a albergar las apuestas a grande en la que estarán impresos los números 14-15-16 y la expresión «grande». En la franja que delimita las apuestas a pequeño, existirá una parte acotada con la expresión «ases», dividida en doce pequeñas casillas.

2. Tres juegos de dados (terna de dados), debidamente acondicionados en un estuche, que reunirán los siguientes requisitos:

_El mismo color y transparencia uniforme, igual longitud en las aristas dentro de los límites de 12 a 15 mm.

_Suma de los valores de las caras opuestas igual a siete.

_Los puntos que determinen los valores de las caras tienen que ser del mismo diámetro y bien visibles.

_Deben estar numerados, con el anagrama del establecimiento y perfectamente equilibrados.

3. Vaso de cuero o plástico duro.

4. Tubo ligeramente curvo en forma de cuerno, también de cuero, de forma cónica y estriado interiormente, colocado en un soporte metálico sobre la mesa.

III. Personal.

El personal afecto a cada mesa de banca francesa es de un jefe de mesa y dos croupieres, con las siguientes funciones:

1. Jefe de mesa.

Dirige el funcionamiento de la mesa de juego controlando todas las operaciones en ella realizadas, verificará las apuestas hechas por los jugadores y controlará los pagos y cambios efectuados en la mesa, determinando las apuestas que son válidas y las que no lo son al realizarse, una vez conocida la suerte ganadora.

2. Croupier lanzador.

Es el encargado de lanzar los dados a través del tubo corvado por medio de un cubilete, anunciará la suerte ganadora con la expresión «pequeño», «grande» o «ases», e impedirá que se realicen apuestas una vez anunciada la suerte ganadora.

3. Croupier pagador.

Tiene a su cargo la recogida de las fichas perdedoras y del pago de las ganadoras, así como la vigilancia del correcto desarrollo del juego.

IV. Jugadores.

Podrán participar en el juego todos los jugadores que lo deseen, bien sentados, ocupando cada uno de los doce puestos con los que cuenta cada mesa, bien de pie.

V. Desarrollo del juego.

1. El estuche de los tres juegos de dados (Terna de dados), atribuido a la mesa, permanecerá en ésta hasta su cierre, debiendo cada «terna» ser sustituida rotativamente, de hora en hora, desde la apertura de la mesa hasta su cierre.

2. En el lanzamiento de los dados han de observarse las siguientes reglas:

a) Los tres dados serán introducidos en el vaso de cuero y lanzados conjuntamente a través del cuerno hacia la «arena», de forma que rueden sobre sí mismos y se inmovilicen en la zona de lanzamiento.

b) Sólo son considerados válidos los lanzamientos en que cada uno de los tres dados se asienten aisladamente en la «arena».

c) Los dados no pueden ser levantados de la «arena» sin que estén totalmente inmovilizados y sea posible ver con nitidez el valor de cada uno.

d) Si después de estar inmovilizados en la «arena» el croupier levanta, altera o toca los dados sin anunciar la suerte ganadora, el lanzamiento será válido, ganando los jugadores que hayan apostado a la suerte correspondiente a la suma de los dados y no perdiendo ninguna de las otras apuestas.

3. Son considerados lanzamientos nulos:

a) Los lanzamientos en que alguno de los dados, al caer o rodar en la «arena», toquen en algún objeto extraño a la mesa.

b) Los lanzamientos en que algún dado caiga al suelo, salga de la mesa, sufra defecto o tenga

alguna sustancia extraña a su textura, siendo obligatorio, en cualquiera de estos casos, la sustitución inmediata de la terna de dados.

c) Cuando no sean introducidos todos los dados dentro del vaso.

d) Si alguno de los dados, al ser lanzados sobre la «arena», queda retenido en el vaso.

4. En la banca francesa los jugadores pueden apostar a:

a) Los «ases», en que la suma de los puntos de las caras superiores de los tres dados es 3.

b) «Pequeño», en que la suma de los puntos de las caras superiores de los tres dados es 5, 6 ó 7.

c) «Grande», en que la suma de los puntos de las caras superiores de los tres dados es 14, 15 ó 16.

5. Son válidas también las siguientes apuestas:

a) A «pequeño», cuando la apuesta es hecha sobre el límite exterior del paño.

b) A «grande», cuando la apuesta es hecha sobre el límite interior del paño.

Cada una de las apuestas hechas según el apartado anterior, representa la mitad del valor de las fichas colocadas, el cual no puede ser inferior al doble del mínimo ni superior al doble del máximo permitidos en la mesa.

La retirada de las fichas de las apuestas perdedoras se hará en el sentido inverso a las agujas del reloj, comenzando siempre por la apuesta de los ases.

6. Las apuestas ganadoras se pagan de la siguiente forma:

a) Los «ases», 61 veces el valor de la apuesta.

b) El «pequeño», 1 vez el valor de la apuesta.

c) El «grande», 1 vez el valor de la apuesta.

En cualquiera de las suertes referidas en el apartado anterior, la apuesta ganadora continúa perteneciendo al jugador.

7. El pago de los premios sólo puede iniciarse después de recoger todas las apuestas perdedoras.

El pago de los premios a la apuesta de los «ases» será efectuado por el procedimiento de extender las fichas, igual que en la ruleta francesa.

La sustitución del croupier lanzador de los dados debe ser hecha de hora en hora, salvo situación de fuerza mayor.

8. Máximos y mínimos de las apuestas.

a) El máximo de la mesa para la apuesta a «pequeño» o «grande» será a igual a 200 veces el mínimo, y el máximo para la apuesta a los «ases» es igual a 6 veces el mínimo.

b) El mínimo de la mesa vendrá fijado en la banda de fluctuación autorizada por la Consejería competente en materia de juego.

10. PUNTO Y BANCA

I. Definición.

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

II. Elementos del juego.

1. Cartas.

Se utilizarán seis barajas de las denominadas francesas, de 52 cartas, con índices, la mitad de un color y la otra mitad de otro.

En lo que se refiere a las características que han de reunir las cartas se estará a lo dispuesto en el Reglamento de Casinos de Juego. Cada Casino podrá tener un dorso específico con los anagramas en las esquinas, de modo que éstos no sean visibles cuando los naipes estén dentro del "sabot".

2. Distribuidor o "sabot".

En lo referente al distribuidor o "sabot" se estará a lo dispuesto en el juego del black-jack desarrollado en el epígrafe 4, apartado II del presente Catálogo.

3. Mesa de juego.

Será de forma ovalada, con dos cortes o hendiduras situadas una enfrente de otra en los lados

mayores de la mesa, destinados a acoger al jefe de mesa y a los dos croupiers, respectivamente. La mesa tendrá una serie de departamentos separados y numerados a partir de la derecha del jefe de mesa, que llevará el número 1. La numeración será correlativa, si bien podrá eliminarse el número

13. Cada departamento puede dar acogida a un jugador sentado. Existe, asimismo, igual número de casillas destinadas a recibir las apuestas hechas a favor de la banca. Su numeración se corresponderá con la de los departamentos de los jugadores.

La superficie central de la mesa ha de contener las siguientes aberturas: una destinada a recibir las cartas usadas, llamada cesta; otra u otras dos para las propinas que se den a los empleados, y otra para introducir los billetes que se cambien por fichas o placas.

Asimismo, existirá una casilla en el centro de la mesa para recoger las apuestas a favor del empate.

III. Personal.

Cada mesa de juego tendrá afectos un jefe de mesa y dos o tres croupiers.

1. Jefe de mesa.

Le corresponde la dirección del juego en todas sus fases, sin perjuicio de las funciones que a lo largo del presente epígrafe del Catálogo se le atribuyan.

También llevará una lista en que se determine el orden de prioridad para cubrir plazas que queden vacantes.

2. Croupiers.

Son los responsables de las apuestas de sus respectivos lados de la mesa, así como de la recogida de apuestas perdedoras y del pago de las apuestas ganadoras. Les corresponde también la mezcla de las cartas, su introducción en el "sabot" y en la cesta, una vez usadas. Asimismo, recogerán la deducción que en beneficio del establecimiento haya que hacer, recibirán las propinas y las introducirán en la ranura destinada al efecto. Anunciarán el comienzo de cada jugada y de la "mano" ganadora, e informarán a los jugadores sobre las reglas a seguir en cada caso. Asimismo, pasarán el "sabot", recogerán los naipes al final de cada jugada y comprobarán el estado de los mismos.

IV. Jugadores.

Podrán participar en el juego los jugadores sentados frente a los departamentos numerados, y a opción del Director de juegos, aquellos jugadores que permanezcan de pie.

La distribución de las cartas por los jugadores es optativa. Se establece un turno rotatorio a partir del situado frente a su departamento número 1. Si algún jugador no quiere realizar la distribución, el "sabot" pasará al que esté situado a su derecha. El jugador que distribuye las cartas juega la "mano" de la banca, y tiene que apostar obligatoriamente; la "mano" del jugador corresponderá a aquél que haya realizado la apuesta más elevada; de no haber apuesta a favor de la "mano" del jugador, tendrá las cartas el croupier. Se perderá el derecho a distribuir las cartas cuando la banca pierda la jugada, pasando el "sabot" al jugador correspondiente, de acuerdo con el turno establecido.

V. Banca.

El establecimiento se constituye en banca y le corresponderá el cobro y pago de las apuestas. En el supuesto de resultar ganadora la "mano" de la banca se efectuará una deducción del 5% de las apuestas ganadoras en beneficio del establecimiento.

El mínimo de las posturas podrá ser distinto para cada mesa, no pudiendo en ningún caso ser inferior al mínimo autorizado por la Consejería competente en materia de juego. El máximo de las apuestas será fijado para cada mesa en 50 ó 100 veces el mínimo, pudiendo determinar el Director de juegos que las apuestas sean múltiplos del mínimo de la mesa.

VI. Reglas del juego.

1. Cada jugador recibe inicialmente dos cartas. El valor del juego depende de los puntos adjudicados a cada carta, que son los que lleva inscritos, salvo el 10 y las figuras, que no tienen ningún valor numérico, y el as, que vale 1 punto. En la suma de los puntos se desprecian las decenas y sólo tiene valor, a efectos del juego, la cifra de las unidades. Ganará aquél cuya puntuación sea de 9 o esté más próxima a dicha cifra.

En caso de empate, la jugada será considerada nula y las apuestas podrán ser retiradas, a excepción de las efectuadas a empate, que cobrarán del establecimiento su ganancia a razón de 8 a 1.

Recibidas las dos primeras cartas por la "mano" del jugador y la "mano" de la banca, si la puntuación de alguna de éstas es de 8 ó 9, el juego se da por finalizado, no pudiendo la otra "mano" solicitar una tercera carta.

2. Reglas de la tercera carta.

a) Para la "mano" del jugador:

_ Cuando su puntuación es de 0, 1, 2, 3, 4 ó 5 ha de pedir carta.

_ Cuando su puntuación es de 6 ó 7 ha de plantarse.

b) Para la "mano" de la banca el juego se ajustará a lo dispuesto en el siguiente cuadro:

		Tercera carta de la mano del jugador										
		0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	P
Puntuación dos primeras cartas de la banca	0	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T
	1	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T
	2	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T
	3	T	T	T	T	T	T	T	T	P	T	T
	4	P	P	T	T	T	T	T	T	P	P	T
	5	P	P	P	P	T	T	T	T	P	P	T
	6	P	P	P	P	P	P	T	T	P	P	P
	7	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P

T: Significa pedir tercera carta.

P: Plantarse.

Los casos no previstos serán resueltos por el Jefe de mesa.

VII. Desarrollo del juego.

Realizadas las operaciones de recuento, mezcla y corte del mazo, se colocará en su interior una carta-bloqueo o carta de detención de un color que permita diferenciarla de las demás, cuidando de que por debajo de ella queden siete cartas. La aparición de la carta de detención determinará el final de la partida y no se podrá realizar ninguna jugada más, salvo la que se esté llevando a cabo en ese momento.

A continuación el croupier extrae una primera carta y la descubre. El valor de ésta determinará el número de cartas que serán inutilizadas e introducidas en la cesta. Para este caso concreto, el valor de las figuras y los dieces será de 10 puntos.

La orden del croupier, "no va más" y a continuación "cartas", está dirigida al jugador que tiene el "sabot" para que éste reparta dos cartas, boca abajo, a cada "mano". La primera y tercera cartas que corresponden a la "mano" del jugador son trasladadas al croupier, quedándose la segunda y cuarta cartas que corresponden a la banca, bajo la esquina frontal derecha del "sabot". Acto seguido, son trasladadas las cartas de la "mano" del jugador, se entregan a aquél que realizó la mayor apuesta a favor de dicha "mano", quien las mostrará devolviéndolas, a continuación, al croupier que anunciará la puntuación total y las colocará a su derecha. Asimismo, el jugador que distribuye las cartas las descubre y las traslada al croupier. Éste anuncia el punto total para las dos cartas y las coloca a su izquierda.

Cuando de acuerdo con las reglas establecidas, el jugador haya de plantarse, el croupier anunciará: "el jugador se planta... (punto total)"; en caso contrario, dirá en alta voz: "carta para el jugador". Iguales reglas son aplicadas a la "mano" de la banca.

Finalizada la jugada, el croupier anunciará la "mano" con la más alta puntuación, que será la ganadora, procediéndose a continuación al pago de las apuestas ganadoras y a la deducción, en su caso, del beneficio del establecimiento.

10.1. Mini Punto y Banca y Midi Punto y Banca.

También podrá practicarse el juego en una mesa, tipo "mini", con dimensiones y características idénticas a la del veintiuno o black-jack, para un número de jugadores sentados igual o inferior a 7 y tipo "midi" para un número de jugadores igual o inferior a 9.

Las reglas del juego se corresponden con las del punto y banca y el personal necesario será de un croupier y un jefe de mesa.

Opcionalmente, el Director de juegos podrá permitir jugadores de pie.

11. BACARRÁ, CHEMIN DE FER O FERROCARRIL

I. Definición.

El bacarrá-ferrocarril, conocido también como "chemin de fer", es un juego de cartas de los denominados de círculo que enfrenta a varios jugadores entre sí, teniendo uno de ellos la banca y pudiendo apostar contra ésta todos los jugadores que se hallan sentados y los que se encuentren detrás de éstos de pie.

II. Elementos del juego.

1. Cartas.

Se utilizarán seis barajas, de 52 cartas, de las denominadas francesas, sin índices, la mitad de ellas de un color y la otra mitad de color distinto.

En lo que se refiere a las características que han de reunir las cartas se estará a lo dispuesto en el Reglamento de Casinos de Juego. Cada Casino podrá tener un dorso específico, con los anagramas en las esquinas, de modo que éstos no sean visibles cuando los naipes estén dentro del "sabot".

2. Distribuidor o "sabot".

En lo referente al distribuidor o "sabot" se estará a lo dispuesto en el juego del black-jack desarrollado en el epígrafe 4, apartado II del presente Catálogo.

3. Mesa de juego.

Será de forma ovalada, con un ligero corte o hendidura en uno de sus lados mayores, que indicará la posición del croupier. La mesa ha de tener una serie de departamentos separados y numerados a partir de la derecha del croupier. Cada departamento puede dar acogida a un solo jugador.

La superficie central de la mesa ha de contener las siguientes aberturas o ranuras: una en el centro, donde se introducirán las cartas usadas, también llamada cesta; otra a la derecha del croupier, para las deducciones en beneficio de la casa, llamada pozo o "cagnotte" y una última, o dos en su caso, para propinas. La cantidad que constituye la banca estará situada frente al croupier a su izquierda, situándose a la derecha del mismo las ganancias del banquero que no constituyan la banca (que no hayan sido puestas en juego por éste).

III. Personal.

Cada mesa de juego tendrá permanentemente a su servicio un inspector, un croupier y un "cambista" (empleado de cambios).

1. Inspector.

Es el responsable del desarrollo correcto del juego. Actúa como delegado de la Dirección y le corresponde resolver cualquier conflicto planteado en la mesa del juego. Llevará también una relación de jugadores que aspiren a ocupar plazas que puedan quedarse vacantes.

2. Croupier.

Sin perjuicio de las funciones que a lo largo del presente epígrafe del Catálogo se le atribuyen, tendrá encomendadas las siguientes: el recuento, mezcla e introducción de las cartas en el "sabot"; el traslado de las cartas a los jugadores por medio de su pala; el anuncio en voz alta de las distintas fases del juego y actuaciones de los jugadores; el cálculo e ingreso de la cantidad que corresponda al pozo en la ranura correspondiente, introducción de las cartas usadas y de las propinas en las ranuras destinadas al efecto.

Asimismo, le corresponde la custodia y control de la suma que constituye la banca y el pago de las ganancias a los jugadores. También orientar a los jugadores que lo soliciten sobre reglas aplicables en cada caso.

3. Cambista.

Situado de pie frente o detrás del croupier, tiene por misión efectuar el cambio de dinero por fichas a los jugadores que lo soliciten, así como al croupier.

Además existirán servidores auxiliares en número no superior a uno por cuatro mesas o fracción. No podrán intervenir en todo cuanto se relacione con el desarrollo del juego, las cartas o las fichas.

IV. Jugadores.

Frente a cada uno de los departamentos de la mesa, podrá sentarse un jugador. La superficie de los departamentos podrá ser utilizada para depositar las fichas y manejar, en su caso, las cartas. También podrán participar en el juego cuantos jugadores lo deseen, situándose de pie alrededor de la mesa y detrás de los que se hallen sentados.

A todos los efectos se establece el siguiente orden de prioridad entre los jugadores: los jugadores sentados prevalecen sobre los que están de pie; entre los primeros se seguirá la numeración correlativa de los departamentos, a partir del que se halle situado a la derecha del banquero. Entre los que están de pie se seguirá el mismo orden de prioridades que entre los sentados. El jugador sentado que cambia de sitio durante una talla está obligado a dejar pasar la "mano" ("saludar"); además, no puede ejercer su derecho de prioridad para adquirir la "mano" pasada, es decir, coger la banca, o para hacer "banco", hasta que no haya "saludado". Lo mismo ocurrirá cuando un jugador ocupe una plaza vacante durante la distribución de un "sabot".

Si el cambio de asientos o la llegada de un nuevo jugador se hace al finalizar la talla, el orden de prioridades permanecerá intacto.

En ningún caso puede un jugador ocupar plaza de asiento en varias mesas de juego simultáneamente.

La ocupación de plazas vacantes se hará de la forma siguiente: tendrán prioridad, durante la talla, los inscritos en la lista de espera en poder del inspector, una vez concluida ésta los jugadores sentados que hayan solicitado cambio de plaza.

El jugador que durante dos veces consecutivas rehúse tomar la "mano" deberá abandonar su plaza en la mesa de juego.

Está prohibido a los jugadores de pie desplazarse de sitio para seguir la "mano". El que lo haga será cobrado el primero o pagado el último, en su caso.

El jugador que esté ausente de la mesa cuando le corresponda coger la "mano" perderá su plaza en beneficio del primer inscrito en la lista de espera.

En ningún caso podrá ocuparse una plaza de asiento momentáneamente vacía.

V. Banca.

La banca se adjudicará inicialmente al jugador situado a la derecha del croupier (sentado frente al departamento número 1) y será rotatoria siguiendo el orden de numeración de los departamentos.

Cualquier jugador, esté sentado o de pie, podrá en cualquier pase de la banca asociarse al banquero, si éste lo acepta, poniendo a su disposición una cantidad determinada. El asociado no podrá intervenir en ningún momento en el juego y ganará o perderá en las mismas condiciones que el banquero.

La banca podrá ser retenida por el jugador mientras gane, debiendo, en caso de pérdida, ser cedida al jugador situado a su derecha. Lo mismo ocurrirá cuando la banca sea abandonada voluntariamente. Si alguno de los jugadores no quiere coger la banca, ésta seguirá rotando por el orden establecido. En todo caso, el jugador que coge la banca habrá de hacerlo, por lo menos, con la misma cantidad que el que la abandonó voluntariamente.

Si ningún jugador sentado desea adquirir la banca, se ofrece a los que están de pie y si nadie la adquiere, el jugador que cedió la banca o pasó la "mano" puede volver a cogerla por la misma cantidad. La "mano" pasada, adquirida por un solo jugador, tiene preferencia sobre la adquirida en asociación. El banquero que pasó la "mano" no puede asociarse con el jugador que la ha adquirido posteriormente.

Cuando la banca no ha sido adquirida en el turno rotatorio, se subastará y adjudicará al mayor postor de entre los jugadores sentados y de pie, a excepción del banquero. Los jugadores sentados sólo tendrán prioridad sobre los que se hallan de pie en caso de pujas iguales.

Cuando algún jugador que está de pie adquiere la banca (toma la "mano"), y la vuelve a pasar, aquélla se ofrece primero al jugador sentado a la derecha del último jugador sentado que tuviese la banca. Cuando el jugador que adquiere la banca está sentado al pasarla, ésta se ofrecerá primero al jugador sentado a su derecha.

Una vez adjudicada la banca, el total que la forma puede ser aumentado por el jugador con relación a la cantidad ofrecida, pero nunca disminuido.

Si la banca adjudicada es superior a la banca anterior, el jugador que había hecho banca antes de pasarle la "mano" tiene derecho a coger las cartas, aunque su apuesta sea inferior a la de otros jugadores, pero sólo por una jugada.

El banquero que pasa la "mano", así como su asociado, no podrán participar en la subasta de la "mano" que acaban de pasar, pero sí podrán hacerlo cuando el nuevo banquero pase la "mano" y así sucesivamente.

Si ningún jugador adquirió la banca, ésta vuelve al jugador situado a la derecha del banquero

que pasó la "mano", quien deberá aceptarla por el mínimo establecido en la mesa. Caso de no hacerlo, cederá su plaza.

Cuando el jugador que adquirió una "mano" pasada pierde, el "sabot" vuelve al jugador sentado a la derecha del banquero que pasó la "mano".

El jugador que adquiere la banca está obligado a dar cartas por lo menos una vez. Si se niega, la banca se subastará pero no podrán pujar por ella ni este jugador ni el anterior banquero si hubiera pasado la "mano". Si en esta primera jugada hay igualdad de puntos la banca puede ser cedida de acuerdo con las reglas generales.

El mínimo de punto o mínimo de las posturas, es decir, la cantidad mínima para poder jugar como punto contra la banca, no será necesariamente idéntico para las distintas mesas, ni podrá ser inferior en ningún caso al mínimo que aparezca en la autorización otorgada al Casino, que deberá aparecer ostensiblemente indicado en la mesa.

El máximo del punto o cantidad máxima que puede exponer un jugador es aquella cantidad equivalente a la existente en la banca en cada jugada. Cuando un jugador llega a dicha cantidad máxima se dice que "hace banco".

El máximo de la banca deberá ser equivalente a cien veces el mínimo autorizado para el punto y el mínimo de aquélla no podrá ser inferior al de éste. Previa solicitud de los Casinos podrá autorizarse el que la banca juegue sin máximo limitado.

La deducción en beneficio del establecimiento queda fijada en un 5% sobre las cantidades ganadas por el banquero en cada jugada.

"Garage" es la cantidad o conjunto de cantidades que el banquero excluye del juego, cuando se dan los casos o circunstancias siguientes:

1. "Garage" voluntario.

El banquero podrá excluir voluntariamente del juego las siguientes cantidades:

La mitad de la banca en todos los pases a partir del segundo. Cuando la banca no hubiera sido cubierta en su totalidad, el banquero podrá instar al croupier a que doble la cantidad que entró en banca en esa jugada, pasando el resto a formar parte del "garaje". Podrá además retirar la mitad de la banca resultante, si correspondiera según el párrafo anterior. Antes del inicio de la jugada siguiente, el croupier preguntará al banquero si desea o no formar "garaje".

2. "Garaje" obligatorio.

Es la cantidad que el banquero ha de excluir del juego en la medida en que el importe de la banca excede de la suma de valores de los puntos.

3. "Garaje" impropio.

Es aquella parte de la banca que el banquero no puede poner en juego, porque excede de la cantidad máxima permitida para aquélla, es decir, de cien veces el mínimo del punto.

4. Exclusión del "garaje".

En el caso de que la banca juegue sin máximo limitado, el banquero podrá renunciar al "garaje" anunciando "todo va".

VI. Reglas del juego.

El valor del juego depende de los puntos adjudicados a cada carta, que son los que llevan inscritos, salvo el 10 y las figuras, que no tienen ningún valor numérico y el as, que vale 1 punto. Se suma la puntuación de las cartas y se desprecian las decenas, teniendo valor exclusivamente la cifra de las unidades. Ganará aquel juego cuya puntuación sea de 9 o esté más próxima a dicha cifra. En caso de empate, la jugada es considerada nula.

El banquero reparte inicialmente y de forma alternativa dos cartas tapadas al jugador que se enfrenta con él y se da a sí mismo dos cartas tapadas. Si recibidas las dos primeras cartas, la puntuación es de 8 ó 9, éstas serán descubiertas y se abate el juego, debiendo el contrario mostrar asimismo su juego.

En los demás casos, el jugador que se enfrenta a la banca podrá solicitar una tercera carta o considerarse servido, lo que anunciará utilizando los términos "carta" y "no", respectivamente. La actuación del jugador se atendrá a las reglas siguientes:

_ Cuando tiene 0, 1, 2, 3 ó 4 ha de pedir carta.

_ Cuando tiene 5 puede optar.

_ Cuando tiene 6 ó 7 ha de plantarse.

		Tercera carta de la mano del jugador										
		0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	P
Puntuación total de las dos primeras cartas de la banca	0	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T
	1	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T
	2	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T
	3	T	T	T	T	T	T	T	T	P	O	T
	4	P	P	T	T	T	T	T	T	P	P	T
	5	P	P	P	P	O	T	T	T	P	P	T
	6	P	P	P	P	P	P	T	T	P	P	P
	7	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P

T: Significa pedir tercera carta

P: Significa plantarse

O: Significa que se puede optar

En el supuesto de que el jugador haga "banco", no se le aplicarán estas reglas y tendrá libertad para pedir carta o quedarse servido, siempre que lo autorice el Director de juegos antes de comenzar la partida. A continuación, el banquero podrá optar entre pedir carta o no hacerlo, excepto cuando tiene 0 (bacarrá), en que es obligatorio solicitar una tercera carta. A diferencia de las anteriores, la tercera carta se da siempre descubierta. El juego finaliza con el anuncio de la puntuación de cada jugador, el descubrimiento de las cartas y el pago o retirada de las apuestas, en su caso.

Todo jugador puede solicitar al croupier aclaraciones sobre las reglas del juego, quien está obligado a dárselas. Si el jugador tiene puntuación de 5 y solicita consejo al croupier, éste le hará plantarse.

El banquero podrá, si lo desea, solicitar del croupier el cuadro de jugadas de la banca, en cuyo caso deberá ajustarse a lo en él establecido.

Una vez cubierta la banca, el banquero y cualquier jugador sentado o de pie podrá abonar (apostar a favor de la banca) una cantidad determinada, que entregará al croupier cuando éste menciona la frase: "abono la diferencia", pero solamente en este caso.

No se permite el abono en asociación. Los abonos quedarán afectados solamente en la jugada en la que se produzcan, no obteniendo prioridad ni causando obligación para la jugada siguiente y posteriores. El mínimo y el máximo de los abonos serán fijados por el Director de juegos, pero siempre dentro del mínimo y del máximo autorizados para la salida inicial de la banca.

El número de abonos permitido será hasta un máximo de 3.

Los casos no previstos serán resueltos por el inspector de la mesa.

VII. Desarrollo del juego.

Es condición imprescindible para que el juego pueda dar comienzo que haya en la mesa un mínimo de cuatro jugadores, cifra que deberá mantenerse a lo largo de la toda la partida.

Al principio de cada partida, el croupier, después de mezclar las cartas, las ofrece a los jugadores, diciendo: "señores, las cartas pasan". Cualquier jugador puede mezclar las cartas que, a su vez, habrán de mezclarse por última vez por el croupier cuando le sean devueltas. Hecho esto, ofrece las cartas al jugador situado a su izquierda, y así sucesivamente, hasta que alguno de ellos corte el mazo.

A continuación se colocará en el interior, antes de las siete cartas finales del mazo, una cartabloqueo, o carta de detención de un color que permita diferenciarla de las demás. La aparición de aquella carta determinará el final de la partida y no se podrá realizar ninguna jugada más, salvo la que se está llevando a cabo en el momento.

Adjudicada la banca, el banquero anunciará la cantidad puesta en juego, que será entregada en fichas al croupier quien las colocará sobre la mesa, a su izquierda. Acto seguido éste anunciará la suma, indicando a los jugadores que es la cifra máxima que pueden jugar; para ello utilizará la expresión "hay. .. euros en la banca".

Si hay varios jugadores que quieren hacer banca, se seguirá el orden de las prioridades establecido en el apartado IV.

El "banco" hecho por un solo jugador, incluso si está de pie, tiene preferencia sobre el "banco" en asociación.

Si ninguno de los jugadores sentados o de pie, está dispuesto a hacer "banco", puede anunciarse "banco" parcial, con la expresión "banco con la mesa", para lo cual la cantidad de la postura habrá de ser la mitad de la banca. A continuación, el croupier invitará al resto de los jugadores a completar con sus apuestas la suma en banca, hasta que con la voz "no va más apuestas" dé por finalizado el tiempo de apostar.

El jugador que ha anunciado "banco con la mesa" tiene derecho a coger las cartas incluso si está de pie, excepto cuando alguien dice la frase "con la mesa y último completo", siendo el hecho de completar la otra mitad el que da prioridad. El "banco con la mesa" es considerado un acto aislado y no da prioridad para la jugada siguiente, salvo que haya sido hecho solo.

Cuando nadie hace "banco", ni "banco con la mesa", las cartas se dan al jugador sentado cuya apuesta sea más alta. En caso de igualdad de apuestas, se estará al orden general de prioridades entre los jugadores. Está prohibido que un jugador sentado una su apuesta a la de otros jugadores, estén de pie o sentados.

La petición de banco no tiene preferencia cuando las cartas han sido ya distribuidas, excepto cuando el jugador repite el banco, "banco seguido", en cuyo caso puede hacerlo incluso después de la distribución de las cartas, siempre que otro jugador no las tenga ya en la mano. Tiene derecho a pedir "banco seguido" el jugador que hizo "banco" y perdió.

Si en el caso de "banco seguido" el croupier da por error las cartas a otro jugador, éstas podrán ser reclamadas si aún no han sido vistas (la carta es considerada vista cuando ha sido levantada del tapiz).

Si la petición de "banco seguido" se produce después de la distribución y entrega de las cartas a otro jugador, éste último tiene preferencia si ha tomado cartas y las ha visto.

Cuando habiéndose anunciado correctamente "banco seguido", un jugador toma las cartas antes de que el croupier las dé al jugador que anunció "banco seguido", aquéllas le serán retiradas, aunque hayan sido vistas y se entregarán al jugador al que corresponde.

Todo "banco seguido" abandonado puede ser recuperado en caso de igualdad de puntuación entre el banquero y otro jugador o jugadores.

Cuando nadie hace "banco" y sólo un jugador apuesta contra la banca, éste tendrá derecho al "banco seguido".

Una vez realizadas las apuestas y tras la voz del croupier "no van más apuestas", el banquero extraerá las cartas del "sabot" y las distribuirá de una en una alternativamente empezando por el jugador contrario. Las cartas serán trasladadas hasta él por el croupier mediante la pala. Queda formalmente prohibido al banquero distribuir las cartas antes de que el croupier haya anunciado "no van más apuestas"; sin embargo, podrá instar al croupier a que retire las posturas efectuadas después de mencionada dicha frase.

Examinadas las cartas y solicitada, en su caso, una tercera, se procederá a descubrir los respectivos juegos, pagando el croupier al ganador. Si el triunfo ha correspondido al banquero, se efectuará por el croupier la deducción correspondiente al pozo o "cagnotte" y se introducirá su importe en la ranura destinada al efecto. Las ganancias del banquero pasarán a formar parte de la banca, salvo si éste decide excluirlas del juego, de acuerdo con lo previsto en el apartado V, en cuyo caso el croupier las colocará sobre la mesa, a su derecha.

Cuando se hayan terminado las cartas de un "sabot", el croupier procederá a realizar las operaciones correspondientes de mezcla, corte e introducción del mazo en el "sabot". El banquero que gana la última jugada de una talla tiene derecho a seguir siéndolo en la próxima, si ofrece una cantidad igual a la que constituía entonces la banca.

Ante la petición de algún jugador, las cartas serán controladas al final de la talla.

VIII. Errores e infracciones en el juego.

1. Reglas generales.

Está prohibido extraer cartas del distribuidor antes de haber finalizado el tiempo de las apuestas. Las cartas sacadas no podrán en ningún caso ser reintegradas al "sabot", y el jugador que las sacó irregularmente está obligado a seguir la jugada. Si en un caso excepcional el inspector estima que no debe aplicar esta regla en todo su rigor, la carta o cartas sacadas habrán de ser obligatoriamente desechadas y no podrán ser utilizadas por el jugador que tome la "mano" pasada.

Toda carta que aparezca descubierta al ser extraída del "sabot" se considerará inservible y será retirada, sin que por ello puedan los jugadores disminuir o retirar sus apuestas.

Si en el transcurso de la distribución aparecen dos o más cartas pegadas entre sí, la jugada será anulada.

Cuando alguna carta caiga al suelo sólo podrá ser recogida por el croupier o cualquier otro empleado del establecimiento y conservará su valor, reanudándose a continuación la jugada.

2. Errores del croupier.

Si el croupier descubre accidentalmente alguna carta durante la distribución, los jugadores habrán de ajustarse a las reglas del banquero y del punto. En el caso de que las dos cartas del punto sean descubiertas, el banquero habrá de atenerse a lo dispuesto en el cuadro de jugadas de la banca, debiendo pedir carta en los casos opcionales. Cualquiera otra falta cometida por el croupier durante el reparto de las cartas anulará la jugada, siempre que no pueda ser aquélla rectificada sin perjuicio para el banquero y el jugador.

En caso de que el croupier anuncie por error "carta" cuando el punto ha dicho "no", la jugada se restablece conforme al cuadro. Si el banquero tiene 0, 1, 2, 3, 4 ó 5 y ya ha sacado una carta, ésta le es adjudicada; si ha sacado dos cartas la primera de ellas se le adjudica y la segunda se desecha; si tiene 6 ó 7, cualquier carta extraída es desechada.

3. Errores del banquero.

La extracción por parte del banquero de una quinta carta después de haber dado dos al punto y haberse dado él mismo dos, le obligará a aceptarla para sí en el supuesto de que el punto no solicite una tercera carta.

Si el banquero en la distribución inicial se da más de dos cartas, se considerará que tiene una puntuación de 0 (bacarrá), aunque conserve su derecho a pedir otra carta.

Cuando al dar la tercera carta el banquero da por error dos cartas al jugador contrario se le adjudicará aquélla de las dos con la que forme una puntuación más alta. Lo contrario ocurrirá cuando el banquero se dé a sí mismo dos cartas en vez de una.

Si durante la distribución de las dos primeras cartas del punto el banquero deja caer alguna en la cesta, se considera que el punto abate con 9. Cuando esto ocurre con la tercera carta del punto, se considerará que su puntuación es de 9. El banquero tendrá en este caso derecho a una tercera carta, salvo si tiene 7. Si durante el reparto el banquero descubre la primera o la tercera carta, al ir ambas dirigidas al punto, aquél deberá descubrir su carta respectiva. Cuando el banquero descubre por error las dos cartas dirigidas al contrario, además de descubrir sus dos cartas, habrá de ajustar obligatoriamente su juego al cuadro de jugadas de la banca.

El banquero habrá de hablar siempre después del punto. Si abatiera antes de que éste se hubiera pronunciado, los jugadores podrán retirar sus apuestas. Cuando el banquero teniendo 8 ó 9 da u ofrece cartas, pierde su derecho a abatir.

La introducción por el banquero de alguna carta en la cesta antes de que haya sido vista de forma inequívoca por el resto de los jugadores llevará aparejada la pérdida de la jugada para el banquero.

No podrá efectuarse ninguna reclamación contra el banquero cuando la jugada haya finalizado y las apuestas hayan sido cobradas o pagadas.

4. Errores de los jugadores.

Está formalmente prohibido ver las cartas recibidas de forma lenta y tenerlas en la mano demasiado tiempo. Cualquier jugador que emplee demasiado tiempo en anunciar su juego no podrá continuar teniendo las cartas.

Excepto el croupier nadie podrá dar consejos a los jugadores. Cuando se infrinja esta regla, se estará a lo dispuesto en el cuadro de jugadas.

Si por error el punto dice "carta" en vez de "no", o viceversa, el banquero tiene derecho a darle o negarle la carta, a menos que aquél tenga bacarrá. En todo caso, el banquero habrá de pronunciarse antes de sacar la carta.

En el caso de que el punto se olvide de abatir en su momento, pierde este derecho; si ha pedido carta, la decisión la tomará el banquero. El punto que teniendo 9 olvida abatir, pierde la jugada si el banquero abate con 8.

Cualquier otro error en el anuncio del juego por parte del punto será rectificado desechándose, si procede, las cartas puestas en juego como consecuencia de dicho error. Se exceptuará de esta regla al jugador que hace "banco", en cuyo caso habrá de sufrir las consecuencias de su error,

salvo si tiene 0 (bacarrá) con sus dos primeras cartas, pudiendo entonces solicitar siempre una tercera carta.

Si el jugador arroja las cartas en la cesta antes de que hayan sido vistas, la jugada se le dará por perdida.

Las apuestas de los puntos deben estar situadas a descubierto encima de la mesa y deben ser vigiladas por ellos mismos. Ninguna reclamación podrá ser aceptada si esta regla ha sido incumplida. Cuando haya posturas colocadas sobre la raya, juegan la mitad; cualquier otro anuncio por parte del jugador obliga al croupier a proceder al cambio inmediato, sin que el jugador pueda oponerse.

Los casos no previstos en el presente epígrafe del Catálogo de Juegos serán sometidos a la apreciación del inspector, quien resolverá.

12. BACARRÁ A DOS PAÑOS

I. Definición.

El bacarrá a dos paños es un juego de cartas de los denominados de círculo, que enfrenta a un jugador que es la banca con otros jugadores, pudiendo apostar contra aquél tanto los jugadores que se hallan sentados alrededor de la mesa de juego como los que están situados de pie detrás de aquéllos.

Recibe también el nombre de banca o banca francesa y puede revestir dos modalidades: banca limitada y banca libre o abierta. En el primer caso, el banquero sólo responderá por la cantidad que, situada sobre la mesa, constituye la banca en cada momento. En la banca libre o banca abierta, su titular ha de responder frente a todas las posturas sin límite.

En la banca limitada existirá un límite o cifra máxima para constituir la banca, independientemente de que durante el transcurso del juego el banquero supere con sus ganancias tal cantidad máxima de adjudicación.

II. Elementos del juego.

1. Cartas.

Se utilizarán barajas de 52 cartas de las denominadas francesas, sin índices, siendo obligatorio que sean siempre barajas a estrenar. Serán necesarias seis barajas, tres de un color y tres de otro, tanto en la banca libre, como en la limitada.

2. Distribuidor o "sabot".

En lo referente al distribuidor o "sabot" se estará a lo dispuesto en el juego del black-jack desarrollado en el epígrafe 4, apartado II del presente Catálogo.

3. Mesa de juego.

Será ovalada, con un ligero corte o hendidura en uno de sus lados mayores, que indicará la posición del croupier. Frente a él se colocará el banquero, que tendrá a su derecha el primer paño, formado por una serie de departamentos numerados a partir del más cercano al banquero, que llevará el número 1; a su izquierda estará el segundo paño, con el mismo número de departamentos y numeración correlativa, iniciada con el número siguiente al último de primer paño, en el departamento situado más próximo al banquero.

Además, cada paño tendrá una superficie delimitada destinada a recoger las posturas que se quieren realizar sobre el otro paño. Las apuestas, colocadas sobre la raya que separa aquella superficie del resto del paño, jugarán por partes iguales a los dos paños.

En la parte libre de la mesa habrá una primera ranura para las cartas usadas, llamada cesta; una segunda ranura, a la derecha del croupier para las deducciones en beneficio de la casa sobre las ganancias del banquero, que recibe el nombre de pozo o "cagnotte" y una tercera ranura, que pueden ser dos, para recoger las propinas.

III. Personal.

El personal mínimo necesario será: un inspector, un croupier, un cambista y, opcionalmente, un auxiliar.

Será aplicable al inspector, croupier y cambista, respectivamente, lo dispuesto al respecto en la regulación del bacarrá, chemin de fer o ferrocarril recogida en el presente Catálogo.

IV. Jugadores.

También llamados puntos, cada uno podrá ocupar uno de los departamentos numerados en la mesa. Asimismo, podrán sentarse más jugadores que se situarán detrás de aquéllos entre los distintos departamentos.

Igualmente podrán realizar apuestas en los distintos paños cuantos jugadores estén situados de pie, detrás de aquellos que estén sentados.

El orden de prioridad, a efectos de apuestas, entre los jugadores, será el siguiente: dentro de un mismo paño, los jugadores sentados en los departamentos numerados más cercanos al banquero; a continuación el resto de los jugadores, por el mismo orden que los sentados.

En el supuesto de que se anuncie "banco" en ambos paños, se procederá por sorteo para determinar la prioridad de los paños.

Las cartas sólo podrán ser manejadas por los jugadores que estén sentados en departamentos numerados, estableciéndose un turno rotatorio conforme al orden de numeración de cada paño. Las cartas habrán de ser cedidas por el jugador, siguiendo el turno establecido en caso de triunfo de la banca. Queda exceptuado de esta regla el jugador que haga "banco", que esté de pie o sentado para manejar las cartas.

Los jugadores que quieran ocupar una plaza sentada, deberán hacerse inscribir en la lista de espera que lleva el inspector en cada mesa.

V. Banca.

1. El inspector, a la hora de apertura, anunciará el nombre del banquero y la cantidad del montante de la banca. Si no hubiera banquero, el inspector subastará la banca y la adjudicará al mejor postor, pudiendo pujar por ella todos los jugadores.

En caso de igualdad de pujas, la adjudicación se hará por sorteo.

La adjudicación podrá hacerse a una o varias tallas, y a juicio del Director de juegos, para uno o varios días. El importe de la banca deberá ser depositado, antes del comienzo de la partida, en la caja del Casino, en efectivo o mediante cheques librados por banco.

El banquero podrá abandonar la banca una vez realizada la primera jugada, anunciando la cantidad que retira. Si el banquero gana y se retira, durante el mismo "sabot", no podrá volver a ser banquero.

Se entenderá que la banca ha saltado cuando no quedan fondos en la misma. En este caso, el banquero tiene derecho a continuar efectuando un nuevo depósito igual o superior al inicial, o a abandonar la banca. Caso de que continúe con la banca, puede cambiar de "sabot".

En cualquiera de los casos, abandonada la banca por el banquero, el inspector volverá a ofrecerla a otro, por la misma cantidad inicial. Si no fuese aceptada por ninguno, se subastará o, en su caso, se sorteará nuevamente, iniciándose luego un nuevo "sabot". Si no se presenta ningún postor, se dará por finalizada la partida.

El mínimo y el máximo de las posturas vendrán establecidos en la autorización. Los mínimos podrán variar para las distintas mesas de juego.

La cantidad que forme la banca será necesariamente limitada en la modalidad de banca limitada. En la autorización se fijará el máximo y el mínimo de la banca.

2. En la banca libre no existirá tope máximo para la banca, y el establecimiento no podrá fijar un máximo a las posturas de los jugadores. Cualquier jugador podrá ser banquero, en la modalidad de banca libre, si justifica la existencia de un depósito considerado suficiente, en la propia caja del establecimiento o en la de una entidad de crédito previamente admitida por la Dirección de juegos, de tal forma que pueda pagar todas las apuestas sin que la responsabilidad del establecimiento pueda verse en ningún momento comprometida.

El bacarrá con banca libre sólo podrá practicarse en una mesa por cada establecimiento y por un máximo de dos sesiones separadas entre sí por la hora de la cena. En cada sesión se jugarán dos tallas.

3. La deducción en beneficio del establecimiento queda fijada en un 2% sobre las cantidades ganadas en cada jugada por el banquero para la banca limitada, y en 1,25% para la banca libre.

VI. Reglas del juego.

Las reglas contenidas en el presente Catálogo para el bacarrá, chemin de fer o ferrocarril son aplicables, con carácter general, a este juego. Sin perjuicio de ello se establecen las particularidades que se detallan a continuación:

Se enfrentan dos jugadores, uno por cada paño, contra el banquero, siguiendo el turno establecido en el apartado IV.

Si la puntuación de las dos primeras cartas es de 0, 1, 2, 3 y 4, los jugadores han de pedir una tercera carta; si dicha puntuación es de 5 tienen libertad para pedir carta o quedarse servidos y, por

fin, si es de 8 ó 9 han de descubrir sus cartas. Queda exceptuado de esta regla el jugador que al principio de la partida haga "banco".

El banquero puede pedir carta o plantarse, salvo si solicita del croupier el cuadro de jugadas de la banca, en cuyo caso habrá de seguirlo siempre que se indique lo mismo para los dos paños. El cuadro de jugadas de la banca es el recogido en el presente Catálogo para el bacarrá, chemin de fer o ferrocarril.

Un 8 con las dos primeras cartas gana siempre a un 8 ó 9 utilizando una tercera carta.

Se puede pedir "banco" por cualquier jugador, esté sentado o de pie, por una sola vez y al principio de cada partida. El "banco" comprenderá los dos paños, pero el juego se desarrollará exactamente igual que si hubiera dos jugadores, de tal forma que no se podrán ver las cartas del segundo paño por el jugador hasta no haber jugado en el primer paño. En caso de que haya juego nulo, podrá repetirse la jugada hasta dos veces más. Se entenderá que ha habido juego nulo cuando no ha habido pérdida o ganancia por parte de ninguno de los dos jugadores.

Está prohibido a los puntos el juego en asociación.

VII. Desarrollo del juego.

Es condición imprescindible para que el juego pueda dar comienzo que haya un mínimo de dos jugadores por paño, cifra que deberá mantenerse a lo largo de toda la partida.

Una vez realizadas las operaciones de recuento, mezcla y corte del mazo se colocará en su interior una carta-bloqueo o carta de detención de un color que permita diferenciarla de las demás, cuidando de que por debajo de ella queden 10 cartas. La aparición de aquella carta determinará el final de la partida y no se podrá realizar ninguna jugada más, salvo la que se está llevando a cabo en ese momento.

Adjudicada la banca, de acuerdo con lo establecido en el apartado V, el banquero entregará la cantidad puesta en juego, en fichas, al croupier para su custodia. A continuación se realizarán las posturas en ambos paños, de acuerdo con el orden de prioridad que establece el apartado IV, hasta que el croupier anuncie con la voz "ya no va más" la terminación del tiempo de apostar. Las apuestas no podrán ser colocadas inmediatamente a la derecha o a la izquierda del banquero y del croupier.

Las apuestas colocadas sobre la raya que separa la zona del jugador de la zona de apuestas juegan la mitad, de la misma forma que las posturas colocadas sobre la raya que separa la zona de apuestas de un paño de la zona de otro paño, juegan a los dos paños. En este caso, cuando la mitad de una apuesta a caballo representa un número impar de unidades de apuestas se considera que la fracción más fuerte juega al primer paño.

El banquero, entonces, extraerá las cartas del "sabot" y las repartirá de una en una por el siguiente orden: primer paño, segundo paño y banca. Las cartas serán trasladadas hasta los jugadores por el croupier mediante una pala. Serán los contrarios de la banca y tendrán las cartas los jugadores a los que les corresponda, de acuerdo con el turno establecido en el apartado IV. El jugador que tiene la "mano", después de haber visto su puntuación, abata o no, debe dejar las cartas sobre la mesa. Examinadas las cartas, los jugadores que son "mano" en cada paño habrán de pronunciarse por su orden respectivo y antes del banquero. Finalizada la jugada, el croupier separa las cartas y anuncia el punto. El banquero habrá de enseñar su punto en los dos paños.

A continuación se procederá por el croupier al pago de las posturas ganadoras y a la retirada de las perdedoras; en el caso de que el banquero gane en los dos paños, o su ganancia en uno sea superior a la pérdida en el otro, el croupier ingresará la cantidad que corresponda al pozo o "cagnotte" en la ranura destinada al efecto. Las ganancias del banquero pasarán a formar parte de la banca. Ante la petición de algún jugador, las cartas serán controladas al final de la talla.

VIII. Errores e infracciones en el juego.

Está prohibido extraer cartas del distribuidor antes de haber finalizado el tiempo de las apuestas. Las cartas sacadas no podrán en ningún caso ser reintegradas al "sabot" y el jugador que las sacó irregularmente está obligado a seguir la jugada. Si en un caso excepcional el Director de juegos estima que no debe aplicar esta regla, la carta o cartas sacadas habrán de ser obligatoriamente desechadas y no podrán ser utilizadas por el jugador que tome la "mano".

Toda carta que aparezca descubierta al ser extraída del "sabot" se considerará inservible y será retirada, sin que por ello los jugadores puedan disminuir o retirar sus apuestas.

Si en el transcurso de la distribución aparecen dos o más cartas pegadas entre sí, la jugada será nula.

Cuando alguna carta caiga al suelo sólo podrá ser recogida por el croupier o cualquier otro empleado del establecimiento y conservará su valor, reanudándose a continuación la jugada. Si las

cartas son dadas o tomadas por error por un jugador distinto del que tiene la "mano", aquél ya se pronunció, la jugada será mantenida, pasándose las cartas en la jugada siguiente al ju gador al que le correspondía.

1. Errores del banquero.

En todos los casos de distribución irregular la jugada será rectificada, si ello puede hacerse forma evidente; en caso contrario, aquélla será anulada.

Si el banquero da carta a un paño que ha dicho "no" o no da carta a un paño que solicitó, la jugada será restablecida de acuerdo con las normas de los errores de los jugadores.

Si las dos cartas de un paño son descubiertas durante la distribución, la jugada se llevará a cabo de acuerdo con lo dispuesto en el punto 2 del presente apartado y ninguna apuesta podrá ser aumen tada, disminuida o retirada.

Si durante la distribución algunas cartas caen en la cesta sin haber sido vistas, la jugada será anu lada para el paño que perdió las cartas o para los dos paños, si correspondían al banquero. En caso de que se trate de alguna de las terceras apuestas, si ha sido vista, será recuperada por el croupier y la jugada continuará.

2. Actuaciones del banquero en las jugadas restablecidas.

Cuando un paño abate al banquero está obligado a seguir el cuadro de jugadas de la banca res pecto al otro paño, pidiendo tercera carta en los dos supuestos opcionales.

Cuando el cuadro de jugadas de la banca indica lo mismo para los dos paños, el banquero deberá seguirlo.

Cuando el cuadro indica pedir carta en un paño y plantarse en el otro, el banquero es libre plantarse o pedir, si el error ha sido de un jugador o del croupier. Si el error ha sido del banquero, éste habrá de pedir carta obligatoriamente, si tiene cinco o menos, plantándose en caso contrario. Dar una carta a un paño que no la ha solicitado o dar a un paño la carta destinada a otro, no constituye una falta del banquero, que no pierde su derecho a solicitar una tercera carta.

3. Errores de los jugadores.

Si el primer paño dice "no" teniendo menos de 5 y el segundo paño ha recibido carta, ésta volverá al primer paño; el segundo paño recibirá entonces la carta siguiente, haya sido recogida o no por el banquero, y éste actuará de acuerdo con lo dispuesto en el número 3 del presente apartado.

Si el primer paño pide carta, teniendo 6 o más, la carta recibida irá al segundo paño, si pidió carta, o al banquero, de acuerdo con las reglas contenidas en el número 3 del presente apartado.

Si el primer paño dice "carta" y después "no" o viceversa, el croupier deberá hacer especificar al jugador lo que desea y verificar su puntuación. Si ésta es de 5, la primera palabra se considerará; si tiene otro punto, la jugada será restablecida de acuerdo con las reglas de los párrafos anteriores.

El jugador que dice "no", teniendo 8 ó 9 pierde su derecho a abatir; si pide carta, la jugada será restablecida de acuerdo con los párrafos anteriores.

Las mismas reglas se aplicarán entre el segundo paño y el banquero, en caso de error de paño.

4. Prohibiciones.

Está formalmente prohibido ver las cartas recibidas de forma lenta y tenerlas en la mano dema siado tiempo. Cualquier jugador que emplee mucho tiempo en anunciar su juego no podrá continuar teniendo las cartas.

Excepto el croupier nadie podrá dar consejo a los jugadores. Cuando se infrinja esta regla, se es tará a lo dispuesto en el cuadro de jugadas.

Si las cartas del banquero o de alguno de los paños son arrojadas a la cesta, sin haber sido mostra das, se considerará que su puntuación era de 0 (bacarrá). Si esta falta es cometida por el croupier, las cartas serán recogidas y la puntuación reconstituida de acuerdo con el testimonio del jugador cuyas cartas fueron arrojadas a la cesta y de los otros jugadores que las hayan visto.

El banquero que anuncia un punto que no es el suyo podrá solicitar una tercera carta, siempre que los otros jugadores no hayan mostrado sus puntos. En caso contrario, se estará a lo dispuesto en el párrafo tercero del número 3 del presente apartado.

Ninguna reclamación podrá ser formulada una vez finalizada la jugada correspondiente y paga das o cobradas las apuestas.

Los casos no previstos en el presente epígrafe del Catálogo de Juegos serán resueltos por el inspector.

13. RUEDA DE LA FORTUNA

I. Definición.

La rueda de la fortuna es un juego de azar de los denominados de contrapartida, en el que los participantes juegan contra el establecimiento organizador, dependiendo la posibilidad de ganar del movimiento de una rueda que gira.

II. Elementos del juego.

La rueda de la fortuna se practica con un disco o rueda vertical y una mesa de apuestas.

La rueda, de madera y con un tachón central, tendrá un diámetro de 152 centímetros. Irá montada en un poste de 8 pulgadas que, a su vez, va apoyado en una sólida base. Igualmente, contará con un marcador fijo o lengüeta que será el elemento que determine el premio correspondiente.

La rueda estará dividida en 8 sectores y cada sector en ocho celdillas, con un total de 64 de éstas con los siguientes valores y distribución:

Dos celdillas, de valor 40, cada una independiente y situadas en forma opuesta y diametral.

Dos celdillas de valor 20, colocadas en la misma disposición que las anteriores y en distintos sectores.

Cuatro celdillas de valor 10, situadas en sectores alternos y con la misma disposición que las anteriores.

Ocho celdillas de valor 5, situadas una en cada uno de los sectores en oposición diametral.

Dieciséis celdillas de valor 2, situadas dos en cada sector y en oposición diametral.

Treinta y dos celdillas de valor 1, situadas cuatro en cada sector y con la misma disposición descrita para el resto de los valores.

En ningún caso dos celdillas del mismo valor podrán ser correlativas.

En cada uno de los sectores podrán incluirse símbolos identificativos de cada una de las series o apuestas permitidas.

La mesa estará equipada de una caja de seguridad para el dinero en efectivo, una caja estándar para propinas, situadas respectivamente a derecha e izquierda del paño y, en su parte central, una caja o espacio para la ubicación de las fichas o "banco". La mesa dispondrá de un tapete en el que, a derecha e izquierda, figurarán impresas las distintas series o combinaciones a las que se puede apostar.

III. Personal.

El personal afecto es el siguiente:

1. El jefe de mesa es el que dirige la misma y es el encargado de hacer girar la rueda.

2. Un croupier encargado de efectuar los pagos y retirar las apuestas perdedoras.

IV. Jugadores.

En cada partida pueden participar un número indeterminado de jugadores.

V. Reglas del juego.

1. Los jugadores podrán apostar sobre la mesa a cualquiera de las seis combinaciones que se encuentran marcadas en el tapete, siendo el índice de probabilidades de premio el fijado en la propia rueda con la distribución de las celdillas.

Las apuestas se realizan a partir del momento en que el croupier anuncia "hagan sus apuestas". Éstas son colocadas, en forma de fichas, en una de las casillas de la mesa escogida por el jugador, no admitiéndose apuestas en dinero efectivo.

A continuación la rueda se hace girar por el jefe de mesa, dando numerosas vueltas antes de pararse. Cuando la rueda vaya perdiendo fuerza en su giro, el croupier preguntará "¿están hechas las apuestas?". A continuación anunciará el "no va más". Desde entonces toda apuesta depositada tras este aviso es rechazada y el croupier devuelve la ficha al apostante tardío. Una vez que la rueda se ha detenido en una casilla, el jefe de mesa anuncia el resultado comunicando en voz alta la combinación ganadora. El croupier recoge entonces todas las apuestas perdedoras, dejando sobre la mesa las apuestas ganadoras, a las que él añade la ganancia. El jugador que gana recupera en todos los casos su apuesta inicial, pudiendo retirarla del juego.

2. Máximos y mínimos de las apuestas.

El máximo será siempre 20 veces la apuesta mínima.

El mínimo de las apuestas viene determinado en la autorización concedida por la Consejería competente en materia de juego.

VI. Premios.

La cuantía de los premios vendrá determinada por el valor de cada celdilla, de manera que se pagará a la suerte o combinación ganadora tantas veces el importe de la apuesta como el número correspondiente a la celdilla premiada.

Los pagos se realizarán de la siguiente forma:

_Apuesta colocada en combinación 1: el jugador recibe la misma cantidad que ha apostado.

_Apuesta colocada en combinación 2: el jugador recibe dos veces la cantidad que ha apostado.

_Apuesta colocada en combinación 5: el jugador recibe cinco veces la cantidad que ha apostado.

_Apuesta colocada en combinación 10: el jugador recibe diez veces la cantidad que ha apostado.

_Apuesta colocada en combinación 20: el jugador recibe veinte veces la cantidad que ha apostado.

_Apuesta colocada en combinación 40: el jugador recibe cuarenta veces la cantidad que ha apostado.

14. PÓKER DE CONTRAPARTIDA.

14.1 Póker sin descarte

I. Definición.

El póker sin descarte es un juego de azar de los denominados de contrapartida, practicado con naipes, en el que los participantes juegan contra el establecimiento. Se juega con cinco naipes y el objetivo del juego es conseguir una combinación de cartas de valor más alto que el de la banca, pudiendo existir varias combinaciones ganadoras.

II. Elementos del juego.

1. Cartas o naipes.

Al póker sin descarte se juega con una baraja de 52 naipes, de las denominadas francesas. El valor de las mismas, ordenadas de mayor a menor, es: As, Rey (K), Dama (Q), Jota (J), 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3 y 2.

No obstante, en las escaleras, el As puede utilizarse como carta menor por debajo del 2 o como carta mayor por detrás del Rey (K).

2. Distribuidor o "sabot".

En lo referente al distribuidor o "sabot" se estará a lo dispuesto en el juego del black-jack desarrollado en el epígrafe 4, apartado II del presente Catálogo.

Con el distribuidor o "sabot" se utilizarán dos barajas, que se pondrán en juego alternativamente en cada jugada. La distribución con "sabot" automático debe efectuarse de cinco en cinco cartas. Las cartas también podrán ser distribuidas manualmente por el croupier.

3. Mesa de juego.

Será de medidas y características similares a las del veintiuno o black-jack, con siete casillas de apuestas divididas en dos espacios, uno para la postura inicial y otro delante para la segunda apuesta y opcionalmente, otras siete casillas bien diferenciadas para jugar la apuesta del seguro prevista en el punto1 del apartado VII del presente juego y si procede, las ranuras con contador para jugar la apuesta del progresivo prevista en el punto 2 del apartado VII del presente juego, así como una abertura para introducir las propinas.

III. Personal.

1. Inspector o jefe de mesa.

Es la persona encargada de controlar el juego y de resolver los problemas que, durante su transcurso, se presenten. Puede haber un inspector o jefe de mesa para cada sector de juego de naipes de contrapartida. Cada sector podrá tener hasta un máximo de cuatro mesas.

2. El croupier.

El croupier tiene la banca. Es el que dirige la partida teniendo encomendadas las funciones de la mezcla de las cartas de la baraja y su distribución a los jugadores, la retirada de las apuestas perdedoras y el pago de las que resulten ganadoras. Asimismo, anunciará todas las fases del juego y cambiará el dinero en efectivo por fichas a los jugadores.

IV. Jugadores.

El número de jugadores sentados que pueden participar en el juego debe coincidir con el número de casillas marcadas en la mesa de juego, hasta un máximo de siete, sin que se admita la participación de jugadores que se encuentren de pie.

Opcionalmente el Director de juegos podrá autorizar la participación de hasta tres apuestas en cada casillero, siempre que no se exceda entre todas la apuesta máxima por casilla.

Si un jugador jugase en casillas libres, lo hará apostando a ciegas. Sólo podrá ver y tocar las cartas correspondientes a su casilla: el resto de cartas las descubrirá el croupier.

En todos los casos, el jugador sentado frente a cada casilla no puede mostrar sus cartas a los demás jugadores ni pedir consejo.

En ningún caso podrán hacerse comentarios sobre el desarrollo de la partida.

V. Reglas del juego.

1. Las combinaciones posibles, ordenadas de mayor a menor, son las siguientes:

a) Escalera real de color. Es la formada por las cinco cartas correlativas más altas de un mismo palo (ejemplo: As, K, Q, J y 10 de trébol). Se paga 100 veces la apuesta.

b) Escalera de color. Es la formada por cinco cartas correlativas del mismo palo sin que ésta coincida con las cartas más altas (ejemplo: 4, 5, 6, 7 y 8 de trébol). Se paga 25 veces la apuesta.

c) Póker. Es la formada por cinco cartas que contiene cuatro cartas de un mismo valor (ejemplo: cuatro reyes). Se paga 20 veces la apuesta.

d) Full. Es la formada por tres cartas de un mismo valor y dos cartas distintas también del mismo valor (ejemplo: 3 sietes y 2 ochos). Se paga 7 veces la apuesta.

e) Color. Es la formada por cinco cartas no correlativas del mismo palo (ejemplo: As, 4, 7, 8 y Dama de trébol). Se paga 5 veces la apuesta.

f) Escalera. Es la formada por cinco cartas correlativas, sin que todas ellas sean del mismo palo (ejemplo: 7, 8, 9, 10 y Jota). Se paga 4 veces la apuesta.

g) Trío. Es la formada por tres cartas de un mismo valor y las dos restantes no forman pareja (ejemplo: tres Damas). Se paga 3 veces la apuesta.

h) Doble pareja. Es la formada por dos cartas del mismo valor y otras dos cartas también del mismo valor pero distinto del anterior (ejemplo: dos Reyes y dos sietes). Se paga 2 veces la apuesta.

i) Pareja. Es la formada por dos cartas del mismo valor y las otras tres diferentes (ejemplo: dos Damas). Se paga una vez la apuesta.

j) As y Rey o Jugada mínima: Es la formada por un As y un Rey y las otras tres cartas diferentes. En esta jugada habrá de determinarse cuál de las "manos" es superior, si la del jugador o la de la banca, comparando para eso las tres cartas restantes y resultando ganadora la que tenga la carta mayor (Ej.: As, K, 2, 6, J). Se paga una vez la apuesta.

Cartas mayores: es el factor determinante del desempate en una combinación igual. El desempate lo marcará la carta de mayor valor, bien sea de las jugadas ya definidas o de las cartas fuera de la combinación; si a su vez fuesen iguales se atenderán las siguientes y así sucesivamente.

Las reglas de pago de las combinaciones ganadoras, a las que se refiere el apartado anterior, se expondrán en cada mesa de juego.

En cualquier caso, el jugador solamente ganará la apuesta cuando su combinación sea superior a la del croupier, perdiendo en caso contrario y conservando su apuesta, pero sin ganar premio alguno en caso de empate.

Cuando croupier y jugador tengan la misma jugada, ganará la apuesta quien tenga la combinación formada por cartas de mayor valor, atendiendo a las siguientes reglas:

_ Cuando ambos tienen Póker, gana el formado por las cartas de valor más alto (ejemplo: un póquer de reyes supera a uno de damas).

_ Cuando ambos tengan Full, ganará aquél que tenga las tres cartas iguales de mayor valor.

_ Cuando ambos tengan Escalera, de cualquier tipo, ganará aquél que la complete con la carta de mayor valor.

_ Cuando ambos tengan Color, ganará aquél que tenga la carta de mayor valor, según lo descrito para las cartas mayores.

_ Cuando ambos tengan Trío, ganará aquel que lo tenga formado por cartas de mayor valor (igual que en la combinación de póquer).

_ Cuando ambos tengan Doble Pareja, ganará aquél que tenga la pareja formada por cartas de mayor valor. Si coincidiese, se estará a la segunda pareja y en último caso, a la carta restante de mayor valor.

_ Cuando ambos tengan Pareja, ganará aquél que la tenga de mayor valor y si coincidiese, se atenderá a la carta de mayor valor, según lo descrito para las cartas mayores.

2. Máximos y mínimos de las apuestas.

Las apuestas de los jugadores, representadas exclusivamente por fichas del Casino, deberán realizarse dentro de los límites máximos y mínimos establecidos en cada mesa de juego, de acuerdo con las bandas de fluctuación que tenga autorizadas el Casino por la Consejería competente en materia de juego.

3. Bandas de fluctuación para la apuesta inicial.

La apuesta inicial deberá tener como límite máximo el de 10, 20 ó 25 veces el límite mínimo establecido en las bandas de fluctuación autorizadas de conformidad con lo dispuesto en el apartado anterior. Las bandas de fluctuación autorizadas deberán estar expuestas en las mesas en las que se desarrolle el juego.

VI. Desarrollo del juego.

La extracción de naipes del depósito, su desempaquetado y su mezcla se atendrán a las normas del Reglamento de Casinos de Juego. El resto de las operaciones será determinado por el jefe de mesa, según las instrucciones del Director de juegos, sin que éstas puedan contravenir las disposiciones legales y reglamentarias. Dentro de estas operaciones, deberá necesariamente establecerse el sistema de control de seguridad de los naipes.

En el caso de que ningún jugador quisiera cortar, lo hará el propio croupier.

Antes de la distribución de las cartas, los jugadores deberán efectuar sus apuestas iniciales dentro de los límites mínimos y máximos de cada mesa de juego. Seguidamente el croupier cerrará las apuestas con el "no va más" y comenzará la distribución de los naipes de uno en uno, boca abajo, a cada "mano", comenzando por su izquierda y siguiendo el sentido de las agujas del reloj. Da también carta a la banca, que será descubierta sólo esta primera y completa la distribución de las cinco cartas a cada jugador y a la banca.

En el caso de que los naipes se mezclen y se distribuyan mediante "sabot" o distribuidor automático, el croupier los repartirá de cinco en cinco para cada una de las "manos" que estén en juego, dándose para sí mismo las últimas cinco cartas, descubriendo la última de éstas.

Los jugadores miran sus cartas y tienen la opción de continuar el juego ("ir") diciendo "voy", o retirarse del mismo ("pasar") diciendo "paso". Los que opten por "ir" deberán doblar la apuesta inicial, añadiendo una cantidad doble a ésta en la casilla destinada a la segunda apuesta; los que opten por "pasar" perderán la apuesta inicial, que será retirada en ese momento por el croupier y deberán dejar sus cartas boca abajo, sobre la mesa de juego, para que el croupier compruebe el número de cartas y las recoja.

Después de que los jugadores se hayan decidido por "ir" o "pasar", el croupier descubre las cuatro cartas tapadas de la banca, a partir de cuyo momento los jugadores no podrán volver a tocar sus cartas, ni descubrirlas si optan por "pasar".

La banca sólo juega si entre sus cartas existe, como mínimo, un As y un Rey, o una combinación superior. De no ser así, abonará a cada jugador una cantidad idéntica a la apostada inicialmente (1 por 1).

Si la banca juega, esto es, si tiene, como mínimo, un As y un Rey o una combinación superior, el croupier comparará sus cartas con la de los jugadores y pagará las combinaciones superiores a la suya, de acuerdo con lo establecido en el apartado 1 de las reglas del juego, abonando a la par (1 por 1) la postura inicial.

Los jugadores, cuya combinación sea inferior a la del croupier, perderán sus apuestas, que serán retiradas en su totalidad por éste.

En caso de empate se estará a lo dispuesto en el punto 1 del apartado V del presente juego, en lo referente a las cartas de mayor valor.

Cualquier error en la distribución de las cartas, bien en el número de las mismas o en la aparición indebida de alguna carta descubierta, supondrá la anulación de toda la jugada.

Está prohibido a los jugadores intercambiar información sobre sus cartas por cualquier medio o

descubrirlas antes de tiempo; cualquier violación de esa prohibición supondrá la pérdida de la totalidad de la apuesta a favor de la banca.

Una vez retiradas las apuestas perdedoras y abonados los premios a las ganadoras, se dará por finalizada la jugada, iniciándose una nueva.

Al terminar la jornada, el croupier deberá anunciar las cinco últimas jugadas.

VII. Opciones de juego adicionales.

Opcionalmente el Casino podrá ofertar las siguientes posibilidades de juego:

1. Seguro.

El jugador podrá asegurar su jugada frente a la posibilidad de que la banca no entre en juego. Para ello deberá depositar, antes de comenzar la distribución de los naipes y en la casilla destinada a tal fin, una cantidad estipulada que, en ningún caso, podrá ser superior a la mitad del mínimo de la mesa.

Dentro de las normas de funcionamiento del póker sin descarte y en caso de obtener una de las combinaciones que se indican a continuación, el jugador tiene opción a la siguiente tabla de pago con independencia de que la banca obtenga o no jugada mínima o que la jugada de la banca sea superior:

Full: 100 veces la cantidad única estipulada.

Póker: 300 veces la cantidad única estipulada.

Escalera de color: 1.000 veces la cantidad única estipulada.

Escalera real: 2.000 veces la cantidad única estipulada.

2. Progresivo.

Hay una apuesta adicional independiente para los jugadores llamada progresivo, con un objetivo que es conseguir un premio especial, que depende solamente de la jugada que obtenga el jugador con sus cinco primeras cartas y del importe acumulado por el progresivo en aquel momento, previa deducción autorizada a favor del establecimiento. Cada jugador debe depositar una cantidad estipulada en la ranura con contador destinada a esta finalidad. También puede existir un progresivo común a varias mesas. El desarrollo de esta modalidad de juego estará expuesta en un lugar visible de la mesa y debe indicar las combinaciones que comportan premio y su importe. Las combinaciones que posibilitan la obtención del progresivo son: escalera real que obtiene el acumulado de todas las mesas y escalera de color que obtiene un 10 por 100 del acumulado. El importe de la apuesta del progresivo no puede ser superior a la mitad de la apuesta mínima de la mesa.

3. Comprar una carta adicional.

Existe otra posibilidad de juego, que consiste en el descarte de un solo naipe. Se compra esta carta a la banca por la misma cantidad que la apuesta inicial del jugador interesado en el descarte. Para eso, en el momento en que le corresponda el turno de juego al jugador interesado, éste depositará el naipe descartado juntamente con la misma cantidad de su apuesta inicial, que le dará derecho a recibir una carta adicional.

14.2. Póker Trijoker

I. Definición.

El Trijóker es un juego de azar de los denominados de contrapartida, en el que los participantes juegan contra el establecimiento organizador, dependiendo la posibilidad de ganar de conseguir unas combinaciones de cartas determinadas. Se establece la jugada mínima para ganar en pareja de J.

II. Elementos del juego.

1. Cartas o naipes.

Se juega con una baraja de las denominadas francesas de 52 cartas. Su valor, ordenadas de mayor a menor es: As, Rey (K), Dama (Q), Jota (J), 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3 y 2.

2. Distribuidor o "sabot".

En lo referente al distribuidor o "sabot" se estará a lo dispuesto en el juego del black-jack desarrollado en el epígrafe 4, apartado II del presente Catálogo.

3. Mesa de juego.

Será de dimensiones similares a la utilizada en el juego de black-jack, con siete espacios separados para los jugadores. Cada espacio tiene tres casillas para efectuar las apuestas, de las cuales por

lo menos dos están numeradas con las referencias 1 y 2. Además tiene dos casillas diferenciadas para colocar las dos cartas comunes a todos los jugadores, y una abertura para introducir las propinas.

III. Personal.

1. Inspector o jefe de mesa.

Es la persona encargada de controlar el juego y resolver los problemas que se susciten durante su desarrollo. Podrá haber un inspector o jefe de mesa para cada sector de juego de naipes de contrapartida. Cada sector podrá tener hasta un máximo de cuatro mesas.

2. Croupier.

Tiene la banca y dirige la partida. Además tiene encomendada la función de barajar las cartas, la distribución de éstas a los jugadores, la retirada de las apuestas perdedoras y el pago de las ganadoras. Anuncia también las distintas fases de juego y efectúa el cambio de dinero en efectivo por fichas a los jugadores.

IV. Jugadores.

Podrán participar un máximo de siete jugadores y cada jugador sólo podrá jugar en una casilla. Está prohibido enseñar sus cartas a los demás jugadores o comentarles su jugada mientras dure la "mano". No se admite la participación de jugadores que se encuentren de pie en torno a la mesa.

V. Reglas del juego.

1. Las combinaciones posibles de juego, ordenadas de mayor a menor valor, son las siguientes:

a) Escalera real de color. Es la formada por las cinco cartas de mayor valor de un mismo palo en el siguiente orden correlativo: As, K, Q, J y 10.

b) Escalera de color. Es la formada por cinco cartas del mismo palo, en orden correlativo, sin que este coincida con las cartas de mayor valor.

c) Póker. Es la combinación de cinco cartas que contiene cuatro cartas de un mismo valor.

d) Full. Es la combinación de cinco cartas que contiene tres de un mismo valor y otras dos, iguales entre sí, y de distinto valor que las anteriores.

e) Color. Es la combinación formada por cinco cartas no correlativas del mismo palo.

f) Escalera simple. Es la combinación formada por cinco cartas, en orden correlativo y de distinto palo.

g) Trío. Es la combinación formada por tres cartas del mismo valor y las otras dos sin formar pareja.

h) Doble pareja. Es la combinación formada por cinco cartas que contienen dos cartas del mismo valor y otras dos de igual valor, pero distinto del de las anteriores.

i) Pareja. Es la combinación formada por cinco cartas que contiene dos cartas de igual valor que tiene que ser como mínimo J.

2. La tabla de pagos, en orden ascendente, es la siguiente:

a) Pareja de J o mayor: 1 a 1.

b) Doble pareja: 2 a 1.

c) Trío: 3 a 1.

d) Escalera simple: 5 a 1.

e) Color: 8 a 1.

f) Full: 11 a 1.

g) Póker: 50 a 1.

h) Escalera de color: 200 a 1.

i) Escalera real de color: 500 a 1.

3. Máximos y mínimos de las apuestas.

a) Normas generales.

Las apuestas de los jugadores, exclusivamente representadas por fichas del Casino de juego, deberán realizarse dentro de los límites mínimos y máximos establecidos para la mesa. Se entiende que el mínimo y máximo es para cada una de las tres casillas de cada jugador.

El Director de juegos podrá fijar los límites mínimos y máximos de las apuestas según la banda de fluctuación que tenga autorizada por la Consejería competente en materia de juego.

b) Bandas de fluctuación.

Las bandas de fluctuación para la apuesta inicial tendrá como límite máximo 10, 20 ó 30 veces el mínimo establecido en las bandas recogidas en las correspondientes autorizaciones de funcionamiento.

c) Obligación de exposición.

La banda de fluctuación autorizada deberá estar expuesta en las mesas en las que se desarrolle el juego.

VI. Desarrollo del juego.

1. Extracción y distribución de naipes.

La extracción de naipes del depósito, el desempaquetado y la mezcla de los mismos se atendrán a las reglas contenidas en el Reglamento de Casinos de Juego.

2. Intervalo de apuestas.

Después de haber mezclado los naipes, el croupier propondrá a los jugadores que hagan sus apuestas. Cada jugador deberá efectuar tres apuestas iguales, una en cada una de las tres casillas dispuestas en su departamento. Cuando las apuestas estén efectuadas y el croupier haya anunciado el «no va más», éste comenzará a repartir los naipes cubiertos, uno por uno y alternativamente a los jugadores y comenzando por su izquierda. Seguidamente, colocará un naipe cubierto en la casilla situada en frente de él y a su izquierda. A continuación, repartirá un segundo naipe cubierto a cada jugador y colocará otro naipe cubierto en la casilla situada a su derecha. Repartirá después un tercer naipe cubierto a cada jugador. Si se descubriera por error uno de los dos naipes comunes para todos los jugadores y situados delante del croupier, se continuará normalmente, a excepción de que sea una J o mayor, en dicho caso, se anulará la "mano" completa.

Después de que cada jugador haya visto sus cartas y a medida que le corresponda su turno, tiene la opción de retirar la apuesta número 1 o dejarla en juego. Cuando todos los jugadores hayan decidido el destino de la apuesta número 1, el croupier descubre su carta situada en la casilla a su izquierda. Esta carta es común para todos los jugadores y forma parte de la "mano" de cada uno de ellos. Después de conocer el valor de la primera carta común, cada jugador puede retirar su apuesta número 2 o dejarla en juego, independientemente del destino de la primera apuesta. A continuación, el croupier descubre la segunda carta situada en la casilla a su derecha. Esta carta es también común para todos los jugadores y forma parte de sus respectivas combinaciones. Hasta este momento, los jugadores deben tener una, dos o tres apuestas en juego, dependiendo de sus decisiones.

3. Desenlace de la jugada.

Según la tabla de pagos que se encontrará expuesta en cada una de las mesas, el croupier procede a pagar cada una de las apuestas ganadoras en la proporción establecida y a cobrar las perdedoras, comenzando por su derecha. El jugador que aún tenga tres apuestas en juego y gane la jugada, cobrará la proporción establecida en cada una de las tres apuestas. Si su jugada no es ganadora, perderá las apuestas en juego.

Al finalizar, el croupier retirará las cartas, comprobando éstas.

Al terminar la jornada, el jefe de mesa anunciará «las tres últimas jugadas».

VII. Reglas comunes.

1. Errores.

Cualquier error que se produjese durante la distribución de las cartas, en el número de ellas o bien en la aparición indebida de alguna carta descubierta, supondrá la anulación de toda la jugada, salvo lo especificado en el punto 2 del apartado VI. del presente juego.

Las cartas deberán permanecer en todo momento sobre la mesa.

2. Prohibiciones.

Queda prohibido a los jugadores intercambiar información sobre las cartas, descubrirlas antes de tiempo o pedir consejo sobre las jugadas.

14.3. Pai Gow Póker

I. Definición.

Es un juego de cartas de los denominados de contrapartida, en el que los participantes se enfrentan al establecimiento. A cada jugador sentado en la mesa se le distribuirán siete cartas, que deberá dividir en dos "manos": una "mano" de dos cartas ("mano" pequeña o baja) y otra "mano" de cinco cartas ("mano" grande o alta).

Tiene por objeto superar, con las dos "manos" establecidas del jugador, las dos "manos" de la banca. Ambas "manos" del jugador deberán ser superiores a las "manos" respectivas de la banca. Si una "mano" del jugador obtuviera la misma puntuación que la de la banca, se considerará igualdad y la banca gana todas las igualdades. Si un jugador ganara una "mano", pero perdiera la otra, se considerará empate y las apuestas quedarán como estaban, pudiendo el jugador rescatarlas. La mayor "mano" posible de dos cartas que se podrá conseguir será dos ases y la más alta de cinco cartas, cinco Ases. Las "manos" ganadoras se pagarán a la par, menos el porcentaje de comisión determinado. A las perdedoras se les retirará el dinero apostado.

II. Elementos del juego.

1. Cartas.

Al «pai gow póker» se juega con una baraja de 52 cartas, de las denominadas francesas, más un comodín (joker), aunque éste únicamente puede ser usado como un As o para completar una escalera, un color o una escalera de color.

2. Mesa de juego.

Será de medidas y características similares a las usadas en el juego del veintiuno o black-jack, pero con el tapete propio del juego en el cual habrá señaladas hasta un máximo de seis casillas con el fin de acoger las apuestas, y otros tantos lugares divididos en dos casillas, una para depositar la "mano" grande y otra para la "mano" pequeña. Además, dispondrá de una bandeja como las de veintiuno o black-jack, para proceder a los cambios de fichas y a la deducción de la cantidad correspondiente a la comisión.

3. Cubilete y dados.

Se utilizarán tres dados, del mismo color, con las superficies pulimentadas de 20 a 25 milímetros de lado y se colocarán dentro de un cubilete o recipiente, para ser sacudidos antes de ser tirados.

4. Distribuidor o "sabot".

En lo referente al distribuidor o "sabot" se estará a lo dispuesto en el juego del Black-jack desarrollado en el epígrafe 4, apartado II del presente Catálogo.

III. Personal.

1. Jefe de mesa.

Le corresponderá la supervisión del juego en todas sus fases, sin perjuicio de cualquier otra función que se le pueda encomendar. También llevará una lista en la que se determine el orden de prioridad para cubrir plazas vacantes. Dichas funciones se llevarán a cabo sobre cada una de las mesas, si bien podrán simultanearse sobre grupos de mesas contiguas y homogéneas sin que el número total de mesas a su cargo pueda exceder de cuatro.

2. Croupier.

Cada mesa de juego tendrá a su servicio un croupier. Es el responsable de la mezcla y distribución de las cartas, del cobro de las apuestas perdedoras y del pago de las ganadoras y de la recogida y control de los naipes, una vez finalizado el juego y la partida. Anunciará todas las fases del juego, cambiará el efectivo a los jugadores y, cuando proceda, deducirá la comisión en beneficio del establecimiento.

IV. Jugadores.

Podrán participar en el juego un número de jugadores sentados coincidentes con el número de plazas delimitadas en el tapete, cuya cifra máxima será de seis. Cada "mano" de un jugador será considerada individualmente y seguirá el orden normal de distribución y petición de cartas. El jugador situado delante de cada casilla será el que mande en la misma y no podrá enseñar sus cartas a los demás apostantes.

V. Reglas del juego.

1. Combinaciones ganadoras:

Las combinaciones posibles, ordenadas de mayor a menor, son las siguientes:

a) Cinco ases: Es la formada por cinco ases (cuatro ases más el joker).

b) Escalera real: Es la formada por las cinco cartas correlativas más altas de un mismo palo: As, K, Q, J y 10. La segunda escalera más alta es la combinación formada por as, 2, 3, 4 y 5.

c) Escalera de color: Es la formada por cinco cartas correlativas de un mismo palo sin que ésta coincida con las cartas más altas (8, 9, 10, jota y dama).

d) Póquer: Es el formado por cuatro cartas de un mismo valor (cuatro doses).

e) Full: Es el formado por tres cartas de un mismo valor y otras dos de igual valor distintas de las anteriores (3 ochos y 2 nueves).

f) Color: Es el formado por cinco cartas no correlativas del mismo palo (8, 9, 10, dama y as de trébol).

g) Escalera: Es la formada por cinco cartas correlativas de distintos palos.

h) Trío: Es el formado por tres cartas de un mismo valor y las dos restantes sin formar pareja.

i) Doble pareja: Es la formada por dos parejas de cartas de distinto valor.

j) Pareja: Es la formada por dos cartas del mismo valor.

k) Carta más alta: Cuando una "mano" no tuviera ninguna de las combinaciones anteriores, será ganada por el jugador que tenga la carta mayor.

2. Máximos y mínimos de las apuestas.

a) Las apuestas de los jugadores deberán estar representadas exclusivamente por fichas y deberán realizarse dentro de los límites establecidos para cada mesa de juego.

b) El Casino fijará para cada mesa la cuantía de las apuestas de acuerdo con la banda de fluctuación que tenga autorizada por la Consejería competente en materia de juego.

c) El porcentaje de comisión podrá ser de hasta el 5% de las apuestas ganadoras, a discreción del establecimiento, anunciándolo a los jugadores antes del inicio de la partida.

3. Significados:

a) Ganancia: La apuesta es pagada a la par con una retención porcentual de comisión para el Casino.

b) Pérdida: Se pierde la apuesta.

c) Partida nula: El jugador recupera íntegramente la apuesta.

VI. Desarrollo del juego.

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

2. El croupier pasará la baraja a un jugador para que la corte. A continuación y antes de repartir las cartas, los jugadores efectuarán sus apuestas iniciales en las casillas señaladas al efecto, dentro de los límites mínimos y máximos de cada mesa de juego. Seguidamente el croupier cerrará las apuestas con el «no va más», cogerá un cubilete, que contendrá los tres dados, lo sacudirá, arrojando los dados encima de la mesa y, finalmente, anunciará la suma de los dados, para determinar quién recibe la primera "mano".

3. La posición del banquero para 7 posiciones y 6 jugadores será siempre 1, 8 ó 15. El croupier contará desde la posición del banquero. Una vez realizada esta operación el croupier colocará las cartas delante de cada uno de los jugadores (incluyéndose a sí mismo), en el sentido de las agujas del reloj, desde el punto de inicio indicado por los dados.

4. El croupier mezclará las cartas y confeccionará tantas "manos" de siete cartas boca abajo como jugadores haya enfrente de la bandeja que contiene el anticipo. Hecho esto, comprobará las que sobran y las colocará en el contenedor de las cartas usadas.

5. Podrán constituirse en banca tanto el croupier como cualquier jugador. Por ello se ofrecerá la banca a cada jugador, quien podrá aceptarla o pasar, en cuyo último caso se ofrecerá al siguiente jugador. El croupier deberá aceptar la banca cuando le llegue el turno. Agotado su turno, se ofrecerá de nuevo a los jugadores y así sucesivamente. Quien ostente la banca será identificado por un círculo blanco.

6. Cada jugador dividirá sus cartas en dos "manos": la "mano" baja o pequeña de dos cartas y la "mano" alta o grande de cinco cartas. La "mano" alta deberá ser de mayor valor que la "mano" baja. El croupier no podrá ver sus cartas hasta que todos los jugadores, incluido quien ostente la banca, hayan establecido sus "manos" en las casillas destinadas al efecto, con las cartas boca abajo. Hecho esto, el croupier dará la vuelta a sus cartas y confeccionará las dos "manos" enfrente de la bandeja de fichas con las cartas boca arriba. Las "manos" de quien ostente la banca se compararán en primer lugar con las del croupier.

El cuadro comparativo con las distintas posibilidades es el siguiente:

Caso 1: si las dos "manos" del jugador ganan a las dos "manos" del croupier, se produce ganancia.

Caso 2 y 2 bis: si el jugador gana sobre una de las dos "manos" del croupier, mientras pierde la otra, se produce partida nula.

Caso 3 y 3 bis: si el jugador gana sobre una "mano", pero tiene igualdad en la otra, se produce partida nula.

Caso 4 y 4 bis: si el jugador pierde una "mano" y tiene igualdad en la otra, consecuentemente pierde.

Caso 5: si el jugador tiene igualdad en ambas "manos", pierde.

Caso 6: si el jugador pierde en las dos "manos", pierde.

Caso	<Mano> Alta	<Mano> Baja	Resultado Jugador	Pagos – Cobros
1	Superior	Superior	Ganancia	A la par, menos 5 por 100
2	Superior	Inferior	Partida Nula	Recuperación total de la apuesta
2 Bis	Inferior	Superior	Partida Nula	Recuperación total de la apuesta
3	Superior	Igualdad	Partida Nula	Recuperación total de la apuesta
3 Bis	Igualdad	Superior	Partida Nula	Recuperación total de la apuesta
4	Inferior	Igualdad	Pérdida	Pérdida total de la apuesta
4 Bis	Igualdad	Inferior	Pérdida	Pérdida total de la apuesta
5	Igualdad	Igualdad	Pérdida	Pérdida total de la apuesta
6	Inferior	Inferior	Pérdida	Pérdida total de la apuesta

7. Cuando el croupier haya resuelto el caso del jugador número 1, pasará al 2 y así sucesivamente. En cada turno, las cartas que no valgan serán recogidas en el contenedor de cartas usadas.

8. Las "manos" ganadoras se dejarán, boca arriba, debajo del círculo de apuestas. A las perdedoras el croupier les retirará la apuesta y depositará las cartas en el contenedor a tal efecto.

VII. Observaciones.

1. Una vez que haya expuesto sus cartas quien ostente la banca, los demás jugadores no podrán tocar las suyas.

2. No está permitido a los jugadores mostrar sus cartas o "manos" confeccionadas a los otros jugadores, así como hablar con ellos antes de que las "manos" hayan sido expuestas.

3. Cualquier "mano" incorrectamente confeccionada por el jugador se considerará siempre perdedora».

14.4. Póker "Tres Cartas"

I. Definición.

El póker de "Tres Cartas" es un juego de azar de los denominados de contrapartida, en el que los participantes juegan contra el establecimiento.

II. Elementos del juego.

1. Cartas o naipes.

Se juega con una baraja de 52 cartas de las denominadas francesas. El valor de las mismas, ordenadas de mayor a menor, es: As, Rey, Dama, Jota, 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3 y 2. El as podrá ser el valor mayor o menor de la serie.

2. Mesa de juego.

La mesa es de las mismas dimensiones que la mesa de black-jack con las casillas divididas en tres espacios, uno para la apuesta denominada "Ante", otro para la segunda apuesta y un tercero para la apuesta "Pareja Plus".

III. Personal.

1. Jefe de mesa.

Le corresponde controlar el juego y resolver los problemas que durante el transcurso del mismo se le presenten. Puede existir un Jefe de Mesa para cada cuatro mesas.

2. El croupier.

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

IV. Jugadores.

El número de jugadores a los que se permite participar en el juego debe coincidir con el número de plazas de apuestas marcadas en el tapete, cuya cifra máxima es de siete. Cada jugador sólo podrá jugar en una casilla, estando prohibido enseñar sus cartas a los demás jugadores o comentarles su jugada. Opcionalmente, los Casinos que expresamente lo indiquen, podrán permitir que participen hasta tres jugadores apostando sobre la "mano" de un jugador con su consentimiento y dentro de los límites de la apuesta máxima.

V. Reglas del juego.

1. Combinaciones posibles.

Las combinaciones posibles, ordenadas de mayor a menor, son las siguientes:

a) Escalera Real: Es la formada por las tres cartas superiores de un mismo palo.

b) Escalera de Color: Es la formada por tres cartas correlativas de un mismo palo.

c) Trío: Es el formado por tres cartas del mismo valor.

d) Escalera: Es la formada por tres cartas correlativas, sin que todas ellas sean del mismo palo.

e) Color: Es el formado por tres cartas no correlativas del mismo palo.

f) Pareja: Es la formada por dos cartas de igual valor.

g) Cartas mayores: Es la combinación de cartas de mayor rango por debajo de una pareja.

2. Máximos y mínimos de las apuestas.

a) Las apuestas de los jugadores, exclusivamente representadas por fichas, deben realizarse dentro de los límites mínimos y máximos establecidos para cada mesa.

b) El Director de juegos podrá establecer los mínimos y los máximos de las mesas de acuerdo con la banda de fluctuación que tenga autorizado el Casino.

c) El máximo de las apuestas es fijado para cada mesa en la correspondiente autorización en 10, 20, 25 ó 50 veces el mínimo.

VI. Desarrollo del juego.

Antes de la distribución de las cartas, los jugadores deberán efectuar sus apuestas iniciales dentro de los límites mínimos y máximos de cada mesa de juego. Seguidamente, el croupier comenzará la distribución de los naipes de uno en uno, boca abajo, a cada "mano", comenzando por su izquierda y siguiendo el sentido de las agujas del reloj, dándose igualmente carta para la banca, hasta completar la distribución de las tres cartas para cada "mano" y para la banca.

Después de ver sus cartas los jugadores tienen dos opciones: "ir" o "retirarse". Los jugadores que no deseen continuar la jugada, se lo indicarán al croupier y dejarán sus cartas boca abajo. A continuación, el croupier retirará las apuestas de estos jugadores y recogerá sus cartas.

Los jugadores que deseen continuar la jugada, colocarán sus cartas en la casilla denominada "2ª apuesta" y encima de ellas pondrán fichas por el mismo valor que su apuesta inicial. Después de que los jugadores se hayan decidido por "ir" o "retirarse", el croupier descubrirá sus cartas.

La banca sólo juega si entre sus cartas existe, como mínimo, una dama o una combinación superior; de no ser así, abonará a cada jugador una cantidad idéntica a la apostada en la casilla de "Ante" (1 por 1).

Si la banca juega, el croupier comparará sus cartas con las de los jugadores y pagará las combinaciones superiores a la suya de la forma siguiente:

La apuesta de "Ante" y la 2ª apuesta a la par (1 por 1).

Combinaciones "Bonus":

Si el jugador consigue una combinación de escalera o superior, recibirá un "bonus" adicional proporcional a su apuesta de "Ante".

Escalera: 1 a 1

Trío: 4 a 1

Escalera de Color: 5 a 1

Este "bonus" será pagado aunque el croupier no haya conseguido la combinación dama o superior.

Si la combinación de la banca superase a la del jugador, éste último perdería el "Ante" y la "2ª apuesta". No obstante, no perderá el "bonus" que se cobra siempre y no está afectado por la combinación obtenida por el croupier.

Cuando el croupier y el jugador tienen la misma jugada, ganará la apuesta que tenga la combinación formada por cartas de mayor valor, atendiendo a las siguientes reglas:

_ Cuando ambos tienen Trío, ganará aquel que lo tenga superior.

_ Cuando ambos tienen Escalera, de cualquier tipo, ganará aquel que tenga la carta de mayor valor.

_ Cuando ambos tienen Color, ganará aquel que tenga la carta de mayor valor.

_ Cuando ambos tienen Pareja, ganará aquel que tenga la pareja formada por cartas de mayor valor, si coincidiese, se estará a la carta restante de mayor valor.

Si un jugador tiene todas las cartas iguales a las del croupier, se considerará empate.

Pareja "Plus":

Además de las apuestas anteriormente indicadas existe una apuesta denominada "Pareja Plus". Su objeto es conseguir un premio especial, dependiente sólo de la jugada que obtenga el jugador.

La apuesta "Pareja Plus" deberá depositarse en la casilla destinada a tal fin antes de comenzar a distribuir las cartas. En caso de obtener una de las combinaciones propuestas, obtendrá el premio especial correspondiente.

El máximo de la apuesta "Pareja Plus" es fijado en 10 veces el mínimo de la apuesta de "Ante". Asimismo, el mínimo para la apuesta "Pareja Plus" podrá ser la mitad del que se establezca para el mínimo de la apuesta de "Ante".

La relación de los premios especiales es la siguiente:

La relación de pagos para la "Pareja Plus" deberá regirse por una de las tres siguientes tablas que, una vez la Dirección de juegos opte por una cualquiera de ellas, deberá anunciarse visiblemente en la mesa de juego.

Escalera Real 50 a 1

Escalera de Color 40 a 1

Trío 30 a 1

Escalera 6 a 1

Colo 3 a 1

Pareja 1 a 1

Escalera de Color 40 a 1

Trío 30 a 1

Escalera 6 a 1

Color 4 a 1

Pareja 1 a 1

Escalera de Color 35 a 1

Trío 33 a 1

Escalera 6 a 1

Color 4 a 1

Pareja 1 a 1

Se entiende que únicamente se paga el premio mayor.

La apuesta "Pareja Plus" pierde automáticamente si el jugador no tiene, como mínimo, una pareja.

VII. Errores e infracciones en el juego.

Cualquier error en la distribución de las cartas, bien en el número de las mismas o en la aparición de una carta descubierta, supondrá la anulación de toda la jugada.

14.5. Póker "Texas Holdem Bonus Póker"

I. Definición.

El póker "Texas Holdem", es un juego de azar practicado con cartas, en el que los participantes juegan contra el establecimiento, existiendo varias combinaciones ganadoras.

El objetivo del juego es conseguir con las dos cartas propias y las cinco comunes, una combinación de cartas de valor más alto que el de la banca.

II. Elementos del juego.

1. Cartas o naipes.

Al póker se juega con una baraja de las denominadas francesas, de 52 cartas. El valor de las mismas, ordenadas de mayor a menor, es: As, Rey (K), Dama (Q), Jota (J), 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3, 2. El as puede utilizarse como la carta más pequeña delante del 2 o como un as detrás de la K.

2. Distribuidor o "sabot".

Las cartas podrán distribuirse manualmente o mediante barajadores automáticos. En lo referente al distribuidor o "sabot" se estará a lo dispuesto en el juego del black-jack desarrollado en el epígrafe 4, apartado II del presente Catálogo.

3. Mesa de juego.

Será de las mismas medidas y características que las de black-jack, con siete zonas separadas para los jugadores. Cada zona, deberá tener cuatro casillas para efectuar las apuestas ("Ante", "Flop", "Turn" y "River") y otra para una apuesta adicional llamada Bonus. Tendrá cinco casillas para colocar las cinco cartas comunes (tres para el "Flop", una para el "Turn" y otra para el "River"), así como dos casillas para las cartas de la banca.

En el caso de la utilización de mesas con paños reversibles se estará a lo dispuesto para este elemento en el black-jack.

III. Personal.

1. Jefe de mesa.

Le corresponde controlar el juego y resolver los problemas que durante el transcurso del mismo se presenten, funciones que llevará a cabo sobre cada una de las mesas. A juicio de la Dirección de juegos, podrá haber un jefe de mesa por cada sector de juegos de naipes de contrapartida, sin que el número total de mesas a su cargo pueda exceder de cuatro y siempre que cuenten con un sistema de grabación individualizado.

2. Croupier.

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

IV. Jugadores.

Podrán participar un máximo de siete jugadores y cada jugador sólo podrá jugar en una casilla, estando prohibido enseñar sus cartas a los demás jugadores o comentarles su jugada mientras dure la "mano". No se admite la participación de jugadores de pie en torno a la mesa.

V. Reglas del juego.

1. Combinaciones.

Las combinaciones posibles del juego, ordenadas de mayor a menor valor, son las siguientes:

a) Escalera Real de Color: Es la formada por las cinco cartas de mayor valor de un mismo palo en el siguiente orden correlativo: As, Rey, Dama, Jota y 10.

b) Escalera de Color: Es la formada por cinco cartas del mismo palo, en orden correlativo, sin que éste coincida con las cartas de mayor valor.

c) Póker: Es la combinación formada por cuatro cartas de un mismo valor.

d) Full: Es la combinación formada por tres cartas de un mismo valor y otras dos del mismo valor y distinto de los anteriores.

e) Color: Es la combinación formada por cinco cartas no correlativas del mismo palo.

f) Escalera: Es la combinación formada por cinco cartas, en orden correlativo y de distinto palo.

g) Trío: Es la combinación formada por tres cartas del mismo valor.

h) Doble Pareja: Es la combinación formada por dos cartas del mismo valor y otras dos de igual valor, pero distinto del de las anteriores.

i) Pareja: Es la combinación formada por dos cartas del mismo valor.

j) Carta mayor: Cuando una jugada no tiene ninguna de las combinaciones anteriores, gana la "mano" que tenga la carta mayor.

2. Máximos y mínimos de las apuestas.

a) Las apuestas de los jugadores, exclusivamente representadas por fichas del Casino de Juego, deberán realizarse dentro de los límites mínimos y máximos establecidos para cada mesa, que podrán ser fijados por el Director de juegos de acuerdo con las bandas de fluctuación autorizadas por la Consejería competente en materia de juego, siéndole de aplicación las normas de la ruleta referentes a la posibilidad de modificar los límites de las apuestas.

b) Las bandas de fluctuación para la apuesta inicial tendrán como límite máximo 10, 20 ó 30 veces el mínimo establecido en la correspondiente autorización.

VI. Desarrollo del juego.

Después de haber mezclado los naipes, el croupier propondrá a los jugadores que hagan sus apuestas. Cada jugador deberá efectuar la primera apuesta llamada "Ante" en la casilla marcada como "Ante". También podrá hacer una apuesta "Bonus" colocándola en la casilla designada en el tapete. La resolución de la apuesta "Bonus" no está condicionada a ninguna de las otras apuestas hechas por el jugador y sus cartas permanecerán en la mesa a la espera de la resolución de la apuesta "Bonus" al finalizar la "mano".

Cuando las apuestas están efectuadas y el croupier haya comunicado el "no va más", éste comenzará a repartir los naipes por el reverso, uno por uno, alternativamente a los jugadores y comenzando por su izquierda. Seguidamente colocará un naipe por el reverso en la casilla situada enfrente de él a su izquierda. A continuación repartirá un segundo naipe por el reverso a cada jugador y colocará otro naipe tapado en la casilla situada a su derecha. Después de que cada jugador haya visto sus cartas y a medida que le corresponda su turno tiene la opción de hacer una apuesta "Flop" que será de dos veces el valor de la apuesta "Ante" o retirase, perdiendo la apuesta "Ante".

Una vez que todos los jugadores hayan tomado una decisión acerca de si hacer una apuesta "Flop" o retirarse, el croupier quemará la siguiente carta del mazo boca abajo, repartirá las tres cartas comunes y las pondrá boca arriba en el área marcada para el "Flop".

El croupier preguntará entonces a cada uno de los jugadores con una apuesta "Flop" si quiere "pasar" o "apostar" antes de descubrir la cuarta carta "Turn".

Si el jugador elige apostar, entonces tiene que hacer una apuesta igual a la cantidad de la apuesta "Ante" en el área designada para tal efecto y marcada como "Turn".

Si el jugador decide pasar seguirá en el juego sin realizar la apuesta "Turn".

Una vez que todos los jugadores hayan decidido pasar o apostar, el croupier quemará la siguiente carta del mazo boca abajo, repartirá la siguiente carta común boca arriba y la colocará en el área denominada "Turn". El croupier preguntará a cada participante con una apuesta "Flop" si quieren pasar o apostar antes de descubrir la quinta carta "River". Si el jugador decide apostar debe hacer una apuesta igual a la cantidad de la apuesta "Ante" en el área marcada como "River". Si el jugador decide pasar seguirá en el juego pero sin hacer una apuesta "River".

Una vez que todos los jugadores hayan tomado una decisión, el croupier quemará la siguiente carta del mazo boca abajo, repartirá la última carta común boca arriba y la colocará en el área llamada "River".

Una vez que todas las cartas se hayan repartido, el croupier mostrará sus dos cartas y dirá cual es la mejor "mano" de cinco cartas del póker, usando las dos cartas del croupier y las cinco comunes, de acuerdo con lo establecido en el punto 1 del apartado V del presente juego. Por turnos, el croupier mostrará las cartas de cada jugador y verá cual es la mejor "mano" de cinco cartas del póker.

El croupier dirá el ranking de "manos" de los jugadores, si la "mano" de póker del croupier es más alta que la del jugador, el jugador perderá lo que apostó en el "Ante", "Flop", y en caso de haber apostado, la "Turn" y "River".

Si la "mano" del jugador es igual a la del croupier, la "mano" empata y las apuestas "Ante" y "Flop" se le devolverán al jugador, así como las "Turn" y "River" en caso de haber apostado.

Si la "mano" del jugador es superior a la del croupier, la apuesta "Flop" del jugador, y en caso de haber apostado, la "Turn" y "River", ganarán y se pagará 1-1.

Si la "mano" del jugador que gana al croupier es Escalera o mejor, su "Ante" ganará y se le pagará 1-1. Sin embargo, si la "mano" es menos de Escalera, su "Ante" no se pagará.

Apuesta adicional.

El jugador que ha hecho una apuesta "Bonus" ganará si las dos cartas solas forman una de las siguientes "manos" y se le pagará según lo siguiente:

As-As	Al mismo tiempo que un As-As del croupier 1.000-1
As-As	30-1
As-Rey (Del mismo palo	25-1
As-Dama o As-Jota (Del mismo palo	20-1
As-Rey (De distinto palo	15-1
Pareja de Jotas, Damas o Reyes	10-1
As-Dama o As Jota (De distinto palo	5-1
Parejas de 2,3,4,5,6,7,8,9 ó 10	3-1

Si las dos cartas que tiene un jugador con una apuesta "Bonus" no forman una de las "manos" anteriormente citadas perderá la apuesta, que irá a la banca.

Una vez retiradas las apuestas perdedoras y abonados los premios a las ganadoras, se dará por finalizada la jugada iniciando otra nueva.

VII. Errores e infracciones en el juego.

1. Si alguna de las cartas repartidas al croupier se mostrara antes de que todos los jugadores hayan tirado sus cartas o hecho una apuesta "Flop", "Turn" o "River" se anulará la "mano".

2. Una carta que aparece boca arriba en la baraja durante el reparto no se usará en esa "mano" y se colocará en el descartador. Si aparece más de una carta boca arriba en la baraja durante el reparto, se anulará la "mano" y se volverán a barajar todas las cartas.

3. Una carta que se extraiga por error sin ser vista se usará como si fuera la siguiente carta de la baraja.

4. Si un jugador recibe un número incorrecto de cartas se anulará la "mano" de ese jugador y se volverá a barajar. Si se reparte un número de cartas incorrectas al croupier se anulará la "mano", excepto en el caso de que el croupier se pueda repartir el número de cartas correcto sin alterar la secuencia de las cartas, siempre y cuando, esas cartas, no se hayan girado ya boca arriba.

14.6. Póker "Texas Hold'em de Contrapartida"

I. Definición.

El póker Texas Holdém de contrapartida, es un juego de azar en el que los participantes juegan contra el establecimiento, existiendo varias combinaciones ganadoras.

El objetivo del juego es conseguir con las dos cartas propias y las cinco comunes, una combinación de cartas de valor más alto que el de la banca.

II. Elementos del juego.

1. Cartas o naipes.

Al póker se juega con una baraja de las denominadas francesas, de 52 cartas. El valor de las mismas, ordenadas de mayor a menor, es: As Rey (K), Dama (Q), Jota (J), 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3, 2. El as puede utilizarse como la carta más pequeña delante del 2 o como un as detrás de la K.

2. Distribuidor o "sabot".

Las cartas podrán distribuirse manualmente o mediante barajadores automáticos. En lo referente al distribuidor o "sabot" se estará a lo dispuesto en el juego del black-jack desarrollado en el epígrafe 4, apartado II del presente Catálogo.

3. Mesa de juego.

Será de las mismas medidas y características que las de black-jack, con siete zonas separadas para los jugadores. Cada zona deberá tener cuatro casillas para efectuar las apuestas ("Ante", "Flop", "Turn" y "River"). Tendrá cinco casillas para colocar las cinco cartas comunes (tres para el "Flop", una para el "Turn" y otra para el "River"), así como dos casillas para las cartas de la banca.

Cuando se utilicen mesas con paños reversibles se estará a lo dispuesto para este elemento material en el desarrollo del black-jack en el presente Catálogo.

III. Personal.

1. Jefe de mesa.

Le corresponde controlar el juego y resolver los problemas que durante el transcurso del mismo se presenten sobre cada una de las mesas, si bien, a juicio de la Dirección de juegos, podrá haber

un jefe de mesa por cada sector de juegos de naipes de contrapartida, sin que el número total de mesas a su cargo pueda exceder de cuatro, siempre y cuando cada una de ellas cuente con un sistema de grabación individualizado.

2. Croupier.

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

IV. Jugadores.

Podrán participar un máximo de siete jugadores y cada jugador solo podrá jugar en una casilla, estando prohibido enseñar sus cartas a los demás jugadores o comentarles su jugada mientras dure la "mano". No se admite la participación de jugadores de pie en torno a la mesa.

V. Reglas del juego.

1. Las combinaciones posibles del juego, ordenadas de mayor a menor valor, son las siguientes:

a) Escalera Real de Color: Es la formada por las cinco cartas de mayor valor de un mismo palo en el siguiente orden correlativo: As, Rey, Dama, Jota y 10.

b) Escalera de Color: Es la formada por cinco cartas del mismo palo, en orden correlativo, sin que este coincida con las cartas de mayor valor.

c) Póker: Es la combinación formada por cuatro cartas de un mismo valor.

d) Full: Es la combinación formada por tres cartas de un mismo valor y otras dos del mismo valor y distinto de los anteriores.

e) Color: Es la combinación formada por cinco cartas no correlativas del mismo palo.

f) Escalera: Es la combinación formada por cinco cartas, en orden correlativo y de distinto palo.

g) Trío: Es la combinación formada por tres cartas del mismo valor.

h) Doble Pareja: Es la combinación formada por dos cartas del mismo valor y otras dos de igual valor, pero distinto del de las anteriores.

i) Pareja: Es la combinación formada por dos cartas del mismo valor.

j) Carta mayor. Cuando una jugada no tiene ninguna de las combinaciones anteriores, gana la "mano" que tenga la carta mayor.

2. Máximos y mínimos de las apuestas

a) Las apuestas de los jugadores exclusivamente representadas por fichas del Casino de Juego, deberán realizarse dentro de los límites mínimos y máximos establecidos para cada mesa, que podrán ser fijados por el Director de juegos de acuerdo con las bandas de fluctuación autorizadas por la Consejería competente en materia de juego, siéndole de aplicación las normas de la ruleta referentes a la posibilidad de modificar los límites de las apuestas.

b) Las bandas de fluctuación para la apuesta inicial tendrán como límite máximo 10, 20 ó 30 veces el mínimo establecido en la correspondiente autorización.

VI. Desarrollo del juego.

Después de haber mezclado los naipes, el croupier propondrá a los jugadores que hagan sus apuestas. Cada jugador deberá efectuar la primera apuesta llamada "Ante" en la casilla marcada como "Ante".

Cuando las apuestas están efectuadas y el croupier haya comunicado el "no va más", éste comenzará a repartir los naipes por el reverso, uno por uno, alternativamente a los jugadores y comenzando por su izquierda. Seguidamente colocará un naipe por el reverso en la casilla situada enfrente de él a su izquierda.

A continuación repartirá un segundo naipe por el reverso a cada jugador y colocará otro naipe tapado en la casilla situada a su derecha. Después de que cada jugador haya visto sus cartas y a medida de que le corresponda su turno tiene la opción de hacer una apuesta "Flop", que será de dos veces el valor de la apuesta "Ante", o retirase, perdiendo la apuesta "Ante".

Una vez que todos los jugadores hayan tomado una decisión acerca de si hacer una apuesta "Flop" o retirarse, el croupier quemará la siguiente carta del mazo boca abajo, repartirá las tres cartas comunes y las pondrá boca arriba en el área marcada para el "Flop". El croupier preguntará entonces a cada uno de los jugadores con una apuesta "Flop" si quiere "pasar" o "apostar" antes de descubrir la cuarta carta "Turn".Si el jugador elige apostar, entonces tiene que hacer una apuesta igual a la cantidad de la apuesta "Ante" en el área designada para tal efecto y marcada como "Turn". Si el jugador decide pasar, seguirá en el juego sin realizar la apuesta "Turn". Una vez que todos los

jugadores hayan decidido si pasar o apostar, el croupier quemará la siguiente carta del mazo boca abajo, repartirá la siguiente carta común boca arriba y la colocará en el área denominada "Turn".

El croupier preguntará a cada participante con una apuesta "Flop" si quieren pasar o apostar antes de descubrir la quinta carta "River". Si el jugador decide apostar, debe hacer una apuesta igual a la cantidad de la apuesta "Ante" en el área marcada como "River". Si el jugador decide pasar, seguirá en el juego pero sin hacer una apuesta "River".

Una vez que todos los jugadores hayan tomado una decisión, el croupier quemará la siguiente carta del mazo boca abajo, repartirá la última carta común boca arriba y la colocará en el área llamada "River". Una vez que todas las cartas se hayan repartido, el croupier mostrará sus dos cartas y dirá cual es la mejor "mano" de cinco cartas del póker, usando las dos cartas del croupier y las cinco comunes, de acuerdo con lo establecido en el punto 1 del apartado V del presente juego.

Por turnos, el croupier mostrará las cartas de cada jugador y verá cual es la mejor "mano" de cinco cartas del póker. Dirá también el ranking de "manos" de los jugadores.:

Si la "mano" de póker del croupier es más alta que la del jugador, el jugador perderá lo que apostó en el "Ante", "Flop", y en caso de haber apostado, la "Turn" y "River".

Si la "mano" del jugador es igual a la del croupier, la "mano" empata y las apuestas "Ante" y "Flop" se le devolverán al jugador, así como las "Turn" y "River" en caso de haber apostado.

Si la "mano" del jugador es superior a la del croupier, la apuesta "Flop" del jugador, y en caso de haber apostado, la "Turn" y "River", ganarán y se pagará 1-1.

Si la "mano" del jugador que gana al croupier es Escalera o mejor, su "Ante" ganará y se le pagará 1-1. Sin embargo, si la "mano" es menos de Escalera, su "Ante" no se pagará.

Una vez retiradas las apuestas perdedoras y abonados los premios a las ganadoras, se dará por finalizada la jugada, iniciando otra nueva.

VII. Errores e infracciones en el juego.

1. Si alguna de las cartas repartidas al croupier se mostrara antes de que todos los jugadores hayan tirado sus cartas o hecho una apuesta "Flop", "Turn" o "River", se anulará la "mano".

2. Una carta que aparece boca arriba en la baraja durante el reparto no se usará en esa "mano" y se colocará en el descartador. Si aparece más de una carta boca arriba en la baraja durante el reparto, se anulará la "mano" y se volverán a barajar todas las cartas.

3. Una carta que se extraiga por error sin ser vista se usará como si fuera la siguiente carta de la baraja.

4. Si un jugador recibe un número incorrecto de cartas se anulará la "mano" de ese jugador y se volverá a barajar. Si se reparte un número de cartas incorrectas al croupier se anulará la "mano", excepto en el caso de que el croupier se pueda repartir el número de cartas correcto sin alterar la secuencia de las cartas, siempre y cuando esas cartas no se hayan girado ya boca arriba.

15. PÓKER DE CÍRCULO

A) Normas generales y comunes a las diferentes variedades del póker de círculo

I. Definición.

El póker de círculo es un juego de cartas denominado así porque enfrenta a varios jugadores entre sí. El objetivo del juego es conseguir la mayor combinación posible con una serie de cartas, pudiendo existir varias combinaciones ganadoras.

II. Elementos del juego.

1. Cartas o naipes.

Se juega con una baraja de las denominadas francesas de 52 cartas. Su valor, ordenadas de mayor a menor es: As, Rey (K), Dama (Q), Jota (J), 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3 y 2. No obstante, en las escaleras el as se puede utilizar como carta menor por debajo del 2 o como carta mayor por detrás del rey (K).

2. Mesa de juego.

Es de forma ovalada por uno de sus lados y con un ligero entrante en el lado contrario destinado a acoger al croupier. La mesa tiene una serie de espacios o departamentos separados y numerados a partir de la derecha del croupier, que lleva el número 1. Cada departamento dará acogida a un sólo jugador sentado.

La mesa debe tener las siguientes aberturas o ranuras: una a la derecha del croupier para las

deducciones en beneficio de la casa llamada pozo o cagnotte, y otra a la izquierda para introducir las propinas.

3. Beneficio.

El beneficio del establecimiento se podrá obtener eligiendo una de las dos opciones que se describen a continuación:

a) Será hasta el 5% sobre el dinero existente en cada "mano" y se introducirá en el pozo o cagnotte deduciéndolo antes de hacer el pago al jugador ganador de cada "mano". El beneficio se fijará, a criterio del establecimiento, dentro del límite mencionado, anunciándolo a los jugadores antes del inicio de la partida.

b) Un porcentaje que oscilará entre el 10% y 20% del máximo de la mesa o del resto, por sesión, según la modalidad de póker que se juegue. Se entiende por sesión una hora de juego más las dos últimas "manos".

El Director de juegos puede fijar previamente la duración de cada partida siempre que lo haga público a los jugadores. En el caso de que el Casino no utilice esta facultad, la duración de la partida tiene que ser, como mínimo, la necesaria para que cada jugador que inicie la partida pueda tener la "mano" en dos ocasiones.

III. Personal.

Cada mesa de juego tendrá permanentemente a su servicio un croupier. La zona donde se desarrolle el juego estará controlada por un jefe de sector o equivalente y, además, puede haber un cambista para diversas mesas. Cada sector podrá tener hasta un máximo de cuatro mesas.

1. Jefe de sector o equivalente.

Es el responsable del desarrollo correcto del juego. Le corresponde resolver cualquier conflicto que se presente en las mesas de juego y llevará una relación de jugadores que deseen ocupar las plazas que puedan quedar vacantes.

2. Croupier.

Sin perjuicio de las funciones que más adelante se le atribuyen, tendrá encomendadas las siguientes: recuento, mezcla y reparto de las cartas a los jugadores; anuncio en voz alta de las distintas fases del juego y actuaciones de los jugadores; cálculo e ingreso del beneficio correspondiente al establecimiento introduciéndolo en la ranura que para dicho fin existe en la mesa; introducción de las propinas en la ranura de la mesa destinada a este efecto; control del juego y vigilancia para que ningún jugador apueste fuera de turno; custodia y control de la suma que constituye el bote y el pago de éste. Igualmente resolverá a los jugadores las dudas sobre las reglas a aplicar en cada momento de la partida y, en el caso de que tenga problemas con algún jugador, se lo debe comunicar al jefe de sector o equivalente.

3. Cambista.

En caso de que el Director de juegos lo considere necesario, podrá haber una persona que atenderá las distintas mesas y su función principal será cambiar dinero por fichas.

IV. Jugadores.

Es condición indispensable para que la partida pueda comenzar que haya en la mesa de juego como mínimo cuatro jugadores, número que deberá mantenerse a lo largo de toda la partida. En caso de que el número de jugadores baje de la citada cifra, se suspenderá el desarrollo de las partidas hasta que haya cuatro jugadores.

Frente a cada uno de los espacios o departamentos de la mesa de juego, sólo se podrá sentar un jugador. La superficie de los espacios podrá ser utilizada para depositar las fichas y mantener, en su caso, las cartas.

Al comienzo de la partida se sortearán los puestos.

Si la partida ya está iniciada, será el jefe de sector o equivalente quien asigna el puesto en la mesa si hay plaza libre.

A petición propia, un jugador puede descansar dos jugadas o "manos" sin perder el puesto en la mesa.

V. Prohibiciones.

Está totalmente prohibido que un jugador abandone la mesa de juego dejando encargado a otro jugador que le realice e iguale las apuestas, pues cada jugador juega por sí mismo y no se permiten las actuaciones siguientes:

1. Juego por parejas ni siquiera temporalmente.

2. Jugarse el bote conjuntamente.

3. Repartirse el bote voluntariamente.

4. La connivencia entre jugadores.

5. Comprar o añadir fichas al resto para aumentarlo, una vez que se inició la jugada.

6. Prestarse dinero entre jugadores.

7. Guardarse las fichas de su resto.

8. Retirar las cartas de la mesa o alejarlas de la vista del croupier y de los demás jugadores.

9. Hacer comentarios entre jugadores sobre las jugadas en el transcurso de éstas, así como mirar las cartas de otros jugadores, aún cuando no estén jugando esa "mano".

10. Intercambiar los puestos entre jugadores, encargar el juego a otras personas o hacer apuestas en nombre de un jugador distinto.

11. Influir o criticar a un jugador o juego que realice otro. Las personas ajenas al juego no podrán ojear el desarrollo de la partida, salvo que se trate de personal del Casino debidamente autorizado.

VI. Reglas del juego.

1. Combinaciones posibles.

Los jugadores sólo pueden hacer uso de las combinaciones que se describen a continuación:

a) Escalera Real de Color: Es la combinación formada por las cinco cartas correlativas más altas de un mismo palo (Ej.: As, K, Q, J, 10).

b) Escalera de Color: Es la combinación formada por cinco cartas correlativas de un mismo palo sin que ésta coincida con las cartas más altas (Ej.: 10, 9, 8, 7, 6).

c) Póker: Es la combinación de cinco cartas que contiene cuatro cartas de un mismo valor (Ej.: As, As, As, As, 10).

d) Full: Es la combinación de cinco cartas que contiene tres cartas de un mismo valor y otras dos, de igual valor, distintas de las anteriores. (Ej.: K, K, K, Q, Q).

e) Color: Es la combinación formada por cinco cartas no correlativas de un mismo palo (Ej.: Q, J, 9, 4, 3).

f) Escalera: Es la combinación formada por cinco cartas correlativas de distintos palos (Ej.: 6, 5, 4, 3, 2).

g) Trío: Es la combinación formada por cinco cartas que contiene tres cartas de un mismo valor y las dos restantes sin formar pareja (Ej.: 2, 2, 2, 8, 9).

h) Figuras: Es la combinación formada por cinco cartas que deben ser As, K, Q o J. Esta combinación sólo se utiliza en las variedades de póker cubierto (Ej.: K, K, Q, J, Q).

i) Doble pareja: Es la combinación formada por cinco cartas que contienen dos pares de cartas del mismo valor entre sí pero distinto entre cada par (Ej.: 9, 9, 5, 5, 4).

j) Pareja: Es la combinación de cinco cartas que contiene dos cartas del mismo valor sin que exista otra combinación de las descritas (Ej.: 9, 9, 5, 3, 4).

k) Carta mayor: Cuando una jugada no tiene ninguna de las combinaciones anteriores, gana el jugador que tenga la carta mayor.

En las variantes de póker que se jueguen con menos de 52 cartas, el color es más importante que el full.

2. Empates.

Cuando dos o más jugadores tienen la misma jugada, gana el que tenga la combinación formada por las cartas de valor más alto según las reglas siguientes:

a) Cuando diversos jugadores tienen póker, gana el que lo tiene de valor superior (ejemplo: un póker de reyes supera a uno de damas).

b) Cuando diversos jugadores tienen full, gana el que tiene las tres cartas iguales de valor más alto.

c) Cuando diversos jugadores tienen escalera, de cualquier tipo, gana el que tiene la carta del valor más alto.

d) Cuando diversos jugadores tienen color, gana el que tiene la carta de valor más alto.

e) Cuando diversos jugadores tienen trío, gana el que lo tiene formado por las cartas de valor más alto.

f) Cuando diversos jugadores tienen figuras, gana el que tiene la pareja más alta, y si coincide, se considera la carta de valor más alto.

g) Cuando diversos jugadores tienen doble pareja, gana el que tiene la pareja formada por las cartas de valor más alto: si coincide, se considera la segunda pareja y, en último lugar, la carta que queda de valor más alto.

h) Cuando diversos jugadores tienen pareja, gana el que la tiene de valor más alto y, si coincide, se considera la carta de valor más alto de las restantes.

3. Máximos y mínimos de las apuestas.

Las apuestas de los jugadores, exclusivamente representadas por fichas, deben realizarse dentro de los límites máximos y mínimos que tenga autorizados el Casino.

a) Normas generales sobre estos límites.

El máximo y el mínimo de la mesa dependen de la modalidad de póker que se juegue. El mínimo puede variar entre el 20 y 40% del máximo y el "Ante" (apuesta inicial) será como máximo un 50% del mínimo de la mesa.

Se puede jugar con tres límites diferentes:

Split Limit: el máximo de la apuesta está limitado por la mitad del bote.

Bote con límite: el máximo de la apuesta está limitada por el bote.

Bote sin límite: no existe límite para la apuesta máxima: el mínimo no puede ser nunca inferior al autorizado, el cual deberá aparecer ostensiblemente visible en la mesa.

b) Normas especiales.

El Director de juegos, dentro de los límites autorizados, puede variar el límite de las apuestas de una mesa, una vez puesta en funcionamiento, con anuncio previo a los jugadores.

VII. Desarrollo del juego.

1. Reparto de cartas.

Al principio de cada partida, el croupier debe señalar claramente con una pieza redonda (marca) quién tiene la "mano", colocándola delante del jugador. La "mano" irá rotando cada vez que se proceda a un nuevo reparto de cartas.

El croupier debe comprobar que están la totalidad de las cartas que componen la baraja, barajarlas por lo menos 3 veces, de manera que no sean vistas por los jugadores, con el siguiente orden: mezclar (tipo Chemin de fer)-agrupar-barajar.

Las cartas también pueden ser barajadas por cualquier jugador, pero el último barajado, en la forma prevista en el párrafo anterior, siempre lo realiza el croupier, que seguidamente ofrece las cartas al jugador situado a la izquierda de la "mano" para que proceda al corte o tala.

Si en el momento de cortar queda al descubierto alguna carta del mazo se debe volver a barajar.

Al realizar el corte se deben cumplir las siguientes condiciones:

a) Usar una sola mano.

b) La dirección del corte debe ser recta alejándose del cuerpo.

c) La mano libre no puede tocar la baraja hasta que, después del corte, los montones de cartas se reúnan otra vez.

d) La mano libre no debe obstaculizar la vista a los jugadores de tal manera que no puedan ver el procedimiento del corte.

Una vez que se ha realizado el corte, dependiendo de la modalidad de póker de que se trate, todos o algunos de los jugadores que participan en la jugada, deben realizar previamente una serie de apuestas determinadas por el Casino, que pueden ser distintas dependiendo del lugar que ocupan respecto a la "mano". Acto seguido el croupier reparte las cartas.

El croupier, al dar las cartas, debe tener cuidado de que no sean vistas por los otros jugadores. Por eso, al repartirlas, no puede levantarlas, sino deslizarlas sobre la mesa.

2. Intervalos o turnos de apuestas.

Acto seguido se inician las apuestas y el croupier va indicando a quién le corresponde apostar,

según la variante del póker de que se trate. Todas las apuestas se reúnen en un lugar común llamado bote.

Al llegar el turno de las apuestas los jugadores tienen las siguientes opciones:

a) Retirarse es salir del juego, para eso deben dar a conocer su intención, cuando sea su turno, poniendo las cartas encima de la mesa apartándolas lo más posible de las cartas que se están usando en el juego. En este caso el croupier retira sus cartas, las cuales no deben ser vistas por nadie.

Cuando un jugador se retira no puede participar en el bote, renuncia a todas las apuestas que hubiese realizado y no puede expresar ninguna opinión sobre el juego ni mirar las cartas de los otros jugadores.

b) Pasar. Cualquier jugador al que le llegó el turno de apostar y decide no hacerlo, tendrá que decir «paso» siempre y cuando ningún jugador anterior haya realizado una apuesta durante ese intervalo de apuestas. Cualquier jugador que esté participando en el juego puede reservarse hasta que alguno de los jugadores decida apostar. En dicho caso, para seguir participando en el juego tiene que cubrirla si así lo desea.

c) Cubrir la apuesta metiendo en el bote el número suficiente de fichas para que el valor que representan dichas fichas sea igual al de cualquier otro jugador, pero no superior.

d) Subir la apuesta metiendo en el bote el número de fichas suficientes para cubrir la apuesta e incluyendo algunas fichas más para superar la apuesta. Lo que dará lugar a que los jugadores, situados a su derecha, realicen alguna de las acciones anteriormente descritas.

Dependiendo de la variedad de póker de círculo y, en cada intervalo de apuestas, el número de veces que un jugador puede realizar una subida puede estar limitado, pero en caso de que sólo existan dos jugadores no hay límite al número de veces.

Al final de las apuestas, todos los jugadores que permanezcan en juego (activos) deben haber puesto el mismo valor de fichas en el bote, excepto si su resto no llega al valor total, jugando entonces la parte proporcional.

Si al finalizar el turno de las apuestas sólo hay un jugador que realizó una apuesta y todos los demás pasaron, gana automáticamente la "mano" y se lleva el bote sin necesidad de enseñar sus cartas.

Antes de realizar la apuesta, cada jugador puede reunir sus fichas dentro del espacio de la mesa que le corresponde. Se considera que un jugador realizó una apuesta cuando traslada las fichas más allá de la línea que delimita el espacio o, en situaciones poco claras, desde el momento en que el croupier introduce las fichas en el bote y no hubo objeciones por parte del jugador.

Un jugador no puede realizar una apuesta, ver la reacción de los demás jugadores y subir la apuesta. Las apuestas deben realizarse de una forma clara e inmediata, sin simular dudas respecto a dicha jugada.

Las cartas que da el croupier durante la "mano", sólo se mostrarán cuando el croupier lo indique al final de la jugada.

Los jugadores que estén jugando la "mano" deben hablar solamente lo estrictamente necesario y, además, en cada intervalo de apuestas, no pueden realizarlas como si tuvieran la máxima combinación con intención de confundir y engañar a los demás jugadores. En caso de que alguno de los jugadores actuase de la forma anteriormente descrita, le será llamada la atención por el croupier y, si reincide, el jefe de sector decidirá de forma irrevocable sobre su participación o continuación en la partida.

Los jugadores deben disponer del dinero suficiente en fichas para terminar la "mano". Si no lo tuvieran jugarán en proporción a la cantidad apostada.

El croupier debe mantener las cartas eliminadas y los descartes bajo control, sin que ningún jugador esté autorizado a verlos durante la partida. Las demás cartas que tiene el croupier para repartir deben estar juntas y ordenadas durante todo el juego salvo en el momento del reparto.

El croupier debe mantener la baraja en una posición lo más horizontal posible, no realizar desplazamiento con ella y su parte superior debe estar siempre a la vista de los jugadores. Cuando no tenga la baraja en la mano, debe protegerla poniendo una ficha del bote encima.

Solamente los jugadores pueden ver sus cartas cubiertas y son responsables de que nadie más las vea.

3. Pagos de las combinaciones ganadoras.

Una vez que las apuestas fueron igualadas en el último intervalo, cada jugador, que previamente

no se haya retirado, debe mostrar sus cartas de manera que se pueda ver la jugada que tiene para establecer la combinación ganadora.

El jugador que haya hecho la última apuesta mostrará las cartas en primer lugar y a continuación, y por turno, los restantes jugadores comenzando por la derecha del jugador que las descubriese en primer lugar. No es necesario que un jugador diga la combinación que tiene al mostrar las cartas, ni se tendrá en cuenta lo que diga, siendo el croupier el que establece el valor de las combinaciones descubiertas e indica qué jugador es el que tiene la combinación más alta, corrigiendo, si fuese necesario, las combinaciones anunciadas erróneamente por los jugadores.

Una vez que todos los jugadores han podido ver las cartas de la "mano" ganadora, el croupier recogerá las cartas de las combinaciones perdedoras y la ganadora sólo será retirada cuando el croupier le entregue el bote.

En caso de que haya combinaciones del mismo valor, previas deducciones reglamentarias, el croupier repartirá el bote entre los distintos jugadores que tengan la misma combinación, en proporción a sus respectivos restos.

VIII. Errores e infracciones en el juego.

1. Errores en el reparto.

En general, si durante el reparto de las cartas se dan algunos de los casos que más abajo se indican, se considera que hubo error en el reparto y todas las cartas son recogidas por el croupier que inicia la "mano" de nuevo. Los casos que se tienen en cuenta son:

a) Si los jugadores no reciben las cartas en la forma establecida para cada juego en el presente Catálogo.

b) Si un jugador recibe menos cartas de las debidas y no se puede corregir el error antes de comenzar las apuestas.

c) Si un jugador recibe más cartas de las debidas y no se puede corregir el error antes de comenzar las apuestas.

d) Si al comenzar la "mano" un jugador recibe una carta que no le corresponde y se tiene constancia de que la ha visto.

e) Si hay más de una carta boca arriba en la baraja.

f) Si se descubre que falta una o más cartas en la baraja.

g) Si se descubre que faltan cartas en la baraja o que ésta es defectuosa.

2. Errores del croupier.

a) Si el croupier anuncia una "mano" de modo equivocado, se considera que las cartas hablan por sí mismas y se tiene en cuenta la combinación de cartas existentes sobre la mesa.

b) Si el croupier, en el reparto de las cartas, le da una carta a un jugador ausente no se considera error en el reparto. En caso de que el jugador no llegue cuando le toca su turno, se retira su "mano" y deja de jugar.

c) Si el croupier, en el reparto de las cartas, le da una carta a un jugador que no va a jugar la "mano" o a un sitio que se encuentre vacío, no se considera un error en el reparto, sino que el croupier da las cartas normalmente, incluido dicho espacio vacío y cuando termine recoge las cartas.

3. Errores del jugador.

a) El jugador debe tomar todas sus decisiones con carácter inmediato con el fin de no retrasar el desarrollo de la partida. En caso contrario será advertido por el croupier.

b) Si un jugador, al apostar, mezcla las cartas con los descartes creyendo que no fueron más jugadores a igualar su apuesta pierde el bote, salvo que el croupier o el jefe de sector puedan reconstruir la "mano" sin lugar a dudas. Como norma general se debe intentar siempre reconstruir la "mano" y por consiguiente jugar el bote.

c) Si un jugador, para cubrir una apuesta, mete en el bote un número insuficiente de fichas, no tiene derecho a retirarlas: sólo podrá añadir las precisas para igualar la apuesta.

d) Si un jugador mete en el bote una ficha por importe superior al necesario sin anunciar la subida de la apuesta, se considera que cubre sólo la apuesta y se le devuelve la cantidad que puso de más.

e) Si un jugador, por error, descubre sus cartas, el juego sigue siendo válido.

f) Si un jugador efectúa una apuesta fuera de su turno se considera válida, pero cuando llegue su turno de apuestas no puede subirla.

g) Si uno o varios jugadores, al repartir las cartas, no pusieron el "Ante" en el bote se considera que la "mano" es válida y deben poner el "Ante" si quieren participar en la "mano". En caso de que no sea posible determinar quiénes son los jugadores que no pusieron la apuesta inicial, se juega la "mano" con un bote reducido.

h) Si un jugador pone en contacto, voluntaria o involuntariamente, sus cartas con las de otro jugador le será anulada su "mano" así como la del otro jugador.

i) Si a un jugador se le pasa el turno de apostar debe ponerlo en conocimiento del croupier inmediatamente. El jefe de sector analizará la situación y tomará la decisión oportuna que tendrá un carácter irrevocable.

B) variantes de póker de círculo

Las variantes de póker de círculo recogidas en este Catálogo son: Póker cubierto de 5 cartas con descarte y las cinco variantes de póker descubierto siguientes: Seven Stud Póker, Omaha, Hold'em, Five Stud Póker y Póker Sintético.

Las normas específicas de cada una de ellas se recogen en los siguientes apartados y, en todo lo no previsto de forma específica, se regularán por las normas generales de póker de círculo.

15.1. Póker cubierto de 5 cartas con descarte

I. Definición.

El objeto de juego es alcanzar la mayor combinación posible de entre las cinco cartas de las que disponen los jugadores.

II. Elementos del juego.

Cartas. Dependiendo del número de jugadores se podrá jugar con 52 ó 32 cartas.

III. Desarrollo del juego.

Una vez puesto el "Ante" o apuesta inicial por los jugadores que participan en la jugada, reciben cinco cartas, todas cubiertas, comenzando el primer intervalo de apuestas. La "mano" y los demás jugadores pueden actuar de las siguientes formas:

1. Abrir el bote haciendo una apuesta siempre y cuando tenga una pareja de jotas (J) o una combinación mayor.

2. Pasar, es decir, no hacer ninguna apuesta en ese momento pero se reserva el derecho de cubrir o subir la apuesta posteriormente. Un jugador puede pasar teniendo o no una combinación tan buena como una pareja de jotas (J).

Si un jugador con la combinación mayor pasa, el siguiente jugador que le toque hablar puede abrir el bote o pasar, y así sucesivamente. Una vez que alguno de los jugadores que participan en la partida haya apostado, el bote está abierto y cada jugador en su turno podrá, a partir de entonces, retirarse, cubrir o subir la apuesta.

Si todos los jugadores que participan en la jugada pasan, se produce lo que se llama una "mano" en blanco. El juego continúa, realizándose otro "Ante" y, en este caso, se necesitará por lo menos una pareja de damas (Q) para abrir el bote. Si esa jugada fuese nuevamente en blanco, se necesitaría por lo menos una pareja de reyes en la siguiente; si esa partida fuera nuevamente "mano" en blanco, el croupier seguirá dando cartas hasta que alguno de los jugadores pudiera abrir el juego con una pareja de ases como mínimo.

Una vez que fueron igualadas todas las apuestas, cada uno de los jugadores que sigue la partida puede descartarse, comenzando por el primero que abrió el bote, de una o más cartas cubiertas, diciendo en voz alta el número de las que quiere descartarse. El croupier cogerá un número de cartas equivalentes de la parte superior de la baraja y las entregará al jugador, de manera que siempre tenga cinco.

Cada jugador, en su turno, recibe el número de cartas solicitadas antes de que el siguiente se descarte.

Un jugador que no quiera cambiar sus cartas se dice que está servido y debe decirlo o dar un golpe encima de la mesa cuando le llegue el turno de descartarse.

El jugador que abrió el bote puede descartarse de una o más cartas de las que le permitieron hacer la combinación para abrir. Su descarte se colocará boca abajo sobre el bote de tal manera que al rematar la jugada puede comprobarse que tenía la combinación mínima para abrir.

Si el croupier, al dar las cartas de los descartes, nota cuando le dio la penúltima, que no va a tener suficientes para completarlos, debe barajar, junto con la última carta, todas las que se hayan

descartado previamente, pedir al jugador anterior al que tiene que recibir la siguiente carta que corte y continuar con el reparto con el nuevo montón. Los descartes del jugador que abrió el bote y del jugador que tiene que recibir las cartas no se incluyen si se han mantenido separadas y se pueden identificar.

En cualquier momento del descarte, y hasta que llegue el turno de las apuestas, cualquier jugador puede solicitar que cada uno de los demás diga el número de cartas de las que se ha descartado.

Una vez que se ha finalizado el reparto, el jugador que abrió el bote debe pasar o apostar. En caso de que dicho jugador se haya retirado, es el jugador que se encuentra a su derecha el que tiene el turno. Cada uno de los demás jugadores, en su turno, puede retirarse, cubrir o subir las apuestas hasta que éstas sean igualadas. En ese momento se muestran por turno las cartas y la combinación más alta gana el bote.

IV. Errores e infracciones en el juego.

1. Errores en el reparto.

a) Si un jugador recibe demasiadas cartas y lo indica antes de mirarlas el croupier debe recoger las cartas adicionales y colocarlas encima de la baraja. En caso de que el jugador viese alguna de ellas, se considera error en el reparto y se vuelve a iniciar la jugada.

b) Si un jugador recibe menos cartas y lo indica antes de mirarlas, el croupier debe darle las necesarias para completar el número adecuado de encima de la baraja. En caso de que el jugador viese alguna de dichas cartas se considera error en el reparto y se vuelve a iniciar la jugada.

c) Si la primera carta que recibe un jugador se da boca arriba se considera error en el reparto y se vuelve a iniciar la jugada.

2. Errores del croupier.

Si el croupier retira la baraja antes de finalizar la jugada sin darse cuenta de que tienen que repartirse más cartas debe, si se puede, coger la parte superior de la baraja y repartir las cartas que faltan. En caso contrario, debe mezclar las cartas que no se usaron sin incluir las de descarte. La "mano" debe proceder de nuevo al corte y el croupier debe eliminar la primera carta antes de empezar a repartir.

3. Errores del jugador.

a) Si el jugador que abre el bote no puede demostrar que tenía la combinación necesaria para abrirlo, se considera que la jugada es falsa.

b) Si una jugada es falsa, el jugador que la haya cometido no puede ganar el bote. Se deberá retirar cuando se conozca la irregularidad y cualquier ficha que haya apostado permanecerá en el bote. En caso de que se haya realizado la última apuesta y ésta no haya sido cubierta, se quedan en el bote las fichas apostadas para la siguiente partida. En caso de que hubiese alguna duda es el jefe de sector quien decide, en última instancia, de acuerdo con la situación.

15.2. Póker descubierto "Seven Stud Póker"

I. Definición.

El objetivo del juego es alcanzar la mayor combinación posible con siete cartas, teniendo en cuenta que, de esas cartas, sólo tienen valor, al descubrir la jugada, cinco de ellas.

II. Desarrollo del juego.

1. El croupier reparte tres cartas, una por una, a cada uno de los jugadores, las dos primeras cubiertas y la tercera descubierta.

Acto seguido se inicia el primer intervalo de apuestas, el cual es indicado por el croupier a los jugadores mediante la frase «hagan sus apuestas». Empieza a hablar el jugador que tenga la carta más baja de entre las destapadas, no podrá pasar ni retirarse. En caso de igualdad, hablará el más cercano por la derecha a la "mano".

El segundo intervalo de apuestas tiene lugar cuando haya terminado de repartirse la cuarta carta y cada jugador tiene dos cartas cubiertas y dos descubiertas. El jugador con la combinación de cartas más alta o, en su defecto, con la carta más alta, es el que abre este segundo intervalo de apuestas, pudiendo pasar, permaneciendo en juego, («check») o apostar («bet») y en ningún caso puede retirarse del juego.

Si al terminar este segundo intervalo de apuestas sólo hay un jugador que ha realizado una apuesta y todos los demás han pasado, gana automáticamente la "mano" y se lleva el bote.

Al finalizar el segundo intervalo de apuestas, se les da una carta descubierta a los jugadores que no hayan pasado.

El tercer y cuarto intervalo de apuestas se realiza como el segundo.

El quinto intervalo de apuestas es el último y es anunciado por el croupier con las palabras «última carta» y le da a cada jugador que permanezca en la partida una carta cubierta. En caso de igualdad hablará el más cercano por la derecha a la "mano".

Después de que el croupier da las tres primeras cartas y en cada uno de los tres siguientes repartos se separará una carta, hasta un total de cuatro, que deben quedar apartadas de las del descarte (cartas muertas). Estas cartas se pueden usar solamente en los siguientes casos:

a) Cuando el croupier al dar la séptima carta, se salte el turno de un jugador, se le da la primera carta muerta, siempre que las cartas de los demás jugadores hayan sido vistas. El jugador la recibe cuando el croupier haya terminado de dar las demás a los jugadores, es decir, es el último que recibe la carta. El objetivo de esta regla es mantener la secuencia de las cartas de la baraja para los demás jugadores.

b) Cuando un croupier, al repartir la séptima carta, se da cuenta de que no tiene suficientes para terminar este intervalo, usa dichas cartas muertas mezclándose con las que aún no se han repartido con el fin de completar la jugada.

c) Cuando no haya cartas suficientes para completar la séptima ronda, habiendo tenido en cuenta tanto los descartes realizados como las cartas muertas, el croupier sacará una de las que quedan por repartir, la colocará en el centro de la mesa y será la séptima carta para todos los jugadores (carta común).

2. Máximos y mínimos de las apuestas.

Los límites máximos de las apuestas en cada intervalo, tanda o ronda de apuestas, en función del bote, pueden ser:

a) Split Limit: En los dos primeros intervalos de apuestas se juega con el límite más bajo y en los tres siguientes con el límite más alto. En caso de que las dos primeras cartas descubiertas sean una pareja, se jugará con el límite más alto.

b) Bote limitado: En los dos últimos intervalos de apuestas el límite tiene los siguientes valores:

Igual a la mitad del bote que existe al dar la sexta carta.

Igual al bote que existe al dar la séptima carta.

En cada intervalo de apuestas cada jugador puede subir su apuesta como máximo tres veces y de acuerdo con los límites establecidos para cada intervalo.

III. Errores e infracciones en el juego.

1. Errores en el reparto.

a) Si al repartir las dos primeras cartas («hole cards»), alguna de ellas queda al descubierto, se pueden dar dos casos:

1º. Que quede una de ellas al descubierto. En este caso, esa carta es la carta descubierta y el jugador recibe la tercera carta que debería ser cubierta.

2º. Que queden las dos primeras cartas descubiertas y en este caso, se le devuelve la apuesta inicial.

b) Si al repartir la séptima carta ésta es dada erróneamente, el croupier preguntará al jugador y de acuerdo con su respuesta, se aplicarán los siguientes criterios:

1º. Si a pesar del error quiere seguir jugando, la carta se cubre y el juego sigue normalmente.

2º. Si no desea seguir jugando, no tomará parte en el último intervalo de apuestas y jugará sólo con las apuestas realizadas hasta ese momento. Los demás jugadores seguirán jugando y apostarán el intervalo correspondiente de apuestas formándose un bote aparte («side pot») en el que el jugador que no quiso seguir jugando, no toma parte.

2. Errores del croupier.

a) Si en el reparto de la séptima carta el croupier, por error, la da descubierta y sólo quedan dos jugadores en la partida, no se podrán subir las apuestas y se descubrirán directamente (showdown).

b) Si el croupier empieza a distribuir las cartas sin que hayan finalizado las apuestas, debe mantener dicha carta sobre la mesa hasta que finalicen aquéllas y luego retirar, aparte de dicha carta, tantas cartas como jugadores se mantengan en juego («burnt cards»). Dichas cartas cubiertas se ponen en un lugar separado al de descarte.

3. Errores del jugador.

Si un jugador, por error, descubre sus cartas cubiertas («hole cards») debe cubrirlas de nuevo, pues el juego sigue siendo válido y la siguiente carta no se le dará cubierta.

15.3. Póker descubierto "Omaha"

I. Definición.

Es un juego de círculo que enfrenta a varios jugadores entre sí. El objetivo es conseguir la mayor combinación posible mediante la utilización de dos de las cuatro cartas de las que dispone cada jugador en su "mano" y de tres de las cinco cartas que son comunes a todos los jugadores y que están sobre la mesa.

II. Reglas del juego.

Se emplean las mismas reglas que en la variante de póker Holdem con la diferencia de que el croupier reparte cuatro cartas a cada jugador.

15.4. Póker descubierto " Hold'em"

I. Definición.

El póker Texas Hold'em es un juego de círculo que enfrenta a varios jugadores entre sí. El objetivo es conseguir la mayor combinación posible mediante la utilización de cinco cartas de las siete de las que se dispone en cada jugada: las dos repartidas por el croupier a cada jugador y las cinco comunes a todos.

II. Desarrollo del juego.

1. Antes del reparto de cartas, el jugador que está a la izquierda de la "mano" efectuará una apuesta denominada "Pequeña Ciega" y el siguiente por su izquierda realizará la apuesta "Gran Ciega". La apuesta "Pequeña Ciega" será la mitad de la apuesta mínima de la mesa. La apuesta "Gran Ciega" será igual que la apuesta mínima de la mesa.

A continuación, el croupier reparte dos cartas cubiertas a cada jugador y se inicia la primera ronda de apuestas. El primer jugador en "hablar" será el que esté situado después del jugador que haya realizado la "Gran Ciega". Una vez finalizada la primera ronda de apuestas, el croupier "quemará" la primera carta del mazo y descubrirá tres cartas comunes sobre la mesa y comienza la segunda ronda de apuestas donde el primero en "hablar" será el que está a la izquierda de la "mano". Una vez finalizada la segunda ronda de apuestas, el croupier "quemará" la primera carta del mazo y descubrirá la cuarta carta común sobre la mesa dando inicio a la tercera ronda de apuestas donde el primero en "hablar" será el jugador que está a la izquierda de la "mano". Una vez finalizada la tercera ronda de apuestas, el croupier "quemará" la primera carta del mazo y descubrirá la quinta y última carta común sobre la mesa para dar comienzo a la cuarta y última ronda de apuestas: el primero en "hablar" será el jugador que está a la izquierda de la "mano".

Una vez acabadas las apuestas, se descubren las cartas comenzando por el jugador que realiza la última apuesta más alta, y se paga el Pot al ganador, o se reparte si hay varias jugadas del mismo valor.

Las apuestas deben realizarse de una forma clara e inmediata, sin simular dudas respecto a dicha jugada.

Los jugadores deben disponer del dinero suficiente en fichas para terminar la "mano". Si no lo tuvieran, jugarán en proporción a la cantidad apostada (irán restados).

2. Máximos y mínimos de las apuestas.

a) Se juega con una cantidad mínima denominada "resto", y en caso de agotarse el "resto", se podrán hacer "reposiciones". La cuantía del "resto" y de las "reposiciones" se fijará por el Casino para cada partida, dentro de los límites máximos y mínimos autorizados por la Consejería competente en materia de juego.

b) Las modalidades de límite pueden ser tres:

1ª. Split limit: El máximo de la apuesta está limitada por la mitad del bote en las condiciones establecidas.

2ª. Bote limitado o bote con límite: El máximo de la apuesta está limitado por el bote en las condiciones establecidas.

3ª. Sin límite.

15.5. Póker descubierto "Five Stud Póker"

I. Definición.

Es una variante de póker de círculo del seven stud póker y el objetivo del juego es alcanzar la mayor combinación posible entre las cinco cartas de que dispone cada uno de los jugadores.

II. Elementos del juego.

Se juega con 32 cartas. De las 52 cartas de la baraja, se escogerán las siguientes: As, Rey (K), Dama (Q), Jota (J), 10, 9, 8 y 7 de cada palo.

III. Reglas del juego.

El croupier da una carta cubierta a cada uno de los jugadores, en lugar de dos, y una descubierta, con lo que empieza el primer intervalo de apuestas.

Al final de cada intervalo de apuestas, el croupier da una nueva carta descubierta a cada jugador, empezando el siguiente intervalo de apuestas, y así sucesivamente hasta el cuarto y último intervalo.

En esta variante, el jugador con la combinación más alta es el que inicia las apuestas.

15.6. Póker descubierto "Póker Sintético"

I. Definición.

Es una variante del póker de círculo. El objetivo del juego es conseguir la combinación de cartas del valor más alto posible mediante la utilización de cinco cartas: dos repartidas por el croupier a cada jugador y tres de las cinco cartas comunes que el croupier alinea sobre la mesa de juego y que deberán haber sido extraídas una a una del mazo.

II. Elementos del juego.

Se juega con 28 cartas en lugar de 52 que tiene la baraja completa y sólo se utiliza el As, Rey (K), Dama (Q), Jota (J), 10, 9 y 8 de cada palo, según su valor y orden de importancia. El As se puede utilizar como carta más pequeña delante del 8 o como carta más alta después del Rey (K).

III. Desarrollo del juego.

1. Una vez que todos los jugadores han colocado la apuesta denominada "Ante", señalada por el Casino, el croupier reparte dos cartas cubiertas a cada jugador y descubre la primera de las cinco cartas comunes.

A partir de este momento comienza el primer turno de apuestas por el jugador que tiene la "mano". Una vez hechas las apuestas descubre la segunda carta. Seguidamente comienza el segundo turno de apuestas, que es abierto por el jugador que hace la apuesta más alta y así sucesivamente hasta que descubre la quinta y última carta y empieza el primer turno de apuestas.

2. Máximos y mínimos de las apuestas.

El Casino fijará para cada mesa la cuantía de las apuestas de acuerdo con la banda de fluctuación que tenga autorizada por la Consejería competente en materia de juego.

IV. Errores e infracciones en el juego.

1. Errores en el reparto.

Si durante el reparto de las cartas se produce alguno de los casos siguientes, todas las cartas han de ser recogidas por el croupier, quien debe iniciar de nuevo el reparto de cartas:

a) Si los jugadores no reciben las cartas en el orden establecido.

b) Si un jugador recibe más o menos cartas de las dos que le corresponden.

c) Si aparece alguna carta descubierta.

2. Errores del croupier.

a) Si el croupier descubre más de una carta de las cinco comunes en cada intervalo de apuestas, se considera como válida la primera y se han de sustituir las otras por cartas de la baraja que no se hayan usado y, en caso de no haber suficientes, se considera anulada la "mano".

b) Si el croupier descubre una carta de las cinco comunes antes de que haya finalizado el turno de apuestas, esta carta se considera nula y se ha de sustituir por otra nueva de las que quedan en la baraja.

B. – Juego del bingo

I. Definición.

El juego del Bingo es básicamente una lotería jugada sobre 90 números del 1 al 90, ambos

inclusive, teniendo los jugadores como unidad de juego, cartones o tarjetas integradas por 15 números distintos entre sí y distribuidos en tres líneas horizontales de cinco números cada una y en nueve columnas verticales, en cualquiera de las cuales puede haber tres, dos o un número, pero sin que nunca haya una columna sin número.

No obstante lo anterior, y para las modalidades de este juego establecidas en el presente Catálogo, podrán incrementarse o disminuirse los números que se utilicen para jugar, así como su distribución en los cartones, previa autorización expresa de la Consejería competente en materia de juego.

II. Elementos del juego.

1. Cartones.

a) Características.

El juego del bingo sólo podrá practicarse con cartones autorizados por la Consejería competente en materia de juego, en las condiciones que ésta determine, entendiendo por tales, aquellas unidades físicas, informáticas o virtuales donde el jugador plasma las diferentes extracciones de bolas que se van produciendo en el desarrollo de una partida, los cuales deberán ser identificados en cuanto a número, serie y valor facial.

Podrán emitirse cartones en sala, siempre que el sistema propuesto sea previamente autorizado por la Consejería competente en materia de juego, que deberá comprobar la fiabilidad, transparencia y seguridad del mismo, así como las garantías de tributación correspondientes, mediante sistemas de impresión o emisión informática, debidamente homologados.

La venta de cartones sólo podrá realizarse dentro de la sala donde el juego se desarrolle.

Los cartones se entregarán por cada vendedor correlativamente, es decir según el número de orden de los mismos, sin ningún otro requisito u obligación, dentro de cada una de las series. La venta en cada partida se inicia, indistintamente, con el número uno de cada serie, cuando ésta comience, o bien con el número siguiente al último vendido en cualquier partida anterior, se haya efectuado ésta el mismo día o en el día anterior.

Si el número de cartones de la serie puesta a la venta, comience ésta o no por el número 1 de la misma, fuese insuficiente para atender la demanda de los jugadores, pueden ponerse en circulación para la misma partida cartones de una nueva serie, siempre que se cumplan los siguientes requisitos:

1º La segunda serie ha de ser del mismo valor facial que la primera.

2º La venta de la segunda serie ha de comenzar necesariamente por el número 1 de la misma.

3º Los cartones de la segunda serie pueden ser vendidos hasta el límite máximo del cartón de la primera serie con la que se ha iniciado la venta, de manera que en ningún caso pueden ser vendidos dos cartones iguales en la misma partida.

Los cartones han de ser pagados por los jugadores con dinero en efectivo o por cualquier otro medio autorizado, quedando prohibida su entrega a cuenta o su abono mediante cheque, así como la práctica de operaciones a crédito a los jugadores. Podrá autorizarse la venta electrónica de cartones, siempre que su contravalor se abone simultáneamente por el jugador en la sala por cualquiera de los medios autorizados, quedando prohibida cualquier modalidad de pago diferido del importe.

Por la compra y tenencia de cartones, los jugadores adquieren el derecho al desarrollo de la partida de acuerdo con las normas vigentes y, en su caso, al pago de los premios establecidos, o cuando proceda, a la devolución íntegra del importe pagado.

Excepto que se utilice algún sistema informático o electrónico, los números de los cartones han de ser marcados por los jugadores de forma indeleble a medida que las correspondientes bolas aparezcan y sean cantadas. La marca ha de efectuarse mediante cualquier símbolo que permita identificar el número marcado. No son válidos, a efectos de premio, los cartones cuya marca impida identificar claramente la serie y/o el número del cartón, ni los parcialmente quemados o destruidos.

La comprobación de los cartones premiados se efectúa a través de los medios informáticos autorizados.

Después de cada partida los cartones usados no premiados deben ser recogidos y, previas las comprobaciones necesarias retirados, en cualquier caso, antes de la partida siguiente y posteriormente destruidos. De esta destrucción se exceptúan aquéllos que pudieran constituir pruebas de infracción en el caso en que apareciesen indicios racionales de haberse cometido alguna durante la partida, y se han de poner a disposición de la autoridad competente. Igualmente quedarán exceptuados los premiados con línea o bingo, estando obligado el titular de la sala a archivar y conservar los cartones durante un período no inferior a seis meses, transcurrido el cual podrán ser destruidos.

El valor facial de los cartones de bingo será determinado por la Consejería competente en materia de juego.

b) Devolución de los cartones.

Si durante la realización de una partida y antes de la primera extracción de bolas se produjesen fallos o averías en los aparatos o instalaciones, o bien accidentes que impidan la continuación del juego, se suspenderá provisionalmente la partida durante un plazo prudencial, a juicio del Jefe de Sala. Si no puede ser resuelto el problema planteado se procederá a reintegrar a los jugadores el importe íntegro de los cartones, previa entrega de éstos, que habrán de ser devueltos a la mesa.

En caso de que ya hubiera comenzado la extracción de bolas se continuará la partida efectuándose las extracciones por procedimiento manual, garantizando en todo momento su aleatoriedad y utilizándose exclusivamente las bolas pendientes de extraer.

En el caso de que, una vez comenzada la partida, se detectase la falta de alguna bola, la duplicidad de éstas, bolas defectuosas, exceso de peso en alguna de ellas o cualesquiera otra irregularidad relativa a éstas o al mecanismo de extracción se suspenderá la partida y se dará por finalizada, procediéndose a reintegrar a los jugadores, previa entrega de los cartones adquiridos para esa partida, el importe íntegro de los mismos, que habrán de ser devueltos a la mesa.

Cualquier error por parte del vendedor-locutor que se produzca en el anuncio de un determinado número durante el desarrollo del juego, que no pueda ser subsanado antes de la adjudicación de los premios de línea, bingo, prima u otros y que afecte de forma sustancial al mismo, determinará la anulación de la partida, con la devolución del importe íntegro de sus cartones y la restitución de éstos a la mesa.

Cuando ocurriese alguna de las incidencias referidas, antes de proceder, se dará lectura por el jefe de Sala al párrafo correspondiente del punto 1.b) del presente apartado.

La retirada del jugador durante el transcurso de la partida no dará lugar a la devolución del importe de los cartones que hubiera adquirido, aunque podrá transferirlos, si lo desea, a otro jugador.

2. Bolas

Los juegos de bolas están formados por 90 unidades, teniendo cada una de ellas inscrito en su superficie de forma indeleble el correspondiente número, que ha de ser perfectamente visible a través de los monitores de televisión.

Sólo podrán utilizarse bolas previamente homologadas por el órgano competente. En el caso de aparatos de bingo neumático, cada juego de bolas deberá ser cambiado cada tres mil partidas, como máximo, o bien se procederá al cambio antes de ese límite cuando se descubra que alguna de esas bolas no está en condiciones. El cambio de un juego de bolas por otro deberá hacerse constar en el correspondiente libro de Actas, que se define en el apartado "Actas de las partidas".

Los juegos de bolas irán acompañados de una copia de la resolución en la que constará el número de homologación y número de partidas para las que garantice su uso el fabricante.

Al inicio y finalización de cada sesión del bingo, las bolas deben ser objeto de recuento por parte del Jefe de Mesa-Cajero, en presencia del Jefe de Sala y de los jugadores que lo soliciten, comprobando su numeración y que se encuentran en perfecto estado.

Durante el desarrollo de cada partida, los números que vayan apareciendo deberán encontrarse reflejados, simultáneamente, en pantallas o paneles fácilmente visibles desde cualquier punto de la sala. Por la entidad titular o empresa explotadora se proveerá lo necesario para que, además, quede constancia del orden de extracción de las bolas en cada partida.

Las salas de bingo deberán disponer en todo momento de un juego completo de bolas de reserva para proveer las sustituciones que resulten necesarias.

3. Aparatos de extracción de bolas y mecanismos accesorios.

Los aparatos extractores de bolas, al igual que el lector automático si lo hubiere, deberán ser homologados por el órgano competente y reunir las características necesarias para garantizar la aleatoriedad en la extracción de las bolas.

Se pueden utilizar máquinas, aparatos o equipos informáticos auxiliares del juego del bingo, que han de ser previamente homologados por resolución del órgano competente.

Será obligatoria la existencia de un circuito cerrado de TV que garantice el conocimiento por los jugadores de las bolas que vayan saliendo durante el juego, para ello una cámara enfocará permanentemente el lugar de salida de aquellas y la imagen será recogida por los distintos monitores (aparatos receptores) distribuidos en la sala en número suficiente para asegurar la perfecta visibilidad por todos los jugadores.

Como complemento de todo ello las salas de bingo deberán disponer en su interior y en lugar visible para los jugadores, de paneles luminosos informativos que expresen el número de cartones vendidos, precio del cartón, cuantía de los premios de línea y bingos, así como la de otros premios autorizados, su dotación económica y el número máximo de extracción de bola.

Igualmente será obligatoria la existencia de paneles o pantallas que podrán ser las mismas que contengan la información señalada en el párrafo anterior, que recogerán los números a medida que las bolas son extraídas y cantadas, con indicación expresa del número de extracciones realizadas.

Existirá igualmente, una instalación de sonido que garantice la perfecta audición en toda la sala por parte de los jugadores.

III. Desarrollo del juego.

Antes de iniciarse cada sesión de juego se deberá comprobar el correcto funcionamiento de todo el material e instalaciones que hayan de utilizarse; acto seguido se procederá a la comprobación de las bolas del aparato extractor, pudiendo los jugadores que así lo deseen presenciar ambas operaciones. Antes de proceder a la venta de cartones se anunciará la serie a vender, el número de cartones de la misma y el valor facial de cada uno; a continuación se iniciará la venta a través de los locutores-vendedores.

Una vez finalizada la operación de venta, el personal de sala entregará los cartones sobrantes al Jefe de Mesa-Cajero que anunciará:

1. El total de cartones vendidos de la serie o series correspondientes, utilizando el sistema que considere más idóneo, siempre que se ponga en conocimiento de los asistentes las series y números de cartones en juego.

2. El importe de los premios de línea y bingo, indicando que la cuantía del resto de las modalidades de premios está reflejada en los paneles informativos.

3. El comienzo de la partida.

Desde el momento en que se inicia la lectura de los datos de la partida no se permitirá el acceso a la sala principal de juego, desde el exterior, a visitantes o jugadores.

A partir de este momento, han de extraerse sucesivamente las bolas cuyo número debe anunciarse a través de los altavoces, mostrándose simultáneamente en los monitores y paneles de la sala. La locución de las bolas puede realizarse por procedimientos electrónicos o informáticos, como el "lector automático de bolas" o similares.

Las extracciones y lecturas de bolas han de efectuarse con el ritmo adecuado para que todos los jugadores puedan seguirlas e ir anotándolas en sus cartones.

En caso de error por parte del locutor al anunciar un número que no se corresponda con el realmente extraído prevalecerá, en todo caso, el que figure en la bola extraída. Dicho error será corregido por el mismo locutor o, en caso de lector automático de bolas, por el Jefe de Mesa-Cajero, continuándose la partida si no existiesen incidencias.

El juego se interrumpe cuando algún jugador cante en voz alta y clara la jugada de línea, bingo o cualquier otro premio de los establecidos para el presente juego. Queda prohibido a los empleados de la mesa de control poner en conocimiento la existencia de cartones premiados previamente a haber sido cantados.

Seguidamente debe entregarse el cartón al locutor-vendedor y éste deberá comunicar al Jefe de Mesa-Cajero el número de cartón cantado para su posterior comprobación, que puede ser hecha por medios informáticos. Esta operación se repite con todos los cartones cantados.

Si de la comprobación efectuada resultasen errores o inexactitudes en alguno de los números del cartón, el juego debe reanudarse hasta que haya un ganador. Cuando alguna línea cantada sea correcta, el juego continúa hasta que sea cantado el bingo y, en caso de ser la verificación de éste positiva, el Jefe de Mesa-Cajero pregunta si existe alguna otra combinación ganadora con las voces "¿Alguna línea más?"

– "¿Algún bingo más?", dejando un tiempo prudencial hasta dar por finalizada la partida. Una vez dada la correspondiente orden por el Jefe de Mesa-Cajero de que "la partida ha finalizado o queda cerrada", se pierde todo el derecho a reclamación sobre dicha jugada, procediéndose al pago de los premios.

La aparición de varias combinaciones ganadoras, tanto en línea como en bingo, determinará la distribución de los premios en partes iguales entre los cartones premiados.

La celebración de la última partida de la sesión de juego de cada modalidad será anunciada

expresamente a los jugadores, sin que quepa, en ningún caso, la celebración de otras después de ser celebrada aquélla.

IV. Actas de las partidas.

1. El desarrollo de cada sesión de juego se irá reflejando en un acta que se cumplimentará, partida a partida, de forma simultánea al transcurso de cada una de ellas, no pudiendo, en ningún caso, comenzar la extracción de las bolas en tanto no se hayan consignado íntegramente dichos datos y anunciados a los jugadores a través de los correspondientes paneles de la sala.

2. Las actas se extenderán en papel continuo foliado y con sello impreso de la Consejería competente en materia de juego y estarán en todo momento a disposición de la inspección de juego o de la autoridad judicial que las reclame. Podrá articularse la utilización de otros soportes y sistemas de mecanización informática para cumplimentar las actas de referencia. En todo caso deberá disponerse de un libro auxiliar, de confección manual, encuadernado y foliado que será sellado por la Consejería competente en materia de juego. Este libro será utilizado, en caso de avería del sistema informático, desde la partida en la que se produzca la avería y hasta que se subsane la misma.

3. Las actas las de partidas deberán guardarse y custodiarse durante seis meses desde la fecha de su emisión. No obstante, en aquellas en las que constase alguna reclamación pendiente de resolver se mantendrá su conservación hasta que sobre ella haya recaído la oportuna resolución, haya adquirido firmeza y conste fehacientemente que ésta ha sido debidamente cumplimentada.

4. En el encabezado del acta se hará constar la diligencia de comienzo de la sesión, fecha y firma del Jefe de Mesa-Cajero, insertándose a continuación, por cada partida, los siguientes datos obligatorios: número de orden de la partida; serie o series de cartones utilizadas; precio y número de cartones vendidos; cantidad total recaudada y cantidades líquidas a pagar, por premios de línea, bingo, o de cualquier premio autorizado. Al terminar la sesión se extenderá la diligencia de cierre, que firmará, igualmente, el Jefe de Mesa-Cajero.

V. Premios.

1. El dinero obtenido por la venta de cartones y destinado a premios quedará en poder del Jefe de Mesa-Cajero, dentro de la propia sala, hasta que se hagan efectivos los mismos.

La cantidad a distribuir en premios en cada partida o sorteo consistirá en el 65 por 100 del valor facial de la totalidad de los cartones vendidos.

La aparición de más de una combinación ganadora determinará la distribución proporcional de los premios.

Se premiarán las siguientes combinaciones:

a) Línea.– Se entenderá formada la línea cuando hayan sido extraídos todos los números que la integran, siempre y cuando no haya sido cantada correctamente por otro jugador durante la extracción de las bolas anteriores. Podrá ser cualquiera de las tres que forman el cartón: Superior, central o inferior. Consistirá en el 8% del valor facial de la totalidad de los cartones vendidos en cada partida.

b) Bingo.– Se entenderá formado el Bingo cuando se hayan extraído los 15 números que forman el cartón. Consistirá en el 53 por 100 del valor facial de la totalidad de los cartones vendidos en cada partida.

2. Otros premios.

a) Prima de Bingo.– Consiste en la obtención de un premio adicional para el jugador o jugadores que resulten premiados con el bingo ordinario, independientemente de éste, siempre que el número de bolas extraídas hasta la concesión del premio no supere el número máximo de extracción de bola previsto para este premio.

La dotación destinada a este premio se formará por la detracción continuada del 4% del valor facial de la totalidad de los cartones vendidos en cada partida.

La cuantía de este premio se calculará en función de las compras anuales de cartones que las salas de bingo realicen a la Administración, tomando como referencia las realizadas a 31 de diciembre del año inmediatamente anterior y de acuerdo con el cuadro siguiente:

COMPRAS ANUALES	PREMIOS PRIMA DE BINGO
Hasta 6.000.000 euros	150-300-500-750-1.000 euros
Más de 6.000.000 euros	300-500-750-1.000 euros

Este premio entrará en funcionamiento en la partida inmediatamente siguiente a aquella en la que se alcance el importe del premio que cada sala haya determinado de acuerdo con la escala anterior.

Cada sala de bingo, dentro de una misma sesión, podrá ofertar a los jugadores cualesquiera de sus premios prima de bingo posibles, siempre que el premio establecido en cada momento haya sido concedido.

El importe que cada sala de bingo destine para el abono del premio Prima de Bingo, de acuerdo con los diferentes importes establecidos por ésta, deberá anunciarse al público en el acto de la entrega del último premio de prima otorgado en la sala. A tales efectos, dicho importe deberá permanecer inalterable en tanto que por el Jefe de Sala se opte por otro de los importes establecidos. De todo ello se informará a los jugadores presentes en la sala y se dejará constancia en el acta de la sesión, señalando el número de partida en que se producen tales circunstancias.

Este premio se otorgará cuando se cante bingo con la bola quincuagésima o inferior en su orden de extracción. No obstante lo anterior, si una vez alcanzado el importe máximo del premio prima de bingo, ningún jugador hubiera obtenido el premio con el límite máximo establecido, se procederá a incrementar el límite de extracción en una bola por cada una de las partidas sucesivas hasta conceder el premio «Prima de Bingo».

El jefe de mesa-cajero, al comienzo de cada partida, anunciará la cantidad destinada al Premio Prima de Bingo y los incrementos de bola sucesivos de acuerdo con lo establecido en el párrafo anterior.

En el supuesto de que haya varias combinaciones ganadoras, se repartirá el premio entre todos los ganadores.

Una vez alcanzado el importe máximo del premio de prima, y en tanto se otorga el mismo, se seguirá detrayendo el porcentaje del 4% establecido, destinándose al pago de ulteriores premios de prima.

El jefe de mesa-cajero anunciará a los jugadores cuándo el premio Prima de Bingo se halle disponible y el número máximo de extracción de bolas en virtud del cual podrá concederse dicho premio, lo que se anunciará en los paneles luminosos informativos.

Para el oportuno control y vigilancia por la Inspección de Juego se incluirán en el acta de la sesión los apartados que sean necesarios para reflejar los datos de este premio. A tal fin, quedarán reflejados los importes detraídos en cada partida, los importes acumulados hasta que se otorga la prima de bingo, el número de bolas extraídas con el que se completó el cartón premiado y el número de partidas acumuladas en que se concedió.

En los casos de cierre de una sala de bingo por cualquier circunstancia, las cantidades acumuladas para el pago del premio "Prima de Bingo" deberán ponerse a disposición de la Consejería de Economía y Hacienda para su ingreso en la Cuenta General de Ingresos del Gobierno de Cantabria.

b) Bingo Interconectado.

Consiste en un premio adicional al que se obtenga por el premio del bingo ordinario, en el que participarán las salas que se acojan a esta modalidad, siempre y cuando el número de bolas extraídas en la partida hasta la consecución de éste, no supere la escala establecida para cada caso.

La cantidad que constituye el premio de bingo interconectado es la resultante de detraer el porcentaje establecido, de la cantidad recaudada por la venta de cartones en todas las salas acogidas a esta modalidad de premio hasta alcanzar el máximo previsto y en su caso, para reserva de éste.

Las normas y exigencias técnicas para la práctica de esta modalidad de premio, así como el número de bolas extraídas y el porcentaje necesario para el cálculo del importe del premio, serán establecidas por la Consejería competente en materia de juego.

c) Bola Loca.

Consiste en un premio adicional al premio de la línea o de bingo ordinario. Estará formado por la detracción de un porcentaje de la recaudación total de cada una de las partidas jugadas en una sala de bingo y se obtiene cuando el último número que completa la combinación ganadora de línea o bingo coincide con el número o con uno de los números válidos, extraídos antes del inicio de cada partida, ya sea por medios mecánicos o informáticos, que han de ser independientes del aparato extractor de bolas utilizado para las partidas ordinarias.

3. Pago de premios.

Queda prohibido complementar las cuantías de los premios establecidos con cualquier cantidad de dinero o pago en especie de cualquier naturaleza, así como establecer aproximaciones, reintegros o cualquier otra clase de premios distintos a los regulados en el presente apartado, con independencia de la forma de retribución de los mismos. No tendrán la consideración de complementos o premios prohibidos los detalles u objetos de valor simbólico que, en concepto de atención, puedan las empresas entregar a los jugadores.

Para garantía de los jugadores los premios de prima de bingo y bingo interconectado, se entregarán en una bandeja diferente a la del premio del bingo ordinario de esa partida, con justificante detallado del número de partidas acumuladas y la cuantía del premio concedido. Un duplicado de este justificante se adjuntará al cartón premiado junto con el impreso donde se refleja el orden de salida de bolas y el número de serie del cartón premiado.

Los premios se abonarán en efectivo, quedando prohibida su sustitución total o parcial por premios en especie. No obstante, el pago en metálico de estos premios podrá ser sustituido por la entrega de un cheque librado contra la cuenta corriente de la empresa, previa solicitud o conformidad del jugador.

Para poder tener derecho a cantar las jugadas premiadas definidas en el presente Juego durante la celebración de una partida, es preciso que todos los números del cartón premiado que forman la combinación ganadora hayan sido extraídos en esa determinada partida, independientemente del momento en que se haya completado la combinación. Además para el premio de línea será necesario que la jugada no haya sido ya cantada por otro jugador durante la extracción de las bolas anteriores. Si hubiera más de una combinación ganadora, esto dará lugar al reparto del importe de los premios entre los jugadores que la hayan cantado. En ningún caso podrán aceptarse reclamaciones una vez que los premios hayan sido asignados.

Los premios se pagarán a la terminación de cada partida, previa la oportuna comprobación y contra la entrega de los correspondientes cartones, que habrán de presentarse íntegros y sin manipulaciones que puedan inducir a error. Los cartones premiados se acompañarán al acta de la sesión.

VI. Otras modalidades de bingo.

1. Bingo simultáneo.

Esta modalidad de juego consiste en la celebración de una partida de bingo ordinario de forma simultánea por todos los jugadores presentes en las diferentes salas que estén adheridas al sistema, en conexión entre sí y con la central operativa de proceso de datos.

Tiene como base los cartones de bingo en series lo suficientemente amplias para asegurar que todos los jugadores puedan jugar sin que existan cartones repetidos.

El sorteo se podrá celebrar tanto en la central operativa como en cualquiera de las salas adheridas al sistema y en cada sala se recibirá la información del juego y de las diferentes extracciones a través de imagen de vídeo remitida por la Central Operativa.

La modalidad del Bingo Simultáneo se regulará por la Consejería competente en materia de juego, conforme a las normas generales que rigen el Bingo Ordinario, con las especificidades reguladas en el presente apartado.

2. Bingo Electrónico.

Es una modalidad de bingo que tiene como base el juego del bingo ordinario. Se practicará en las salas de bingo, en área independiente y diferenciada de la zona principal de juego, a través de equipos o sistemas electrónicos, informáticos o terminales de autoservicio, desarrollándose la partida y de forma independiente de la celebrada en la sala de bingo tradicional.

Tendrá como base «cartones virtuales», los cuales deben de ser adquiridos mediante la correspondiente tarjeta prepago, la cual será recargada o reintegrada a voluntad del jugador, adquiriendo el número de cartones que estime oportuno.

El porcentaje que debe ir destinado a premios en esta modalidad así como la operativa de este juego y requisitos del mismo será el establecido por la Consejería competente en materia de juego.

3. Bingo derivado.

a) Definición.

El bingo derivado es una modalidad del juego del bingo que podrá jugarse sobre un máximo de 90 números y un mínimo de 6. Para su desarrollo se utilizarán cartones físicos o virtuales, integrados por combinaciones numéricas con un mínimo de 6 y un máximo de 18 números distintos entre sí y distribuidos en filas o columnas.

Las diversas versiones del juego del bingo derivado serán autorizadas por la Consejería competente en materia de juego.

Los diferentes tipos de premios o combinaciones ganadoras procedentes de dicho juego, así como la cuantía de los mismos, ya sea en porcentaje o en cantidad, deberán ser predeterminados con anterioridad a la celebración del mismo, entendiéndose obtenido el premio al completar la combinación de números determinada previamente.

El bingo derivado, en sus diferentes versiones, podrá practicarse por los usuarios en las salas de

bingo, en las condiciones que se determinen por la Consejería competente en materia de juego, a través de sistemas y programas informáticos previamente homologados.

b) Versiones del bingo derivado.

Las versiones del juego del bingo derivado serán:

1ª La instantánea: Es una versión configurada como aquel juego en el que los premios se determinan en cada jugada directa e independientemente del volumen de apuestas realizado en dicho juego.

2ª La diferida: Es una versión configurada como aquel juego en el que los premios se determinan en una cuantía fija, en un determinado ámbito temporal de desarrollo de las partidas, en función de la venta de cartones o del volumen de apuestas. En el juego del bingo derivado deberá existir un soporte técnico que garantice la fiabilidad de los datos de desarrollo del juego, así como el cumplimiento de las condiciones por las que el mismo haya de regirse.

El porcentaje destinado a premios en cualquiera de las versiones del juego del bingo derivado no podrá ser inferior al señalado por la Consejería competente en materia de juego, debiendo especificarse en cada una de dichas modalidades la distribución del porcentaje entre cada uno de los diferentes premios que se definan para la misma.

En el caso de que se utilicen cartones de juego virtuales, deberán garantizar el control y la contabilidad del juego, su seguridad y el registro de todas las operaciones realizadas.

C.– Máquinas de Juego

I. Máquinas tipo "a".

Son máquinas de tipo "A" o recreativas las siguientes:

1. Las de mero pasatiempo o recreo que se limitan a conceder al usuario un tiempo de uso o de juego a cambio del precio de la partida sin que puedan conceder ningún tipo de premio en metálico. Se incluyen las que ofrezcan como único aliciente adicional y por causa de la habilidad del jugador, la posibilidad de continuar jugando por el mismo importe inicial en forma de prolongación de la propia partida o de otra adicional, que en ningún caso podrá ser canjeado por dinero o especie.

2. Las máquinas cuyo desarrollo de juego se realice mediante la utilización de pantallas de televisión, video o cristal líquido. En estas máquinas podrán modificarse los mandos y el vidrio de pantalla así como incorporar dispositivos que permitan el intercambio de las placas que contengan distintas modalidades de juegos compatibles con la configuración de éstas. En este caso, el nuevo juego que se pretende introducir debe estar previamente homologado.

3. Las denominadas de realidad virtual, simulación y análogas, siempre y cuando el usuario intervenga en el desarrollo de los juegos.

4. Los aparatos, instrumentos, dispositivos o soportes informáticos que, a cambio de un precio por un determinado tiempo de uso, sean utilizados para la práctica de juegos recreativos y estén instalados en establecimientos de pública concurrencia, pudiendo estar interconectados, mediante un servidor de área local, a una red debidamente autorizada.

5. Aquellas que, aparte de proporcionar un tiempo de uso o de juego a cambio del precio de la partida, pueden conceder un premio en especie, directo o mediante una cantidad de vales, bonos o similares, en función de la habilidad, destreza o conocimiento del jugador, debiendo reunir las siguientes características:

a) El valor de mercado de cada uno de los premios ofertados no podrá ser superior a veinte veces el importe de la partida, ni ésta a su vez superior a un euro.

b) Los premios deberán ser identificados previamente por el usuario.

Cuando estas máquinas entreguen un premio mediante bonos, vales o similares deberán cumplir los siguientes requisitos:

1º Estos bonos o vales serán acumulables y canjeables por un premio en especie, sin que puedan, en ningún caso, utilizarse en otro establecimiento diferente al que se han conseguido y bajo ningún concepto podrán canjearse por dinero.

2º A cualquier bono o vale le corresponderá necesariamente un premio.

3º Deberá existir un mostrador de obsequios, debiendo señalarse de forma clara y visible cuantos bonos, fichas o similares serán necesarios para conseguir un obsequio.

6. Las de mero pasatiempo o recreo, que sean incluidas por la Administración en este tipo y

que no estén afectadas por ninguna de las exclusiones previstas en el Reglamento de máquinas recreativas y de azar.

II. Máquinas tipo "b".

1. Clasificación y definición.

Las máquinas de tipo "B" o recreativas con premio en metálico se clasifican a su vez en los siguientes subtipos:

a) Máquinas de tipo "B1", entendiéndose por tales aquellas que, a cambio del precio de la partida o jugada concedan al usuario un tiempo de uso o de juego y, eventualmente, de acuerdo con el programa de juego, un premio en metálico.

También se consideran máquinas de tipo "B1" las siguientes:

1º. Las llamadas cascadas o similares.

2º. Las llamadas botes electrónicos o similares, que permiten asociar un premio en metálico con el alcance de un importe o un número de propinas.

b) Máquinas de tipo "B2", entendiéndose por tales aquellas que cumpliendo los requisitos generales de las máquinas de tipo "B1" conceden eventualmente premios en metálico superiores a éstas. Tendrán que ser diferenciadas de las de tipo "B1" adoptando una denominación comercial específica.

c) Máquinas de tipo "B3", entendiéndose por tales aquellas que de acuerdo con las normas y disposiciones técnicas establecidas en el presente Reglamento, otorguen premios en metálico superiores a los de las máquinas de tipo "B1", de acuerdo con el programa de premios previamente establecido o, eventualmente, en proporción a lo apostado por el conjunto de jugadores. Sólo podrán incorporar electrónicamente juegos similares a los practicados mediante cartones dentro de las salas de bingo autorizadas.

2. Son máquinas de tipo "B" multipuesto aquellas que, reuniendo las características técnicas de las máquinas de tipo "B" y conformando un solo mueble, permiten la participación de más de un jugador de forma independiente, conjunta o simultánea.

3. También se consideran máquinas de tipo "B" aquellas otras que contengan algún elemento de juego, envite, apuesta o azar, y sean incluidas en este tipo por la Administración siempre que no estén afectadas por alguna de las exclusiones previstas en el Reglamento de máquinas recreativas y de azar.

III. Máquinas tipo "c".

Son máquinas de tipo "C" o de azar aquellas que, de acuerdo con las características y límites establecidos en el Reglamento vigente de máquinas recreativas y de azar y a cambio del precio de la partida, conceden al usuario un tiempo de uso o de juego y, eventualmente, un premio que dependerá siempre del azar.

A los efectos de esta definición se entiende por azar, el que la combinación o resultado de cada jugada no dependa de combinaciones o resultados anteriores o posteriores.

D.– boletos

I. Definición.

El juego de boletos es aquel que tiene lugar mediante la adquisición, por un precio, de determinados billetes o boletos que expresamente indicarán el premio en metálico, el cual deberá ser desconocido hasta su raspadura manual o apertura. Esta modalidad de juego podrá practicarse de forma individualizada o bien combinada con otra determinada previamente en el billete o boleto y siempre con indicación del precio y de los premios que pudieran corresponder.

Adquirido el boleto por el jugador, la comprobación de la existencia o no del premio se verificará de acuerdo con las instrucciones contenidas en los propios boletos, resultando premiados aquellos en los que aparezca un número o combinación de números o un símbolo o combinación de símbolos, determinados anteriormente en las propias instrucciones. En general, el boleto contendrá extractadas las instrucciones de juego, así como todas las combinaciones posibles que otorguen premios con sus respectivas cuantías.

II. Características.

El boleto consistirá en un soporte físico que deberá reunir los requisitos de inviolabilidad que impidan su manipulación o lectura fraudulenta, debiendo tener además, las siguientes características:

1. Tener impresa una serie de números o símbolos invisibles para el usuario y para los elabora-

dores y distribuidores de los mismos, cubiertos de manera que quede totalmente garantizada la seguridad de cada uno de los números o símbolos.

2. Tener un código de validación único e irrepetible en los boletos que constituyan cada lote. Asimismo deberán estar seriados de forma que se permita la identificación individual de cada boleto.

3. Contener las instrucciones necesarias para proceder al examen de casilleros y en su caso, de las combinaciones de símbolos predeterminados, bien mediante el cortado del boleto, el raspado de los casilleros o cualquiera otra operación, sin que el boleto sea perjudicado.

E.– Loterías

I. Definición.

La lotería es una modalidad de juego en la que se conceden premios en metálico en aquellos casos en que el número o números expresados en el billete o boleto en poder del jugador, coincidan en todo o en parte con el que se determine, a través de un sorteo posterior que se celebre en la fecha que fije el billete o boleto.

F.– Rifas y tómbolas

I. Definición

La rifa es la modalidad de juego consistente en un sorteo a celebrar de uno o varios bienes o servicios, previamente determinados, no en metálico, entre los adquirentes de billetes o papeletas de importe único y cierto, correlativamente numerados o diferenciados entre sí por cualquier otro sistema.

La tómbola es la modalidad de juego que consiste en el sorteo simultáneo de varios objetos expuestos al público, celebrado entre los adquirentes de uno o varios billetes o papeletas de importe único y cierto, correlativamente numerados o de otra forma diferenciados entre sí y que en caso de ser premiado, existe la posibilidad de adquirir cualquiera de los objetos sorteados, bien de forma instantánea o por suma de puntos hasta alcanzar una cifra determinada.

En estos juegos el importe total de los billetes o papeletas emitidos será, como mínimo, igual al precio del bien o bienes sorteados.

Quedan exentas de autorización las rifas y tómbolas realizadas por asociaciones y organizaciones sin ánimo de lucro y aquellas otras cuyo beneficio se dedique íntegramente a fiestas populares, siempre que el importe del premio, en ambos casos, no exceda de 1.500 €.

II. Clasificación.

Las rifas y tómbolas se clasifican en:

1. Benéficas.– Son aquellas organizadas por Instituciones, Ayuntamientos u otras Corporaciones o Entidades en las que el importe de los beneficios obtenidos se destine a satisfacer necesidades primarias de establecimientos benéficos.

2. De utilidad pública.– Son aquellas organizadas por las instituciones o corporaciones citadas en las que el importe de la recaudación se aplique o destine a fines de reconocida utilidad pública.

3. De interés particular.– Son las organizadas por personas físicas o jurídicas o entidades públicas en las que el importe de los beneficios no se aplique a ninguno de los fines especificados en los dos apartados anteriores.

III. Premios.

Todos los premios deberán ser propiedad del organizador del juego con anterioridad al comienzo de la venta de billetes o papeletas y además deberán estar depositados o instalados en lugares donde el público pueda examinarlos y constatar su existencia.

G.– Combinaciones aleatorias

I. Definición.

Se entiende por combinación aleatoria la modalidad de juego por la que una persona o entidad sortea un premio en metálico o en especie, con fines publicitarios, entre quienes adquieran sus productos o servicios u ostenten la condición actual o potencial de clientes suyos, sin coste adicional alguno y sin que pueda exigirse una contraprestación específica a cambio.

No se exigirá la autorización administrativa previa para la organización, celebración y desarrollo de combinaciones aleatorias con fines publicitarios o promocionales, cualquiera que sea la fórmula de loterías o juegos promocionales que revistan, siempre que la participación del público en estas

actividades sea gratuita y en ningún caso exista sobreprecio o tarificación adicional alguna, cualquiera que fuere el procedimiento o sistema a través del que se realice.

No obstante, en relación con las actividades mencionadas en el apartado anterior, el promotor de las mismas deberá formular comunicación individualizada por cada concreta actividad que se pretenda desarrollar, con carácter previo a su realización.

La comunicación producirá efectos desde el día de su presentación, sin perjuicio de las facultades de comprobación, control e inspección que tenga atribuidas la Consejería competente en materia de juego.

La inexactitud, falsedad u omisión, de carácter esencial, en cualquier dato manifestado en la comunicación previa, así como la no presentación de la misma, determinará la imposibilidad de continuar con el ejercicio del derecho o actividad afectada desde el momento en que se tenga constancia de tales hechos, sin perjuicio de las responsabilidades a que hubiera lugar.

II. Clasificación.

Las combinaciones aleatorias se clasifican en:

1. De tracto único.– Consiste en la celebración de un sorteo en una fecha determinada.

2. De tracto sucesivo.– Consiste en la celebración de un sorteo de forma sucesiva en varias fechas.

III. Premios.

Los premios consistentes en bienes muebles deberán estar, previamente a la celebración del sorteo, adquiridos y depositados o instalados en lugares en los que pueda constatarse su existencia. Los otorgados en metálico deberán estar depositados en una entidad bancaria.

H.– APUESTAS

I. Definición.

Se entiende por apuesta aquella actividad de juego por la que se arriesga una cantidad de dinero sobre los resultados de un acontecimiento público, deportivo o de competición, previamente determinado por la empresa organizadora, de desenlace incierto y ajeno a las partes que intervienen en la misma.

II. Reglas básicas.

El objeto de la apuesta es el acierto del pronóstico formulado sobre el resultado del acontecimiento deportivo, de competición o de otro carácter previamente determinado.

Tienen la consideración de material de apuestas los boletos, los sistemas y terminales para su expedición y control y demás material, elementos o sistemas utilizados para la organización y comercialización de las apuestas.

El boleto o resguardo es el documento que acredita la formalización de la apuesta. Su contenido mínimo se determinará reglamentariamente.

Las apuestas se podrán formalizar mediante máquinas específicamente homologadas para la realización de tal fin.

III. Tipos de apuestas.

1. Según la organización y distribución de las sumas apostadas, las apuestas pueden ser mutuas, de contrapartida o cruzadas:

a) Apuesta mutua es aquella en la que un porcentaje de la suma de las cantidades apostadas sobre un acontecimiento determinado se distribuye entre aquellos apostantes que hubieran acertado el resultado a que se refiera la apuesta.

b) Apuesta de contrapartida es aquella en la que el usuario apuesta contra una empresa autorizada, siendo el premio a obtener el resultante de multiplicar el importe de los pronósticos ganadores por el coeficiente que la empresa autorizada haya validado previamente para los mismos.

c) Apuesta cruzada es aquella en que una empresa autorizada actúa como intermediaria y garante de las cantidades apostadas entre terceros, detrayendo las cantidades o porcentajes que correspondan.

2. Según su contenido las apuestas pueden ser bien simples, bien combinadas o múltiples:

a) Apuesta simple es aquella en la que se apuesta por un único resultado de un único acontecimiento.

b) Apuesta combinada o múltiple es aquella en la que se apuesta simultáneamente por dos o más resultados de uno o más acontecimientos.

IV. Prohibiciones

Quedan prohibidas las apuestas que, en sí mismas o en razón de los acontecimientos sobre los que se formalicen, atenten contra los derechos y libertades, en particular, contra la dignidad de las personas, el derecho al honor, a la intimidad personal y familiar y a la propia imagen así como contra la protección de la juventud y de la infancia y aquellas otras que se fundamenten en la comisión de delitos, faltas o infracciones administrativas, en eventos prohibidos por la legislación vigente o en acontecimientos de carácter político o religioso.

C) Registro

§ 35.3 DECRETO 44/1997, DE 29 MAYO. REGISTRO DE EMPRESAS EXPLOTADORAS DE MÁQUINAS RECREATIVAS Y DE AZAR Y DE TITULARES DE SALONES RECREATIVOS

(BOC núm. 115, de 10 junio [LCTB 1997, 78])

⇒ Ley de Cantabria, de 24 de octubre, de Juego de Cantabria
Ley 30/1992, de 26 de noviembre, de Régimen Jurídico de las Administraciones Públicas y del procedimiento Administrativo Común.
Código de Comercio
Real Decreto 1784/1996, de 19 de julio, por el que se aprueba el Reglamento del Registro Mercantil
Real Decreto 84/1996, de 26 de enero, por el que se aprueba el Reglamento General sobre inscripción de empresas y afiliación, altas, bajas y variaciones de datos de trabajadores en la Seguridad Social
Real Decreto 1613/2011, de 14 de noviembre, por el que se desarrolla la Ley 13/2011, de 27 de mayo, regulación del juego, en lo relativo a los requisitos técnicos de las actividades de juego
En Cantabria, véase:
Decreto 23/2008, de 6 de marzo, por el que se aprueba el Reglamento de Máquinas Recreativas y de Azar
Decreto 122/1999, de 11 de noviembre, por el que se aprueba el Reglamento del Juego del Bingo
Decreto 127/2002, de 24 de octubre, por el que se aprueba el Reglamento de Casinos de Juego

Artículo 1. Registro de Empresas.

1. Las empresas que tengan como objeto la explotación del juego en sus distintas modalidades, los profesionales de este sector y los elementos, material y modelos de aparatos a utilizar en la práctica de los mismos, así como los establecimientos autorizados en su caso, dentro del territorio de la Comunidad Autónoma de Cantabria, deberán inscribirse en la Sección correspondiente del Registro que a tal efecto se llevará en la Secretaría General de la Consejería de Presidencia.

✐ Ap. 1 modificado por art. único de Decreto núm. 84/1997, de 23 julio.

2. Este Registro será público.

3. La inscripción tendrá una validez de diez años, y podrá renovarse por períodos sucesivos de igual duración, cumpliendo los requisitos de la legislación vigente.

⇒ Arts. 4 a 37 del Decreto 23/2008, de 6 de marzo, por el que se aprueba el Reglamento de Máquinas Recreativas y de Azar
Arts. 5 a 17 del Decreto 122/1999, de 11 de noviembre, por el que se aprueba el Reglamento del Juego del Bingo
Arts. 6 a 17 del Decreto 127/2002, de 24 de octubre, por el que se aprueba el Reglamento de Casinos de Juego

Artículo 2. Secciones.

1. El Registro comprenderá los siguientes Libros y Secciones:

a) Libro I. Casinos

– Sección I. Empresas.

– Sección II. Profesionales.

– Sección III. Elementos, material y modelos.

b) Libro II. Salas de Bingo

– Sección I. Empresas.

– Sección II. Profesionales.

– Sección III. Elementos, material y modelos.

– Sección IV. Empresas distribuidoras del Bingo Simultáneo.

c) Libro III. Máquinas Recreativas

– Sección I. Empresas Operadoras.

– Sección II. Empresas de Salones.

– Sección III. Empresas Comerciales, distribuidoras y Técnicas y Fabricantes.

– Sección IV. Profesionales.

– Sección V. Elementos, material y modelos.

– Sección VI. Establecimientos autorizados.

d) Libro IV. Otras Modalidades de juego

– Sección I. Empresas Explotadoras.

– Sección II. Establecimientos autorizados.

– Sección III. Profesionales.

– Sección IV. Elementos, material y modelos.

Artículo 3. Requisitos de las empresas.

1. Las empresas que pretendan inscribirse en este Registro contarán con los medios necesarios para el desarrollo de su actividad, y formularán la correspondiente solicitud, acompañando la documentación exigida.

2. Si fueran sociedades, habrán de contar con el capital mínimo exigido en cada caso, según sea su forma.

⇒ Artículo 32 del Decreto 23/2008, de 6 de marzo, por el que se aprueba el Reglamento de Máquinas Recreativas y de Azar
Artículo 5 del Decreto 122/1999, de 11 de noviembre, por el que se aprueba el Reglamento del Juego del Bingo
Artículo 8 del Decreto 127/2002, de 24 de octubre, por el que se aprueba el Reglamento de Casinos de Juego

Artículo 4. Solicitud y documentación.

1. La solicitud de inscripción en el Registro se dirigirá al Secretario General Técnico de la Consejería de Presidencia, acompañando los documentos que se exijan en cada caso, en la Legislación específica.

2. Si la solicitud no reuniera los requisitos exigidos o no acompañara algún documento necesario, se estará a lo dispuesto en el artículo 71 de la Ley 30/1992, de 26 de noviembre, sin perjuicio de que la Administración pueda pedir que se acredite cualquier declaración o documentación aportada.

Artículo 5. Resolución.

1. La solicitud de inscripción se resolverá por la Secretaría General Técnica de la Consejería de Presidencia, en el plazo máximo de tres meses, que quedará interrumpido en el supuesto del artículo 4.2.

⇒ Artículo 33.3 del Decreto 23/2008, de 6 de marzo, por el que se aprueba el Reglamento de Máquinas Recreativas y de Azar
Artículo 5 del Decreto 122/1999, de 11 de noviembre, por el que se aprueba el Reglamento del Juego del Bingo
Artículo 14.5 del Decreto 127/2002, de 24 de octubre, por el que se aprueba el Reglamento de Casinos de Juego

2. Resuelta favorablemente la solicitud, se notificará al interesado, que habrá de presentar, para que la inscripción sea definitiva, la siguiente documentación:

a) Declaración de alta en el Impuesto de Actividades Económicas, y aportar el CIF o el NIF, según los casos.

b) Certificación de alta de la empresa y sus empleados, en su caso, en el régimen correspondiente de la Seguridad Social.

⇒ Artículos 10 a 28 del Real Decreto 84/1996, de 26 de enero, por el que se aprueba el Reglamento General sobre inscripción de empresas y afiliación, altas, bajas y variaciones de datos de trabajadores en la Seguridad Social

c) Si la constitución de la sociedad se hubiese condicionado a la obtención de la resolución favorable a la inscripción, se aportará copia de la escritura de constitución y justificante de la inscripción en el Registro Mercantil.

⇒ Arts. 16 a 24 del Código de Comercio y Real Decreto 1784/1996, de 19 de julio, por el que se aprueba el Reglamento del Registro Mercantil

d) Haber constituido la fianza que corresponda aportando documento justificativo.

⇒ Artículos 34 y 35 del Decreto 23/2008, de 6 de marzo, por el que se aprueba el Reglamento de Máquinas Recreativas y de Azar
Artículo 15 del Decreto 122/1999, de 11 de noviembre, por el que se aprueba el Reglamento del Juego del Bingo
Artículo 6 apartado i) del Decreto 127/2002, de 24 de octubre, por el que se aprueba el Reglamento de Casinos de Juego

3. La no presentación de los anteriores documentos en plazo de un mes, dará lugar al archivo del expediente.

Presentados, la inscripción tendrá carácter definitivo, otorgando un número de registro.

Artículo 6. Fianzas.

1. Las cuantías de las fianzas a prestar para su inscripción en el Registro serán las que se detallan en la legislación específica.

⇒ Artículos 34 y 35 del Decreto 23/2008, de 6 de marzo, por el que se aprueba el Reglamento de Máquinas Recreativas y de Azar
Artículo 15 del Decreto 122/1999, de 11 de noviembre, por el que se aprueba el Reglamento del Juego del Bingo
Artículo 6 apartado i) del Decreto 127/2002, de 24 de octubre, por el que se aprueba el Reglamento de Casinos de Juego

2. Las fianzas podrán constituirse en metálico, aval bancario o póliza de caución individual, a disposición del Gobierno de Cantabria, y quedará afecta al pago de sanciones y de responsabilidades económicas.

3. Las fianzas se mantendrán en su totalidad mientras subsista la circunstancia que motivó su constitución. Si se produce la disminución de la cuantía de la fianza, la empresa habrá de completarla en el plazo máximo de dos meses, y, en caso contrario, se cancelará la inscripción.

4. Las fianzas sólo se extinguirán, previa autorización de la Administración cuando desaparezcan las causas de su constitución, si no hubiera responsabilidades pendientes. Si existieran éstas, y las fianzas no fueran suficientes para satisfacerlas, se hará efectiva la diferencia mediante la ejecución sobre el patrimonio de la empresa.

Artículo 7. Modificaciones..

Las empresas deberán comunicar, dentro del mes siguiente a que se produzcan, las modificaciones de cualquiera de sus características, y en especial, las siguientes:

a) Las transmisiones de acciones o participaciones o los cambios en el Consejo de Administración.

b) Los cambios de domicilio social.

c) Las ampliaciones de capital social.

d) Cualquier otra modificación de los datos de la inscripción.

Artículo 8. Cancelación.

Las inscripciones sólo podrán cancelarse:

A) A solicitud del interesado.

B) Por resolución motivada, con audiencia del interesado, por alguna de las causas siguientes:

a) Falsedad de datos.

b) Incumplimiento de las obligaciones de fianza o cuantía de ésta.

c) Falta o modificación de los requisitos mínimos exigidos, o cuando siendo posible dicha modificación se haya efectuado sin autorización previa.

d) Pérdida de vigencia, sin obtener la renovación.

e) Impago de tributos de juego.

f) Por sanción derivada de infracciones, conforme a lo dispuesto en la Ley del Juego.

C) Por disolución de la sociedad.

D) Por fallecimiento del empresario individual inscrito, si los herederos no solicitan que se mantenga la inscripción, en plazo de un mes. En este caso, la inscripción se mantendrá vigente con carácter provisional hasta que los herederos comuniquen la nueva titularidad de la empresa, lo que, en todo caso, deberán hacer en plazo de un año. El nuevo titular adquirirá los mismos derechos y obligaciones que el empresario fallecido. La inscripción se otorgará con el mismo número del causante.

DISPOSICIÓN ADICIONAL

Serán de aplicación al ámbito territorial de Cantabria las disposiciones vigentes del Estado sobre homologación y clasificación de los elementos y material de juego; régimen de importación y exportación, así como la identificación de las máquinas; y en relación con las mismas, lo relativo a placas de identidad y Guías de circulación, números de serie e identificación y Boletín de situación.

⇒ Artículo 9 del Real Decreto 1613/2011, de 14 de noviembre, por el que se desarrolla la Ley 13/2011, de 27 de mayo, regulación del juego, en lo relativo a los requisitos técnicos de las actividades de juego

DISPOSICIONES TRANSITORIAS

Primera.

Las inscripciones de las empresas que operen en Cantabria y que consten en los correspondientes Registros de la Comisión Nacional de Juego del Ministerio del Interior, con anterioridad a la vigencia de este Decreto, conservarán toda su validez y seguirán surtiendo todos sus efectos, sin perjuicio de su anotación en el registro que se crea en el presente Decreto.

Segunda.

Entre tanto que se regula específicamente cada actividad, se aplicarán las normas del Estado sobre las fianzas y sobre los documentos a que se refiere el artículo 4.1 del presente Decreto.

DISPOSICIONES FINALES

Primera.

Se autoriza al Consejero de Presidencia para dictar cuantas disposiciones sean necesarias para la aplicación y desarrollo de este Decreto.

Segunda.

Las inscripciones en el Registro producirán un asiento en un libro cuyas características regulará el Consejero de Presidencia, y que podrá llevarse en soporte informático.

Tercera.

El presente Decreto entrará en vigor el mismo día de su publicación en el «Boletín Oficial de Cantabria».

D) Planificación

§ 35.4 DECRETO 85/2009, DE 29 OCTUBRE. PRORROGA EL PLAZO DE VALIDEZ DE LA SUSPENSIÓN DE CONCESIÓN DE AUTORIZACIONES DE EXPLOTACIÓN DE MÁQUINAS RECREATIVAS DE TIPO B1 EN LA COMUNIDAD AUTÓNOMA DE CANTABRIA

(BOC núm. 20, de 30 octubre [LCTB 2010, 127])

⇒ En desarrollo de Ley de Cantabria 15/2006, de 23 de octubre, del Juego
Decreto 23/2008, de 6 de marzo, por el que se aprueba el Reglamento de Máquinas Recreativas y de Azar

La Ley de Cantabria 15/2006, de 23 de octubre, del Juego, otorga al Consejo de Gobierno, a propuesta del Consejero de Presidencia y Justicia, la competencia para planificar el régimen de juegos y apuestas fijando criterios objetivos respecto del número, duración e incidencia social por cada modalidad de juego.

Mediante el Decreto 106/2006, de 26 de octubre, se aprobó el Plan de Máquinas Recreativas de tipo B, en la Comunidad Autónoma de Cantabria, que supuso la no concesión de nuevas autorizaciones de explotación de máquinas recreativas de tipo "B", destinadas a establecimientos de hostelería, a excepción de las altas por sustitución de otras máquinas de tipo B que hubieran causado baja definitiva. La validez de esta suspensión se fijó en tres años.

El Reglamento de Máquinas Recreativas y de Azar, aprobado por Decreto 23/2008, de 6 de marzo, clasificó las máquinas de tipo B en los subtipos "B1", "B2" y "B3."

La limitación de las autorizaciones de máquinas recreativas tipo "B1" se centra en la necesidad de planificar el juego teniendo en cuenta la realidad, la incidencia social en él, sus repercusiones económicas y tributarias, la necesidad de diversificar el juego y no fomentar su hábito, así como impedir actividades monopolísticas.

Con el Decreto 106/2006, de 26 de octubre, se adoptó una medida planificadora para conciliar el crecimiento excesivo que habían alcanzado las autorizaciones de explotación de máquinas de tipo "B" en los establecimientos de juego de la Comunidad Autónoma de Cantabria y frenar las consecuencias negativas de dicho crecimiento, así como racionalizar la oferta de esa modalidad de juego.

La autorización sin control de las máquinas de tipo B puede perjudicar el equilibrio que tanto la Ley del Juego como el Catálogo de juegos de la Comunidad Autónoma prevén entre los distintos tipos de juego privado. De la misma manera puede dar lugar a un aumento de las conductas de ludopatía o una falta de control administrativo sobre el acceso que menores y discapacitados pueden tener a este tipo de juegos.

Los requisitos y demás normas para la concesión de las autorizaciones de máquinas de juego tipo "B1" están recogidas en el articulado del Reglamento de Máquinas Recreativas y de Azar, lo cual ha dado lugar a una relación fluida en un ámbito de normalidad, en todos estos años, entre el sector de máquinas recreativas y la Administración Autonómica que gestiona el juego, y un acceso adecuado y con normalidad a este tipo de ocio para todas las personas que estaban interesadas en disfrutarlo, quedando garantizada la protección de los menores, discapacitados y ludópatas.

Teniendo en cuenta que la medida adoptada en el año 2006 ha provocado efectos positivos, que la situación económica actual no anima a introducir cambios arriesgados y que el propio Sector implicado ha solicitado el mantenimiento de dicha medida planificadora, se entiende procedente que se prorrogue el periodo de suspensión de la concesión de autorizaciones de explotación de máquinas recreativas de tipo "B1" por un periodo de cinco años.

En su virtud, a propuesta del Consejero de Presidencia y Justicia, oída la Comisión de Juego de Cantabria, y previa deliberación del Consejo de Gobierno de Cantabria en su reunión del día 29 de octubre de dos mil nueve, dispongo:

Artículo 1. Objeto y ámbito de aplicación.

1. Queda prorrogada por un período de cinco años la suspensión de la concesión de autorizaciones de explotación de máquinas recreativas de tipo "B1" en el ámbito territorial de la Comunidad Autónoma de Cantabria, establecida por el Decreto 106/2006, de 26 de octubre, de acuerdo con lo previsto en el artículo 8º de la Ley de Cantabria, 15/2006, de 23 de octubre de 2006.

⇒ Artículo 5 Decreto 23/2008, de 6 de marzo, por el que se aprueba el Reglamento de Máquinas Recreativas y de Azar

2. Dicha medida no será de aplicación a las máquinas recreativas que se integren en otras clasificaciones.

3. El plazo de duración de la nueva prórroga prevista en el apartado nº 1 de este artículo, comenzara a computarse a partir del día siguiente al del cumplimiento íntegro de la acordada por el Decreto 106/2006.

Artículo 2. Canje de máquinas.

A los efectos del artículo 43 del Reglamento de Máquinas Recreativas y de Azar, las máquinas de tipo "B1", "B2" y "B3" sólo podrán, ser sustituidas por otras máquinas de las mismas características.

DISPOSICIÓN DEROGATORIA

Quedan derogadas aquellas disposiciones de igual o inferior rango en cuanto se opongan a lo previsto en el presente Decreto.

DISPOSICIÓN FINAL

El presente Decreto entrará en vigor el mismo día de su publicación en el BOC.

§ 35.5 DECRETO 106/2006, DE 26 OCTUBRE. APRUEBA EL PLAN DE MÁQUINAS RECREATIVAS DE TIPO B, EN LA COMUNIDAD AUTÓNOMA DE CANTABRIA

(BOC núm. 208, de 30 octubre; rect. BOC núm. 215, de 9 noviembre [LCTB 2006, 292])

⇒ En desarrollo de Ley de Cantabria 15/2006, de 23 de octubre, del Juego
Decreto 23/2008, de 6 de marzo, por el que se aprueba el Reglamento de Máquinas Recreativas y de Azar

La Ley de Cantabria 15/2006, de 24 de octubre, del Juego, en su artículo 8, otorga al Consejo de Gobierno, a propuesta del Consejero de Presidencia, Ordenación del Territorio y Urbanismo, la competencia para planificar el régimen de juegos y apuestas fijando criterios objetivos respecto del número, duración e incidencia social por cada modalidad de juego.

Actualmente, se considera que el crecimiento al que se ha llegado en cuanto al número de autorizaciones de máquinas recreativas de tipo B en los establecimientos hosteleros, bingos y salones de juego, resulta un volumen más que suficiente para atender debidamente la demanda social de esta modalidad de juego.

Teniendo en cuenta la incidencia social del juego, y sus repercusiones económicas, se entiende que un crecimiento por encima de las cifras actuales conllevaría el riesgo de alcanzar un exceso de oferta de esta modalidad de juego, lo que provocaría un descontrol que vulneraría el equilibrio en la práctica de este juego y dificultaría la protección frente los problemas de ludopatía.

Con el presente Decreto se adopta una medida planificadora, para conciliar el crecimiento excesivo que han alcanzado las autorizaciones de explotación de máquinas de tipo B, y sus repercusiones tanto económicas como sociales, siendo éste un instrumento adecuado para limitar la explotación de máquinas de tipo B en los establecimientos de juego de la Comunidad Autónoma de Cantabria, que frenará las consecuencias negativas de dicho crecimiento.

De esta manera, para racionalizar la oferta de esta modalidad de juego en la Comunidad Autónoma resulta necesario limitar el número máximo de autorizaciones de explotación de máquinas recreativas de tipo B en Cantabria.

Con esta medida, se pretende continuar con la línea seguida por las Comunidades Autónomas de nuestro entorno, puesto que esta planificación, ya se viene realizando desde hace años en, Asturias, País Vasco y Castilla-León, añadiéndose a ellas Galicia, Cataluña, Valencia, Murcia, Canarias y Baleares, unificando así los criterios planificadores en materia de máquinas recreativas de tipo «B».

Por todo ello, a propuesta del Consejero de Presidencia, Ordenación del Territorio y Urbanismo, habiendo emitido informe favorable, la Comisión Regional de Juego en su reunión de fecha 24 de octubre de 2006, y previa deliberación del Consejo de Gobierno en su reunión de fecha, 26 de octubre de 2006, dispongo:

Artículo único.

1. A partir de la fecha de la entrada en vigor del presente Decreto y durante un plazo de tres años, no se concederán nuevas autorizaciones de explotación de máquinas recreativas de tipo B, salvo que se trate de un alta por sustitución de otra máquina de tipo B que causará baja definitiva.

⇒ Artículo 5 Decreto 23/2008, de 6 de marzo, por el que se aprueba el Reglamento de Máquinas Recreativas

2. Quedan exceptuadas de esta medida las máquinas de tipo "B2" y "B3", recogidas en el artículo 5.1, apartados b) y c) de este Reglamento.

✐ Ap. 2 modificado por disp. final 1 de Decreto núm. 23/2008, de 6 marzo.

3. Las máquinas de tipo "B2" y "B3" sólo podrán, a efectos de la autorización de explotación, ser sustituidas por otras máquinas de tipo "B" de las mismas características.

✐ Ap. 3 modificado por disp. final 1 de Decreto núm. 23/2008, de 6 marzo.

DISPOSICIÓN TRANSITORIA

Las disposiciones del presente Decreto no serán de aplicación a los procedimientos que se encuentren en trámite en el momento de su entrada en vigor.

DISPOSICIÓN DEROGATORIA

Quedan derogadas las disposiciones de igual o inferior rango en cuanto se opongan a lo previsto en el presente Decreto.

DISPOSICIÓN FINAL

El presente Decreto entrará en vigor el mismo día de su publicación en el BOC.

§ 36 CASTILLA Y LEÓN

A) Comisión del Juego

§ 36.1 DECRETO 279/1998, DE 23 DICIEMBRE. COMPOSICIÓN ORGANIZACIÓN Y FUNCIONAMIENTO DE LA COMISIÓN DEL JUEGO Y APUESTAS

(BOCyL núm. 248, de 29 diciembre; rect. BOCyL núm. 14, de 22 enero 1999 [LCyL 1998, 422])

⇒ Ley 4/1998, de 24 de junio, reguladora del juego y de las apuestas de Castilla y León
Ley 13/2011 de 27 de mayo, de regulación del juego
Real Decreto 1614/2011, de 14 de noviembre, por el que se desarrolla la Ley 13/2011, de 27 de mayo, de regulación del juego, en lo relativo a licencias, autorizaciones y registros del juego.
Orden EHA/3079/2011, de 8 de noviembre, por la que se aprueba la reglamentación básica de «Otras apuestas de contrapartida».
Orden EHA/3080/2011, de 8 de noviembre, por la que se aprueba la reglamentación básica de las apuestas deportivas de contrapartida
Orden EHA/3081/2011, de 8 de noviembre, por la que se aprueba la reglamentación básica de las apuestas deportivas mutuas.
Orden EHA/3084/2011, de 8 de noviembre, por la que se aprueba la reglamentación básica de los concursos.
Orden EHA/3085/2011, de 8 de noviembre, por la que se aprueba la reglamentación básica del juego de la ruleta.
Orden EHA/3086/2011, de 8 de noviembre, por la que se aprueba la reglamentación básica del juego de punto y banca.
Orden EHA/3087/2011, de 8 de noviembre, por la que se aprueba la reglamentación básica del juego del bingo.
Orden EHA/3088/2011, de 8 de noviembre, por la que se aprueba la reglamentación básica del juego del Black Jack.
Orden EHA/3089/2011, de 8 de noviembre, por la que se aprueba la reglamentación básica del juego del póquer.
Orden EHA/3090/2011, de 8 de noviembre, por la que se aprueba la reglamentación básica del tipo de juegos denominado «Juegos Complementarios».

La Ley 4/1998, de 24 de junio, reguladora del juego y de las apuestas de Castilla y León, en su artículo 27, crea la Comisión de Juego y Apuestas como órgano de estudio, coordinación y asesoramiento en todas las actividades relacionadas con esta materia, disponiendo igualmente que por vía reglamentaria se determine su composición, organización y funcionamiento.

Esta Administración en el ejercicio de su potestad de autoorganización quiere contar con un órgano colegiado de naturaleza participativa, abierto a otras administraciones y organizaciones sociales, dadas las repercusiones sociales y económicas que el juego produce en la sociedad en general.

El Decreto sólo pretende regular las peculiaridades en cuanto a composición, organización y funcionamiento de la Comisión, justificadas para conseguir una gestión más eficaz de esta materia, remitiéndose en lo no previsto al régimen general de los órganos colegiados.

En su virtud, a propuesta del Consejero de Presidencia y Administración Territorial, y previa deliberación de la Junta de Castilla y León en sesión del día 23 de diciembre de 1998, dispongo:

Artículo 1.

La Comisión del Juego y Apuestas de la Comunidad de Castilla y León es el órgano de estudio, coordinación y asesoramiento de las actividades relacionadas con el juego y apuestas que se desarrollan en su ámbito territorial.

Artículo 2.

1. La Comisión del Juego y Apuestas de la Comunidad de Castilla y León estará formada por los siguientes miembros:

– Presidente: El Consejero de la Presidencia, cuyo voto será dirimente.

– Vicepresidente: El Director de Ordenación del Territorio y Administración Local.

– Vocales:

a) El Director General de Tributos y Financiación Autonómica de la Consejería de Hacienda.

b) El Director General de Salud Pública de la Consejería de Sanidad.

c) El Director General de Turismo de la Consejería de Cultura y Turismo.

d) Un representante de la Asociación o Asociaciones empresariales de Casinos de Castilla y León o, en su defecto del Sector de Casinos.

e) Un representante de la Asociación o Asociaciones empresariales de Bingos de Castilla y León o, en su defecto del Sector de Bingos.

f) Un representante de la Asociación o Asociaciones Empresariales de Máquinas de Juego de Castilla y León o, en su defecto del Sector de Máquinas de Juego de Castilla y León.

g) Un representante de la Asociación o Asociaciones Empresariales de Salones de Castilla y León o, en su defecto del Sector de Salones de Castilla y León.

h) Un representante de la Delegación del Gobierno.

i) Un representante de las Asociaciones de Consumidores y Usuarios de implantación en la Comunidad que estén inscritos en el Registro de Organizaciones de Consumidores y Usuarios de Castilla y León.

j) Un letrado designado por la Dirección de los Servicios Jurídicos.

✐ Ap. 1 modificado por art. 3.1 de Decreto núm. 11/2012, de 29 marzo.

2. Para cada uno de los vocales se procederá a designar un suplente, respecto a los mencionados en las letras a) b) y c) del apartado anterior se designará un funcionario del la Consejería respectiva, con nivel al menos de Jefe de Servicio.

3. Actuará como secretario el Jefe del Servicio de Juego de la Dirección de Ordenación del Territorio y Administración Local, que actuará con voz y sin voto.

✐ Ap. 3 modificado por art. 3.2 de Decreto núm. 11/2012, de 29 marzo.

4. El Presidente, de oficio o a instancia de la mayoría de la Comisión, podrá recabar la colaboración y asesoramiento de expertos o asesores técnicos, así como de los representantes sociales que proceda.

Artículo 3.

Se podrán crear ponencias técnicas que, presididas por un vocal de la Comisión, analizarán cuestiones determinadas y estarán compuestas por técnicos cualificados, designados al efecto, y en las que estarán representadas en todo caso las Consejerías de la Presidencia, Hacienda, Sanidad y Cultura y Turismo, así como aquellas organizaciones o sectores que resulten afectados por las cuestiones objeto de estudio.

✐ Modificado por art. 3.3 de Decreto núm. 11/2012, de 29 marzo.

Artículo 4.

1. La Comisión del Juego y Apuestas tendrá las siguientes funciones:

a) Informar las disposiciones de carácter general que se hayan de dictar en la materia.

b) Emitir informe sobre las solicitudes para la instalación de Casinos de Juego, Bingos y Salones de Juego.

c) Emitir informes y dictámenes sobre las cuestiones que le sean planteadas por los distintos órganos de la Administración.

d) Aprobar la memoria anual sobre el desarrollo del juego y de las apuestas de la Comunidad de Castilla y León.

e) Cualquier otra función que le sea encomendada.

⇒ Artículo 34 de la Ley 11/2013 de 27 de mayo de regulación del juego
Artículo 9 del Real Decreto 1614/2011, de 14 de noviembre, por el que se desarrolla la Ley 13/2011, de 27 de mayo, de regulación del juego, en lo relativo a licencias, autorizaciones y registros del juego.
Artículo 1 y artículo 1 del Anexo I Orden EHA/3079/2011, de 8 de noviembre, por la que se aprueba la reglamentación básica de «Otras apuestas de contrapartida».
Artículo 1 y disposición adicional primera y artículo 1 del Anexo I de la Orden EHA/3080/2011, de 8 de noviembre, por la que se aprueba la reglamentación básica de las apuestas deportivas de contrapartida
Artículo 1 y artículo 1 del Anexo I Orden EHA/3081/2011, de 8 de noviembre, por la que se aprueba la reglamentación básica de las apuestas deportivas mutuas.
Artículo 1 y artículo 1 del Anexo I Orden EHA/3082/2011, de 8 de noviembre, por la que se aprueba la reglamentación básica de las apuestas hípicas de contrapartida.
Artículo 1 y artículo 1 del Anexo I Orden EHA/3083/2011, de 8 de noviembre, por la que se aprueba la reglamentación básica de las apuestas hípicas mutuas.
Artículo 1 y artículo 1 del Anexo I Orden EHA/3084/2011, de 8 de noviembre, por la que se aprueba la reglamentación básica de los concursos.
Artículo 1 y artículo 1 del Anexo I de la Orden EHA/3085/2011, de 8 de noviembre, por la que se aprueba la reglamentación básica del juego de la ruleta.

Artículo 1 y artículo 1 del Anexo I de la Orden EHA/3086/2011, de 8 de noviembre, por la que se aprueba la reglamentación básica del juego de punto y banca.
Artículo 1 y artículo 1 del Anexo I Orden EHA/3087/2011, de 8 de noviembre, por la que se aprueba la reglamentación básica del juego del bingo.
Artículo 1 y artículo 1 del Anexo I Orden EHA/3088/2011, de 8 de noviembre, por la que se aprueba la reglamentación básica del juego del Black Jack.
Artículo 1 y artículo 1 del anexo 1 de la Orden EHA/3089/2011, de 8 de noviembre, por la que se aprueba la reglamentación básica del juego del póquer.
Artículo 1 y artículo 1 del anexo I de la Orden EHA/3090/2011, de 8 de noviembre, por la que se aprueba la reglamentación básica del tipo de juegos denominado «Juegos Complementarios».

2. Los informes tendrán carácter no vinculante, salvo que una disposición legal o reglamentaria establezca otra cosa.

Artículo 5.

1. La Comisión se reunirá por acuerdo del presidente al menos una vez al año. También se reunirá cuando lo solicite, al menos la mitad de sus miembros, debiendo celebrarse dentro de los quince días siguientes.

✐ Ap. 1 modificado por art. 3.4 de Decreto núm. 11/2012, de 29 marzo.

2. Para la válida constitución del órgano, a efectos de la celebración de sesiones, se requerirá la presencia del Presidente y Secretario o en su caso, de quienes les sustituyan, y la de la mitad, al menos, de sus miembros.

3. En todo lo no previsto en el presente Decreto respecto a la organización y funcionamiento de la Comisión de Juego y Apuestas, se aplicará lo dispuesto en el Título V, Capítulo IV de la Ley 3/2001, de 3 de julio, del Gobierno y de la Administración de la Comunidad de Castilla y León y, de forma supletoria, el Capítulo II del Título II de la Ley 30/1992, de 26 de noviembre, del Régimen Jurídico de las Administraciones Públicas y del Procedimiento Administrativo Común.

✐ Ap. 3 modificado por art. 2 de Decreto núm. 21/2002, de 7 febrero.

Artículo 6.

1. El mandato de los vocales de la Comisión de Juego y Apuestas de la Comunidad de Castilla y León de las letras d), e), f), g), e i) del artículo 2 apartado 1, deberá ser renovado cada cuatro años, salvo que nuevas circunstancias del sector o cambios producidos en la Asociación impliquen una escasa representatividad de los miembros elegidos, en cuyo caso el Presidente de la Comisión podrá requerir al sector o a la Asociación, la ratificación o la elección de nuevos miembros.

2. Se pierde la condición de vocal de la Comisión por:

– Pérdida de la condición por la cual fue nombrado, en los casos a), b), c) y j) del apartado 1 del artículo 2.

– Revocación del nombramiento por quien es competente para ello.

– Renuncia.

– Para los miembros que representen a los sectores o Asociaciones de Casinos, Bingos, máquinas recreativas y empresarios de salones, haber sido sancionado, en fin, por la comisión de una infracción administrativa muy grave en materia de juego, y por el tiempo equivalente al plazo de prescripción de la misma.

– Transcurso del período de mandato.

✐ Añadido por art. 3 de Decreto núm. 21/2002, de 7 febrero.

DISPOSICIONES FINALES

Primera.

Se autoriza al Consejero de Presidencia y Administración Territorial para que dicte cuantas disposiciones fueran necesarias para el desarrollo y aplicación de este Decreto.

Segunda.

El presente Decreto entrará en vigor al día siguiente de su publicación en el «Boletín Oficial de Castilla y León».

B) Catálogo del Juego

§ 36.2 DECRETO 44/2001, DE 22 FEBRERO. APRUEBA EL CATÁLOGO DE JUEGOS Y APUESTAS DE LA COMUNIDAD DE CASTILLA Y LEÓN

(BOCyL núm. 41, de 27 febrero [LCyL 2001, 97])

⇒ Ley 13/2011 de 27 de mayo, de regulación del juego
Real Decreto 1613/2011, de 14 de noviembre, por el que se desarrolla la Ley 13/2011, de 27 de mayo, regulación del juego, en lo relativo a los requisitos técnicos de las actividades de juego.
Orden EHA/3079/2011, de 8 de noviembre, por la que se aprueba la reglamentación básica de «Otras apuestas de contrapartida».
Orden EHA/3080/2011, de 8 de noviembre, por la que se aprueba la reglamentación básica de las apuestas deportivas de contrapartida
Orden EHA/3081/2011, de 8 de noviembre, por la que se aprueba la reglamentación básica de las apuestas deportivas mutuas.
Orden EHA/3082/2011, de 8 de noviembre, por la que se aprueba la reglamentación básica de las apuestas hípicas de contrapartida.
Orden EHA/3083/2011, de 8 de noviembre, por la que se aprueba la reglamentación básica de las apuestas hípicas mutuas.
Orden EHA/3084/2011, de 8 de noviembre, por la que se aprueba la reglamentación básica de los concursos.
Orden EHA/3085/2011, de 8 de noviembre, por la que se aprueba la reglamentación básica del juego de la ruleta.
Orden EHA/3086/2011, de 8 de noviembre, por la que se aprueba la reglamentación básica del juego de punto y banca.
Orden EHA/3087/2011, de 8 de noviembre, por la que se aprueba la reglamentación básica del juego del bingo.
Orden EHA/3088/2011, de 8 de noviembre, por la que se aprueba la reglamentación básica del juego del Black Jack.
Orden EHA/3089/2011, de 8 de noviembre, por la que se aprueba la reglamentación básica del juego del póquer.
Orden EHA/3090/2011, de 8 de noviembre, por la que se aprueba la reglamentación básica del tipo de juegos denominado «Juegos Complementarios».
En Castilla y León, véase:
Ley 8/2010, de 15 de julio, de los Juegos y Apuestas.
Decreto 12/2005, de 3 de febrero, por el que se aprueba el Reglamento regulador de las máquinas de juego y de los salones recreativos y de juego de la Comunidad de Castilla y León
Decreto 14/2003, de 30 de enero, , por el que se aprueba el Reglamento del Juego del Bingo de la Comunidad de Castilla y León
Orden IYJ/1987/2008, de 14 de noviembre, por la que se regula la modalidad de Juego del Bingo Electrónico en la Comunidad de Castilla y León.
Decreto 1/2008, de 10 de enero, por el que se aprueba el Reglamento regulador de los Casinos de juego de la Comunidad de Castilla y León
Decreto 2/2002, de 17 de enero, por el que se aprueba el Reglamento regulador de la organización del juego de las chapas

El Estatuto de Autonomía de Castilla y León atribuye a la Comunidad Autónoma competencia exclusiva en la materia de casinos, juegos y apuestas con exclusión de las Apuestas Mutuas Deportivo-Benéficas, lo que habilita para el ejercicio de las potestades legislativas y de las funciones ejecutivas, sin perjuicio de lo establecido en el artículo 149 de la Constitución.

En desarrollo de estas facultades se dictó la Ley 4/1998, de 24 de junio, Reguladora del Juego y de las Apuestas de Castilla y León, cuyo objeto fue abordar de una manera global y sistemática la actividad del juego y de las apuestas, estableciendo una reglas básicas a la que debe ajustarse la regulación de este sector.

La citada Ley 4/1998, de 24 de junio, establece que corresponde a la Junta de Castilla y León la aprobación del Catálogo de Juegos y Apuestas de Castilla y León, como instrumento básico de ordenación de juegos y apuestas de la Comunidad, en él se especificarán los juegos que podrán ser autorizados en la Comunidad Autónoma de Castilla y León, remarcándose en el artículo 5 de la citada ley que se considerarán prohibidos aquellos juegos y apuestas que no estén incluidos en el Catálogo.

Con la aprobación de esta disposición, se da cumplimiento al mandato del legislador expresado en la exposición de motivos de la Ley 4/1998, de 24 de junio, que fija como objetivos otorgar a los ciudadanos seguridad jurídica en sus relaciones, buscando para ello la trasparencia en el desarrollo

del juego o de la apuesta, y la garantía de que no se produzcan fraudes, así como posibilitar a la Junta de Castilla y León el desarrollo de una política reguladora del juego, que incluya entre otras las funciones de intervención y control por parte de la Administración sobre el mismo.

Mediante una estructuración uniforme para facilitar su manejo, se han recogido en el Catálogo todos los juegos establecidos en el artículo 3 de la Ley 4/1998, mereciendo especial mención la regulación que se hace del Juego de las Chapas, con amplio arraigo y tradición en todo el ámbito territorial de la Comunidad Autónoma de Castilla y León.

En su virtud, a propuesta de la Consejera de Presidencia y Administración Territorial, de acuerdo el Consejo de Estado, y previa deliberación de la Junta de Castilla y León en su reunión de 22 de febrero de 2001, dispongo:

Artículo único.

1. Se aprueba, en desarrollo del artículo 3 de la Ley 4/1998, de 24 de junio, Reguladora del Juego y de las Apuestas de Castilla y León, el Catálogo de Juegos y Apuestas de Castilla y León, que a continuación se inserta.

2. El Catálogo consta de nueve anexos correspondientes cada uno de ellos a los siguientes juegos y apuestas:

1. El juego del bingo.

2. Los juegos que se desarrollen mediante el empleo de máquinas de juego.

3. Juego de boletos.

4. Rifas, tómbolas y combinaciones aleatorias.

5. Las apuestas basadas en actividades deportivas o de competición.

6. El juego de las chapas.

7. Los juegos exclusivos de casinos de juego.

8. Las loterías.

9. Concursos, sorteos, juegos de conocimiento, estrategia, habilidad o destreza y juegos complementarios.

✎ Ap. 2 modificado por disp. final 1.1 de Decreto núm. 39/2012, de 31 octubre.

DISPOSICIONES ADICIONALES

Primera.

En los casinos de juego, en las salas de bingo y en los lugares o locales donde se desarrolle el juego de las Chapas, deberá existir, a disposición de los usuarios, ejemplares de las instrucciones de cada uno de los juegos. Así mismo en estos lugares y establecimientos, incluyendo en este último caso, aquellos en los que se instalen máquinas de juego, deberán disponer de un ejemplar de las reglamentaciones oficiales que se apliquen a los mismos.

Segunda.

No podrá autorizarse, organizarse o celebrarse juegos de suerte, envite o azar que, aun estando contemplados en este catálogo, no dispongan de reglamentación específica hasta que se dicten las disposiciones reguladoras correspondientes.

DISPOSICIÓN DEROGATORIA

Queda derogada cualquier disposición de igual o inferior rango en lo que se oponga o contradiga a lo dispuesto en el presente Decreto.

DISPOSICIONES FINALES

Primera.

Se autoriza al Consejero de Presidencia y Administración Territorial, para dictar cuantas disposiciones sean necesarias para la aplicación y desarrollo de este Decreto, ajustándose como principios esenciales a los referidos en el artículo 3.1 de la Ley 4/1998, de 24 de junio, Reguladora del Juego y de las Apuestas de Castilla y León.

Tercera.

El presente Decreto entrará en vigor a los veinte días de su publicación en el «Boletín Oficial de Castilla y León».

ANEXO 1º

El juego del bingo

...

✐ Sustituido por art. 2 de Decreto núm. 14/2003, de 30 enero.

ANEXO 2º

Los juegos que se desarrollan mediante el empleo de las máquinas de juego

I. Denominación

El juego que se desarrolla a través de máquinas es aquella actividad que se realiza mediante la utilización de aquellos aparatos manuales o automáticos que, a cambio de un precio fijo, ofrecen al usuario el mero entretenimiento o la posibilidad de obtener un premio.

II. Modalidades

No existen modalidades específicas de este tipo de juego, sin perjuicio de las diversas clases de máquinas existentes que implicarán actividades de juego distintas.

III. Elementos personales

El jugador es aquella persona física que voluntariamente juega, mediante la utilización de los distintos tipos de máquinas.

IV. Elementos materiales

1. Las Máquinas de juego que son aquellos aparatos manuales o automáticos que, a cambio de un precio fijo, ofrecen al usuario el mero entretenimiento o la posibilidad de obtener un premio.

2. Tipología de máquinas:

...

✐ Ap. IV.2 guión 1º derogado por disp. derog. única.3 n) de Decreto-ley núm. 3/2009, de 23 diciembre.

– Máquinas de tipo « B» o recreativas con premio son las que a cambio del precio de la partida o jugada conceden al usuario un tiempo de uso o de juego y, eventualmente, un premio en metálico, de acuerdo con el programa de juego.

– Máquinas de tipo «C» son las que a cambio del precio de la partida o jugada conceden al usuario un tiempo de juego y eventualmente pueden ofrecer un premio que siempre dependerá del azar.

– Máquinas de juego de tipo «D» o de premio en especie son los aparatos manuales o automáticos, que a cambio de un precio fijo concede al usuario un tiempo de utilización y dependiendo en todo caso de la habilidad o maestría de los jugadores, eventualmente un premio en especie en forma de objeto, en todo momento identificable desde el exterior, con un valor económico singular no superior a diez veces el importe de la jugada.

ANEXO 3º

Juego de boletos

I. Denominación

Es un juego que, mediante la adquisición de boletos autorizados en establecimientos autorizados al efecto y a cambio de un precio establecido, permite obtener, en su caso, un premio en metálico previamente determinado en el boleto.

II. Elementos personales

El jugador es aquella persona que a cambio de un precio cierto, adquiere un boleto, y tiene la posibilidad de conseguir un premio en metálico, que previamente viene determinado en el propio boleto.

III. Elementos materiales

El boleto.-Consistirá en un soporte físico que deberá reunir requisitos de inviolabilidad que impidan su manipulación o lectura fraudulenta, debiendo reunir, asimismo, las siguientes características:

a) Tener impresa una serie de números o símbolos invisibles para el usuario y distribuidores de los mismos, cubiertos de manera que quede totalmente garantizada la seguridad de cada uno de los números o símbolos.

b) Tener un código de validación único e irrepetible en los boletos que constituyan cada lote. Asimismo deberán estar seriados de forma que se permita la identificación individual de cada boleto.

c) Contener las instrucciones necesarias para, sin que el boleto sea perjudicado, proceder bien mediante el cortado del boleto, el raspado de los casilleros, o cualquiera otra operación, al examen de casilleros y, en su caso, de las combinaciones de símbolos predeterminados.

d) Tener fijado el precio del boleto.

IV. Reglas de juego

Adquirido el boleto por el jugador, la comprobación de la existencia o no del premio se verificará de acuerdo con las instrucciones contenidas en los propios boletos, resultando premiados aquéllos en los que aparezca un número o combinación de números, o un símbolo o combinación de símbolos, determinados anteriormente en las propias instrucciones. En general, el boleto contendrá extractadas las instrucciones del juego, así como todas las combinaciones posibles que otorguen premios con sus respectivas cuantías.

ANEXO 4º

Rifas, tómbolas y combinaciones aleatorias

I. Denominación

La rifa es un juego que consiste en el sorteo de un objeto, celebrado entre los adquirentes de uno o varios billetes o papeletas de importe único y cierto, correlativamente numerados o de otra forma diferenciados entre sí, y que en caso de ser premiado, obtendrán el objeto ofrecido.

La tómbola es un juego que consiste en el sorteo simultáneo de varios objetos expuestos al público, celebrado entre los adquirentes de uno o varios billetes o papeletas de importe único y cierto, correlativamente numerados o de otra forma diferenciados entre sí, y que en caso de ser premiado existe la posibilidad de adquirir cualquiera de los objetos sorteados, bien de forma instantánea o por suma de puntos hasta alcanzar una cifra determinada.

Las combinaciones aleatorias es un juego con finalidad estrictamente publicitaria de un producto o servicio, en el que a través de un sorteo, se pueden conseguir determinados premios en metálico, especie o servicio, entre aquellos poseedores de una papeleta o billete que han conseguido como contraprestación del consumo del bien o servicio objeto de publicidad, sin que haya sufrido éste, incremento alguno de su coste ordinario como consecuencia del sorteo.

II. Modalidades

1. Las rifas y tómbolas se clasifican en:

a) Benéficas.-Son aquellas organizadas por Instituciones, Ayuntamientos u otras Corporaciones o Entidades, en las que el importe de los beneficios obtenidos se destine para satisfacer necesidades primarias de establecimientos benéficos.

b) De utilidad pública.-Son las organizadas por las Instituciones o Corporaciones citadas, en las que el importe de lo recaudado se destine a fines de reconocida utilidad pública.

c) De interés particular.-Son las organizadas por personas o Entidades públicas o jurídicas en las que el importe de los beneficios no se aplique a ninguno de los fines especificados en los dos apartados anteriores.

2. Las combinaciones aleatorias podrán ser de tracto único y de tracto sucesivo, siendo la primera cuando el sorteo se celebra en fecha única, y la de tracto sucesivo cuando se celebra de forma sucesiva en varias fechas.

III. Elementos personales

El jugador es el poseedor de un billete o papeleta, adquirido a cambio de un precio cierto, rifa o tómbola, o como contraprestación sin coste alguno, por el consumo de algún bien o servicio,

combinación aleatoria, y que puede conseguir determinados premios en metálico, especie o servicios, mediante su participación en un sorteo.

ANEXO 5º

Las apuestas basadas en actividades deportivas o de competición

I. Denominación

Es el juego en el que se arriesga una cantidad de dinero u objetos evaluables económicamente, sobre el resultado de un acontecimiento determinado, de desenlace incierto para las partes intervinientes.

En lo relativo a las modalidades, elementos personales, elementos materiales, y reglas de juego, se estará a su desarrollo reglamentario.

ANEXO 6º

El juego de las chapas

I. Denominación

Las chapas es un juego de azar tradicional de la Comunidad de Castilla y León, que se puede realizar durante el Jueves, Viernes y Sábado de la Semana Santa de cada año, cuya característica esencial reside en que un participante juega en un corro contra otros participantes una cantidad de dinero, dependiendo la posibilidad de ganar de la posición en que queden dos monedas en el suelo, con identidad simultánea de anversos (tradicionalmente denominados «caras») o de reversos (tradicionalmente denominados «cruces» o «lisas»), tras haber sido lanzadas al aire.

II. Modalidades

No existen modalidades, sin perjuicio de las variantes que posteriormente se exponen en las reglas del juego.

III. Elementos personales

Se denomina organizador a aquella persona física o jurídica que, de jugarse en un local cerrado, aparece como titular de la actividad principal de dicho local y que, en su caso, puede cobrar a los lanzadores una comisión previamente pactada. El organizador no podrá participar en el juego.

El gestor (tradicionalmente denominado «baratero») es aquella persona física que dirige el juego en un único corro, colabora en el desarrollo del mismo, casa y controla las apuestas, vigila la tirada, canta los resultados y que, por su labor de ayuda, puede obtener propinas de los lanzadores. Si el juego se desarrolla en un local cerrado, el gestor actúa remunerado por el organizador, y entre sus funciones también está la de cobrar a los lanzadores, de proceder, la comisión que corresponda percibir al organizador. El baratero puede estar auxiliado en todos sus cometidos por otra persona (tradicionalmente llamada «ayudante»), que sólo podrá actuar en ese corro. Ni el baratero ni, en su caso, el ayudante pueden participar en el juego.

Se llama lanzador o tirador a aquella persona física que participa voluntariamente en el juego realizando una apuesta de cantidad de dinero frente al resto de jugadores sobre la posición simultánea de caras o cruces, a su elección, que acaecerán en las monedas al caer en el suelo, y efectúa la tirada al aire de dichas monedas.

Se denominan jugadores o puntos a aquellas personas físicas que participan voluntariamente en el juego cubriendo con una cantidad de dinero la apuesta efectuada por el lanzador, sobre la posición simultánea de caras o cruces contraria a la elegida por éste.

IV. Elementos materiales

A. Las chapas se juegan sobre el suelo, en una superficie rígida, espacio que será plano y libre de cualquier clase de obstáculo.

B. Se utilizarán en el juego monedas iguales, del mismo valor, peso y dibujo, y en buen estado de conservación (tradicionalmente monedas de diez céntimos de cobre del reinado de Alfonso XII, denominadas «perras gordas»), en las que se pueda diferenciar perfectamente la cara y la cruz, planas, sin abombamientos, cortes o mellas, y sin sobrecarga de ningún género.

V. Reglas del juego

Desarrollo. El baratero, situado dentro del círculo, deberá ir ofreciendo las monedas a los participantes, ubicados alrededor del mencionado círculo haciendo un corro, a los efectos de que alguno de ellos voluntariamente acepte la posición de lanzador, ofrecimiento que se realizará siempre de derecha a izquierda.

Aceptadas las monedas por un participante, éste determinará la cantidad de dinero máxima de la apuesta y la posición simultánea de caras o cruces por la que opta, que serán cantadas en voz alta por el baratero, manifestando la expresión tradicional «El que tira va a (caras o cruces)», añadiendo a continuación «dinero al suelo» o «dinero a casar».

Se irán cubriendo por el baratero las apuestas de los jugadores, siempre de derecha a izquierda, en cantidad de dinero igual que la apostada, depositándola en el suelo dentro del círculo y al lado del correspondiente jugador, hasta que el dinero se agote o, en su defecto, devolviendo al lanzador la parte sobrante no cubierta y manifestando en voz alta en cuánto ha quedado la apuesta definitiva.

Una vez casadas las apuestas, mientras no se produzca la identidad de posiciones en las monedas, las cantidades apostadas no podrán alterarse o retirarse.

El baratero ofrecerá al lanzador las monedas para que éste elija dos de ellas.

El lanzador cogerá las monedas con dos dedos de una mano, por su perfil, en posición horizontal, superpuestas sin coincidir totalmente, reflejando en el anverso de la superior y en el reverso de la inferior la opción por él elegida de caras o cruces, mostrando tal posición a los jugadores.

El baratero en voz alta volverá a cantar la expresión tradicional «El que tira va a (caras o cruces)».

Acto seguido, el lanzador tirará las monedas al aire, siempre en forma ascendente para que éstas alcancen una altura mínima de 2,30 metros medidos desde el suelo, y cuyo primer bote debe producirse siempre dentro del círculo trazado.

Si el lanzador no ha mostrado a los jugadores la correcta posición de las monedas antes de tirarlas, o el lanzamiento no alcanza la altura mínima exigida, la jugada podrá ser anulada por el baratero antes de que éstas lleguen al suelo voceando la palabra «barajo».

La posición en que queden las monedas será siempre cantada en voz alta por el baratero, a través de la expresión tradicional «caras», «cruces» o «cara y cruz», pudiendo acercarse el lanzador o cualquier jugador que lo desee a comprobar dicha posición. Las monedas deben quedar planas en el suelo, de tal forma que no será válida la jugada en la que las mismas aparezcan montadas, aunque sea parcialmente.

En el juego de las chapas, la ganancia asciende al valor de la cantidad apostada.

Cuando ambas monedas queden en la posición elegida por el lanzador, éste habrá ganado la apuesta, procediendo el baratero a recoger el dinero casado en el suelo y a entregárselo.

Cuando ambas monedas queden en la posición contraria a la elegida por el lanzador, los jugadores habrán ganado su apuesta, pudiendo recoger cada uno el correspondiente dinero casado en el suelo.

Si las monedas quedan en posición contraria una respecto a la otra, la tirada genera empate, y han de volver a tirarse sucesivamente hasta conseguir una posición igual en ambas.

Perdida la apuesta por un lanzador, el baratero obligatoriamente habrá de ofrecer las monedas a los siguientes participantes en el corro, de derecha a izquierda, a los efectos de que alguno de ellos voluntariamente acepte la posición de lanzador.

El baratero en supuestos de mucha concurrencia, para un desarrollo más ordenado, podrá determinar la situación en que deben ir colocándose en el corro los nuevos participantes que pretendan incorporarse al juego, para garantizar el derecho del resto de jugadores a acceder preferentemente de forma voluntaria a la posición de lanzador.

B.-Variantes. Por la amplitud geográfica de la Comunidad de Castilla y León, y las peculiaridades propias que a lo largo de la historia ha ido adquiriendo el juego tradicional de las chapas en cada comarca o localidad, se admiten en su desarrollo aquellas variantes que, respetando las reglas anteriormente establecidas, sean propias de la costumbre del lugar, señalándose a continuación aquellas más generalizadas.

En todo caso, los participantes tienen derecho a conocer en todo momento con qué variantes se está desarrollando el juego, y por ello el baratero deberá cantar en voz alta con frecuente periodicidad las mismas.

I. Por los rebotes de las monedas:

1. Válida la pegada: Si alguna o ambas monedas en los sucesivos rebotes golpean involuntariamente en cualquier persona, la jugada es válida y se admite la posición última de las monedas.

2. No válida la pegada: Si alguna o ambas monedas en los sucesivos rebotes golpean en cualquier persona, la jugada no es válida y las monedas han de ser lanzadas nuevamente.

El baratero, al momento de ser lanzadas, cantará en voz alta la expresión tradicional «El que tira va a (cara o cruces), y si pega vale para todos» o, en caso contrario, «El que tira va a (cara o cruces), y si pega no vale para nadie».

II. Por la vinculación sucesiva de la apuesta en los lanzamientos:

1. Juego sencillo: El lanzador tiene plena libertad para determinar la cantidad de la apuesta en el primer lanzamiento y, de continuar, en el segundo y posteriores ha de apostar como mínimo lo ganado en el lanzamiento anterior. Puede retirarse del juego después de cada lanzamiento.

2. Juego mixto: El lanzador tiene plena libertad para determinar la cantidad de la apuesta en el primer lanzamiento, pudiendo retirarse del juego después. Si opta por continuar, está obligado a apostar en el segundo como mínimo lo ganado en el primero, y en el tercero como mínimo lo ganado en los dos lanzamientos anteriores. De querer continuar, en la cuarta tirada volverá a tener libertad de determinación de la cantidad de la apuesta y de retirarse después, vinculándole sus ganancias, de proseguir, para la quinta y sexta en la misma forma que la establecida para la segunda y tercera, y así sucesivamente.

3. Juego doblado: El lanzador tiene plena libertad para determinar la cantidad de la apuesta en el primer lanzamiento, debiendo necesariamente apostar en la segunda todo lo jugado y ganado en la anterior, y de igual forma en la tercera con respecto a la segunda. De querer continuar, en la cuarta tirada volverá a tener libertad de determinación de la cantidad de la apuesta, vinculándole la misma y sus ganancias para la quinta y sexta en la misma forma que la establecida para la segunda y tercera, y así sucesivamente.

III. Por la posibilidad de ampliar la apuesta del lanzador:

1. De apuesta única: Sólo podrá casarse con los jugadores la cantidad que haya apostado el lanzador.

2. De apuestas múltiples: Casada la cantidad que haya apostado el lanzador, si quedaran jugadores no cubiertos, podrá voluntariamente otro u otros jugadores del corro, sucesivamente y de derecha a izquierda, determinar la cantidad de dinero que aportan para cubrir al resto de jugadores cuyas apuestas no hayan podido ser casadas, asumiendo con ello la cualidad de sublanzadores sujetos a la posición y actuación del lanzador.

VI. Régimen administrativo, restricciones y prohibiciones

1. La organización, gestión y desarrollo del juego de las chapas requerirá la previa obtención de autorización administrativa de la Delegación Territorial de la Junta de Castilla y León en cada provincia.

ANEXO 7º

Juegos exclusivos de casinos de juego

I. Denominación

Son los que se podrán practicar en los establecimientos autorizados al efecto con este carácter.

II. Modalidades

Los juegos que podrán practicarse en los casinos de juego, cuya descripción y reglas de juego se contemplan a continuación son:

•01 Ruleta francesa.

•02 Ruleta americana.

•03 Veintiuna o "Black-Jack".

•04 Bola o "Boule".

•05 Treinta y Cuarenta.

•06 Punto y banca.

•07 Ferrocarril, Bacarrá o "Chemin de Fer".

•08 Bacarrá a dos paños.

•09 Dados o Craps.

•10 Póquer de contrapartida.

•11 Póquer de círculo.

•12 Ruleta de la fortuna.

III. Régimen administrativo, restricciones y prohibiciones

1. Constituyen infracciones administrativas las previstas en el Título VI de la Ley 4/1998, de 24 de junio, del Juego y de las Apuestas de Castilla y León, procediendo por su comisión la imposición de las sanciones que en dicho texto legal se prevén.

2. Los elementos personales del juego están sujetos a las limitaciones subjetivas de acceso y práctica de juegos, determinadas en el artículo 7 de la Ley 4/1998, de 24 de junio, sin perjuicio de aquellas otras que se establezcan en su normativa de desarrollo.

3. A los juegos que se practican en los casinos le serán de aplicación, las demás disposiciones de carácter general previstas en la Ley 4/1998, de 24 de junio, Reguladora del Juego y de las Apuestas de Castilla y León.

01. RULETA FRANCESA

I. Denominación

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

II. Modalidades

Existen dos modalidades de ruleta francesa según exista uno o dos tableros en la mesa de juego, denominándose, ruleta «a un paño» o «a dos paños» respectivamente.

III. Elementos materiales

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

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

IV. Elementos personales

Para la denominada "a un solo paño": Un jefe de mesa, dos crupieres y un extremo de mesa, puesto, este último, cuya presencia en mesa podrá eximirse por la dirección del juego en función de las circunstancias de la partida.

Asimismo, a juicio de la dirección del juego, podrá haber un jefe de mesa por cada dos mesas contiguas, siempre y cuando cada una de ellas disponga de sistema individualizado de grabación.

Para la denominada "a dos paños": Un jefe de mesa y un subjefe de mesa, que deben colocarse uno enfrente del otro y de cara al cilindro, y cuatro crupieres que se sitúan en el centro de la mesa, distribuidos de la siguiente forma: dos se colocarán a derecha e izquierda del jefe y subjefe de mesa, respectivamente, dos extremos de mesa colocados en las extremidades de la mesa. No obstante, en función de las circunstancias del juego y a juicio de la dirección del juego, podrá eximirse la presencia del subjefe de mesa y de uno de los dos extremos de mesa.

El jefe y el subjefe tienen por misión dirigir la partida y controlar los cambios realizados en el curso de la misma, estándoles prohibido manipular, de cualquier modo que sea, el dinero, las placas o las fichas.

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

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

V. Reglas de juego

1. Combinaciones posibles. Los jugadores sólo pueden hacer uso de las combinaciones siguientes:

A) Posibilidades o suertes sencillas.

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

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

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

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

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

B) Posibilidades o suertes múltiples.

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

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

c) Fila transversal. Se juega a los tres números seguidos que constituyen una fila, colocando su apuesta en medio de la línea longitudinal que separa las filas de los espacios laterales destinados a las suertes sencillas. En caso de salir uno de los tres números, el jugador obtiene once veces la cantidad que puso. Igualmente se pagará once veces la apuesta realizada, a las fichas colocadas sobre las combinaciones «0-1-2» y «0-2-3».

d) Cuadro. La apuesta se hace sobre cuatro números contiguos que forman un cuadro, colocándose la postura en el punto de intersección de las líneas que separan dichos números. En caso de ganancia, se obtiene ocho veces la citada postura. Igualmente cabe la apuesta sobre la combinación «0-1-2-3».

e) Seisena o doble fila transversal. La apuesta comprende seis números y la posible ganancia supone cinco veces la apuesta, debiendo colocarse las fichas sobre la línea longitudinal entre las dos filas de números.

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

g) Docena. Abarca la apuesta los números del 1 al 12 (primera docena), los números del 13 al 24 (segunda docena) o los números del 25 al 36 (tercera docena), y la posible ganancia asciende a dos veces la cantidad apostada.

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

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

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

2. Máximos y mínimos de las apuestas.

A) Normas generales sobre tales límites.

El mínimo de las apuestas en la ruleta viene determinado en la autorización concedida al casino de juego. Los mínimos en las apuestas denominadas "suertes sencillas", podrán ser fijados hasta cinco veces el mínimo autorizado sobre un número entero. El máximo se fija teniendo en cuenta las combinaciones de juego existentes de la siguiente manera:

a) En las suertes sencillas, el máximo representa 180, 360 ó 540 veces la cantidad fijada como mínimo de postura.

b) En las suertes múltiples, el máximo viene representado, en el pleno o número completo por 10, 20 ó 30 veces el mínimo de la apuesta; en la pareja o caballo, por 20, 40 ó 60 veces; en la fila transversal, por 30, 60 ó 90 veces; en el cuadro, por 40, 80 ó 120 veces; en la seisena, por 60, 120 ó 180 veces; en la columna y docena, por 120, 240 ó 360 veces; en la doble columna y doble docena, por 240, 480 ó 720 veces.

B) Normas especiales.

La dirección del juego podrá modificar los mínimos de las apuestas en juegos o mesas determinadas siempre que el casino tuviera autorizada la posibilidad de modificarlos, esta posibilidad se ejercerá con sujeción a los siguientes requisitos:

a) Durante el desarrollo de la sesión, y una vez puesta en funcionamiento una mesa, el casino podrá variar su límite de apuesta, anunciando las tres últimas bolas con el límite anterior y completando el anticipo de la mesa, si procediese. La variación del límite de apuesta de una mesa determinada se limitará a una sola vez por sesión de juego y siempre en el sentido de aumentarlo, nunca de disminuirlo.

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

c) Esta variación en los mínimos de las apuestas afectará al anticipo que debe entregarse en cada mesa, al límite máximo de las apuestas y a la suma de dinero que el casino debe tener en caja como garantía de las apuestas en la forma establecida por el Reglamento regulador de los Casinos de Juego de la Comunidad de Castilla y León.

3. Funcionamiento del juego.

Las fases sucesivas del mismo son las siguientes:

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

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

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

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

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

02. RULETA AMERICANA

I. Denominación

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

II. Elementos Materiales

Dos diferencias existen con respecto a la ruleta europea:

a) Las apuestas se colocan solamente sobre uno de los dos lados del tapete.

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

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

III. Elementos personales

El personal afecto a cada mesa comprende un jefe de mesa, un crupier y, eventualmente, un auxiliar, encargado, entre otras funciones, de asistencia al mismo, de ordenar los montones de fichas.

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

A juicio de la dirección del juego podrá haber un jefe de mesa por cada cuatro mesas contiguas, siempre y cuando cada una de ellas disponga de sistema de grabación individualizado.

Jugadores. Podrán participar un número limitado, de acuerdo con las características de las mesas.

IV. Reglas de juego

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

Los mínimos en las apuestas denominadas "suertes sencillas". Podrán ser fijados hasta cinco veces el mínimo autorizado sobre un número entero.

El máximo viene fijado respecto a las suertes sencillas, en 180, 360 ó 540 veces la cantidad fijada como mínimo de la postura; y respecto a las suertes múltiples, el máximo viene representado por, en el pleno o número entero, 10, 20 ó 30 veces dicha cantidad mínima; en la pareja o caballo, 20, 40 ó 60 veces; en la fila transversal, 30, 60 ó 90 veces; en el cuadro, 40, 80 ó 120 veces; en la seisena, 60, 120 ó 180 veces; en la columna o docena, 120, 240 ó 360 veces; y en la doble columna y doble docena, 240, 480 ó 720 veces.

3. Desarrollo del juego. En cada jugada, el «croupier», cuando no esté asistido por el auxiliar, debe reconstruir los montones de fichas, y los pagos deben ser siempre efectuados en el orden siguiente: Doble columna, columna, pasa, impar, negro, rojo, par, falta, doble docena, docena, seisena, transversal, cuadro, pareja o caballo y en último lugar el pleno o número completo; pero si un jugador tiene varias combinaciones ganadoras, se pagan todas de una sola vez, aunque las apuestas sean de distinta clase. Los pagos se realizan con fichas de color de un valor determinado, propias del jugador ganador, o con fichas y placas de valor o ambas.

03. BLACK-JACK O VEINTIUNO

I. Denominación

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

II. Elementos Materiales

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

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

Todos los distribuidores deben ser numerados en cada establecimiento y guardados en el armario de las cartas o en otro distinto que cumpla las mismas exigencias. No obstante, los distribuidores, manuales o electrónicos, podrán mantenerse en la propia mesa siempre que, provistos de llave, precinto sellado o cualquier otro sistema de cierre, finalizada la sesión permanezcan convenientemente cerrados. Su distribución a las diferentes mesas la realiza la dirección del juego o persona que le sustituya al comienzo de cada sesión, procurando evitar que los mismos distribuidores se destinen sistemáticamente a las mismas mesas.

En caso de bloqueo insubsanable del distribuidor o sabot automático, si éste es debido a la mala colocación de la carta, el inspector procederá a colocarla correctamente y se continuará la partida.

En el caso de bloqueo insubsanable del sabot manual o automático producido por otras causas, el inspector sustituirá el sabot por otro, automático o manual, procediendo a continuación el crupier a mezclar y barajar las cartas como si se tratase de la primera partida de la mesa.

Con anterioridad a su instalación, se deberá comunicar al órgano directivo central competente en materia de juego la utilización de distribuidores o sabot automáticos, debidamente homologados, que contengan elementos, dispositivos o componentes electrónicos o informáticos y que realicen la función de barajado de cartas de un modo automático.

Mesa de juego, el juego del "black-jack" se practica en una mesa de forma ovalada que dispone de un paño con siete casillas, destinadas a recoger las apuestas que realicen los jugadores, y de dos ranuras, ubicadas a derecha e izquierda del crupier, en las que se depositan el dinero, las fichas y placas de los cambios, y las propinas, respectivamente. En la parte interior del centro de la mesa estará depositado el anticipo de la mesa.

El casino podrá disponer de mesas reversibles, que podrán servir para jugar a "black-jack" o póquer sin descarte indistintamente, cuya homologación no será necesaria si lo están cada una de las mesas de los dos juegos individualmente consideradas, y siempre que ambas mesas cumplan la normativa fiscal correspondiente, teniendo en cuenta que, en la misma jornada, y una vez puesta en funcionamiento una mesa con un tipo de juego, éste sólo podrá variarse en una ocasión en dicha jornada, y siempre efectuando el cierre del juego anterior. Posteriormente se iniciará el nuevo juego con su nuevo anticipo. De utilizarse esta posibilidad, cada paño tendrá su número y libros de contabilidad específicos.

III. Elementos Personales

El inspector o jefe de mesa. Le corresponde controlar el juego y resolver los problemas que durante el transcurso del mismo se presenten, funciones que se llevarán a cabo sobre cada una de las mesas, si bien, a juicio de la dirección del juego, podrá haber un jefe de mesa por cada sector de juegos de naipes de contrapartida siempre y cuando estén en el mismo sector y cada una de ellas cuente con un sistema de grabación individualizado, sin que el número total de mesas a su cargo pueda exceder de cuatro.

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

Los jugadores. Los jugadores podrán participar sentados o de pie.

Sentados. El número de jugadores a los que se permite participar en el juego debe coincidir con el número de plazas de apuestas marcadas en el tapete, cuya cifra máxima es siete. Si algunas plazas no están cubiertas pueden los jugadores apostar sobre las vacantes dentro de los límites de la apuesta, mandando sobre ella el de mayor apuesta o, en caso de igualdad, el de mano más cercana al sabor.

Asimismo podrán apostar sobre la mano de cualquier otro jugador con su consentimiento y dentro de los límites de la apuesta máxima. En cualquier caso, el jugador situado en primera línea delante de cada casilla será el que mande en la misma.

No podrá iniciarse o continuar la partida con menos de dos manos apostadas.

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

Pueden también participar en el juego los jugadores que están de pie, apostando sobre la "mano"

de un jugador, con el consentimiento de éste y dentro de los límites de la apuesta máxima de cada plaza. Sin embargo, no pueden dar al jugador consejos o instrucciones, debiendo aceptar sus iniciativas.

En ningún caso el número de apuestas por plaza o casilla podrá exceder de tres.

IV. Reglas de juego

1. Posibilidades de juego.

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

Después se distribuirá un segundo naipe, siempre en el mismo orden, a cada «mano». Seguidamente preguntará a los jugadores que tienen la «mano» si desean naipes adicionales.

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

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

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

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

Si el banquero se hubiera pasado de 21 puntos pagará todas las apuestas que aún estén sobre el tapete. Si no tuviera 21 puntos, recogerá las apuestas de las «manos» que tengan una puntuación inferior a la suya y pagará a aquellas que la tengan superior.

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

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

b) El seguro. Cuando el primer naipe del «croupier» sea un as, los jugadores podrán asegurarse contra el posible black-jack de la banca. El «croupier» propondrá este seguro al conjunto de jugadores y antes de dar la tercera carta al primer jugador que la pida. A partir de este momento, nadie podrá asegurarse.

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

c) Los pares. Cuando un jugador recibe las dos primeras cartas del mismo valor, podrá jugar «a dos manos». Si utilizase esta posibilidad deberá hacer una apuesta igual a la suya inicial en la otra carta. Estas dos cartas y estas dos apuestas serán consideradas entonces como «manos» separadas e independientes, teniendo cada una su valor y destino propios. Podrá, por tanto, formar tantas «manos» como sea el número de cartas de igual valor que reciba.

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

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

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

d) Apuesta doble. Cuando el jugador obtuviera 9, 10 u 11 puntos con los dos primeros naipes podrá doblar su apuesta.

En este caso, no tendrá derecho más que a un solo naipe suplementario. La doble apuesta estará autorizada para todas las «manos» comprendidos los pares.

e) Retiro. Un jugador podrá desistir de su jugada, perdiendo la mitad del importe de su apuesta, siempre que el primer naipe del crupier no sea un As, y antes de dar la tercera carta al primer jugador que la solicite.

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

a) El mínimo vendrá fijado por la autorización otorgada al casino, siendo de aplicación a este juego las normas de la ruleta referentes a la posibilidad de modificar el mínimo y el máximo de las apuestas.

b) El máximo de las apuestas es fijado por cada mesa en la autorización en 50, 100 ó 200 veces el mínimo de la postura. El máximo se entiende por «mano» y puede ser sobrepasado en el supuesto de un jugador sentado, titular de varias «manos» de otros jugadores.

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

a) La extracción de naipes del depósito, su desempaquetado y su mezcla se atendrán a la normativa específica correspondiente.

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

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

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

04. BOULE O BOLA

I. Denominación

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

II. Elementos Materiales

El juego de la bola se practica en una mesa, en cuyo centro de encuentra la plataforma circular y, a sus lados, dos paños destinados a recibir las apuestas. También puede incluir un solo paño.

La mencionada plataforma consiste en un plato circular de 1,50 metros de diámetro inserto en un cuadrado de 1,85 metros de lado. En el centro presenta un saliente alrededor del cual se distribuyen dos filas, con dieciocho orificios, y con la numeración del 1 al 9, en uno de los cuales vendrá a caer la bola de caucho indicando el número ganador. De ellos, los orificios con los números 1, 3, 6 y 8 son de color negro, y de color rojo los números 2, 4, 7 y 9, siendo amarillo, o de otro color, pero nunca rojo o negro, el número 5.

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

III. Elementos Personales

Jefe de mesa que dirige la misma.

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

Jugadores, en cada partida pueden participar un número indeterminado de ellos.

IV. Reglas de juego:

1. Combinaciones posibles. Sólo se pueden usar dos combinaciones:

Primera: Apostar sobre un número entero, del 1 al 9, en cuyo caso el ganador recibe siete veces el valor de su apuesta;

Segunda: Apostar sobre una suerte sencilla (rojo o negro, par o impar, pasa o falta). En todos estos casos, el ganador recupera su apuesta y recibe un valor igual a ella. Sin embargo, cuando sale el número 5, se pierden todas las apuestas realizadas sobre estas suertes sencillas.

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

El máximo de apuestas vendrá fijado en la autorización. Para las apuestas sobre un número entero, no podrá ser inferior a cuarenta veces, ni superior a cien veces el mínimo autorizado; y para las suertes sencillas no podrá ser inferior a doscientas veces ni superior a quinientas veces dicho número. Este máximo se aplica, por mesa, a cada jugador considerado aisladamente. Por ello, el establecimiento no puede fijar un máximo para el conjunto de apuestas que pertenezcan a jugadores diferentes y colocados sobre un número entero o sobre una suerte sencilla.

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

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

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

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

05. TREINTA Y CUARENTA

I. Denominación

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

II. Elementos Materiales

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

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

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

III. Elementos Personales

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

El jefe de mesa será el responsable del correcto desarrollo del juego y los «croupiers», situados uno frente a otro, uno de ellos, el «croupier» tallador, tendrá como misión el reparto de las cartas y el otro, el pago de las apuestas ganadoras y la retirada de las posturas perdedoras.

En cuanto a los jugadores, en cada partida pueden apostar un número indeterminado de ellos.

III. Reglas de juego

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

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

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

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

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

2. Máximo y mínimo de las apuestas. El mínimo de las apuestas viene determinado en la autorización concedida al casino y el máximo será igual a mil veces el mínimo establecido.

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

Acto seguido el «croupier» coloca una carta roja delante de las cinco últimas cartas del mazo. La aparición de esta carta roja determina la anulación del juego en curso, procediéndose a poner en la mesa y boca abajo las cinco últimas cartas, así como al recuento de las mismas.

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

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

06. PUNTO Y BANCA

I. Denominación

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

II. Elementos Materiales

Cartas. Se utilizarán seis barajas debidamente homologadas de las denominadas francesas, de 52 cartas cada una, con índices, la mitad de un color y la otra mitad de otro. Los naipes podrán ser usados varias veces, siempre y cuando se encuentren en perfecto estado.

Distribuidor o sabot. Se estará a lo dispuesto para dicho elemento material en el desarrollo del juego de "black jack" en el presente catálogo.

Mesa de juego. Será de forma ovalada, con dos cortes o hendiduras situadas una en frente a otra en los lados mayores de la mesa, destinados a acoger al jefe de mesa y a los dos crupieres, respecti-

vamente. La mesa tendrá una serie de departamentos separados y numerados a partir de la derecha del jefe de mesa, que llevará el número uno. La numeración será correlativa, si bien podrá eliminarse el número 13. Cada departamento puede dar acogida a un jugador sentado. Existe, asimismo, igual número de casillas destinadas a recibir las apuestas hechas a favor de la banca, a favor de punto y a favor de la igualdad. Su numeración se corresponderá con la de los departamentos de los jugadores.

También podrá practicarse el juego en una mesa de reducidas tipo "mini," con dimensiones y características similares a la del veintiuno o "black jack", que puede permitir el uso alternativo y reversible para ambos juegos, para un número de jugadores sentados igual o inferior a siete, y tipo "midi" para un número de jugadores igual e inferior a nueve. En estas mesas no podrán participar jugadores de pie y se sustituirá la cesta para recibir las cartas usadas por un recipiente situado a la derecha del crupier y destinado a este fin.

La superficie central de la mesa ha de contener las siguientes aberturas: Una destinada a recibir las cartas usadas, llamada cesta; otras u otras dos para las propinas que se den a los empleados, y otra para introducir los billetes que se cambien por fichas o placas. Asimismo existirá una casilla en el centro de la mesa para recoger las apuestas a favor del empate.

III. Elementos Personales

Cada mesa de juego tendrá afectos un jefe de mesa y tres crupieres, si bien la dirección del juego podrá, en función de las circunstancias de la partida, eximir la presencia en mesa de uno de ellos. En el caso de que el juego se desarrolle en las mesas reducidas, sin perjuicio de que las funciones de supervisión del jefe de mesa se lleve a cabo sobre cada una de las mesas, éstas podrán simultanearse sobre grupos de mesas contiguas y homogéneas sin que el número total de mesas a su cargo pueda exceder de tres en la modalidad de nueve jugadores y de cuatro en su modalidad de siete, y podrá reducirse el número de crupieres a uno para cada mesa.

Jefe de mesa. Le corresponde la dirección y supervisión del juego en todas sus fases, sin perjuicio de las funciones que a lo largo del presente epígrafe del Catálogo se le atribuye. También llevará una lista en que se determine el orden de prioridad para cubrir plazas que queden vacantes.

Crupieres. Son los responsables de las apuestas de sus respectivos lados de la mesa, así como de la recogida de apuestas perdedoras y del pago de las apuestas ganadoras. Les corresponde también, en su caso, la mezcla de las cartas, su introducción en el sabot y en la cesta, una vez usadas. Asimismo, recogerán la deducción que en beneficio del establecimiento haya que hacer, recibirán las propinas y las introducirán en la ranura destinada al efecto.

Anunciarán el comienzo de cada jugada y de la mano ganadora, e informarán a los jugadores sobre las reglas a seguir en cada caso. Asimismo pasarán el sabot, recogerán los naipes al final de cada jugada y comprobarán el estado de los mismos.

Cuando el juego se desarrolle en la mesa reducida, la distribución de las cartas corresponderá al crupier, la primera y la tercera para punto y la segunda y la cuarta para banca, procediendo a extraer una carta adicional para el punto o la banca, siguiendo las reglas de la tercera carta.

Una vez recogidas las apuestas perdedoras y pagadas las ganadoras, las cartas serán retiradas con las caras hacia abajo y depositadas en un recipiente o cajetín destinado a este fin.

Podrán participar en el juego jugadores sentados frente a los departamentos numerados, y a opción de la dirección del casino, aquellos jugadores que permanezcan de pie.

La distribución de las cartas por los jugadores es optativa. Se establece un turno rotatorio a partir del situado frente a su departamento número 1. Si algún jugador no quiere realizar la distribución, el sabot pasará al que esté situado a su derecha.

El jugador que distribuye las cartas juega la "mano" de la banca; la "mano" del jugador corresponderá a aquel que haya realizado la apuesta más elevada; de no haber apuestas a favor de la "mano" del jugador, tendrá las cartas el crupier. Se perderá el derecho a distribuir las cartas cuando la banca pierda la jugada, pasando el sabot al jugador correspondiente, de acuerdo con el turno establecido.

Banca. El establecimiento se constituye en banca y le corresponderá el cobro y pago de las apuestas. En el supuesto de resultar ganadora la "mano" de la banca se efectuará una deducción del 5 por 100 de las apuestas ganadoras en beneficio del establecimiento.

El mínimo de las posturas podrá ser distinto para cada mesa, no pudiendo en ningún caso ser inferior al mínimo que conste en la correspondiente autorización del casino, y el máximo de las apuestas será fijado para cada mesa entre 20 y 100 veces el mínimo, pudiendo determinar la dirección del casino que las apuestas sean múltiplos del mínimo de la mesa.

IV. Reglas de juego

1. Cada jugador recibe inicialmente dos cartas.

El valor del juego depende de los puntos adjudicados a cada carta, que son los que lleva inscritos, salvo el 10 y las figuras, que no tienen ningún valor numérico, y el as, que vale un punto. En la suma de los puntos se desprecian las decenas y sólo tiene valor, a efectos del juego, la cifra de unidades. Ganará aquél cuya puntuación sea de nueve o esté más próxima a dicha cifra. En caso de empate, la jugada será considerada nula y las apuestas podrán ser retiradas, a excepción de las efectuadas a empate, que cobrarán del establecimiento su ganancia a razón de ocho a uno. Las apuestas sobre el "empate" no podrán ser superiores al 10% del máximo de la mesa.

Recibidas las dos primeras cartas por la "mano" del jugador y la "mano" de la banca, si la puntuación de alguna de éstas es 8 ó 9, el juego se da por finalizado, no pudiendo la otra "mano" solicitar una tercera carta.

2. Reglas de la tercera carta:

a) Para la «mano» del jugador.

– Cuando su puntuación es de 0, 1, 2, 3, 4 ó 5 ha de pedir carta.

– Cuando su puntuación es de 6 ó 7, ha de plantarse.

b) Para la «mano» de la banca el juego se ajustará a lo dispuesto en el siguiente cuadro:

		Tercera carta de la mano del jugador										
		0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	P
Puntuación dos primeras cartas de la banca	0	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T
	1	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T
	2	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T
	3	T	T	T	T	T	T	T	T	P	T	T
	4	P	P	T	T	T	T	T	T	P	P	T
	5	P	P	P	P	T	T	T	T	P	P	T
	6	P	P	P	P	P	P	T	T	P	P	P
	7	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P

T: Significa pedir tercera carta.

P: Significa plantarse.

3. Desarrollo del juego. Realizadas las operaciones de recuento, mezcla y corte del mazo, se colocará en su interior una carta bloqueo o carta de detención de un color que permita diferenciarla de las demás, cuidando de que por debajo de ella queden siete cartas. La aparición de la carta de detención determinará el final de la partida y no se podrá realizar ninguna jugada más, salvo la que se está llevando a cabo en ese momento.

A continuación el «croupier» extrae una primera carta y la descubre. El valor de aquélla determinará, el número de cartas que serán inutilizadas e introducidas en la cesta. Para este caso concreto, el valor de las figuras y los dieces será de diez puntos.

La orden del «croupier», «no va más» y a continuación «cartas», está dirigida al jugador que tiene el «sabot» para que éste reparta dos cartas, boca abajo, a cada «mano». La primera y tercera cartas que corresponden a la «mano» del jugador son trasladadas al «croupier», quedándose la segunda carta y cuarta carta que corresponden a la banca, bajo la esquina frontal derecha del «sabot». Acto seguido, son trasladadas las cartas de la «mano» del jugador, se entregan a aquel que realizó la mayor apuesta a favor de dicha «mano», quien las mostrará devolviéndolas a continuación al «croupier» que anunciará la puntuación total y las colocará a su derecha. Asimismo, el jugador que distribuye las cartas las descubre y las traslada al «croupier».

Éste anuncia el punto total para las dos cartas y las coloca a su izquierda.

Cuando de acuerdo con las reglas establecidas, el jugador haya de plantarse, el «croupier» anunciará: «El jugador se planta ... (punto total)»; en caso contrario, dirá en alta voz: «Carta para el jugador».

Iguales reglas son aplicadas a la «mano» de la banca.

Finalizada la jugada, el «croupier» anunciará la «mano» con la más alta puntuación, que será la

ganadora, procediéndose a continuación al pago de las apuestas ganadoras y a la deducción, en su caso, del beneficio del establecimiento.

En caso de empate el jugador que apostara a empate cobrará la ganancia establecida.

07. BACCARÁ, CHEMIN DE FER O FERROCARRIL

I. Denominación

El ferrocarril, conocido también como «chemin de fer», es un juego de cartas de los denominados de círculo que enfrenta a varios jugadores entre sí, teniendo uno de ellos la banca y pudiendo apostar contra ésta todos los jugadores que se hallan sentados y los que se encuentren detrás de éstos de pie.

II. Elementos Materiales

Cartas.-Se utilizarán seis barajas, de 52 cartas, de las denominadas francesas, sin índices, la mitad de ellas de un color y la otra mitad de color distinto, pudiendo ser usados los naipes, varias veces y no habrán de ser sustituidos por otros, siempre y cuando se encuentren en perfecto estado. En lo que se refiere a las características que han de reunir las cartas, la forma de ser barajadas y manejadas durante el juego, se estará a lo dispuesto en la normativa específica de casinos de juego.

Distribuidor o «sabot» Se estará a lo dispuesto para dicho elemento material en el desarrollo del juego de Black Jack en el presente Catálogo.

Mesa de juego.-Será de forma ovalada, con un ligero corte o hendidura en uno de sus lados mayores, que indica la posición del «croupier». La mesa ha de tener una serie de departamentos separados y numerados a partir de la derecha del «croupier». Cada departamento puede dar acogida a un solo jugador.

La superficie central de la mesa ha de contener las siguientes aberturas o ranuras: Una en el centro, donde se introducirán las cartas usadas, también llamada cesta; otra a la derecha del «croupier», para las deducciones en beneficio de la casa, llamada pozo o «cagnotte», y una última, o dos en su caso, para propinas. La cantidad que constituye la banca estará situada frente al «croupier» a su izquierda, situándose a la derecha del mismo las ganancias del banquero que no constituyan la banca (que no hayan sido puestas en juego por éste).

III. Elementos Personales

Inspector.-Es el responsable del desarrollo correcto del juego. Actúa como delegado de la dirección y le corresponde resolver cualquier conflicto planteado en la mesa del juego. Llevará una relación de jugadores que aspiren a ocupar plazas que puedan quedarse vacantes.

«Croupier».-Sin perjuicio de las funciones que a lo largo del presente epígrafe del Catálogo se le atribuyen, tendrá encomendadas las funciones de recuento, mezcla e introducción de las cartas en el «sabot»; traslado de las cartas a los jugadores por medio de su pala; anuncio en voz alta de las distintas frases del juego y actuaciones de los jugadores; cálculo e ingreso de la cantidad que corresponda al pozo en la ranura correspondiente; introducción de las cartas usadas y de las propinas en las ranuras destinadas al efecto; la custodia y control de la suma que constituye la banca; el pago de las ganancias a los jugadores, y orientar a los jugadores que lo soliciten sobre las reglas aplicables en cada caso.

Cambista.-Situado de pie frente o detrás del «croupier», tiene por misión efectuar el cambio de dinero por fichas a los jugadores que lo soliciten, así como al «croupier».

Servidores Auxiliares en número no superior a uno por cuatro mesas o fracción. No podrán intervenir en todo cuanto se relacione con el desarrollo del juego, las cartas o las fichas.

Jugadores.-Frente a cada uno de los departamentos de la mesa, podrá sentarse un jugador, pudiendo participar en el juego cuantos jugadores lo deseen, situándose de pie alrededor de la mesa y detrás de los que se hallen sentados. La superficie de los departamentos podrá ser utilizada para depositar las fichas y manejar, en su caso, las cartas.

A todos los efectos se establece el siguiente orden de prioridad entre los jugadores: Los jugadores sentados sobre los que están de pie; entre los primeros se seguirá la numeración correlativa de los departamentos a partir del que se halle situado a la derecha del banquero. Entre los que están de pie se seguirá el mismo orden de prioridades que entre los sentados. El jugador sentado que cambia de sitio durante una talla está obligado a dejar pasar la «mano» –«saludar»–; además, no puede ejercer su derecho de prioridad para adquirir la «mano» pasada, es decir, coger la banca, o para hacer banco hasta que no haya «saludado». Lo mismo ocurrirá cuando un jugador ocupe una plaza vacante durante la distribución de un «sabot».

Si el cambio de asiento o la llegada de un nuevo jugador se hace al finalizar la talla, el orden de prioridades permanecerá intacto.

En ningún caso puede un jugador ocupar plaza de asiento en varias mesas de juego simultáneamente.

La ocupación de plazas vacantes se hará de la forma siguiente: Tendrán prioridad, durante la talla, los inscritos en la lista de espera en poder del inspector, una vez concluida ésta los jugadores sentados que hayan solicitado cambio de plaza.

El jugador que durante dos veces consecutivas rehúse tomar la mano deberá abandonar su plaza en la mesa de juego.

Está prohibido a los jugadores de pie desplazarse de sitio para seguir la «mano». El que lo haga será cobrado el primero o pagado el último, en su caso. El jugador que esté ausente de la mesa cuando le corresponda coger la mano perderá su plaza en beneficio del primer inscrito en la lista de espera.

En ningún caso podrá ocuparse una plaza de asiento momentáneamente vacía.

Banca.-La banca se adjudicará inicialmente al jugador situado a la derecha del «croupier» (sentado frente al departamento núm. 1) y será rotatoria siguiendo el orden de numeración de los departamentos.

Cualquier jugador, esté sentado o de pie, podrá en cualquier pase de la banca, asociarse al banquero, si éste lo acepta, poniendo a su disposición una cantidad determinada. El asociado no podrá intervenir en ningún momento en el juego y ganará o perderá en las mismas condiciones que el banquero.

La banca podrá ser retirada por el jugador mientras gana, debiendo, en caso de pérdida, ser cedida al jugador situado a su derecha. Lo mismo ocurrirá cuando la banca sea abandonada voluntariamente.

Si alguno de los jugadores no quiere coger la banca, ésta seguirá rotando por el orden establecido. En todo caso, el jugador que coge la banca habrá de hacerlo, por lo menos, con la misma cantidad que el que la abandonó voluntariamente.

Si ningún jugador sentado desea adquirir la banca, se ofrece a los que están de pie, y si nadie la adquiere, el jugador que cedió la banca o pasó la «mano» puede volver a cogerla por la misma cantidad. La «mano» pasada adquirida por un solo jugador tiene preferencia sobre la adquirida en asociación. El banquero que pasó la «mano» puede asociarse con el jugador que la ha adquirido posteriormente.

Cuando la banca no ha sido adquirida en el turno rotatorio, se subastará y adjudicará al mayor postor de entre los jugadores sentados y de pie, a excepción del banquero. Los jugadores sentados sólo tendrán prioridad sobre los que se hallan de pie en caso de pujas iguales.

Cuando algún jugador que está de pie adquiere la banca (toma la «mano») y la vuelve a pasar, aquélla se ofrece primero al jugador sentado a la derecha del último jugador sentado que tuviese la banca. Cuando el jugador que adquiere la banca está sentado al pasarla, ésta se ofrecerá primero al jugador sentado a su derecha.

Una vez adjudicada la banca, el total que la forma puede ser aumentado por el jugador en relación a la cantidad ofrecida, pero nunca disminuido. Si la banca adjudicada es superior a la banca anterior, el jugador que había hecho banca antes de pasarle la «mano» tiene derecho a coger las cartas, aunque su apuesta sea inferior a la de otros jugadores, pero sólo por una jugada.

El banquero que pasa la «mano» así como su asociado, no podrá participar en la subasta de la «mano» que acaban de pasar, pero sí podrán hacerlo cuando el nuevo banquero pase la «mano» y así sucesivamente.

Si ningún jugador adquirió la banca, ésta vuelve al jugador situado a la derecha del banquero que pasó la «mano», quien deberá aceptarla por el mínimo establecido en la mesa. Caso de no hacerlo, cederá su plaza.

Cuando el jugador que adquirió una «mano» pasada pierde, el «sabot» vuelve al jugador sentado a la derecha del banquero que pasó la «mano».

El jugador que adquiere la banca está obligado a dar cartas por lo menos una vez. Si se niega, la banca se subastará pero no podrán pujar por ella ni este jugador ni el anterior banquero si hubiera pasado la «mano». Si en esta primera jugada hay igualdad de puntos la banca puede ser cedida de acuerdo con las reglas generales.

El mínimo de punto o mínimo de las posturas, es decir, la cantidad mínima para poder jugar

como punto contra la banca, no será necesariamente idéntico para las distintas mesas, ni podrá ser inferior en ningún caso al mínimo que aparezca en la autorización otorgada al casino, que deberá aparecer ostensiblemente indicado en la mesa.

El máximo del punto o cantidad máxima que puede exponer el jugador es aquella cantidad equivalente a la existente en la banca en cada jugada. Cuando un jugador llega a dicha cantidad máxima se dice que «hace banco».

El máximo de la banca deberá ser equivalente a cien veces el mínimo autorizado para el punto y el mínimo de aquélla no podrá ser inferior al de éste. Previa solicitud de los Casinos podrá autorizarse el que la banca juegue sin máximo limitado.

La deducción en beneficio del establecimiento queda fijado en un 5% sobre las cantidades ganadas por el banquero en cada jugada.

«Garage» es la cantidad o conjunto de cantidades que el banquero excluye del juego, cuando se dan los casos o circunstancias siguientes:

a) «Garage» voluntario. Las ganancias obtenidas por el banquero normalmente pasan a formar parte de la banca, pero aquél podrá decidir voluntariamente excluirlas del juego, siempre que la suma de las mismas supere una cantidad equivalente o cincuenta veces al mínimo del punto, pasando entonces a constituir o formar parte del «garage».

b) «Garage» obligatorio. Es la cantidad que el banquero ha de excluir del juego en la medida en que el importe de la banca exceda de la suma de valores de los puntos.

c) «Garage» impropio. Es aquella parte de la banca que el banquero no puede poner en juego, porque excede de la cantidad máxima permitida para aquélla, es decir, de cien veces el mínimo del punto.

d) Exclusión del «garage». En el caso de que la banca juegue sin máximo limitado, el banquero podrá renunciar al «garage» anunciando «todo va».

IV. Reglas de juego

El valor del juego depende de los puntos adjudicados a cada carta, que son los que llevan inscritos, salvo el 10 y las figuras, que no tienen ningún valor numérico y el as, que vale un punto. Se suma la puntuación de las cartas y se desprecian las decenas, teniendo valor exclusivamente la cifra de las unidades. Ganará aquel juego cuya puntuación sea de nueve o esté más próxima a dicha cifra. En caso de empate, la jugada es considerada nula.

El banquero reparte inicialmente y de forma alternativa dos cartas tapadas al jugador que se enfrenta con él, y se da a sí mismo dos cartas tapadas. Si recibidas las dos primeras cartas, la puntuación es de ocho o nueve, éstas serán descubiertas y se abate el juego, debiendo el contrario mostrar asimismo su juego.

En los demás casos el jugador que se enfrenta a la banca podrá solicitar una tercera carta o considerarse servido, lo que anunciará utilizando los términos «carta» y «no» respectivamente. La actuación del jugador se atendrá a las reglas siguientes:

Cuando tiene 0, 1, 2, 3 ó 4, ha de pedir carta.

Cuando tiene 5 puede optar.

Cuando tiene 6 ó 7, ha de plantarse.

En el supuesto de que el jugador haga banco, no se le aplicarán estas reglas y tendrá libertad para pedir carta o quedarse servido, siempre que lo autorice el director de juegos antes de comenzar la partida. A continuación, el banquero podrá optar entre pedir carta o no hacerlo, excepto cuando tiene cero («baccará»), en que es obligatorio solicitar una tercera carta. A diferencia de las anteriores, la tercera carta se da siempre descubierta. El juego finaliza con el anuncio de la puntuación de cada jugador, el descubrimiento de las cartas y el pago o retirada de las apuestas, en su caso.

Todo jugador puede solicitar al «croupier» aclaraciones sobre las reglas del juego, quien está obligado a dárselas. Si el jugador tiene puntuación de 5 y solicita consejo al «croupier» éste le hará plantarse.

El banquero podrá, si lo desea solicitar del «croupier» el cuadro de jugadas de la banca, en cuyo caso, deberá ajustarse a lo en él establecido.

Desarrollo del juego.-Es condición imprescindible para que el juego pueda dar comienzo que haya en la mesa un mínimo de cuatro jugadores, cifra que deberá mantenerse a lo largo de toda la partida.

Al principio de cada partida, el «croupier», después de mezclar las cartas, las ofrece a los

jugadores, diciendo: «señores, las cartas pasan». Cualquier jugador puede mezclar las cartas, que a su vez, habrán de mezclarse por última vez por el «croupier» cuando le sean devueltas. Hecho esto, ofrece las cartas al jugador situado a su izquierda, y así sucesivamente, hasta que alguno de ellos corte el mazo.

A continuación se colocará en el interior, antes de las siete cartas finales del mazo, una carta-bloqueo, o carta de detención, de un color que permita diferenciarla de las demás, la aparición de aquella carta determinará el final de la partida y no se podrá realizar ninguna jugada más, salvo la que se está llevando a cabo en el momento.

Adjudicada la banca, el banquero anunciará la cantidad puesta en juego, que será entregada en fichas al «croupier», quien las colocará sobre la mesa, a su izquierda. Acto seguido, éste anunciará la suma, indicando a los jugadores que es la cifra máxima que pueden jugar; para ello utilizará la expresión «hay ... pesetas en la banca».

Si hay varios jugadores que quieren hacer banco, se seguirá el orden de las prioridades establecido en el apartado IV.

El banco hecho por un solo jugador, incluso si está de pie, tiene preferencia sobre el banco en asociación.

Si ninguno de los jugadores, sentados o de pie, está dispuesto a hacer banco, puede anunciarse banco parcial, con la expresión «banco con la mesa», para lo cual la cantidad de la postura habrá de ser la mitad de la banca. A continuación, el «croupier» invitará al resto de los jugadores a completar con sus apuestas la suma en banca, hasta que con la voz «no va más apuestas» dé por finalizado el tiempo de apostar.

El jugador que ha anunciado «banco con la mesa» tiene derecho a coger las cartas, incluso si está de pie, excepto cuando alguien dice la frase «con la mesa y último completo», siendo el hecho de completar la otra mitad el que da prioridad. El «banco con la mesa» es considerado un acto aislado y no da prioridad para la jugada siguiente, salvo que haya sido hecho solo.

Cuando nadie hace banco, ni banco con la mesa, las cartas se dan al jugador sentado cuya apuesta sea más alta. En caso de igualdad de apuestas, se estará a la orden general de prioridades entre los jugadores. Está prohibido que un jugador sentado una su apuesta a la de otros jugadores, estén de pie o sentados.

La petición de banco no tiene preferencia cuando las cartas han sido ya distribuidas, excepto cuando el jugador repite el banco, «banco seguido», en cuyo caso puede hacerlo incluso después de la distribución de las cartas, siempre que otro jugador no las tenga ya en la mano. Tiene derecho a pedir «banco seguido» el jugador que hizo banco y perdió.

Si en el caso de «banco seguido» el «croupier» da por error las cartas a otro jugador, éstas podrán ser reclamadas si aún no han sido vistas (la carta es considerada vista cuando ha sido levantada del tapiz).

Si la petición de «banco seguido» se produce después de la distribución y entrega de las cartas a otro jugador, este último tiene preferencias si ha tomado cartas y las ha visto.

Cuando habiéndose anunciado correctamente «banco seguido» un jugador toma las cartas antes de que el «croupier» las dé al jugador que anunció «banco seguido», aquéllas le serán retiradas, aunque hayan sido vistas, y se entregarán al jugador al que corresponda.

Todo «banco seguido» abandonado puede ser recuperado en caso de igualdad de puntuación entre el banquero y otro jugador o jugadores.

Cuando nadie hace banco y sólo un jugador apuesta contra la banca, éste tendrá derecho al «banco seguido».

Una vez realizadas las apuestas, y tras la voz del «croupier» «no van más apuestas», el banquero extraerá las cartas del «sabot» y las distribuirá de una en una alternativamente empezando por el jugador contrario. Las cartas serán trasladadas hasta él por el «croupier» mediante la pala. Queda formalmente prohibido al banquero distribuir las cartas antes de que el «croupier» haya anunciado «no va más apuestas»; sin embargo, podrá instar al «croupier» a que retire las posturas efectuadas después de mencionada dicha frase.

Examinadas las cartas y solicitada, en su caso, una tercera, se procederá a descubrir los respectivos juegos, pagando el «croupier» al ganador. Si el triunfo ha correspondido al banquero, se efectuará por el «croupier» la deducción correspondiente al pozo o «cagnotte», y se introducirá su importe en la ranura destinada al efecto. Las ganancias del banquero pasarán a formar parte de la banca, salvo si éste decide excluirlas del juego, de acuerdo con lo previsto en el apartado V, en cuyo caso el «croupier» las colocará sobre la mesa, a su derecha.

Cuando se hayan terminado las cartas de un «sabot», el «croupier» procederá a realizar las operaciones correspondientes de mezcla, corte e introducción del mazo en el «sabot». El banquero que gana la última jugada de una talla tiene derecho a seguir siéndolo en la próxima, si ofrece una cantidad igual a la que constituía entonces la banca.

		Tercera carta de la mano del jugador										
		0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	P
Puntuación total de las dos primeras cartas de la banca	0	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T
	1	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T
	2	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T
	3	T	T	T	T	T	T	T	T	P	O	T
	4	P	P	T	T	T	T	T	T	P	P	T
	5	P	P	P	P	O	T	T	T	P	P	T
	6	P	P	P	P	P	P	T	T	P	P	P
	7	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P

T: Significa pedir tercera carta.

P: Significa plantarse.

O: Significa que puede optar.

Ante la petición de algún jugador, las cartas serán controladas al final de la talla.

Errores e infracciones en el juego.

1. Está prohibido extraer cartas del distribuidor antes de haber finalizado el tiempo de las apuestas.

Las cartas sacadas no podrán en ningún caso ser reintegradas al «sabot», y el jugador que las sacó irregularmente está obligado a seguir la jugada. Si en un caso excepcional el inspector estima que no debe aplicar esta regla en todo su rigor, la carta o cartas sacadas habrán de ser obligatoriamente desechadas y no podrán ser utilizadas por el jugador que tome la «mano» pasada.

Toda carta que aparezca descubierta al ser extraída del «sabot» se considerará inservible y será retirada, sin que por ello puedan los jugadores disminuir o retirar sus apuestas.

Si en el transcurso de la distribución aparezcan dos o más cartas pegadas entre sí, la jugada será anulada.

Cuando alguna carta caiga al suelo sólo podrá ser recogida por el «croupier» o cualquier otro empleado del establecimiento y conservará su valor, reanudándose a continuación la jugada.

2. Errores del «croupier».-Si el «croupier» descubre accidentalmente alguna carta durante la distribución, los jugadores habrán de ajustarse a las reglas del juego de banquero y punto. En el caso de que las dos cartas del punto sean descubiertas, el banquero habrá de atenerse a lo dispuesto en el cuadro de jugadas de la banca, debiendo pedir carta en los casos opcionales. Cualquier otra falta cometida por el «croupier» durante el reparto de las cartas anulará la jugada, siempre que no pueda ser aquélla rectificada sin perjuicio para el banquero y el jugador.

En caso de que «croupier» anuncie por error «carta» cuando el punto ha dicho «no», la jugada se restablece conforme al cuadro. Si el banquero tiene 0, 1, 2, 3, 4 ó 5 y ya ha sacado una carta, ésta le es adjudicada; si ha sacado dos cartas, la primera de ellas se le adjudica y la segunda se desecha; si tiene 6 ó 7, cualquier carta extraída es desechada.

3. Errores del banquero.-La extracción por parte del banquero de una quinta carta después de haber dado dos al punto y haberse dado él mismo dos, le obligará a aceptarla para sí en el supuesto de que el punto no solicite una tercera carta.

Si el banquero, en la distribución inicial, se da más de dos cartas, se considera que tiene una puntuación de cero («baccará»), aunque conserve su derecho a pedir otra carta.

Cuando al dar la tercera carta el banquero da por error dos cartas al jugador contrario, se le adjudicará aquélla de las dos con la que forme una puntuación más alta. Lo contario ocurrirá cuando el banquero se dé a sí mismo dos cartas en vez de una.

Si durante la distribución de las dos primeras cartas del punto el banquero deja caer alguna en la cesta, se considera que el punto abate con 9.

Cuando esto ocurre con la tercera carta del punto, se considerará que su puntuación es de 9. El banquero tendrá en este caso derecho a una tercera carta, salvo si tiene 7.

Si durante el reparto el banquero descubre la primera o la tercera carta, al ir ambas dirigidas al punto, aquél deberá descubrir su carta respectiva.

Cuando el banquero descubre por error las dos cartas dirigidas al contrario, además de descubrir sus dos cartas, habrá de ajustar obligatoriamente su juego al cuadro de jugadas de la banca.

El banquero ha de hablar siempre después del punto. Si abatiera antes de que éste se hubiera pronunciado, los jugadores podrán retirar sus apuestas. Cuando el banquero, teniendo 8 ó 9, da u ofrece cartas, pierde su derecho a abatir.

La introducción por el banquero de alguna carta en la cesta antes de que haya sido vista de forma inequívoca por el resto de los jugadores, llevará aparejada la pérdida de la jugada para el banquero.

No podrá efectuarse ninguna reclamación contra el banquero cuando la jugada haya finalizado y las apuestas hayan sido cobradas o pagadas.

4. Errores de los jugadores.-Está formalmente prohibido ver las cartas recibidas de forma lenta y tenerlas en la mano demasiado tiempo. Cualquier jugador que emplee demasiado tiempo en anunciar su juego no podrá continuar teniendo las cartas.

Excepto el «croupier», nadie podrá dar consejos a los jugadores. Cuando se infrinja esta regla, se estará a lo dispuesto en el cuadro de jugadas.

Si por error el punto dice «carta» en vez de «no», o viceversa, el banquero tiene derecho a darle o negarle la carta, a menos que aquél tenga «baccará». En todo caso, el banquero habrá de pronunciarse antes de casar la carta.

En el caso de que el punto se olvide de abatir en su momento, pierde este derecho; si ha perdido carta la decisión la tomará el banquero. El punto que teniendo 9 olvida abatir pierde la jugada si el banquero abate con 8.

Cualquier otro error en el anuncio del juego por parte del punto será rectificado, desechándose, si procede, las cartas puestas en juego como consecuencia de dicho error. Se exceptuará de esta regla al jugador que hace banco, en cuyo caso habrá de sufrir las consecuencias de su error, salvo si tiene cero, «baccará», con sus dos primeras cartas, pudiendo entonces solicitar siempre una tercera carta.

Si el jugador arroja las cartas en la cesta antes de que hayan sido vistas, la jugada se le dará por perdida.

Las apuestas de los puntos deben estar situadas a descubierto encima de la mesa y deben ser vigiladas por ellos mismos. Ninguna reclamación podrá ser aceptada si esta regla ha sido incumplida. Cuando haya posturas colocadas sobre la raya, juegan la mitad; cualquier otro anuncio por parte del jugador obliga al «croupier» a proceder al cambio inmediato, sin que el jugador pueda oponerse. Los casos no previstos en el presente epígrafe del Catálogo de Juegos serán sometidos a la apreciación del Inspector de la mesa, quien resolverá.

08. «BACCARÁ» A DOS PAÑOS

I. Denominación

El «baccará» a dos paños es un juego de cartas de los denominados de círculo, que enfrenta a un jugador que es la banca con otros jugadores, pudiendo apostar contra aquél tanto los jugadores que se hallan sentados alrededor de la mesa de juego como los que están situados de pie detrás de aquéllos.

II. Modalidades

Recibe también el nombre de banca o banca francesa y puede revestir dos modalidades: Banca limitada y banca libre o abierta. En el primer caso, el banquero sólo responderá por la cantidad, que situada sobre la mesa constituye la banca en cada momento. En la banca libre o banca abierta, su titular ha de responder frente a todas las posturas sin límite.

En la banca limitada existirá un límite o cifra máxima para constituir la banca, independientemente de que durante el transcurso del juego el banquero supere con sus ganancias tal cantidad máxima de adjudicación.

III. Elementos Materiales

Cartas.-Se utilizarán barajas de 52 cartas, de las denominadas francesas, sin índices, siendo obligatorio que sean siempre barajas a estrenar. Serán necesarias seis barajas, tres de un color y tres de otro, tanto en la banca libre, como en la limitada.

Mesa de juego.-Será ovalada, con un ligero corte o hendidura en uno de sus lados mayores, que indicará la posición del «croupier». Frente a él se colocará el banquero, que tendrá a su derecha el primer paño, formado por una serie de departamentos y numerados a partir del más cercano al banquero, que llevará el número 1; a su izquierda estará el segundo paño, con el mismo número de departamento y numeración correlativa, iniciada con el número siguiente al último de primer paño, en el departamento situado más próximo al banquero.

Además, cada paño tendrá una superficie delimitada destinada a recoger las posturas que se quieren realizar sobre el otro paño. Las apuestas, colocadas sobre la raya que separa aquella superficie del resto del paño, jugarán por partes iguales a los dos paños.

En la parte libre de la mesa habrá una primera ranura para las cartas usadas, llamada cesta; una segunda ranura, a la derecha del «croupier» para las deducciones en beneficio de la casa sobre las ganancias del banquero, que recibe el nombre de pozo o «cagnotte», y una tercera ranura, que pueden ser dos, para recoger las propinas.

IV. Elementos Personales

Personal.-El personal mínimo necesario será: Un inspector, un «croupier», un cambista y un auxiliar. Será aplicable al inspector «croupier» y cambista, respectivamente, lo dispuesto al respecto en la regulación del baccará, chemin de fer o Ferrocarril, recogida en el presente Catálogo.

Jugadores.-También llamados puntos, cada uno podrá ocupar uno de los departamentos numerados en la mesa. Asimismo, podrán sentarse más jugadores, que se situarán detrás de aquéllos entre los distintos departamentos.

Igualmente podrán realizar apuestas en los distintos paños cuantos jugadores estén situados de pie, detrás de aquellos que estén sentados.

El orden de prioridad, a efectos de apuestas, entre los jugadores, será el siguiente: Dentro de un mismo paño, los jugadores sentados en los departamentos numerados más cercanos al banquero; a continuación, el resto de los jugadores, por el mismo orden que los sentados.

En el supuesto de que se anuncie banco en ambos paños, se procederá por sorteo para determinar la prioridad de los paños.

Las cartas sólo podrán ser manejadas por los jugadores que estén sentados en departamentos numerados, estableciéndose un turno rotatorio conforme al orden de numeración de cada paño. Las cartas habrán de ser cedidas por el jugador, siguiendo el turno establecido en caso de triunfo de la banca. Queda exceptuado de esta regla el jugador que haga banco, que esté de pie o sentado para manejar las cartas.

Los jugadores que quieran ocupar una plaza sentada, deberán hacerse inscribir en la lista de espera que lleva el inspector en cada mesa.

Banca. El inspector, a la hora de apertura, anunciará el nombre del banquero y la cantidad del montante de la banca. Si no hubiera banquero, el inspector subastará la banca y la adjudicará al mejor postor, pudiendo pujar por ella todos los jugadores. En caso de igualdad de pujas, la adjudicación se hará por sorteo.

La adjudicación podrá hacerse a una o varias tallas, y a juicio del director de juegos, para uno o varios días. El importe de la banca deberá ser depositado, antes del comienzo de la partida, en la caja del casino, en efectivo o mediante cheques librados por banco.

El banquero podrá abandonar la banca una vez realizada la primera jugada, anunciando la cantidad que retira. Si el banquero gana y se retira, durante el mismo «sabot», no podrá volver a ser banquero. Se entenderá que la banca ha saltado cuando no queden fondos de la misma. En este caso, el banquero tiene derecho a continuar, efectuando un nuevo depósito igual o superior al inicial, o a abandonar la banca. Caso de que continúe con la banca, puede cambiar de «sabot».

En cualquiera de los casos, abandonada la banca por el banquero, el inspector volverá a ofrecerla a otro, por la misma cantidad inicial. Si no fuese aceptada por ninguno se subastará, o, en su caso, se sorteará nuevamente, iniciándose luego un nuevo «sabot». Si no se presenta ningún postor, se dará por finalizada la partida.

El mínimo y el máximo de las posturas vendrá establecido en la autorización. Los mínimos podrán variar para las distintas mesas de juego.

La cantidad que forme la banca será necesariamente limitada en la modalidad de banca limitada. En la autorización se fijará el máximo y mínimo de la banca.

En la banca libre no existirá tope máximo para la banca, y el establecimiento no podrá fijar un máximo a las posturas de los jugadores. Cualquier jugador podrá ser banquero, en la modalidad de banca libre, si justifica la existencia de un depósito, considerado suficiente, en la propia caja del establecimiento o en la de una entidad de crédito previamente admitida por la dirección del establecimiento, de tal forma que pueda pagar todas las apuestas sin que la responsabilidad del establecimiento pueda verse en ningún momento comprometida.

El «baccará» con banca libre sólo podrá practicarse en una mesa por establecimiento y por un máximo de dos sesiones separadas entre sí por la hora de la cena. En cada sesión se jugarán dos tallas.

La deducción en beneficio del establecimiento queda fijada en un dos por ciento sobre las cantidades ganadas en cada jugada por el banquero para la banca limitada, y en 1,25 por 100 para la banca libre.

V. Reglas de juego

Las reglas contenidas en el presente Catálogo para el baccará, chemin de fer o ferrocarril, son aplicables con carácter general. Sin perjuicio de ello se establecen las adaptaciones que se detallan a continuación.

Se enfrentan dos jugadores, uno por cada paño, contra el banquero, siguiendo el turno establecido en el apartado IV, párrafo 5.

Si la puntuación de las dos primeras cartas es de 0, 1, 2, 3 y 4, los jugadores han de pedir una tercera carta; si dicha puntuación es de 5 tienen libertad para pedir carta o quedarse servidos, y, por fin, si es de 8 ó 9 han de descubrir sus cartas. Queda exceptuado de esta regla el jugador que al principio de la partida haga banco.

El banquero puede pedir carta o plantarse, salvo si solicita del «croupier» el cuadro de jugadas de la banca, en cuyo caso habrá de seguirlo siempre que se indique lo mismo para los dos paños. El cuadro de jugadas de la banca es el recogido en el presente Catálogo para el baccará, chemin de fer o ferrocarril.

Un 8 con las dos primeras cartas gana siempre a un 8 ó 9 utilizando una tercera carta.

Se puede pedir banco por cualquier jugador, esté sentado o de pie, por una sola vez y al principio de cada partida. El banco comprenderá los dos paños, pero el juego se desarrollará exactamente igual que si hubiera dos jugadores, de tal forma que no se podrán ver las cartas del segundo paño por el jugador hasta haber jugado en el primer paño. En caso de que haya juego nulo, podrá repetirse la jugada hasta dos veces más. Se entenderá que ha habido juego nulo cuando no ha habido pérdida o ganancia por parte de ninguno de los dos jugadores.

Está prohibido a los puntos el juego en asociación.

Desarrollo del juego.-Es condición imprescindible para que el juego pueda dar comienzo que haya un mínimo de dos jugadores por paño, cifra que deberá mantenerse a lo largo de toda la partida.

Una vez realizadas las operaciones de recuento, mezcla y corte del mazo se colocará en su interior una cartabloqueo o carta de detención de un color que permita diferenciarla de las demás, cuidando de que por debajo de ella queden 10 cartas. La aparición de aquella carta determinará el final de la partida y no se podrá realizar ninguna jugada más, salvo la que se está llevando a cabo en ese momento.

Adjudicada la banca, de acuerdo con lo establecido en el apartado V, el banquero entregará la cantidad puesta en juego, en fichas, al «croupier» para su custodia. A continuación, se realizarán las posturas en ambos paños, de acuerdo con el orden de prioridad que establece el apartado IV, párrafo 3, hasta que el «croupier» anuncie con la voz «ya no va más» la terminación del tiempo de apostar. Las apuestas no podrán ser colocadas inmediatamente a la derecha o a la izquierda del banquero y del «croupier».

Las apuestas colocadas sobre la raya que separa la zona del jugador de la zona de apuestas juegan la mitad, de la misma forma que las posturas colocadas sobre la raya que separa la zona de apuestas de un paño de la zona de otro paño juegan a los dos paños. En este caso, cuando la mitad de una apuesta a caballo representa un número impar de unidades de apuestas, se considera que la fracción más fuerte juega al primer paño.

El banquero, entonces, extraerá las cartas del «sabot» y las repartirá de una en una por el siguiente orden: Primer paño, segundo paño y banca. Las cartas serán trasladadas hasta los jugadores

por el «croupier» mediante una pala. Serán los contrarios de la banca y tendrán las cartas los jugadores a los que les corresponda, de acuerdo con el turno establecido en el apartado IV, párrafo 5. El jugador que tiene la mano, después de haber visto su puntuación, abata o no, debe dejar las cartas sobre la mesa. Examinadas las cartas, los jugadores que son mano en cada paño habrán de pronunciarse por su orden respectivo y antes del banquero. Finalizada la jugada, el «croupier» separa las cartas y anuncia el punto. El banquero habrá de enseñar su punto en los dos paños.

A continuación se procederá por el «croupier» al pago de las posturas ganadoras y a la retirada de las perdedoras; en el caso de que el banquero gane en los dos paños, o su ganancia en uno sea superior a la pérdida en otro, el «croupier» ingresará la cantidad que corresponda al pozo o «cagnote», en la ranura destinada al efecto. Las ganancias del banquero pasarán a formar parte de la banca. Ante la petición de algún jugador, las cartas serán controladas al final de la talla.

Errores e infracciones en el juego.

1. Está prohibido extraer cartas del distribuidor antes de haber finalizado el tiempo de las apuestas.

Las cartas sacadas no podrán en ningún caso ser reintegradas al «sabot» y el jugador que las sacó irregularmente está obligado a seguir la jugada. Si en un caso excepcional el director responsable del establecimiento estima que no debe aplicar esta regla, la carta o cartas sacadas habrán de ser obligatoriamente desechadas y no podrán ser utilizadas por el jugador que tome la mano.

Toda carta que aparezca descubierta al ser extraída del «sabot» se considerará inservible y será retirada, sin que por ello los jugadores puedan disminuir o retirar sus apuestas.

Si en el transcurso de la distribución aparecen dos o más cartas pegadas entre sí, la jugada será nula.

Cuando alguna carta caiga al suelo sólo podrá ser recogida por el «croupier» o cualquier otro empleado del establecimiento y conservará su valor, reanudándose a continuación la jugada.

Si las cartas son dadas o tomadas por error por un jugador distinto del que tiene la mano, si aquél ya se pronunció, la jugada será mantenida, pasándose las cartas en la jugada siguiente al jugador al que le correspondía.

2. Errores del banquero.

En todos los casos de distribución irregular la jugada será rectificada, si ello puede hacerse de forma evidente; en caso contrario, aquélla será anulada.

Si el banquero da carta a un paño que ha dicho «no» o no da carta a un paño que solicitó, la jugada será reestablecida de acuerdo con las normas de los errores de los jugadores.

Si las dos cartas de un paño son descubiertas durante la distribución, la jugada se llevará a cabo de acuerdo con lo dispuesto en el párrafo 3º del número 3 del presente apartado y ninguna apuesta podrá ser aumentada, disminuida o retirada.

Si durante la distribución algunas cartas caen en la cesta sin haber sido vistas, la jugada será anulada para el paño que perdió las cartas o para los dos paños, si correspondían al banquero. En el caso de que se trate de alguna de las terceras apuestas, si ha sido vista, será recuperada por el «croupier» y la jugada continuará.

3. Actuaciones del banquero en las jugadas restablecidas.

Cuando un paño abate al banquero está obligado a seguir el cuadro de jugadas de la banca respecto al otro paño, pidiendo tercera carta en los dos supuestos opcionales.

Cuando el cuadro de jugadas de la banca indica lo mismo para los dos paños, el banquero deberá seguirlo.

Cuando el cuadro indica pedir carta en un paño y plantarse en el otro, el banquero es libre de plantarse o pedir, si el error ha sido de un jugador o del «croupier»; si el error ha sido del banquero, éste habrá de pedir carta obligatoriamente, si tiene cinco o menos, plantándose en caso contrario. Dar una carta a un paño que no la ha solicitado o dar a un paño la carta destinada a otro, no constituye una falta del banquero, que no pierde su derecho a solicitar una tercera carta.

4. Errores de los jugadores.

Si el primer paño dice «no» teniendo menos de cinco y el segundo paño ha recibido carta, ésta volverá al primer paño; el segundo paño recibirá entonces la carta siguiente, haya sido recogida o no por el banquero, y éste actuará de acuerdo con lo dispuesto en el número 3 del presente apartado.

Si el primer paño pide carta, teniendo seis o más, la carta recibida irá al segundo paño, si pidió carta, o al banquero, de acuerdo con las reglas contenidas en este apartado, número 3.

Si el primer paño dice «carta» y después «no» o viceversa, el «croupier» deberá hacer especificar al jugador lo que desea y verificar su puntuación. Si ésta es de cinco, la primera palabra se considerará correcta; si tiene otro punto, la jugada será restablecida de acuerdo con las reglas de los párrafos anteriores.

El jugador que dice «no» teniendo ocho o nueve pierde su derecho a abatir; si pide carta, la jugada será restablecida de acuerdo con los párrafos anteriores.

Las mismas reglas se aplicarán entre el segundo paño y el banquero, en caso de error de aquel paño.

5. Está formalmente prohibido ver las cartas recibidas de forma lenta y tenerlas en la mano demasiado tiempo. Cualquier jugador que emplee mucho tiempo en anunciar su juego no podrá continuar teniendo las cartas.

Excepto el «croupier» nadie podrá dar consejo a los jugadores. Cuando se infrinja esta regla, se estará a lo dispuesto en el cuadro de jugadas.

Si las cartas del banquero o de alguno de los paños son arrojadas, a la cesta, sin haber sido mostradas, se considerará que su puntuación era de cero («baccará»). Si esta falta es cometida por el «croupier», las cartas serán recogidas y la puntuación reconstituida de acuerdo con el testimonio del jugador cuyas cartas fueron arrojadas a la cesta y de los otros jugadores que las hayan visto.

El banquero que anuncia un punto que no es el suyo podrá solicitar una tercera carta, siempre que los otros jugadores no hayan mostrado sus puntos. En caso contrario, se estará a lo dispuesto en el párrafo 3º del número 3 del presente apartado.

Ninguna reclamación podrá ser formulada una vez finalizada la jugada correspondiente y pagadas o cobradas las apuestas.

Los casos no previstos en el presente Catálogo de Juegos serán resueltos por el inspector de mesa.

09. DADOS O CRAPS

I. Denominación

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

II. Elementos materiales

El juego de dados se juega con dos dados, del mismo color, de material transparente, con las superficies pulimentadas, de 20 a 25 mm de lado. Deberán tener los bordes bien definidos (cortantes), los ángulos vivos y los puntos marcados al ras. No se admitirán, por tanto, dados con bordes biselados, ángulos redondeados o puntos cóncavos.

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

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

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

III. Elementos personales

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

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

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

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

IV. Reglas de juego

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

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

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

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

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

Don't come. Que se juega en cualquier momento después de la primera tirada. Gana si sale el 2 ó 3, pierde con el 7 o el 11 y da resultado nulo con el 12. Si sale cualquier otra cifra, la apuesta es colocada en la casilla correspondiente, y a partir de la siguiente jugada, gana si sale el 7 y pierde si sale el punto sobre el que está colocada la apuesta.

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

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

Big 6. Que se juega en cualquier momento de la partida. Gana si sale una puntuación de 6 formada de cualquier manera y pierde si la puntuación es 7. Mientas no salga una u otra puntuación la apuesta continúa, aunque puede ser retirada por el jugador.

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

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

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

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

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

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

Juego de 7. Que se paga cuatro veces la apuesta. Gana si sale 7; pierde si sale cualquier otro resultado.

Juego de 11. Que se paga quince veces la apuesta. Gana si sale el 11; pierde si sale cualquier otro resultado.

Any craps. Que se paga siete veces la apuesta. Gana si sale el 2, 3 ó 12; pierde si sale cualquier otro resultado.

Craps 2. Que se paga treinta veces la apuesta. Gana si sale el 2; pierde con cualquier otro resultado.

Craps 3. Que se paga quince veces la apuesta. Gana si sale el 3; pierde con cualquier otro resultado.

Craps 12. Que se paga treinta veces la apuesta. Gana si sale el 12; pierde con cualquier otro resultado.

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

C. Suertes asociadas, que sólo pueden jugarse cuando la suerte simple correspondiente, cuyo

punto es conocido, ha sido ya apostada y siguen la suerte de ésta, aunque pueden ser retiradas después de un juego no decisivo.

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

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

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

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

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

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

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

2. *Apuestas*.-Las apuestas mínima y máxima se determinarán en la autorización del casino.

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

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

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

En las suertes asociadas del don't win y del don't Come el máximo de la apuesta se fijará en función del punto jugado, esto es, para 4 y 10, el 200 por 100 del importe de la apuesta hecha sobre la suerte sencilla correspondiente; para el 5 y 9, el 150 por 100 de dicho importe, y para 6 u 8, el 120 por 100 del mismo importe.

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

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

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

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

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

El tirador podrá pedir que se cambien los dados antes de lanzarlos, pero no podrá hacerlo durante la serie de lanzamientos precisos para alcanzar el número designado como punto, salvo en el caso de que un dado salte fuera de la mesa, cayendo en el suelo, en cuyo caso se le ofrecerá elegir entre

los cuatro dados restantes de la mesa, para terminar la jugada. Si al término de la misma el dado perdido no se encontrara, se proveerá a la mesa de un nuevo juego de dados, retirando los anteriores.

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

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

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

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

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

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

10 PÓQUER DE CONTRAPARTIDA

1. Póquer de contrapartida en la variedad de póquer sin descarte

I. Denominación

El póquer sin descarte es un juego de azar de los denominados de contrapartida, practicado con cartas, en el que los participantes juegan contra el establecimiento, existiendo varias combinaciones ganadoras. Se juega con cinco cartas y el objetivo del juego en conseguir una combinación de cartas de valor más alto que el de la banca.

II. Elementos materiales

Cartas o naipes. Al póquer se juega con una baraja, de las denominadas francesas, de 52 cartas. El valor de las mismas, ordenadas de mayor a menor, es: As, rey (K), dama (Q), jota (J), 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3, 2. El As puede utilizarse como la carta más pequeña delante del 2 o como un As detrás de la K.

Distribuidor o sabot. Se estará a lo dispuesto para dicho elemento material en el desarrollo del juego de "black-jack" en el presente Catálogo.

Mesa de juego. Será de las mismas medidas y características que las de "black-jack", con las casillas de apuestas divididas en dos espacios, uno para la postura inicial y delante otro para la segunda apuesta y, opcionalmente, otros tantos espacios diferenciados para jugar la apuesta del seguro y, si procede, las ranuras con contador para jugar la apuesta del progresivo, así como una abertura para introducir las propinas.

III. Elementos personales

El jefe de mesa. Le corresponde controlar el juego y resolver los problemas que durante el transcurso del mismo se presenten, funciones que se llevarán a cabo sobre cada una de las mesas, si bien, a juicio de la dirección del juego, podrá haber un jefe de mesa por cada sector de juegos de naipes de contrapartida siempre y cuando estén en el mismo sector y cada una de ellas cuente con un sistema de grabación individualizado, sin que el número total de mesas a su cargo pueda exceder de cuatro.

El crupier. Es el que dirige la partida, teniendo como misión la mezcla de las cartas, su distribución a los jugadores, retirar las apuestas perdedoras y el pago a los que resulten ganadores. No obstante la mezcla de las cartas podrá realizarse también, mediante barajadores automáticos, previamente homologados.

Jugadores. Que pueden estar sentados y de pie.

En relación con los sentados, el número de jugadores a los que se permite participar en el juego debe coincidir con el número de plazas de apuestas marcadas en el tapete, hasta un máximo de siete. Asimismo, podrán apostar sobre la "mano" de cualquier otro jugador, con su consentimiento y dentro de los límites de la apuesta máxima.

De idéntico modo podrán apostar "a ciegas" sobre las casillas vacías, emplazando la postura

inicial y la segunda postura antes de iniciar el reparto y no teniendo opción a ver las cartas de esa casilla.

Pueden también participar en el juego los jugadores que estén de pie, apostando sobre "la mano" de un jugador, con el consentimiento de éste y dentro de los límites de la apuesta máxima. El número máximo de apuestas por casilla no será superior a tres.

En todos los casos, el jugador sentado delante de cada casilla será el que mande en la misma y no podrá mostrar sus cartas a los demás jugadores ni pedir consejo.

En ningún caso podrán hacerse comentarios sobre el desarrollo de la partida.

IV. Reglas del juego

1. Combinaciones posibles. Las combinaciones posibles, ordenadas de mayor a menor, son las siguientes:

a) Escalera real de color. Es la formada por las cinco cartas correlativas más altas de un mismo palo (ejemplo: as, rey, dama, jota y 10 de trébol). Se paga 100 veces la apuesta.

b) Escalera de color. Es la formada por cinco cartas correlativas del mismo palo sin que ésta coincida con las cartas más altas (ejemplo: 4, 5, 6, 7 y 8 de trébol). Se paga 25 veces la apuesta.

c) Póquer. Es la formada por cinco cartas que contiene cuatro cartas de un mismo valor (ejemplo: cuatro reyes y un 7). Se paga 20 veces la apuesta.

d) Full. Es la formada por tres cartas de un mismo valor y dos cartas distintas también de igual valor (ejemplo: tres 7 y dos 8). Se paga 7 veces la apuesta.

e) Color. Es la formada por cinco cartas no correlativas del mismo palo (ejemplo: As, 4, 7, 8 y dama de trébol). Se paga 5 veces la apuesta.

f) Escalera. Es la formada por cinco cartas correlativas que no son de un mismo palo (ejemplo: 7, 8, 9, 10 y jota). Se paga 4 veces la apuesta.

g) Trío. Es la formada por cinco cartas que contiene tres cartas de un mismo valor y las dos restantes no forman pareja (ejemplo: tres damas, un 7 y un 2). Se paga 3 veces la apuesta.

h) Doble pareja. Es la formada por cinco cartas que contiene dos cartas del mismo valor y dos cartas de igual valor pero distinto del anterior (ejemplo: dos reyes, dos 7 y un as). Se paga 2 veces la apuesta.

i) Pareja. Es la formada por dos cartas de igual valor y tres diferentes (ejemplo: dos damas, un 6, un 9 y un as). Se paga una vez la apuesta.

j) Cartas mayores. Es la combinación formada cuando no se produce ninguna de las combinaciones anteriores, pero las cartas del jugador son mayores que las del crupier. Se entiende que las cartas son mayores atendiendo en primer lugar a la carta de mayor valor, si fueran iguales, a las siguientes y así sucesivamente. Se paga una vez la apuesta.

En cualquier caso, el jugador sólo ganará las apuestas cuando su combinación sea superior a la del crupier, perdiéndola en caso contrario y, en caso de empate, por tratarse de jugadas de igual valor, conserva su apuesta pero sin ganar premio alguno.

Cuando crupier y jugador tengan la misma jugada, ganará la apuesta quien tenga la combinación formada por cartas de valor más alto, atendiendo a las siguientes reglas:

– Cuando ambos tengan póquer, gana el formado por cartas de valor más alto (ejemplo: un póquer de reyes supera a uno de damas).

– Cuando ambos tengan full, gana quien tenga las tres cartas iguales de valor más alto.

– Cuando ambos tengan escalera de cualquier tipo, gana quien tenga la carta de valor más alto.

– Cuando ambos tengan color, gana quien tenga la carta de valor más alto (según lo descrito para cartas mayores).

– Cuando ambos tengan trío, gana el que está formado por las cartas de valor más alto (igual que en el póquer).

– Cuando ambos tengan doble pareja, gana el que tenga la pareja formada por cartas de valor más alto. Si coincide, se pasa a la segunda pareja y, en último lugar, a la carta que queda de valor más alto.

– Cuando ambos tengan pareja, gana quien la tenga de valor más alto. Si coincide, se pasa a la carta de valor más alto de las cartas restantes (según lo descrito para cartas mayores).

2. Máximos y mínimos de las apuestas. Las apuestas de los jugadores, exclusivamente represen-

tadas por fichas, deben realizarse dentro de los límites mínimos y máximos establecidos para cada mesa, de acuerdo con las bandas de fluctuación que tenga autorizadas el casino.

Bandas de fluctuación para la apuesta inicial. Debe tener como límite máximo el de 10, 20 ó 25 veces el límite mínimo establecido en las bandas de fluctuación autorizadas.

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

Antes de la distribución de las cartas, los jugadores deberán efectuar sus apuestas iniciales, dentro de los límites mínimos y máximos de cada mesa de juego. Seguidamente el crupier cerrará las apuestas anunciando "no va más" y comenzará la distribución de los naipes de uno en uno, boca abajo, a cada "mano", comenzando por su izquierda y siguiendo el sentido de las agujas del reloj. Da también carta a la banca y completa la distribución de las cinco cartas a cada jugador y a la banca, con la salvedad de que la última carta para la banca se dará descubierta o por el anverso.

En el caso de que los naipes se mezclen y distribuyan mediante distribuidor o sabot automático, el crupier los repartirá de cinco en cinco para cada una de las manos que están en juego, dándose para sí mismo los últimos cinco naipes, descubriendo el último de éstos.

Tras la distribución de los naipes, los jugadores, sin quitar las manos de la mesa, miran sus cartas, que habrán de estar a la vista del crupier, y optarán entre continuar el juego ("ir"), diciendo "voy" o retirarse del mismo ("pasar") diciendo "paso". Los que opten por "ir" deberán doblar la apuesta inicial, añadiendo una cantidad doble a ésta en la casilla destinada a la segunda apuesta. Los que opten por "pasar" perderán la apuesta inicial, debiendo dejar boca abajo sobre la mesa de juego sus cartas, procediéndose en ese momento por el crupier a retirar la apuesta a comprobar el número de cartas y a recogerlas.

Después de que los jugadores se hayan decidido por "ir" o "pasar", el crupier descubre las cuatro cartas tapadas de la banca.

La banca sólo juega si entre sus cartas existe, como mínimo, un as y un rey, o una combinación superior; de no ser así, abonará a cada jugador una cantidad idéntica a la apostada inicialmente (1 por 1). Si la banca juega, esto es, si tiene, como mínimo, un as y un rey, o una combinación superior, el crupier comparará sus cartas con las de los jugadores y pagará las combinaciones superiores a la suya de acuerdo con lo establecido en el apartado 1 de las reglas del juego para la segunda apuesta, abonando a la par (1 por 1) la postura inicial.

Los jugadores cuya combinación sea inferior a la del crupier, perderán sus apuestas, que serán retiradas en su totalidad por éste. En caso de empate, se estará a lo dispuesto en el punto primero de este apartado.

Cualquier error en la distribución de las cartas, bien en el número de las mismas o en la aparición indebida de alguna carta descubierta, supondrá la anulación de toda la jugada.

Está prohibido a los jugadores intercambiar información sobre sus cartas o descubrirlas antes de tiempo; cualquier violación de esta prohibición supondrá la pérdida de la totalidad de la apuesta.

Una vez retiradas las apuestas perdedoras y abonados los premios a las ganadoras, se dará por finalizada la jugada, iniciando una nueva.

V. Opciones de juego adicionales

Opcionalmente, el casino podrá ofertar las siguientes posibilidades de juego.

1. Seguro.

El jugador deberá depositar en la casilla destinada a tal fin, y antes de comenzar a distribuir las cartas, una apuesta no superior a la mitad del mínimo de la mesa. Dentro de las normas de funcionamiento del póquer sin descarte, y en caso de obtener una de las combinaciones que se indican a continuación, el jugador tiene opción a la siguiente tabla de pagos:

a) Full: 100 veces la cantidad única estipulada.

b) Póquer: 300 veces la cantidad única estipulada.

c) Escalera de color: 1.000 veces la cantidad única estipulada.

d) Escalera real: 2.000 veces la cantidad única estipulada.

2. Progresivo.

Independientemente del juego que se desarrolle en la mesa, y siempre que el casino haya obtenido la autorización correspondiente, los jugadores podrán participar en un carrusel formado por todas las mesas dedicadas en el casino al juego de póquer sin descarte, consistente en que los

jugadores que lo deseen podrán introducir monedas en una hendidura destinada al efecto y situada delante de su casilla de apuestas. El desarrollo de esta modalidad de juego ha de estar expuesto en un lugar visible de la mesa y debe indicar los combinaciones que comportan premio y su importe.

El objetivo es conseguir un premio especial, que depende solamente de la jugada que obtenga el jugador y del importe acumulado del progresivo en aquel momento.

El progresivo estará cuantificado por la suma de todas las apuestas realizadas a esta modalidad por los jugadores, previa deducción autorizada a favor del establecimiento, con un porcentaje que nunca podrá ser inferior al 70 por 100 de las apuestas.

El pozo inicial, o cantidad que debe tener acumulado a su inicio el progresivo, nunca podrá ser inferior a 3.000 euros o 1.200 veces la cantidad única estipulada de apuesta al "Progresivo".

La totalidad de las cantidades acumuladas en las mesas conformarán el progresivo y será entregado al jugador de cualquiera de ellas que consiga una de las combinaciones que posibilitan la obtención del progresivo, conforme a la siguiente tabla:

a) Escalera real: Obtiene el acumulado de todas las mesas.

b) Escalera de color: Obtiene el 10% del acumulado.

c) Poker: Obtiene el 5% del acumulado.

d) Full: Obtiene 120 veces el valor de la apuesta.

e) Color: Obtiene 60 veces el valor de la apuesta.

f) Escalera: Obtiene 30 veces el valor de la apuesta.

En los supuestos de que se obtuviese escalera de color o póquer, se abonará el 10 ó 5%, según el caso, del acumulado, en primer lugar al jugador que la tuviese de mayor valor, y después el porcentaje correspondiente de la cantidad restante a los que tuviesen premios de valor inferior. Si las escaleras de color fuesen iguales, se pagará a cada jugador el 10% de la cantidad inicial del acumulado de esa jugada.

Efectuado el reparto de premios, deberá consignarse en el libro de contabilidad de la mesa las cantidades abonadas, y en el visor, la deducción correspondiente.

3. Comprar una carta adicional.

En esta opción de juego, el jugador que quiera descartarse de un solo naipe podrá hacerlo comprando esa carta a la banca por el importe de la apuesta inicial. Para ello, en el momento que le corresponda el turno de juego al jugador interesado, éste depositará el naipe descartado juntamente con la misma cantidad de su apuesta inicial, que le dará derecho a recibir una carta adicional.

2. Póquer de contrapartida en la variedad de póquer "trijoker".

I. Denominación

El trijoker es un juego de azar practicado con naipes, de los denominados de contrapartida y exclusivo de los casinos de juego, en el que los participantes juegan contra el establecimiento organizador, dependiendo la posibilidad de ganar de conseguir unas combinaciones de cartas determinadas. Se establece la jugada mínima para ganar en pareja de jota.

II. Elementos materiales

Cartas o naipes. Se juega con una baraja de similares características a las utilizadas en el juego del "black-jack" o veintiuno, de 52 cartas. El valor de aquéllas, ordenadas de mayor a menor, será el siguiente: As, rey (K), dama (Q), jota (J), 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3 y 2. El As puede utilizarse como la carta más pequeña delante del 2 o como un As detrás de la K.

El distribuidor o sabot. Se estará a lo dispuesto para dicho elemento material en el desarrollo del juego de "black-jack" en el presente Catálogo.

La mesa de juego. Será de dimensiones similares a la utilizada en el juego del "black-jack", con siete espacios separados para los jugadores. Cada espacio tiene tres casillas para efectuar las apuestas, de las cuales al menos dos están numeradas con las referencias 1 y 2. Además tiene dos casillas diferenciadas para colocar las dos cartas comunes a todos los jugadores y una abertura para introducir las propias.

III. Elementos personales

El jefe de mesa. Le corresponde controlar el juego y resolver los problemas que durante el transcurso del mismo se presenten, funciones que se llevarán a cabo sobre cada una de las mesas,

si bien, a juicio de la dirección del juego, podrá haber un jefe de mesa por cada sector de juegos de naipes de contrapartida siempre y cuando estén en el mismo sector y cada una de ellas cuente con un sistema de grabación individualizado, sin que el número total de mesas a su cargo pueda exceder de cuatro.

Crupier. Le corresponde la banca, la función de barajar las cartas, la distribución de éstas a los jugadores, la retirada de las apuestas perdedoras y el abono de las ganadoras. Asimismo, dirige la partida anunciando las distintas fases del juego y efectuando el cambio de dinero en efectivo por fichas a los jugadores.

Jugadores. En el trijoker pueden participar un máximo de siete jugadores sentados. Está prohibido enseñar sus cartas a los demás jugadores o comentarles su jugada mientras dure la mano.

No se permite la participación de jugadores que se encuentren de pie en torno a la mesa.

IV. Reglas de juego

1. Combinaciones posibles. Las combinaciones posibles del juego, ordenadas de mayor a menor valor, son las siguientes:

a) Escalera real de color. Es la formada por las cinco cartas de mayor valor de un mismo palo en el siguiente orden correlativo: As, rey (K), dama (Q), jota (J) y 10. Se paga 500 veces la apuesta.

b) Escalera de color. Es la formada por cinco cartas del mismo palo, en orden correlativo, sin que éste coincida con las cartas de mayor valor. Se paga 200 veces la apuesta.

c) Póquer. Es la combinación de cinco cartas que contiene cuatro cartas de un mismo valor. Se paga 50 veces la apuesta.

d) Full. Es la combinación de cinco cartas que contiene tres cartas de un mismo valor y otras dos del mismo valor y distinto al de las anteriores. Se paga 11 veces la apuesta.

e) Color. Es la combinación formada por cinco cartas no correlativas del mismo palo. Se paga ocho veces la apuesta.

f) Escalera simple. Es la combinación formada por cinco cartas en orden correlativo y de distinto palo. Se paga cinco veces la apuesta.

g) Trío. Es la combinación formada por tres cartas del mismo valor y las otras dos sin formar pareja. Se paga tres veces la apuesta.

h) Doble pareja. Es la combinación de cinco cartas que contiene dos cartas del mismo valor y otras dos de igual valor, pero distinto del de las anteriores. Se paga dos veces la apuesta.

i) Pareja. Es la combinación de cinco cartas que contiene dos cartas de igual valor que tienen que ser, como mínimo, jota (J). Se paga una vez la apuesta.

Las reglas de abono de las combinaciones ganadoras se expondrán en cada mesa de juego.

2. Máximos y mínimos de las apuestas. Las apuestas de los jugadores, exclusivamente representadas por fichas del casino de juego, deberán realizarse dentro de los límites mínimos y máximos establecidos para la mesa. Se entiende que el mínimo y máximo es para cada una de las tres apuestas de cada jugador.

La dirección de juegos del casino podrá fijar los límites mínimos y máximos de las apuestas según la banda de fluctuación que tenga autorizada.

La apuesta inicial tendrá como límite máximo el de 30 veces el mínimo establecido en las correspondientes bandas de fluctuación autorizadas.

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

Antes de la distribución de las cartas, los jugadores deberán efectuar sus apuestas iniciales, dentro de los límites mínimos y máximos de cada mesa de juego. Cada jugador deberá efectuar tres apuestas iguales, una en cada una de las tres casillas dispuestas en su departamento.

Cuando las apuestas estén efectuadas y el crupier anuncie el "no va más", éste comenzará el reparto de los naipes de la siguiente forma: Los entregará cubiertos, uno por uno y alternativamente, a los jugadores y comenzando por su izquierda. Seguidamente, colocará un naipe cubierto en la casilla situada enfrente de él y a su izquierda. A continuación, repartirá un segundo naipe cubierto a cada jugador y colocará otro naipe cubierto en la casilla situada a su derecha. Repartirá después un tercer naipe cubierto a cada jugador. En el caso de que se descubriera por error uno de los naipes de los jugadores, la mano continuará normalmente. Si el naipe que se descubriera fuera uno de los

dos comunes para todos los jugadores y situados delante del crupier, se continuará la jugada normalmente, salvo que sea una jota (J) o mayor, en cuyo caso, se anulará la mano completa.

Los jugadores, una vez que hayan visto sus propias cartas y en el turno que les corresponda, podrán retirar la apuesta número 1 o dejarla en juego. El crupier descubre la carta situada en la casilla a su izquierda, que es común para todos los jugadores y forma parte de la mano de cada uno de ellos, cuando todos los jugadores hayan decidido el destino de su apuesta número 1 después de conocer el valor de la primera carta común, cada jugador puede retirar su apuesta número 2 o dejarla en juego, independientemente del destino de la primera apuesta. A continuación, el crupier descubre la segunda carta situada en la casilla de su derecha, que también es común para todos los jugadores y forma parte de sus respectivas combinaciones. Hasta este momento, los jugadores deben tener una, dos o tres apuestas en juego, dependiendo de sus decisiones anteriores.

De conformidad con las reglas establecidas en el punto primero de este apartado, el crupier procede a abonar cada una de las apuestas ganadoras en la proporción establecida y a cobrar las perdedoras, comenzando por su derecha. El jugador que aún tenga tres apuestas en juego y gane la jugada, cobrará la proporción establecida en cada una de sus tres apuestas. Si su jugada no es ganadora, perderá las apuestas en juego. Al finalizar, el crupier retirará y comprobará las cartas.

Una vez retiradas las apuestas perdedoras y abonados lo premios a las ganadoras, se dará por finalizada la jugada, iniciando una nueva.

V. Errores y prohibiciones

1. Errores. Cualquier error en la distribución de los naipes, en el número o en la aparición indebida de alguna carta descubierta, comporta la anulación de toda la jugada, salvo lo especificado en el punto tercero del apartado anterior. Las cartas deberán permanecer, en todo momento, sobre la mesa.

2. Prohibiciones. Los jugadores no podrán intercambiar información sobre las cartas, descubrirlas antes de tiempo o pedir consejo sobre las jugadas.

11 PÓQUER DE CÍRCULO

1. Póqueres de círculo: normas generales y comunes a las diferentes variantes del póquer de círculo

I. Denominación

El póquer de círculo es un juego de cartas de los denominados de círculo porque enfrenta a varios jugadores entre sí. El objetivo del juego es alcanzar la mayor combinación posible con una serie de cartas, pudiendo existir varias combinaciones ganadoras.

II. Variantes del póquer de círculo

1. Son variantes de póquer de círculo, las siguientes:

a) Póquer cubierto de cinco cartas con descarte.

b) Póquer descubierto, en sus cinco variantes:

– "Seven stud póquer".

– "Omaha".

– "Hold'em".

– "Five stud póquer".

– Póquer sintético.

2. Cada una de las variantes de póquer citadas en el apartado anterior se regirán por sus normas específicas recogidas en el presente Catálogo y, en todo lo no previsto en ellas, se aplicarán las normas generales contenidas en este punto.

III. Elementos materiales

Cartas o naipes. Se juega con una baraja de características similares a las utilizadas en el juego de "black-jack" o veintiuno, de 52 cartas. El valor de las mismas ordenadas de mayor a menor es: As, rey (K), dama (Q), jota (J), 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3 y 2. El As puede ser utilizado como la carta más pequeña delante de la menor con que se juegue o como As detrás del rey (K).

Mesa de juego. Es de forma ovalada por uno de sus lados y con un ligero entrante en uno de sus lados mayores destinado a acoger al crupier. La mesa sólo admitirá jugadores sentados hasta un

máximo de 10, y deberá tener una zona central, que será la utilizada para depositar las apuestas, claramente delimitada de la zona exterior que será la utilizada por los jugadores para depositar las fichas y mantener, en su caso, las cartas.

Asimismo, las mesas deberán disponer de las siguientes aberturas o ranuras: Una, a la derecha del crupier, para las deducciones en beneficio del casino de juego, llamada pozo o cagnotte, y otra, a la izquierda, para introducir las propinas que se satisfagan libremente por los jugadores.

Beneficio. El beneficio del casino de juego se podrá obtener eligiendo una de las dos opciones que se describen a continuación:

a) Será hasta del 5 por 100 sobre el dinero aportado en cada mano y se introducirá en el pozo o cagnotte, deduciéndolo antes de hacer el pago al jugador ganador de cada mano. Dicho beneficio se fijará, a criterio del establecimiento, dentro del límite mencionado, anunciándolo a los jugadores antes del inicio de la partida.

b) Será un porcentaje que oscilará por sesión entre el 10 y 20 por 100 del máximo de la mesa o del resto según la modalidad de póquer. Se entiende por sesión una hora de juego más las últimas manos.

IV. Elementos personales

Cada mesa de juego tendrá permanentemente a su servicio un crupier. La zona donde se desarrolle el juego está controlada por un jefe de sector o equivalente y, además, puede haber un cambista para diversas mesas.

Jefe de mesa. Corresponde al jefe de mesa controlar el desarrollo correcto del juego actuando como delegado de la dirección del casino de juego, resolver cualquier conflicto planteado en las mesas de juego y llevar una relación de jugadores que deseen ocupar las plazas que puedan quedar vacantes en la mesa.

Crupier. El crupier es la persona que realiza el recuento, mezcla y reparto de las cartas a los jugadores; anuncia en voz alta las distintas fases del juego y actuaciones de los jugadores; calcula e ingresa el beneficio correspondiente al establecimiento introduciéndolo en la ranura que para dicho fin existe en la mesa; introduce las propinas en la ranura de la mesa destinada a tal efecto; controla el juego y vigila para que ningún jugador apueste fuera de turno; custodia, controla y abona el bote. Igualmente resolverá a los jugadores las dudas sobre las reglas a aplicar en cada momento de la partida y en el caso de que tenga problemas con algún jugador se lo debe comunicar al jefe de mesa. Todo ello, sin perjuicio de las funciones que más adelante se le atribuyen.

Cambista. Además, en el caso de que la dirección del juego lo considere necesario, podrá haber un cambista que atenderá a las distintas mesas y cuya función principal será cambiar dinero por fichas.

Jugadores. Frente a cada uno de los espacios o departamentos de la mesa de juego, sólo se podrá sentar un jugador. La superficie de los espacios podrá ser utilizada para depositar las fichas y mantener, en su caso, las cartas.

Los puestos se sortearán al inicio de la partida. Si comenzada la partida quedaran plazas libres corresponderá al jefe de mesa o equivalente la asignación de los puestos.

A petición propia el jugador que ocupe un departamento en la mesa puede descansar durante dos jugadas o manos, sin perder el puesto en la mesa.

V. Reglas de juego

1. Combinaciones posibles. Las combinaciones posibles, ordenadas de mayor a menor, son las siguientes.

a) Escalera real de color: Es la formada por las cinco cartas correlativas más altas de un mismo palo (ejemplo: as, rey, dama, jota y 10 de trébol).

b) Escalera de color: Es la formada por cinco cartas correlativas de un mismo palo, sin que ésta coincida con las cartas más altas (ejemplo: 6, 7, 8, 9 y 10).

c) Póquer: Es la combinación de cinco cartas que contiene cuatro cartas de un mismo valor (ejemplo: cuatro reyes y un 6).

d) Full: Es la combinación de cinco cartas que contiene tres cartas de un mismo valor y otras dos también distintas de igual valor (ejemplo: tres 8 y dos 7).

e) Color: Es la combinación formada por cinco cartas no correlativas de un mismo palo (ejemplo: 5, 7, 10, dama y as de tréboles). En las variantes de póquer que se jueguen con menos de 52 cartas, el color es más importante que el full.

f) Escalera: Es la combinación formada por cinco cartas correlativas de distintos palos (ejemplo: 7, 8, 9, 10 y jota).

g) Trío: Es la combinación de cinco cartas que contiene tres cartas del mismo valor y las dos restantes sin formar pareja (ejemplo: Tres 8, un 7 y un 2).

h) Figuras: Es la combinación formada por cinco cartas que debe ser as, rey, dama o jota. Esta combinación sólo se utiliza en la variedad de póquer cubierto con cinco cartas.

i) Doble pareja: Es la combinación formada por cinco cartas que contiene dos parejas de cartas de distinto valor (ejemplo: dos 6, dos jotas y un as).

j) Pareja: Es la combinación de cinco cartas que contiene dos cartas del mismo valor (ejemplo: dos 4, un 6, un 9 y un as).

k) Carta mayor: Cuando una jugada no tiene ninguna de las combinaciones anteriores, gana el jugador que tenga la carta mayor.

2. Desempate. Cuando dos o más jugadores tienen la misma jugada, gana quien tenga la combinación formada por cartas de valor más alto, según las reglas siguientes:

a) Cuando dos o más jugadores tienen póquer, gana el que lo tiene de valor superior (ejemplo: Un póquer de reyes supera a uno de damas).

b) Cuando dos o más jugadores tienen "full", gana el que tiene las tres cartas iguales de valor más alto.

c) Cuando dos o más jugadores tienen escalera, de cualquier tipo, gana aquel que la complete con la carta de mayor valor.

d) Cuando dos o más jugadores tiene color, gana el que tiene la carta de valor más alto.

e) Cuando dos o más jugadores tiene trío, gana el que lo tiene formado por las cartas de valor más alto.

f) Cuando dos o más jugadores tienen figuras, gana el que tiene la pareja más alta y, si coincide, se considera la carta de valor más alto.

g) Cuando dos o más jugadores tienen doble pareja, gana el que tiene la pareja formada por las cartas de valor más alto; si coincide, se considera la segunda pareja y, en último lugar, la carta que queda de valor más alto.

h) Cuando dos o más jugadores tienen pareja, gana el que la tiene de valor más alto y, si coincide, se considera la carta de valor más alto de las restantes.

3. Máximos y mínimos de las apuestas. Las apuestas de los jugadores, exclusivamente representadas por fichas, deben realizarse dentro de los límites máximos y mínimos que tenga autorizados el casino de juego.

a) Normas generales sobre estos límites. El mínimo y el máximo de la mesa dependen de la modalidad de póquer que se juegue. El mínimo puede variar entre el 20 y el 40 por 100 del máximo y el "ante" (apuesta inicial) será como máximo un 50 por 100 del mínimo de la mesa.

Se puede jugar con tres límites diferentes:

1º "Split limit": El máximo de la apuesta está limitado por la mitad del bote.

2º Bote con límite: El máximo de la apuesta está limitado por el bote.

3º Bote sin límite: No existe límite para la apuesta máxima; el mínimo no puede ser nunca inferior al autorizado, el cual deberá aparecer ostensiblemente visible en la mesa.

b) Normas especiales. El director del casino de juego, dentro de los límites autorizados, puede variar el límite de la apuesta de una mesa, una vez puesta en funcionamiento, con previo anuncio a los jugadores.

VI. Desarrollo del juego

1. Es condición indispensable para que la partida pueda comenzar que haya en la mesa de juego, como mínimo, cuatro jugadores, número que deberá mantenerse a lo largo de toda la partida. En el caso de que el número de jugadores descienda por debajo de la citada cifra, deberá suspenderse el desarrollo de las partidas hasta que se subsane dicha situación. Transcurridos quince minutos desde el momento en que se produjo la suspensión, el director de juegos podrá acordar el cierre de la mesa por no encontrarse en ella, al menos, cuatro jugadores.

2. El crupier señala, al inicio de la partida, quién tiene la "mano" colocando delante del jugador

una pieza redonda ("marca"). La "mano" irá rotando en el sentido de las agujas del reloj cada vez que procede un nuevo reparto de cartas.

El barajado podrá realizarse por el crupier y por los jugadores. El crupier, tras comprobar que está la totalidad de los naipes de la baraja, procederá a barajarlos, al menos tres veces, de forma que no sean vistos por los jugadores, con el siguiente orden: Mezclar (tipo "chemin de fer"), agrupar, barajar. Cualquier jugador podrá realizarlo, pero el último barajado, en la forma prevista en el párrafo anterior, siempre lo realizará el crupier, que seguidamente ofrece las cartas al jugador situado a la izquierda de la mano para que proceda al corte o talla.

3. Al realizar el corte se deben observar las siguientes prescripciones:

a) Se cortará el mazo de cartas barajadas con una sola mano.

b) La dirección del corte debe ser recta y alejándose del cuerpo.

c) La mano libre no puede tocar la baraja hasta que, después del corte, los montones de cartas se hayan reunido otra vez.

d) La mano libre no debe obstaculizar la vista a los jugadores de tal forma que no puedan ver el procedimiento de corte. En el caso de que al cortar quedase al descubierto alguna carta del mazo deberá barajarse de nuevo.

Después de haberse realizado el corte, los participantes deben hacer su "ante" o apuesta inicial fijada por el casino de juego. Cuando los jugadores hayan realizado sus apuestas el crupier repartirá las cartas en el sentido de las agujas del reloj, evitando que las cartas sean vistas por los demás jugadores. Por ello, al repartirlas, no puede levantarlas sino deslizarlas sobre la mesa.

4. Acto seguido, se inician las apuestas y el crupier va indicando a quién le corresponde apostar, según la variante del póquer de que se trate. Todas las apuestas se reúnen en un lugar común llamado bote.

Al llegar el turno de las apuestas los jugadores tienen las siguientes opciones:

a) Retirarse y salir del juego, para lo cual debe dar a conocer su intención, cuando sea su turno, poniendo las cartas encima de la mesa alejándolas lo más posible de las que se están usando en el juego. En este caso el crupier retira sus cartas, las cuales no deben ser vistas por nadie.

Cuando un jugador se retira, no puede participar en el bote, renuncia a todas las apuestas que haya realizado y no puede expresar ninguna opinión sobre el juego ni mirar las cartas de los otros jugadores.

b) Pasar. El jugador al que le llegue su turno de apostar podrá no hacerlo diciendo "paso" siempre y cuando ningún jugador anterior haya realizado una apuesta durante ese intervalo de apuestas.

c) Reservarse. Cualquier jugador que esté participando en el juego puede reservarse hasta que alguno de los jugadores decida apostar, en cuyo caso para seguir participando en el juego tiene que cubrir la apuesta o subirla, si lo desea.

d) Cubrir la apuesta metiendo en el bote el número suficiente de fichas para que el valor que representen dichas fichas sea igual a la de cualquier otro jugador pero no superior.

e) Subir la apuesta metiendo en el bote el número de fichas suficiente para cubrir la apuesta e incluyendo algunas fichas más para superar la apuesta, lo que dará lugar a que los jugadores, situados a su izquierda, realicen alguna de las acciones anteriormente descritas.

Dependiendo de la variedad de póquer de círculo y en cada intervalo de apuestas, el número de veces que un jugador puede realizar una subida puede estar limitado; pero en el caso de que sólo existan dos jugadores no hay límite al número de veces.

Al final de las apuestas todos los jugadores "activos" o que permanezcan en la mano deben haber puesto el mismo valor de fichas en el bote, excepto si su resto no alcanza el valor total, jugando entonces la parte proporcional.

En el caso de que al finalizar el turno de las apuestas sólo un jugador hubiera realizado una apuesta y todos los demás hubieran pasado, ganará automáticamente la mano y obtendrá el bote sin necesidad de enseñar sus cartas.

5. Antes de realizar la apuesta, cada jugador puede reunir sus fichas dentro del espacio de la mesa que le corresponde. Se considera que un jugador ha realizado la apuesta cuando traslada las fichas más allá de la línea que delimita su espacio o, en situaciones poco claras, desde el momento en que el crupier introduce las fichas en el bote y no ha habido objeciones por parte del jugador.

6. Un jugador no puede realizar una apuesta, ver la reacción de los demás jugadores y subir la

apuesta. Las apuestas deben realizarse de una forma clara e inmediata, sin simular dudas respecto a dicha jugada. Los jugadores deberán disponer del dinero suficiente en fichas para terminar la mano. En el caso de que no lo tengan, jugarán la cantidad proporcional apostada.

Los jugadores que estén jugando la mano deben hablar solamente lo estrictamente necesario y, además, en cada intervalo de apuestas no pueden realizarlas como si tuvieran la máxima combinación con intención de confundir y engañar a los demás jugadores. Caso de que alguno de los jugadores actuase de la forma anteriormente descrita le será llamada la atención por el crupier y, si reincide, el jefe de mesa decidirá sobre su participación o continuación en la partida.

7. El crupier debe mantener las cartas eliminadas y los descartes bajo control; ningún jugador está autorizado a verlos durante la partida. Las demás cartas que tiene el crupier para repartir deben estar juntas y ordenadas durante todo el juego salvo en el momento del reparto.

El crupier debe mantener la baraja en una posición lo más horizontal posible, sin realizar desplazamientos con ella y la parte superior de la misma debe estar siempre a la vista de los jugadores. Cuando no tenga la baraja en la mano debe protegerla poniendo una ficha del bote encima.

8. Una vez que las apuestas han sido igualadas, en el último intervalo de apuestas, cada jugador que previamente no se haya retirado debe mostrar sus cartas de modo que pueda verse la combinación que tiene para establecer la combinación ganadora.

El jugador que haya hecho la última apuesta mostrará las cartas en primer lugar y a continuación y por turno los restantes jugadores empezando por la izquierda del jugador que las haya descubierto en primer lugar.

No es necesario que un jugador diga la combinación que tiene al mostrar las cartas ni tampoco se tiene en cuenta lo que haya dicho pues es el crupier quien establece el valor de las combinaciones descubiertas e indica cuál es el jugador con la combinación más alta y, si es el caso, corrige las combinaciones que hayan sido erróneamente anunciadas por los jugadores.

9. Una vez que el crupier haya constatado que todos los jugadores han podido ver las cartas de la mano ganadora y que han manifestado su conformidad con la combinación ganadora, entregará el bote al ganador y retirará las cartas de la mesa.

Cuando haya combinaciones del mismo valor, previas las deducciones reglamentarias, el crupier repartirá el bote entre los distintos jugadores que tengan la misma combinación, en proporción a sus respectivos restos.

Las cartas que da el crupier durante la mano sólo se mostrarán cuando el crupier lo indique al final de la jugada.

Solamente los jugadores pueden ver sus cartas cubiertas y son responsables de que nadie más las vea.

10. La dirección de juego del casino puede fijar previamente la duración de la partida, siempre que lo haga público a los jugadores. En el caso de que el casino de juego no utilice esta facultad, la duración de la partida tiene que ser, como mínimo, la necesaria para que cada jugador que inicia la partida pueda tener la mano en dos ocasiones.

VII. Errores e infracciones en el juego

1. Errores en el reparto. Si durante el reparto de las cartas se dan algunos de los casos que se indican a continuación, se considerará que ha habido error en el reparto y todas las cartas son recogidas por el crupier que inicia la mano de nuevo:

a) Cuando los jugadores no reciban sus cartas en el orden reglamentariamente señalado para el juego.

b) Cuando un jugador reciba más o menos cartas de las debidas y no se pueda corregir el error antes de realizar las apuestas.

c) Cuando al comenzar la mano un jugador reciba una carta que no le corresponde y se tenga constancia de que la ha visto.

d) Cuando haya más de una carta boca arriba en la baraja.

e) Cuando se descubra que faltan una o más cartas en la baraja o que ésta es defectuosa.

2. Errores del crupier:

a) En el caso de que el crupier anuncie una mano equivocadamente, las cartas hablan por sí mismas y se tiene en cuenta la combinación de cartas existente sobre la mesa.

b) No se considerará error en el reparto de los naipes cuando el crupier dé una carta a un

jugador ausente. En el caso de que el jugador no llegue cuando le toca su turno se retirará su mano y dejará de jugar.

c) Tampoco se considerará error en el reparto de las cartas cuando el crupier dé una carta a un jugador que no vaya a jugar la mano o a un sitio que se encuentre vacío, de manera que el crupier dará las cartas normalmente, incluido dicho espacio vacío, recogiendo las de éste cuando termine de repartirlas.

3. Errores del jugador:

a) El jugador debe tomar todas sus decisiones con carácter inmediato con el fin de no retrasar el desarrollo de la partida; caso contrario será advertido por el crupier.

b) Excepto en el caso de que el crupier pueda reconstruir la mano sin duda alguna, el jugador que mezcle sus cartas con los descartes, creyendo que no han ido más jugadores a igualar su apuesta pierde el bote. Como norma general se debe intentar siempre reconstruir la mano y por consiguiente jugar el bote.

c) El jugador que para cubrir una apuesta meta en el bote un número insuficiente de fichas sólo podrá añadir las precisas para igualar la apuesta, sin que tenga derecho a retirarlas.

d) Cuando un jugador mete en el bote una ficha por importe superior al necesario, sin anunciar la subida de la apuesta, se considera que cubre sólo la apuesta y se le devuelve la cantidad que ha puesto de más.

e) El juego seguirá siendo válido aunque un jugador por error descubra sus cartas.

f) La apuesta realizada por un jugador fuera de su turno se considerará válida pero cuando llegue su turno de apuestas no podrá subir la misma.

g) En el supuesto de que uno o varios jugadores no hubieran realizado el "ante" al repartir las cartas, se considerará que la mano es válida y deberán poner el "ante" si quieren participar en la mano. Si no fuera posible determinar quiénes son los jugadores que no han puesto la apuesta inicial, se jugará la mano con un bote reducido.

h) Al jugador que ponga en contacto, voluntaria o involuntariamente, sus cartas con las de otro jugador le será anulada su mano, así como la del otro jugador.

i) Si a un jugador se le pasa el turno de apostar deberá ponerlo en conocimiento del crupier inmediatamente. El jefe de mesa analizará la situación y tomará la decisión oportuna.

VIII. Prohibiciones

No se permiten las actuaciones siguientes:

a) Jugar por parejas ni siquiera temporalmente.

b) Jugarse el bote conjuntamente.

c) Repartirse el bote voluntariamente.

d) La connivencia entre jugadores.

e) Comprar o añadir fichas al resto para aumentarlo, una vez que se ha iniciado la jugada.

f) Prestarse dinero entre jugadores.

g) Guardarse las fichas de su resto.

h) Retirar las cartas de la mesa o alejarlas de la vista del crupier y de los demás jugadores.

i) Hacer comentarios entre clientes acerca de las jugadas durante el transcurso de las mismas, así como mirar las cartas de otros jugadores, aunque no estén jugando esa mano.

j) Intercambiar un jugador su puesto con otra persona o abandonar la mesa de juego dejando encargado a otro jugador para que éste pueda realizar o igualar las demás apuestas o encargárselo a otro jugador de la mesa.

k) Influir o criticar un jugador el juego que realice otro. No se permite que haya personas ajenas al juego mirando el desarrollo de la partida, salvo el personal del casino de juego debidamente autorizado.

2. Póquer cubierto de cinco cartas con descarte

I. Elementos materiales

Cartas o naipes. Se jugará con 52 ó 32 cartas, en función del número de jugadores.

II. Desarrollo del juego

1. Los jugadores que participan en la jugada realizarán el "ante" o apuesta inicial, tras lo cual reciben cinco cartas cubiertas y comienza el primer intervalo de apuestas. La mano y los demás jugadores pueden actuar de las siguientes formas:

a) Abrir el bote haciendo una apuesta siempre y cuando tenga una pareja de jota o una combinación mayor.

b) Pasar, es decir, no hacer ninguna apuesta en ese momento pero se reserva el derecho de cubrir o subir la apuesta posteriormente. Un jugador puede pasar teniendo o no una combinación tan buena como una pareja de jota.

2. En el supuesto que el jugador que tenga la combinación mayor pase, el siguiente jugador al que le toque hablar puede abrir el bote o pasar, y así sucesivamente. Una vez que alguno de los jugadores que participan en la partida haya apostado, el bote está abierto y cada jugador en su turno podrá, a partir de entonces, retirarse, cubrir o subir la apuesta.

3. Si todos los jugadores que participan en la jugada pasan, se produce lo que se llama una mano en blanco. En ese caso, el juego continuará, pero habrá de realizarse otro "ante" y en este caso se necesitará al menos una pareja de damas para abrir el bote. Si esa jugada fuera nuevamente una mano en blanco se necesitará al menos una pareja de reyes en la siguiente; si esa partida fuera nuevamente mano en blanco se necesitará una pareja de as para la siguiente mano. En el caso de que la mano fuese nuevamente mano en blanco, el crupier seguirá dando cartas hasta que alguno de los jugadores pudiera abrir el juego con una pareja de as como mínimo.

4. Cuando hayan sido igualadas todas las apuestas, los jugadores que sigan en la partida pueden descartarse, de una o más cartas cubiertas, diciendo en voz alta el número de las que quiere descartarse; comenzando por el primero que abrió el bote. El crupier cogerá un número de cartas equivalentes de la parte superior de la baraja y las entregará al jugador de manera que tenga cinco. Las cartas solicitadas se reciben por cada jugador, en su turno, antes que el siguiente se descarte.

Si un jugador no quiere cambiar sus cartas se dice que "está servido" y debe decirlo o dar un golpe encima de la mesa cuando le llegue el turno de descartarse.

5. El jugador que abrió el bote puede descartarse de una o más cartas de las que le permitieron hacer la combinación para abrir. Su descarte se colocará boca abajo sobre el bote de tal manera que al finalizar la jugada pueda comprobarse que tenía la combinación mínima para abrir.

Si el crupier, al dar las cartas de los descartes, nota cuando ha dado la penúltima que no va a tener suficientes para completar los mismos, debe barajar junto con la última carta todas las que se hayan descartado previamente, pedir al jugador anterior al que tiene que recibir la siguiente carta que corte y continuar con el reparto con el nuevo montón. Los descartes del jugador que abrió el bote y del jugador que tiene que recibir las cartas no se incluyen si se han mantenido separadas y se pueden identificar.

Durante el descarte y hasta el turno de las apuestas, cualquier jugador puede solicitar que cada uno de los demás diga el número de cartas de las que se ha descartado.

6. Cuando se haya finalizado el reparto, corresponderá al jugador que abrió el bote pasar o apostar. Si dicho jugador se ha retirado, es el jugador que se encuentra a su izquierda el que tiene el turno. Cada uno de los demás jugadores en su turno puede retirarse, cubrir o subir las apuestas hasta que las mismas sean igualadas. En ese momento, se muestran por turno las cartas y la combinación más alta gana el bote.

III. Errores e infracciones en el juego

1. Errores en el reparto. Si durante el reparto de las cartas se dan algunos de los casos que se indican a continuación, se considerará que ha habido error en el reparto, y se procederá de la siguiente manera:

a) En el caso de que algún jugador reciba demasiadas cartas o menos de las debidas, y antes de mirarlas lo hiciera saber al crupier, éste deberá recoger las cartas adicionales y colocarlas encima de la baraja o completar su número respectivamente.

b) Si en el supuesto anterior el jugador ha visto alguna de las cartas, se considera error en el reparto y todas las cartas son recogidas por el crupier que inicia la mano de nuevo.

c) También se considerará error de reparto cuando la primera carta que reciba un jugador se da boca arriba, debiéndose iniciar de nuevo la jugada.

2. Errores del crupier. El crupier que retire la baraja antes de finalizar la jugada, cuando aún tienen que repartirse más cartas a los jugadores, debe, si se puede, coger la parte superior de la baraja y repartir las cartas que faltan. En otro caso, debe mezclar las cartas que no se han usado sin incluir las de descarte. La mano debe proceder de nuevo al corte y el crupier debe eliminar la primera carta antes de empezar a repartir.

3. Errores del jugador. La jugada es "falsa" cuando el jugador que abre el bote no puede demostrar que tenía la combinación necesaria para abrirlo, por lo tanto no podrá ganar el bote y se deberá retirar cuando se conozca la irregularidad, permaneciendo cualquier ficha que haya apostado en el bote. Si se ha realizado la última apuesta y ésta no ha sido cubierta, las fichas apostadas se quedan en el bote para la siguiente partida. En el caso de duda es el jefe de mesa quien decide en última instancia de acuerdo con la situación.

3. Póquer descubierto en sus cinco variantes

I. Póquer descubierto en la variante "seven stud póker"

1. Concepto. El "seven stud poker" es una variante de póquer de círculo, que enfrenta a varios jugadores entre sí, cuyo objeto es alcanzar la combinación de cartas de mayor valor posible con siete cartas entregadas por el crupier, teniendo en cuenta que sólo tienen valor cinco de ellas, al ser descubiertas por el jugador.

2. Máximos y mínimos de las apuestas. Los límites máximos de las apuestas en cada intervalo, tanda o ronda de apuestas, en función del bote pueden ser:

a) "Split limit": En los dos primeros intervalos de apuestas se juega con el límite más bajo y en los tres siguientes con el límite más alto. Caso de que las dos primeras cartas descubiertas sean una pareja, se jugará con el límite más alto.

b) Bote limitado: En los dos últimos intervalos de apuestas el límite tiene los siguientes valores:

1º Igual a la mitad del bote que existe al dar la sexta carta.

2º Igual al bote que existe al dar la séptima carta.

En cada intervalo de apuestas cada jugador puede subir su apuesta como máximo tres veces y de acuerdo con los límites establecidos para cada intervalo.

3. Reglas del juego. El reparto de los tres primeros naipes se hará uno a uno por el crupier a cada uno de los jugadores, los dos primeros cubiertos y el tercero descubierto.

A continuación se inicia el primer intervalo de apuestas, anunciado por el crupier a los jugadores mediante la frase "hagan sus apuestas". El jugador que tenga la carta más baja de entre las destapadas hablará primero; no podrá pasar ni retirarse, debiendo efectuar, como mínimo, la apuesta mínima de la mesa. En caso de igualdad, hablará el más cercano por la izquierda a la mano.

Al terminar de repartirse la cuarta carta tiene lugar el segundo intervalo de apuestas y cada jugador tiene dos cartas cubiertas y dos descubiertas. Este segundo intervalo de apuestas se abre por el jugador que tenga la combinación de cartas más alta o en su defecto con la carta más alta, pudiendo pasar pero permaneciendo en juego ("check") o apostar ("bet"). En ningún caso puede retirarse del juego.

Cuando al terminar este segundo intervalo de apuestas sólo haya un jugador que haya realizado una apuesta y todos los demás hayan pasado, ganará automáticamente la mano y se llevará el bote. Los jugadores que no hayan pasado recibirán una carta descubierta al finalizar el segundo intervalo de apuestas.

El tercer y cuarto intervalo de apuestas se realiza como el segundo.

El crupier anunciará el quinto y último intervalo de apuestas con la frase "última carta" y dará una carta cubierta a cada jugador que permanezca en la partida. En caso de igualdad hablará el más cercano por la derecha a la mano.

Una vez el crupier reparta las tres primeras cartas y en cada uno de los tres siguientes repartos, se separará una carta, hasta un total de cuatro ("cartas muertas"), que deben quedar apartadas de las de descarte. Estas cartas sólo se pueden utilizar al repartir la séptima carta y en los siguientes casos:

a) Si el crupier advierte que no tiene suficientes cartas para terminar este intervalo, mezclará las "cartas muertas" con las que todavía no se han repartido con el fin de completar la jugada.

b) Si el crupier se salta el turno de un jugador, se le da la primera "carta muerta" cuando haya terminado de dar las demás a los jugadores y siempre que las cartas de los demás jugadores hayan sido vistas. El objetivo de esta regla es mantener la secuencia de las cartas de la baraja para los demás jugadores.

c) Cuando no haya cartas suficientes para completar la séptima ronda, habiendo tenido en cuenta tanto los descartes realizados como las "cartas muertas", el crupier sacará una de las que quedan por repartir, la cual colocará en el centro de la mesa y será la séptima carta para todos los jugadores ("carta común").

4. Errores e infracciones en el juego:

a) Errores en el reparto:

1º Cuando quede al descubierto alguna de las dos primeras cartas ("hole cards") se pueden dar dos casos:

Que quede una de ellas al descubierto. En este caso esa carta descubierta y el jugador recibe la tercera carta que debería ser cubierta.

Que queden las dos primeras cartas descubiertas, en cuyo caso se le devuelve la apuesta inicial.

2º Cuando al repartir la séptima carta ésta es dada erróneamente el crupier preguntará al jugador si a pesar del error quiere seguir jugando; en caso afirmativo la carta se cubre y el juego sigue normalmente. Si no desea seguir jugando, no tomará parte en el último intervalo de apuestas y jugará sólo con las apuestas realizadas hasta ese momento. Los demás jugadores seguirán jugando y apostarán el intervalo correspondiente de apuestas formándose un bote aparte ("side pot"), en el cual el jugador que no quiso seguir jugando no toma parte.

b) Errores del crupier:

1º Si en el reparto de la séptima carta, el crupier, por error, la da descubierta y sólo quedan dos jugadores en la partida, no se podrán subir las apuestas y se descubrirán directamente ("showdown").

2º La distribución de las cartas por el crupier cuando los jugadores aún no hayan finalizado las apuestas supondrá que aquél deberá mantener dicha carta sobre la mesa hasta que finalicen las mismas y luego retirarla, así como tantas cartas como jugadores se mantengan en juego ("burnt cards"), poniendo tales cartas cubiertas en un lugar separado de los descartes.

c) Errores del jugador: Si un jugador por error descubre sus cartas cubiertas ("hole cards"), debe cubrirlas de nuevo pues el juego sigue siendo válido y la siguiente carta no se le dará cubierta.

II. Póquer descubierto en la variante "Omaha"

1. Concepto. Es una variante del "seven stud poker", que se juega con 52 cartas, cuyo objetivo es alcanzar la mayor combinación posible eligiendo dos de las cuatro cartas que tiene el jugador en la mano y tres de las cinco cartas que son comunes a todos los jugadores y que están sobre la mesa.

2. Desarrollo del juego. El inicio del primer intervalo de apuestas está precedido de la realización del "ante" por los jugadores que quieren participar en la jugada y del reparto de cuatro cartas cubiertas, que el crupier realiza a continuación.

Después de la finalización del intervalo de apuestas el crupier separa una carta ("carta quemada"), que ni se mezcla con los descartes ni es vista por los demás jugadores y coloca tres cartas descubiertas en el centro de la mesa, con lo que se inicia el segundo intervalo de apuestas.

Al finalizar el intervalo de apuestas, retira una nueva carta y coloca otra carta descubierta al lado de las anteriores en la mesa, con lo que empieza el tercer intervalo de apuestas.

Cuando se terminan las apuestas, se retira una nueva carta y se coloca una nueva carta descubierta en la mesa, al lado de la última, con lo que se inicia el cuarto y último intervalo de apuestas.

III. Póquer descubierto en la variante "hold'em"

1. Concepto. Es una variante del "seven stud poker" cuyo objetivo es alcanzar la mayor combinación posible, eligiendo cualesquiera de las siete cartas de que se dispone en cada jugada.

2. Reglas del juego. La única diferencia que existe con la variante de póquer "omaha" es que en lugar de dar el crupier las cuatro cartas al inicio de la partida sólo da a los jugadores dos cartas.

IV. Póquer descubierto en la variante "five stud póker"

1. Concepto. Es una variante del "seven stud poker" y el objetivo del juego es alcanzar la mayor combinación posible entre las cinco cartas de que dispone cada uno de los jugadores.

2. Elementos del juego. Cartas. Se juega con 32 cartas en lugar de 52. De esas 52 cartas de la baraja sólo se escogen las siguientes: As, rey, dama, jota, 10, 9, 8 y 7.

3. Reglas del juego. Desarrollo del juego. El crupier da una carta cubierta a cada uno de los jugadores en lugar de dos y una descubierta con lo que empieza el primer intervalo de apuestas. En esta variante, el jugador con la combinación más alta es el que inicia las apuestas.

Al finalizar cada intervalo de apuestas el crupier da una nueva carta descubierta a cada jugador con lo que empieza el siguiente intervalo de apuestas, y así sucesivamente hasta el cuarto y último intervalo de apuestas.

V. Póquer descubierto en la variante póquer sintético

1. Concepto. El póquer sintético es una variante de póquer de círculo cuyo objetivo es alcanzar la combinación de cartas de valor más alto posible, mediante la utilización de cinco cartas: dos entregadas o repartidas por el crupier a cada jugador y tres de las cinco cartas alineadas sobre la mesa de juego, tras ser extraídas una a una del mazo.

2. Elementos del juego. El póquer sintético se jugará con 28 cartas de una baraja de naipes, similar a las utilizadas en el juego de veintiuno o "black-jack", conformadas por el As, rey, dama, jota, 10, 9 y 8 de cada palo, según su valor y orden de importancia. El As se puede utilizar como la carta más pequeña delante del 8 o como carta más alta después de la del rey.

12. RULETA DE LA FORTUNA

I. Denominación

La ruleta de la fortuna es un juego de suerte de los denominados de contrapartida, en el que los participantes juegan contra el establecimiento organizador, dependiendo la posibilidad de ganar del movimiento de una ruleta que gira.

II. Elementos materiales

La ruleta de la fortuna se práctica en una mesa en la que van dibujadas las series de las apuestas, y que está dividida en un determinado número de casillas, que corresponden a diversas combinaciones posibles. El jugador puede elegir entre las siguientes combinaciones: 24, 15, 7, 4, 2 y Jocker. La mesa llevará una caja para el efectivo y una caja para las apuestas.

La ruleta, de madera, con un tacón central en dorado, tiene un diámetro de 152 cm y va montado en un poste de madera de 8 pulgadas que a su vez va apoyado en una sólida base también de madera. Tiene cincuenta y cuatro divisiones metálicas (celdas), cada una lleva dibujado un símbolo que corresponde a una postura.

III. Elementos personales

El Jefe de la mesa es el que dirige la misma y el encargado de hacer girar la rueda.

El croupier que será el encargado de efectuar los pagos y retirar las apuestas perdedoras.

Los Jugadores que podrán ser un número indeterminado de ellos para cada partida.

IV. Reglas de juego

1. Combinaciones posibles: Se puede apostar a 24 posiciones, en cuyo caso el ganador empata; 15 posiciones, pagándose a los ganadores 1 a 1; a 7 posiciones, pagándose 5 a 1; a 4 posiciones, pagándose 10 a 1; a 2 posiciones, pagándose 20 a 1; a dos jocker se paga 45 a 1.

2. Máximo y mínimos de las apuestas: El máximo y mínimo de las apuestas viene fijado en la autorización otorgada al casino de juego.

3. Funcionamiento del juego: Las apuestas se realizan por los jugadores a partir del momento en que el jefe de mesa anuncia «Hagan sus apuestas». Éstas son colocadas, en forma de fichas, en una de las casillas de la mesa escogida por cada jugador.

A continuación la ruleta se hace girar por el jefe de la mesa, dando numerosas vueltas antes de pararse. Cuando la ruleta vaya perdiendo fuerza en su giro el croupier preguntará «¿están hechas las apuestas?». Seguidamente se anunciará «no va más». Desde entonces toda apuesta depositada tras este aviso es rechazada y el croupier devuelve la ficha al apostante tardío. Una vez que la rueda

queda inmovilizada en una casilla, el Jefe de mesa anuncia el resultado, diciendo en voz alta la posición ganadora.

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

✐ Modificado por Anexo de Decreto núm. 2/2008, de 10 enero, , tal y como establece el art. único.

ANEXO 8º

Lotería

I. Denominación

Es el juego en el que se concede premios en metálico, para aquellos casos en los que el número o números expresados en el billete, en poder de los jugadores coincida en todo o en parte con el número o números que se determinan a través de un sorteo celebrado en la fecha indicada en el billete.

II. Modalidades

En el juego de la lotería se dan las siguientes modalidades:

a) *Sorteo*.-En cada uno de los cuales se adjudica a los números que resulten agraciados los premios referidos en el prospecto respectivo, de tal forma que el adquiriente de cada billete sabe exactamente el número que juega, el cual debe estar impreso en el billete así como las posibilidades de obtener un premio consistente en una cantidad fija.

b) Sorteo sujeto a dos variables.-El número de participantes y los números, colores, signos o símbolos que cada jugador determina en un impreso o billete con casilleros a tal efecto. En consecuencia el jugador no conoce con anterioridad al sorteo el importe del premio que pudiera corresponderle.

III. Elementos personales

El jugador es aquella persona que tiene la posibilidad de conseguir un premio en metálico, como consecuencia de ser el poseedor de un billete o impreso, cuyos números coincidan en todo o en parte con el número que se determinará a través de un sorteo a celebrar en la fecha indicada en el propio billete.

ANEXO 9º

Concursos, sorteos, juegos de conocimiento, estrategia, habilidad o destreza y juegos complementarios

✐ Añadido por disp. final 1.2 de Decreto núm. 39/2012, de 31 octubre.

I. Denominación

Son aquellos juegos no incluidos en ninguno de los anexos anteriores, en los que, previa aportación de una cantidad cierta de dinero al objeto de obtener un premio en metálico, en especie, o un servicio, con ánimo lucrativo y, en su caso, obtener un entretenimiento y diversión, el jugador participa voluntariamente, bien de forma activa, aplicando conocimientos, tácticas o estrategias, o la destreza o habilidad demostrada, o bien de forma pasiva, confiando en la intervención del azar para su obtención.

II. Modalidades

Los juegos incluidos en este anexo podrán adoptar diferentes modalidades en función de la cualidad o circunstancia que prime en la intervención del jugador, tales como, el conocimiento, táctica y/o estrategia, la habilidad o destreza demostrada, o el azar.

III. Elementos personales

1. El organizador es aquella persona física o jurídica que los explota y comercializa, siendo el único responsable ante la Administración de su normal desarrollo, y será el que determine las condiciones de participación y se asegurará de que para su desarrollo se cuente con los elementos materiales que sean precisos.

2. Conductor del juego, de existir, es aquella persona física que dirige el juego, explica cómo es su desarrollo, y se encarga de entretener al público que lo presencia, declarando, en el supuesto de resultar necesario, a quién ha correspondido el premio de entre todos los participantes que hayan intervenido.

3. Jugadores (participantes) son aquellas personas físicas que, estando entre el público que lo presencia o visualizando u oyendo la oferta de juego, se convierten, en un momento determinado y previo el pago de una cantidad determinada de dinero, en aspirante voluntario al premio.

IV. Elementos materiales

Los concursos, sorteos, juegos de conocimiento, estrategia, habilidad o destreza y juegos complementarios, se servirán de los dispositivos que resulten necesarios para garantizar la adecuada comprensión por los jugadores de las reglas que lo rigen y de las fases en que se encuentre a lo largo de su desarrollo.

Para ello, el organizador podrá valerse de paneles, pantallas, carteles, u otros medios similares, y del adecuado sistema de audición, que permitan el seguimiento durante su desarrollo tanto al jugador como, en su caso, al público presente.

Asimismo, cuando la naturaleza del concurso, sorteo o juego lo requiera, podrá servirse de papeletas, nominativas o no, que garanticen al portador la obtención del premio en caso de resultar agraciado.

V. Reglas del juego

En los concursos, sorteos, juegos de conocimiento, estrategia, habilidad o destreza se determinarán en las correspondientes bases depositadas ante notario u órgano público competente en materia de juego.

Respecto a los juegos complementarios, las reglas se explicarán a través del dispositivo o terminal que se use para participar, así como, si se utilizase Internet, se explicarán en el sitio Web de forma permanente, fácil y gratuita, y si la participación del jugador fuera presencial será de aplicación lo dispuesto en el párrafo anterior.

C) Registro

§ 36.3 DECRETO 17/2003, DE 6 FEBRERO. CREA Y REGULA LOS REGISTROS DE MODELOS Y DE EMPRESAS RELACIONADAS CON LAS MÁQUINAS RECREATIVAS Y DE AZAR DE LA COMUNIDAD DE CASTILLA Y LEÓN

(BOCyL núm. 29, de 12 febrero; rect. BOCyL núm. 31, de 14 febrero [LCyL 2003, 95])

⇒ Ley 30/1992, de 26 de noviembre, de Régimen Jurídico de las Administraciones Públicas y del procedimiento Administrativo Común.
Código de Comercio
Real Decreto 1784/1996, de 19 de julio, por el que se aprueba el Reglamento del Registro Mercantil
Real Decreto 84/1996, de 26 de enero, por el que se aprueba el Reglamento General sobre inscripción de empresas y afiliación, altas, bajas y variaciones de datos de trabajadores en la Seguridad Social
Real Decreto 1613/2011, de 14 de noviembre, por el que se desarrolla la Ley 13/2011, de 27 de mayo, regulación del juego, en lo relativo a los requisitos técnicos de las actividades de juego
Directiva 2006/42/CE del Parlamento Europeo y del Consejo, de 17 de mayo de 2006, relativa a las máquinas y por la que se modifica la Directiva 95/16/CE
Decisión 93/465/CEE del Consejo, de 22 de julio de 1993, relativa a los módulos correspondientes a las diversas fases de los procedimientos de evaluación de la conformidad y a las disposiciones referentes al sistema de colocación y utilización del marcado «CE» de conformidad, que van a utilizarse en las directivas de armonización técnica.
Real Decreto 1644/2008, de 10 de octubre, por el que se establecen las normas para la comercialización y puesta en servicio de las máquinas
En Castilla y León, véase:
Ley 4/1998, de 24 de junio, Reguladora del Juego y de las Apuestas de Castilla y León.
Decreto 12/2005, de 3 de febrero, por el que se aprueba el Reglamento regulador de las máquinas de juego y de los salones recreativos y de juego de la Comunidad de Castilla y León

El Estatuto de Autonomía de Castilla y León declara en su artículo 32.1.23 que la Comunidad Autónoma tiene competencia exclusiva en materia de casinos, juegos y apuestas.

En uso de dicha competencia, la Junta de Castilla y León procedió a la aprobación del Decreto 6/1996, de 18 de enero, por el que se regula provisionalmente el Registro de Empresas Operadoras y Titulares de Salones de Castilla y León. La intención de la Junta de Castilla y León fue que esta norma llegara a convertirse en un instrumento útil en la política de control de las actividades de juego que esta Comunidad Autónoma pretende llevar a cabo, en aras a la debida protección de los intereses generales afectados.

La necesidad de acometer nuevas funciones relacionadas con la homologación de las máquinas recreativas y de azar y la jurisprudencia asentada por el Tribunal Superior de Justicia de Castilla y León, hacen necesario proceder a la aprobación de una nueva norma que, en el ámbito de esta Comunidad Autónoma, permita abordar no sólo el cumplimiento de la obligación registral de las empresas de juego que tengan por objeto la fabricación, importación, comercialización, distribución o explotación de las citadas máquinas o la explotación de los salones recreativos o de juego, sino también constituir un registro de modelos, como medio para garantizar que las máquinas fabricadas y posteriormente explotadas en la Región cumplan los requisitos exigidos por la normativa vigente.

Conviene señalar, finalmente, que la presente norma se inscribe en el marco legal constituido por la Ley 4/1998, de 24 de junio, Reguladora del Juego y de las Apuestas de Castilla y León.

En su virtud, la Junta de Castilla y León, a propuesta del Consejero de Presidencia y Administración Territorial, de acuerdo con el Consejo de Estado y previa deliberación del Consejo de Gobierno en su reunión de 6 de febrero de 2003, dispone:

CAPÍTULO I
De las disposiciones generales

Artículo 1. Objeto.

El presente Decreto tiene por objeto la creación y regulación de los Registros de Modelos y de Empresas Relacionadas con las Máquinas Recreativas y de Azar de la Comunidad de Castilla y León.

Artículo 2. Ámbito de aplicación.

1. Las previsiones contenidas en el presente Decreto serán aplicables:

a) A las empresas relacionadas con las máquinas recreativas y de azar que pretendan desarrollar su actividad en el territorio de Castilla y León.

b) A los modelos de máquinas recreativas y de azar que sean o vayan a ser objeto de fabricación, importación, comercialización, instalación o explotación en esta Comunidad Autónoma.

2. A los efectos previstos en el número anterior, se entenderá que las empresas ejercen su actividad en Castilla y León en los siguientes supuestos:

a) Cuando fabriquen, importen o comercialicen máquinas recreativas y de azar en esta Comunidad Autónoma, sean, o no, instaladas y explotadas en Castilla y León.

b) Cuando exploten máquinas recreativas y de azar en esta Comunidad.

c) Cuando sean titulares de salones recreativos o de juego situados en el territorio de Castilla y León.

CAPÍTULO II

Del Registro de Modelos

Artículo 3. Objeto y características del Registro.

1. No podrá ser objeto de fabricación, importación, comercialización, instalación y explotación, en el ámbito territorial de la Comunidad de Castilla y León, ninguna máquina recreativa y de azar cuyo modelo no haya sido previamente homologado e inscrito en la Sección correspondiente del Registro de Modelos.

2. La inscripción del modelo en el Registro de Modelos otorgará a sus titulares el derecho a importar, en las condiciones establecidas por la normativa vigente, a fabricar y a vender las máquinas que se ajusten a las mencionadas inscripciones y cumplan los demás requisitos reglamentarios, siempre que sus titulares se encuentren inscritos en la Sección correspondiente del Registro de Empresas a que se refiere el Capítulo III de este Decreto.

3. El Registro de los Modelos tendrá carácter público y estará dividido en cinco secciones que se corresponderán con las siguientes categorías de máquinas y a las máquinas en ensayo, en la forma siguiente:

a) Sección primera. Máquinas en explotación provisional.

b) Sección segunda. Máquinas de tipo "B" o recreativas con premio.

c) Sección tercera. Máquinas de tipo "C" o de azar.

d) Sección cuarta. Máquinas de tipo "D" o de premio en especie.

e) Sección quinta. Máquinas de tipo "E" o especiales.

En cada Sección se inscribirán los modelos concretos de máquinas. En la inscripción se especificará la denominación del modelo, sus características generales, dispositivos especiales u opcionales y los datos de identificación del fabricante y, en su caso, del importador.

✐ Ap. 3 modificado por art. 1.1 de Decreto núm. 60/2011, de 6 octubre.

4. Podrán ser inscritas como modelos de máquinas de tipo A", aquellas en las que modificando solamente los mandos y el cristal de pantalla puedan introducirse nuevos juegos, que cumplan los requisitos establecidos reglamentariamente. La introducción de nuevos juegos en las máquinas tipo A" o recreativas ya homologadas, así como, de nuevos juegos, en las máquinas de tipo B" ya homologadas, desarrollados mediante la utilización de pantalla de televisión o soporte físico análogo, precisará de previa autorización de la Dirección General de Administración Territorial. A tal efecto, el solicitante deberá presentar, junto con la solicitud, la memoria descriptiva del juego o juegos que pretenda incorporar al modelo homologado.

Asimismo, la introducción de nuevos obsequios en las máquinas de tipo D", precisará de previa autorización de la Dirección General de Administración Territorial. A tal efecto, el solicitante deberá presentar, junto con la solicitud, la memoria descriptiva de los nuevos obsequios que pretenda incorporar como premio al modelo homologado.

✐ Ap. 4 modificado por disp. final 1.1 de Decreto núm. 12/2005, de 3 febrero.

5. No podrán inscribirse en el Registro los modelos cuya denominación sea idéntica a la de otros ya inscritos, salvo que el solicitante acredite la inscripción a su nombre, en fecha anterior, en

la Oficina de Patentes y Marcas. En estos casos se procederá a la cancelación de la inscripción anterior, una vez tramitado el oportuno expediente administrativo.

6. En todo caso, no podrán ser objeto de homologación e inscripción en el Registro los modelos cuya utilización implique el uso de imágenes, mensajes u objetos que puedan perjudicar la formación de la infancia y la juventud, que directa o indirectamente sean contrarios o vulneren los derechos fundamentales reconocidos por la Constitución y el resto del ordenamiento jurídico, así como aquellos que inciten a la violencia y actividades delictivas, a cualquier forma de discriminación y, en especial, los que contengan elementos racistas, sexistas o pornográficos.

7. Toda modificación de los modelos inscritos requerirá de homologación previa, manteniéndose el mismo número de registro del modelo original seguido de una letra adicional.

No obstante, cuando a juicio de la Dirección General de Administración Territorial la modificación solicitada no sea sustancial se resolverá sin más trámite.

✐ Ap. 3 secc. 1ª derogado por disp. derog. única.3 m) de Decreto-ley núm. 3/2009, de 23 diciembre.

Artículo 4. Solicitud de homologación e inscripción.

1. La solicitud de homologación e inscripción en el Registro de Modelos se dirigirá a la Dirección General de Administración Territorial, mediante escrito que reúna los requisitos previstos en el artículo 70 de la Ley 30/1992, de 26 de noviembre, de Régimen Jurídico de las Administraciones Públicas y del Procedimiento Administrativo Común, junto con los siguientes documentos:

a) Ficha técnica, por duplicado, en la que figurarán:

– Fotografía nítida y en color del exterior de la máquina.

– Nombre comercial del modelo.

– Nombre y número de inscripción del fabricante o importador y, en su caso, fecha de licencia de importación del fabricante extranjero.

– Dimensiones de la máquina.

b) Memoria descriptiva del juego o juegos en el caso de máquinas de tipo A" y de la forma de uso y juego en las de los tipos B", C" y D", así como, de los obsequios que las máquinas de tipo D" ofrezcan como premio.

✐ Ap. 1 b) modificado por disp. final 1.2 de Decreto núm. 12/2005, de 3 febrero.

c) Planos de la máquina y de su sistema eléctrico y certificado de cumplimiento del Reglamento Electrotécnico para Baja Tensión, suscritos por técnico competente y visados por el Colegio respectivo.

d) Declaración «CE» de conformidad suscrita por el fabricante o representante establecido en la Unión Europea, acreditativo de que el producto satisface todos los requisitos esenciales de las distintas Directivas de aplicación.

⇒ Directiva 2006/42/CE del Parlamento Europeo y del Consejo, de 17 de mayo de 2006, relativa a las máquinas y por la que se modifica la Directiva 95/16/CE.
Decisión 93/465/CEE del Consejo, de 22 de julio de 1993, relativa a los módulos correspondientes a las diversas fases de los procedimientos de evaluación de la conformidad y a las disposiciones referentes al sistema de colocación y utilización del marcado «CE» de conformidad, que van a utilizarse en las directivas de armonización técnica.
Real Decreto 1644/2008, de 10 de octubre, por el que se establecen las normas para la comercialización y puesta en servicio de las máquinas.

e) Copia de la carta de pago de haber abonado la Tasa por actuaciones administrativas en materia de juego.

2. Para la homologación e inscripción de máquinas recreativas de los tipos «B» y «C» la memoria descriptiva deberá contener, además los siguientes datos:

a) Precio de la partida y apuestas que se puedan realizar.

b) Plan de ganancias, con indicación de los diferentes premios que puede otorgar la máquina, especificando el premio máximo por partida y, en el caso de máquinas del tipo «C», los premios especiales o «jackpots» que se pueden obtener.

c) Porcentaje de devolución en premios, especificando el cielo sobre el que se calcula.

d) Existencia o no de mecanismos o dispositivos que permitan aumentar el porcentaje de devolución, con indicación del mencionado porcentaje.

e) Otros mecanismos o dispositivos con los que cuente la máquina, especificando su modo de funcionamiento.

3. Asimismo, además, para la homologación e inscripción de máquinas de los tipos «B» y «C» deberá presentarse los siguientes documentos:

a) Resumen estadístico de una simulación de la secuencia del juego que incluirá, al menos, dos ciclos de 20.000 partidas consecutivas. El original de esta simulación se mantendrá a disposición de la Dirección General de Administración Territorial.

b) Un ejemplar de la memoria en la que se almacena el juego. Estas memorias únicamente podrán ser sustituidas o modificadas previa nueva homologación.

c) Descripción del tipo de contadores que incorpora el modelo.

d) Certificación acreditativa de la realización de ensayos previos a los que hace referencia el artículo siguiente.

4. La Administración de la Comunidad de Castilla y León podrá requerir al solicitante la entrega en depósito de un prototipo del modelo que se pretende homologar.

5. La Administración de la Comunidad de Castilla y León mantendrá la necesaria reserva sobre los datos contenidos en la documentación presentada y sobre los objetos aportados.

Artículo 5. Ensayos previos.

1. Todos los modelos de máquinas recreativas con premio programado o de tipo «B» y de azar o tipo «C», deberán ser sometidos, con anterioridad a su homologación, a ensayo realizado por entidad o laboratorio autorizado a nivel nacional o por la Comunidad de Castilla y León.

Se reconocerán los ensayos previos realizados en otros Estados miembros de la Unión Europea o del espacio económico europeo, así como los realizados en Turquía, en la medida en que dichos resultados hayan sido puestos a disposición de la Administración regional y garanticen un nivel de seguridad equivalente al previsto en la normativa regional.

✐ Ap. 1 párr. 2º añadido por disp. final 1.3 de Decreto núm. 12/2005, de 3 febrero.

2. Dicha entidad informará si el funcionamiento de la máquina, y en especial el programa de juego y la distribución de premios, se adecuan a las especificaciones contenidas en la documentación presentada y a las prescripciones contenidas en la normativa sobre Máquinas Recreativas y de Azar que le sea de aplicación.

3. La Dirección General de Administración Territorial podrá requerir la exigencia de los mencionados ensayos respecto de las máquinas calificadas en principio como recreativas o de tipo «A», así como respecto de las máquinas de tipo «D», cuando existan dudas razonables sobre su funcionamiento o características.

⇒ Artículo 9 del Real Decreto 1613/2011, de 14 de noviembre, por el que se desarrolla la Ley 13/2011, de 27 de mayo, de regulación del juego, en lo relativo a los requisitos técnicos de las actividades de juego.

Artículo 6. Tramitación y resolución.

1. La solicitud de homologación e inscripción se tramitará y resolverá por la Dirección General de Administración Territorial, que podrá requerir del interesado la aportación de cuanta información y documentación adicionales juzgue necesarias para la debida resolución. La tramitación concluirá con la homologación del modelo si se cumplen los requisitos reglamentarios establecidos, mediante la adopción de la oportuna resolución en el plazo máximo de tres meses, a contar desde la fecha de la recepción de la solicitud, pudiendo entenderse estimada si transcurrido dicho plazo no hubiese recaído resolución expresa.

2. Si la Resolución de Homologación fuera favorable, se procederá a la inscripción del modelo en el Registro, asignándole el número que le corresponda, y notificándose todo ello al interesado. Dicha inscripción registral únicamente dará fe respecto del contenido de los documentos facilitados.

3. La inscripción en el Registro de Modelos otorgará a su titular la facultad de fabricar, importar y comercializar las máquinas que se ajusten a tales inscripciones.

4. Únicamente podrá cederse la habilitación para fabricar un modelo inscrito si el cedente y el cesionario se hallaren inscritos en el Registro de Empresas y lo comunicaren a la Dirección General de Administración Territorial, la cual, en todo caso, dirigirá sus actuaciones únicamente con el titular de la inscripción.

Artículo 7. Cancelación y revocación de inscripciones.

1. La inscripción en el Registro de Modelos podrá cancelarse, previa tramitación del correspondiente expediente administrativo, por resolución de la Dirección General de Administración Territorial, a petición del titular de aquélla, siempre que se constate debidamente que no se encuentra en

explotación ninguna máquina del modelo correspondiente en el territorio de la Comunidad Autónoma.

2. Asimismo, las inscripciones podrán revocarse de oficio, previa audiencia del interesado, por resolución motivada de la Dirección General de Administración Territorial, cuando se constate, con posterioridad a la inscripción, que las características del modelo no se ajustan a la documentación aportada para obtener aquélla, o se hayan efectuado modificaciones en los elementos técnicos que determinen la alteración del desarrollo del juego, de la cuantía de los premios, de los contadores o de los dispositivos de seguridad del modelo inscrito sin la correspondiente autorización, y siempre que tales hechos sean imputables al titular de la inscripción.

3. En los supuestos previstos en el apartado anterior, la cancelación o revocación, además de la inhabilitación para la fabricación y comercialización de máquinas del modelo de que se trate, determinará la revocación automática de las autorizaciones de explotación de las máquinas correspondientes a dicho modelo. En la resolución que acuerde la cancelación o revocación se fijará el plazo para llevar a cabo la retirada de la explotación de dichas máquinas, que nunca podrá ser superior a un mes.

Artículo 8. Acceso al Registro.

El Registro tendrá carácter público, salvaguardando los datos que afecten a la intimidad de las personas o puedan perjudicar derechos de terceros, con arreglo a lo dispuesto en el Ley Orgánica 15/1999, de 13 de diciembre, de Protección de Datos de Carácter Personal. Cualquier persona física o jurídica, previa solicitud razonada, podrá obtener certificación acreditativa de que un determinado modelo se encuentra homologado e inscrito en el Registro.

⇒ Ley Orgánica 15/1999, de 13 de diciembre, de Protección de Datos de Carácter Personal.
Real Decreto 1720/2007, de 21 de diciembre, por el que se aprueba el Reglamento de desarrollo de la Ley Orgánica 15/1999, de 13 de diciembre, de protección de datos de carácter personal.

CAPÍTULO III

Del Registro de Empresas relacionadas con las Máquinas Recreativas y de Azar

Artículo 9. Objeto y características del Registro.

1. Las personas físicas o jurídicas dedicadas a la fabricación, importación, comercialización, explotación de máquinas recreativas y de azar y a la prestación de servicios de interconexión de máquinas de juego y de azar entre establecimientos donde estén instaladas, así como, a la explotación de salones de juego que desarrollen su actividad, total o parcialmente, en el ámbito territorial de la Comunidad de Castilla y León deberán inscribirse, con carácter previo, en el Registro de Empresas relacionadas con las Máquinas Recreativas y de Azar de la Comunidad de Castilla y León, cuya gestión corresponderá al órgano directivo central competente en materia de juego.

✐ Ap. 1 modificado por art. 1.2 de Decreto núm. 60/2011, de 6 octubre.

2. Las empresas constituidas bajo la forma de sociedad, en cualquiera de las modalidades admitidas por la legislación mercantil, contarán con el capital social mínimo exigido en cada caso por la legislación correspondiente. La transmisión de las acciones o participaciones en que se divida su capital social deberá ser comunicada a la Dirección General de Administración Territorial en el plazo de un mes a contar desde el día en que dicha transmisión tenga lugar.

3. La participación directa o indirecta de capital extranjero en las empresas a que se refiere este Decreto no podrá exceder, en ningún caso, de la proporción establecida en la legislación vigente del Estado.

4. El Registro se estructura en las siguientes secciones:

Sección primera. Fabricantes e importadoras.

Sección segunda. Empresas comercializadoras y distribuidoras.

Sección tercera. Empresas operadoras.

Sección cuarta. Empresas titulares de salones de juego.

Sección quinta. Empresas de prestación de servicios de interconexión.

✐ Ap. 4 modificado por art. 1.3 de Decreto núm. 60/2011, de 6 octubre.

5. Las empresas titulares de casinos y de salones de juego tendrán la consideración de empresas operadoras, exclusivamente, respecto de las máquinas que exploten directamente en sus establecimientos.

6. La inscripción como empresa operadora de máquinas tipo «C» habilita para la explotación de máquinas recreativas de tipo «B». A su vez, la inscripción como empresa operadora de máquinas

tipo «B» habilita para la explotación de máquinas tipo «A». Asimismo, la inscripción como empresa titular de salones de juego faculta para la explotación de salones recreativos.

7. La Administración de la Comunidad de Castilla y León podrá celebrar los convenios necesarios para establecer una efectiva coordinación entre los registros propios con los del Estado y los del resto de las Comunidades Autónomas.

Artículo 10. Solicitud de inscripción.

1. Las empresas que pretendan su inscripción en el Registro, lo solicitarán a la Dirección General de Administración Territorial, conforme al modelo que establece el Anexo I del presente Decreto, aportando la documentación siguiente:

a) Fotocopia del Documento Nacional de Identidad o pasaporte del solicitante, si fuese persona física o de los administradores, consejeros y directivos en el supuesto de personas jurídicas.

b) En su caso, documento que acredite la representación por parte de quien suscribe la solicitud.

c) Certificado del Registro Central de Pecados y Rebeldes del solicitante, si se tratara de persona física, o de los administradores y consejeros si fuera persona jurídica.

d) Tratándose de personas jurídicas, se acompañará copia debidamente compulsada de la escritura de constitución y de los estatutos de la sociedad, así como de la de modificaciones posteriores si las hubiere, donde constarán la cuantía del capital social, los nombres y las cuotas de participación de los socios.

e) En su caso, copia del Código de Identificación Fiscal y justificante de estar dado de alta en el Impuesto de Actividades Económicas.

f) Certificado de encontrarse en situación de alta la empresa y, en su caso, los trabajadores en el régimen correspondiente de la Seguridad Social.

⇒ Artículos 10 a 28 del Real Decreto 84/1996, de 26 de enero, por el que se aprueba el Reglamento General sobre inscripción de empresas y afiliación, altas, bajas y variaciones de datos de trabajadores en la Seguridad Social.

g) Justificante de la constitución de la fianza en la cuantía que corresponda.

h) Justificante de la inscripción en el Registro Mercantil, en el caso de personas jurídicas.

⇒ Arts. 16 a 24 del Código de Comercio y Real Decreto 1784/1996, de 19 de julio, por el que se aprueba el Reglamento del Registro Mercantil

i) Declaración jurada de que ningún socio o accionista se encuentra en alguna de las causas de inhabilitación señaladas en el artículo 7 de la Ley 4/1998, de 24 de junio.

j) Copia compulsada de las declaraciones del Impuesto sobre la Renta de las Personas Físicas y del Patrimonio o declaración del Impuesto sobre Sociedades, si fuera persona jurídica, del último ejercicio fiscal.

k) Copia de la carta de pago de haber abonado la Tasa por actuaciones administrativas en materia de juego.

⇒ Ley 12/2001, de 20 de diciembre, de Tasas y Precios Públicos de la Comunidad de Castilla y León

2. Durante la tramitación del expediente, la Dirección General de Administración Territorial podrá solicitar cualesquiera informes de los órganos competentes en materia de seguridad ciudadana, hacienda e industria.

3. Los defectos de documentación podrán ser subsanados con arreglo a lo dispuesto en el artículo 71 de la Ley 30/1992, de 26 de noviembre.

Artículo 11. Tramitación y resolución.

1. La solicitud de inscripción se resolverá por la Dirección General de Administración Territorial en el plazo de tres meses a contar desde la fecha de recepción de la misma. Transcurrido dicho plazo sin haberse notificado resolución expresa, podrá entenderse estimada la solicitud.

2. Si la resolución fuera favorable, se procederá a la inscripción de la empresa en la oportuna Sección del Registro mediante la asignación del número correspondiente.

3. Las inscripciones en el Registro tendrán una validez de diez años, renovable por períodos de igual duración.

Artículo 12. Renovación y mantenimiento de la inscripción.

1. La renovación de la inscripción se solicitará con, al menos, tres meses de antelación a la finalización de su período de vigencia y requerirá el cumplimiento de los requisitos exigidos por la normativa en vigor al tiempo de aquélla. Transcurrido el citado plazo sin recaer resolución expresa se entenderá estimada la solicitud.

2. La falta de solicitud de renovación de la inscripción determinará la cancelación de la misma, previa audiencia del interesado, una vez expirado su período de vigencia.

Artículo 13. Modificaciones de los datos registrales.

1. La modificación de los siguientes caracteres de la empresa requerirá comunicación dentro del plazo de quince días de producirse:

a) Cambios de denominación o domicilio social o a efectos de notificaciones.

b) Ampliaciones o disminuciones de capital social.

c) Transmisiones de acciones o participaciones, de acuerdo con el apartado 2, del presente artículo, tanto «inter vivos» como «mortis causa» y con los cambios que se produzcan en la composición de los Consejos de Administración.

d) Revocación o modificación de los poderes otorgados a terceros.

e) Situaciones que sean causa de inhabilitación producidos de forma sobrevenida.

2. Las empresas que pretendan efectuar transmisiones de acciones o participaciones deberán aportar declaración jurada de que sus titulares no están incluidos en los supuestos señalados en el artículo 7 de la Ley 4/1998, de 24 de junio.

Artículo 14. Información anual para el mantenimiento de la inscripción.

El órgano directivo central competente en materia de juego, por resolución debidamente motivada, podrá requerir a las empresas inscritas en el Registro la aportación de cualquier documento que guarde relación con su actividad.

✐ Modificado por art. 1.4 de Decreto núm. 60/2011, de 6 octubre.

Artículo 15. Cancelación y revocación de la inscripción.

1. Las inscripciones sólo podrán cancelarse o revocarse mediante resolución motivada de la Dirección General de Administración Territorial, dictada tras la tramitación del correspondiente expediente administrativo, a petición del titular, o de oficio, cuando concurra alguna de las causas siguientes:

a) Falsedad en los datos aportados para la inscripción.

b) Modificar sin autorización previa cualquiera de las circunstancias o requisitos mínimos exigidos para obtener la inscripción.

c) La falta de mantenimiento de la cuantía íntegra de las fianzas previstas en el artículo 17 del presente Decreto.

d) No ejercer la actividad para la cual está autorizado en el plazo de dos años.

e) Por disolución de la sociedad o fallecimiento de los titulares si se trata de personas físicas.

2. No obstante lo señalado en la letra e) del apartado 1, no se cancelará la inscripción en el Registro si así lo solicitaran los causahabientes en el plazo de un mes desde el fallecimiento del titular, manteniéndose la vigencia de la inscripción con la expresión «Herederos de...» hasta que se efectúe la partición del haber hereditario, y por el plazo máximo de un año prorrogable por igual período por causa justificada.

A tales efectos, para subrogarse en la posición jurídica del fallecido, los causahabientes deberán acompañar a la mencionada solicitud certificación del fallecimiento y documentación acreditativa de la adquisición hereditaria de la empresa debidamente diligenciada por la oficina gestora del Impuesto sobre Sucesiones y Donaciones.

Artículo 16. Acceso al Registro.

El Registro tendrá carácter público, salvaguardando los datos que afecten a la intimidad de las personas o puedan perjudicar derechos de terceros, con arreglo a lo dispuesto en el Ley Orgánica 15/1999, de 13 de diciembre, de Protección de Datos de Carácter Personal. Cualquier personal física o jurídica, previa solicitud razonada, podrá obtener certificación acreditativa de inscripción en el Registro de empresas relacionadas con las máquinas recreativas y de azar.

⇒ Ley Orgánica 15/1999, de 13 de diciembre, de Protección de Datos de Carácter Personal.
Real Decreto 1720/2007, de 21 de diciembre, por el que se aprueba el Reglamento de desarrollo de la Ley Orgánica 15/1999, de 13 de diciembre, de protección de datos de carácter personal.

Artículo 17. Fianzas.

1. La cuantía a prestar como fianza por las empresas para su inclusión en el Registro será la siguiente:

a) Fabricante, importadora, comercializadora y distribuidora de máquinas de tipo "D" 6.000 euros.

b) Fabricante, importadora, comercializadora y distribuidora de máquinas de tipo "B" y "C" 30.000 euros.

c) Empresa operadora máquinas tipo "D" 6.000 euros.

d) Empresa operadora máquinas tipo "B" o titular de salón de máquinas de juego 36.000 euros.

e) Empresa operadora máquinas tipo "C" 60.000 euros.

f) Empresa de prestación de servicios de interconexión de máquinas de tipo "B" entre salones de juego 12.000 euros.

g) Empresa de prestación de servicios de interconexión de máquinas de tipo "B" entre salas de bingo 12.000 euros.

h) Empresa de prestación de servicios de interconexión de máquinas de tipo "B" o "C" entre casinos de juego 12.000 euros.

2. Si se solicitase la inscripción conjunta de empresa operadora de máquinas de tipo «A» o tipo «D» y además de tipo «B», o de empresa titular de salón recreativo y de salón de máquinas de juego, así como, en el caso de hacer uso de la habilitación concedida en el apartado 6 del artículo 9 del presente Decreto, se acumulará el importe de las fianzas correspondientes.

3. Con independencia de la fianza de inscripción, las empresas operadoras y los titulares de salones de juego que exploten máquinas del tipo «B» vendrán obligados a constituir una fianza adicional, en función del número de máquinas de las que sean titular, por un importe acorde con la siguiente escala:

– Hasta 25 máquinas de tipo «B»	15.025 euros.
– De 26 a 50 máquinas de tipo «B»	30.051 euros.
– De 51 a 75 máquinas de tipo «B»	45.076 euros.
– De 76 a 100 máquinas de tipo «B»	60.101 euros.
– A partir de 100 máquinas de tipo «B»	60.101 euros, más 15.025 euros por cada 25 máquinas o fracción de 25.

Esta fianza adicional se duplicará para el caso de explotación de máquinas de tipo «C», y se reducirá al 20% en el supuesto de explotación de máquinas de tipo «A» o de máquinas de tipo «D».

Igualmente, por cada salón que exploten, excluido el primero, las empresas titulares habrán de constituir una fianza adicional de 3.000 euros por cada salón de tipo «A» y 9.000 por cada salón de tipo «B».

4. Las fianzas podrán constituirse en metálico, aval bancario, póliza de caución individual o mediante valores públicos o privados avalados por el Estado o por la Comunidad de Castilla y León, a disposición de la Consejería de Presidencia y Administración Territorial, resultándoles de aplicación, en su caso, lo dispuesto en el artículo 41 del Real Decreto Legislativo 2/2000, de 16 de junio de Contratos de las Administraciones Públicas. Las fianzas se constituirán en la Caja General de Depósitos de la Comunidad de Castilla y León.

⇒ Desde el 16 de diciembre de 2011 está en vigor el Real Decreto Legislativo 3/2011 de 14 de noviembre, por el que se aprueba el texto refundido de la Ley de Contratos del Sector Público. En este texto se integran, debidamente regularizados y armonizados, la Ley 30/2007, de 30 de octubre, de Contratos del sector público, y las disposiciones en materia de contratación del sector público contenidas en normas con rango de ley, incluidas las relativas a la captación de financiación privada para la ejecución de contratos públicos.

5. Las fianzas quedarán afectas a cuantas responsabilidades económicas se deriven de infracciones relacionadas con el juego y las apuestas y al cumplimiento de las obligaciones de tal carácter a que deban hacer frente por imperativo legal o reglamentario, así como al pago de las deudas tributarias generadas por la actividad, ostentando la Administración de la Comunidad de Castilla y León preferencia sobre cualquier otro acreedor.

6. Las fianzas se mantendrán en su totalidad mientras subsistan las circunstancias que motivaron su constitución. Producida la detracción total o parcial de las mismas, las empresas que las constituyeron habrán de proceder a su reposición íntegra en el plazo máximo de dos meses desde que se

notifique al interesado, procediéndose, en caso de que la reposición no se llevara a efecto, a la cancelación de la inscripción de conformidad con lo dispuesto en el artículo 15 del presente Decreto.

7. Las fianzas se extinguirán, mediante resolución de la Dirección General de Administración Territorial, una vez desaparecidas las causas que motivaron su constitución y tras acreditarse la inexistencia de responsabilidades pendientes. Extinguidas las fianzas, se procederá a su devolución previa la liquidación que pudiera corresponder.

Si la fianza no fuera bastante para satisfacer las indicadas responsabilidades, se hará efectiva la diferencia mediante la ejecución sobre el patrimonio de la empresa.

✐ Modificado por art. 1.5 de Decreto núm. 60/2011, de 6 octubre.

DISPOSICIONES ADICIONALES

Primera.

Los modelos de máquinas recreativas y de azar homologados con anterioridad a la entrada en vigor de esta norma por los órganos competentes de la Comunidad Autónoma y los inscritos en el Registro de Modelos de la Administración General del Estado, se considerarán inscritos en el Registro de Modelos a que se refiere el Capítulo II de este Decreto.

Segunda.

Sin perjuicio de lo previsto en el presente Decreto, será de aplicación en la Comunidad de Castilla y León lo dispuesto en el Real Decreto 2110/1998, de 2 de octubre, por el que se aprueba el Reglamento de Máquinas Recreativas y de Azar.

En todo caso, la fabricación, comercialización, distribución, instalación y explotación de máquinas recreativas y de azar, así como de salones recreativos o de juego en la Comunidad de Castilla y León no requerirá otras inscripciones registrales que las previstas en este Decreto.

DISPOSICIONES TRANSITORIAS

Primera.

Las empresas que obtuvieron su inscripción en el Registro de Empresas Operadoras y Titulares de Salones de Castilla y León, a que se refería el Decreto 6/1996, de 18 de enero, así como las autorizadas de forma provisional con anterioridad a la entrada en vigor de este Decreto, se considerarán inscritas provisionalmente en el Registro de Empresas Relacionadas con las Máquinas Recreativas y de Azar de la Comunidad de Castilla y León creado por el presente Decreto. Dicha inscripción provisional quedará condicionada a la presentación, en el plazo de seis meses, de la declaración jurada prevista en el Anexo II de este Decreto y a la sustitución, en el mismo plazo, de la fianza que tuvieran constituida por una nueva de acuerdo con lo previsto en el artículo 17.1 de esta norma, que tendrá el mismo alcance y efecto que aquélla. Transcurrido dicho plazo sin haberse constituido la fianza o presentado dicha declaración, la inscripción provisional quedará automáticamente sin efectos.

Segunda.

Las empresas que a la fecha de entrada en vigor del presente Decreto se encontraran inscritas en el Registro de Empresas de la Administración General del Estado deberán obtener su inscripción en el Registra previsto en el Capítulo III de este Decreto en el plazo de seis meses, siempre que reunieran los requisitos que para ello se exigen en esta norma. A tales efectos, junto con la declaración jurada señalada en la disposición anterior deberán presentar la documentación exigida con carácter general en la presente norma, con excepción de los documentos señalados en la letra c) del apartado 1 del artículo 10 de este Decreto. Aunque estas empresas no se consideran inscritas provisionalmente en el Registro de Empresas Relacionadas con las Máquinas Recreativas y de Azar de la Comunidad de Castilla y León creado por el presente Decreto, provisionalmente pueden ejercer su actividad durante el citado plazo de seis meses y, transcurrido dicho plazo sin haber obtenido la inscripción, no podrán realizar actividades de juego en el territorio de Castilla y León.

Tercera.

Las máquinas recreativas y de azar, cuyos modelos se hubieran homologado por la Comisión Nacional de Juego del Ministerio del Interior con anterioridad a la entrada en vigor de esta disposición, podrán seguir siendo explotadas en el ámbito territorial de la Comunidad de Castilla y León, hasta tanto no se produzca la cancelación de la inscripción de los modelos en el Registro de Modelos de dicha Comisión Nacional.

Cuarta.

Se mantendrá en vigor el Convenio de encomienda de gestión suscrito con fecha 3 de febrero de 2000 entre el Ministerio del Interior y la Comunidad Autónoma de Castilla y León.

⇒ Orden IYJ/1638/2009, de 14 de julio, por la que se establecen los requisitos y el procedimiento para la autorización de laboratorios de ensayo de las máquinas recreativas con premio programado y de azar en la Comunidad de Castilla y León.

DISPOSICIONES FINALES

Primera.

Se autoriza al Consejero de Presidencia y Administración Territorial para dictar las disposiciones exigidas para el cumplimiento y desarrollo de este Decreto.

Segunda.

El presente Decreto entrará en vigor el día siguiente al de su publicación en el «Boletín Oficial de Castilla y León».

D) Publicidad

§ 36.4 DECRETO 7/2007, DE 25 ENERO. REGULA LA ACTIVIDAD PUBLICITARIA Y PROMOCIONAL DEL JUEGO Y DE LAS APUESTAS EN LA COMUNIDAD DE CASTILLA Y LEÓN

(BOCyL núm. 21, de 30 enero [LCyL 2007, 51])

⇒ En desarrollo de la Ley 4/1998, de 24 de junio, Reguladora del Juego y de las Apuestas de Castilla y León.
Ley 34/1988, de 11 de noviembre, General de Publicidad.
Ley 34/2002, de 11 de julio, de servicios de la sociedad de la información y de comercio electrónico.

La Ley 4/1998, de 24 de junio, Reguladora del Juego y de las Apuestas de Castilla y León, aborda de una manera global y sistemática la actividad del juego y de las apuestas, estableciendo las reglas básicas sobre las que debe sentarse la ordenación de estas actividades y el ulterior desarrollo reglamentario.

La citada Norma Legal sujeta a autorización administrativa la publicidad del juego y de las apuestas, dejando a ulterior regulación reglamentaria las condiciones en que se ha de llevar a cabo.

Por su parte la Ley 34/1988, de 11 de noviembre, General de Publicidad, en su artículo 8 permite regular la publicidad sobre los juegos de suerte, envite o azar y, en concreto, la forma y condiciones de difusión de los mensajes publicitarios, así como, los requisitos de autorización.

La Comunidad de Castilla y León es competente para dictar la presente normativa a tenor de lo dispuesto en los artículos 32.1.23 y 32.1.30 del Estatuto de Autonomía de Castilla y León.

Por todo ello, se hace necesaria una regulación autonómica de esta materia a fin de evitar una publicidad del juego y de las apuestas que pudiera incitar a los jugadores potenciales a la participación, o resultara perjudicial para la formación de la infancia y de la juventud.

A este fin obedece la regulación contenida en este Decreto que trata, por un lado, de satisfacer el interés que tienen las empresas del sector de dar a conocer los servicios que ofrecen y, por otro lado, de proteger la salud pública y dar seguridad a los destinatarios finales de sus servicios.

De conformidad con el artículo 75.3, letra d), de la Ley 3/2001, de 3 de julio, del Gobierno y de la Administración de la Comunidad de Castilla y León, se dio traslado del texto de esta Norma, en el trámite de audiencia, no sólo a los sectores afectados por ella, sino también a las asociaciones de agencias, de anunciantes y de consumidores y usuarios en cumplimiento de lo establecido en el artículo 8.6, párrafo 2º, de la Ley 34/1988, de 11 de noviembre, General de Publicidad.

Con este objeto, se exige previa autorización administrativa para los proyectos de publicidad y promoción con excepción de aquellas actividades publicitarias que, o bien por su entidad, por los destinatarios o por los medios empleados para su difusión, se ha considerado que no son susceptibles de incitar a la práctica del juego ni de ocasionar problemas de salud pública.

A continuación, establece unas prohibiciones generales que tratan de salvaguardar la dignidad de las personas y proteger la infancia y juventud, regula el contenido y los medios permitidos para llevar a cabo la actividad publicitaria y de promoción del juego y de las apuestas y establece un pormenorizado régimen de autorización administrativa previa al desarrollo de la actividad publicitaria.

Por último, recoge el régimen sancionador aplicable a las posibles infracciones administrativas que tengan lugar en esta materia.

En su virtud, la Junta de Castilla y León, a propuesta del Consejero de Presidencia y Administración Territorial, de acuerdo con el Consejo Consultivo de Castilla y León, y previa deliberación del Consejo de Gobierno en su reunión de 25 de enero de 2007, dispone:

CAPÍTULO I
Disposiciones generales

Artículo 1. Objeto.

El presente Decreto tiene por objeto la regulación, en el ámbito territorial de la Comunidad de Castilla y León, de la actividad publicitaria y promocional sobre:

a) La práctica de los juegos de suerte, envite o de azar y de las apuestas, incluidos en el ámbito de aplicación de la Ley 4/1998, de 24 de junio, Reguladora del Juego y de las Apuestas de Castilla y León.

b) Los establecimientos dedicados a su desarrollo.

c) Las empresas del sector.

Artículo 2. Actividad publicitaria y de promoción.

1. A los efectos del presente Decreto, se entenderá por actividad publicitaria del juego y de las apuestas toda forma de comunicación, cualquiera que sea el medio o soporte de difusión, realizada por el anunciante con el fin de promover de forma directa o indirecta su práctica, los establecimientos o locales donde se desarrolle o la actividad empresarial en este sector.

Se considera publicidad indirecta toda forma de comunicación que pueda conducir a fomentar o incentivar la práctica del juego o de las apuestas, los establecimientos o locales donde se desarrolle o la actividad empresarial en este sector, así como el empleo de imágenes o elementos que permitan difundir de forma encubierta o con fraude de ley un mensaje o unas imágenes prohibidas por este Decreto.

⇒ Artículo 4 Ley 34/1988, de 11 de noviembre, General de Publicidad.

Se entiende incluida dentro de la actividad publicitaria del juego y de las apuestas, la actividad de patrocinio de cualesquiera actividades o servicios, realizada por el anunciante con el fin de promover de forma directa o indirecta la práctica del juego, los establecimientos o locales donde se desarrolle o la actividad empresarial en este sector, cuando sea objeto de comunicación pública hacia terceros.

No se entiende incluido dentro de la actividad publicitaria el mero cartel anunciador del juego de las chapas cuando haya sido autorizado, expuesto en los establecimientos de hostelería, ni el folleto informativo de hoteles o complejos turísticos donde se incluyan los establecimientos de juego que formen parte de sus instalaciones.

2. De igual forma, se entenderá por actividad promocional del juego y de las apuestas la distribución gratuita de productos, bienes, servicios o cualquier otra actuación, cuyo objetivo o efecto directo o indirecto, principal o secundario, sea promocionar su práctica, los establecimientos o la actividad empresarial, con independencia de que dichos productos o bienes contengan publicidad.

Artículo 3. Anunciante o promotor.

1. Tendrá la consideración de anunciante o promotor toda persona física o jurídica que contando con autorización administrativa para realizar la actividad de juego o apuestas en el correspondiente subsector dentro del territorio de la Comunidad de Castilla y León, o aquella que acreditando contar con la correspondiente autorización administrativa o estar inscrita en el Registro de Juego de otra Comunidad Autónoma, en cualquier Estado miembro de la Unión Europea o Turquía, que le habilite para el desarrollo de estas actividades, pretenda realizar la actividad publicitaria o promocional definida en el artículo 2 del presente Decreto, por sí mismo o a través de tercero.

Jurisprudencia.

– Sentencia del Tribunal de Justicia de la Unión Europea de 8 de julio de 2010, Sjöberg y Gerdin, C 447/08 y C 448/08, Rec. p. I 6921, apartados 33 y 34.

– Sentencia del Tribunal de Justicia de la Unión Europea. Asunto C-176/11 (HIT LARIX / Bundesminister für Finanzen) de 12 de julio de 2012.

2. Asimismo, podrán ser anunciantes o promotoras las asociaciones representativas de los distintos sectores de juego y apuestas que, por sí mismas o a través de tercero, contraten la realización de la actividad publicitaria o promocional de su propio subsector con arreglo a lo dispuesto en el presente Decreto.

Artículo 4. Prohibiciones generales.

1. Queda prohibida toda forma de actividad publicitaria o promocional del juego y de las apuestas que:

a) Atente contra la dignidad de la persona o vulnere los valores y derechos reconocidos en la Constitución.

b) Perjudique la formación o el desarrollo de la infancia y de la juventud.

⇒ Artículo 3 de la Ley 34/1988, de 11 de noviembre, General de Publicidad.

c) Incite a los jugadores potenciales a la participación.

d) Utilice lenguaje, signos o imágenes que inciten a la práctica de juego y apuestas.

e) Reproduzca imágenes con personas reales o ficticias.

f) Utilice lenguaje, signos o imágenes que muestren participación alguna en cualquier juego o apuesta.

g) Haga expresión alguna a la forma de jugar, apostar, o a sus técnicas.

h) Haga mención alguna a los premios que se puedan obtener.

i) Sea engañosa, desleal o subliminal.

2. Quedan exceptuadas de la aplicación de la prohibición contenida en la letra e) del apartado anterior, las actividades publicitarias y promocionales de los servicios complementarios que preste el establecimiento destinado a la práctica del juego o apuestas.

Asimismo, quedan exceptuadas de la aplicación de la prohibición contenida en la letra g) del apartado anterior, las campañas por acontecimientos excepcionales previstas en el artículo 14, párrafo 2º, letra c) del presente Decreto.

En las páginas Web en Internet de la propia empresa, así como, en publicaciones, congresos, certámenes y/o ferias de juego especializadas, no serán de aplicación las prohibiciones contenidas en los apartados d), e), f), g) y h) del apartado primero de este artículo.

En todo caso, en los anteriores supuestos, el tratamiento que se haga de las imágenes con personas no podrá ser vejatorio, bien porque se utilice particular y directamente el cuerpo o partes del mismo como mero objeto de atracción, bien la imagen asociada a comportamientos estereotipados, coadyuvando a generar violencia.

Artículo 5. Prohibiciones especiales.

Queda prohibida toda clase de actividad publicitaria o promocional:

a) De la práctica de los juegos de suerte, envite o de azar y de las apuestas.

b) De los establecimientos dedicados a la práctica de los juegos de suerte, envite o de azar y de las apuestas, o de las empresas en este sector, salvo los supuestos expresamente permitidos, y con el contenido, requisitos y forma previstos en los siguientes capítulos de este Decreto.

c) Del juego y de las apuestas en aquellos establecimientos o empresas en los que se practiquen y cuya actividad principal no sea la práctica de éste.

CAPÍTULO II

Contenido y medios de publicidad o promoción de juego

Artículo 6. Contenido de la actividad publicitaria o promocional.

1. La actividad publicitaria o promocional permitida de los establecimientos dedicados a la práctica del juego y de las apuestas, o de la actividad empresarial, quedará limitada exclusivamente a los siguientes aspectos:

a) Nombre o razón social, domicilio y teléfono de la empresa o, en su caso, de la asociación representativa de los distintos subsectores en el ámbito territorial de la Comunidad de Castilla y León.

b) Nombre, domicilio y teléfono del establecimiento donde se practique.

c) Tipos de juegos o apuestas que se practiquen en el establecimiento o que oferte la empresa anunciante.

d) Horario de la actividad de juego o apuestas o, en su caso, días de práctica.

e) Servicios complementarios que preste el establecimiento destinado a la práctica del juego o de las apuestas.

f) Horario de prestación de los servicios complementarios.

2. La actividad publicitaria o promocional sobre los tipos de juegos de suerte, envite o azar, y de las apuestas, deberá expresar, en todo caso, que: «Queda prohibido el juego a los menores de 18 años» y «Las autoridades sanitarias advierten que el juego abusivo perjudica la salud pudiendo generar ludopatía».

Artículo 7. Medios de publicidad o promoción.

1. La actividad publicitaria del juego y de las apuestas, que en todo caso deberá ajustarse a lo establecido en la normativa reguladora de cada medio, podrá utilizar como soporte para su difusión:

a) La prensa escrita.

b) La radio y los medios audiovisuales.

c) La cartelería publicitaria.

d) La publicidad dinámica.

e) El correo ordinario mediante cartas personalizadas.

f) La página Web, propia del establecimiento o empresa, en Internet.

2. Queda expresamente prohibido, por su posible carácter masivo e indiscriminado, desarrollar actividad publicitaria o promocional mediante el empleo de medios de comunicación informáticos, telemáticos, o cualquier otro medio de comunicación o conexión a distancia, utilizados de forma directa y activa para comunicarse con el usuario, tales como Internet, chat, correo electrónico, comunicaciones telefónicas, fax, mensajes a móviles o similares, salvo consentimiento del destinatario.

⇒ Artículo 21 de Ley 34/2002, de 11 de julio, de servicios de la sociedad de la información y de comercio electrónico.

3. Los productos, bienes o servicios que se entreguen gratuitamente en la actividad promocional del juego y de las apuestas podrán ser:

a) De escaso valor económico, entendiendo por tal aquellos cuyo valor individual no supere los 3 euros, impuestos excluidos.

b) De valor económico, ya sean de carácter individual o consistan en conjuntos o composiciones de varios objetos o servicios, sin que el valor de los mismos pueda superar los 6 euros si son individuales, y los 30 euros si son composiciones, impuestos excluidos en ambos casos.

La actividad de promoción del juego y apuestas sólo podrá desarrollarse en los establecimientos autorizados para su práctica, en la sede de las empresas del sector, o con ocasión de congresos o foros especializados en la materia, sin que en ningún caso pueda efectuarse en la calle o indiscriminadamente.

Artículo 8. Prensa escrita.

1. La inserción de anuncios publicitarios del juego y de las apuestas en la prensa escrita no podrá hacerse en la portada ni en la contraportada de periódicos y revistas.

2. Si éstos hicieran exclusivamente referencia a los servicios complementarios de los establecimientos y sus horarios, podrán insertarse en cualquier página.

Artículo 9. Radio y medios audiovisuales.

1. Las cuñas radiofónicas y los mensajes publicitarios audiovisuales del juego y de las apuestas se podrán emitir sólo en la franja horaria comprendida entre las 20.00 horas de un día y las 8.00 horas del día siguiente.

2. Si la cuña radiofónica o el mensaje publicitario hiciera exclusivamente referencia a los servicios complementarios de los establecimientos y sus horarios, se podrán emitir durante las 24 horas del día.

⇒ Código de conducta sobre comunicaciones comerciales de las actividades de juego.

Artículo 10. Cartelería publicitaria.

La inserción de anuncios publicitarios del juego y de las apuestas podrá utilizar exclusivamente como soporte carteles fijos o móviles, marquesinas habilitadas al efecto y vallas anunciadoras.

Artículo 11. Publicidad dinámica.

1. La publicidad dinámica del juego y de las apuestas comprenderá exclusivamente la publicidad manual y el reparto domiciliario, no personalizado, de publicidad.

2. Se podrá utilizar la publicidad manual consistente en difundir los mensajes mediante el reparto en mano o la colocación de material impreso en contacto directo entre el personal autorizado para repartir la publicidad y sus receptores, con carácter gratuito, y utilizando zonas de dominio público, vías y espacios libres públicos y zonas privadas de concurrencia o uso público.

3. El reparto domiciliario, no personalizado, de publicidad consistirá en la distribución de cualquier tipo de soporte material escrito de publicidad llevada a cabo mediante entrega directa a los

propietarios o usuarios de viviendas, oficinas, despachos o mediante la introducción de material publicitario en los buzones individuales o en las porterías de los inmuebles.

Artículo 12. Correo ordinario mediante cartas personalizadas.

El correo ordinario mediante cartas personalizadas exclusivamente podrá ser utilizado como soporte para publicitar o promocionar los servicios complementarios de los establecimientos donde se practiquen los juegos o las apuestas y sus horarios.

Artículo 13. Página Web en Internet.

La información que se publique en la página Web propia de la empresa o establecimiento del sector en Internet, se utilizará exclusivamente como soporte para dar a conocer los productos o servicios que se ofrecen a los usuarios de Internet.

CAPÍTULO III

Autorizaciones administrativas

Artículo 14. Autorización administrativa.

1. Se somete a autorización administrativa previa la actividad publicitaria o promocional que quieran realizar las empresas de juego y apuestas, o sus asociaciones, en el territorio de la Comunidad de Castilla y León, en relación con los establecimientos de su titularidad donde se practiquen o su propia actividad empresarial de juego o apuestas.

2. La actividad publicitaria o promocional podrá consistir en:

a) Campañas ordinarias, cuya duración máxima será de 1 año.

b) Campañas por acontecimientos temporales, cuya duración máxima será de 15 días.

c) Campañas por acontecimientos excepcionales, cuya duración máxima será de 15 días, sin que puedan celebrarse más de 4 al año.

Artículo 15. Actividades publicitarias o promocionales exceptuadas de autorización.

1. En el marco de lo establecido en el presente Decreto respecto a prohibiciones, contenido permitido y medios de publicidad, se exceptúan de autorización administrativa las siguientes actividades publicitarias del juego y de las apuestas:

a) Los letreros, emblemas, gráficos u otros elementos similares que hagan referencia a la identificación del establecimiento donde se practique el juego o las apuestas o razón social de la empresa, y que se hallen situados en la fachada de los establecimientos destinados a la práctica de juego o apuestas, o en el acceso al recinto urbanístico donde esté ubicado.

b) La instalación de rótulos indicativos de los accesos al mismo, dentro del término municipal donde radique el establecimiento, con sujeción a las Ordenanzas municipales y a la normativa de publicidad en carreteras.

c) La colocación de signos orientadores de la dirección del establecimiento en el interior del edificio.

d) Los letreros, emblemas, gráficos u otros elementos similares que hagan referencia a la identificación del establecimiento donde se practique, o razón social de la empresa, y que se hallen situados en los vehículos de cualquier clase de los que sea titular la propia empresa de que se trate.

e) La inclusión en los folletos informativos de hoteles o complejos turísticos de los establecimientos donde se practique juego o apuestas que formen parte de sus instalaciones.

f) La inclusión del establecimiento en anuncios globales de complejos turísticos o en reportajes sobre los atractivos turísticos de municipios o zonas determinadas que se incluyan en publicaciones turísticas especializadas.

g) La inclusión en carteleras de espectáculos en prensa escrita, en planos-guías del municipio y/o guías de ocio, del establecimiento donde se practique juego o apuestas, con los demás espectáculos o medios de diversión existentes.

h) Las referencias, en la prensa escrita, al establecimiento donde se practique juego o apuestas, o a los servicios complementarios que ofrezca, cuando se inserte el anuncio en un módulo de las planillas habituales y su tamaño no exceda de 3 centímetros de ancho por 3 de alto.

i) Cualquier referencia al juego y a las apuestas, a los establecimientos donde se practiquen, o a las empresas del sector, en publicaciones, congresos, certámenes y/o ferias de juego especializadas.

j) La elaboración de folletos informativos del establecimiento y, en su caso, de sus servicios

complementarios, que podrán depositarse exclusivamente en el propio establecimiento, en hoteles, agencias de viajes, aeropuertos, estaciones de tren o autobús, o establecimientos turísticos en general.

k) La utilización del nombre comercial de la empresa o del establecimiento en el caso de que patrocinen actividades deportivas o recreativas.

2. Se exceptúan de autorización administrativa las actividades promocionales del juego y de las apuestas cuando los productos, bienes o servicios ofrecidos gratuitamente tengan un escaso valor económico, entendiendo por tal aquéllos con un coste individual inferior a 3 euros, impuestos excluidos.

Artículo 16. Solicitudes y procedimiento.

1. La autorización administrativa para el desarrollo de la actividad publicitaria o promocional se solicitará por el anunciante o promotor a la Dirección General competente en materia de juego y apuestas.

Dicha solicitud deberá ir acompañada de la siguiente documentación:

a) Memoria breve que haga referencia a la siguiente información:

1ª Objeto de la actividad publicitaria, campaña o promoción.

2ª Duración de la misma.

3ª Número de días y, en su caso, horario de difusión.

4ª Ámbito territorial de difusión.

5ª Relación de medios y de los soportes que se van a utilizar.

6ª En el supuesto de que la actividad publicitaria o campaña de promoción conlleve la entrega de obsequios o regalos, memoria descriptiva de todos ellos acompañada de las facturas pro forma o presupuesto que especifique el valor de los productos (coste, IVA, etc.) y tres ejemplares o modelos de cada objeto.

b) El proyecto de actividad publicitaria o promocional, que deberá consistir en una reproducción adecuada, según el soporte de difusión, de los textos, composición gráfica, cuñas radiofónicas o filmaciones.

2. La Dirección General competente en materia de juego y apuestas podrá solicitar al anunciante o promotor cuantos datos o documentación complementaria considere oportuno, respetando, en todo caso, el carácter confidencial del contenido de la actividad recibida.

3. Si la solicitud o la documentación adoleciesen de defectos subsanables se requerirá al interesado a fin de que los subsane en el plazo de diez días hábiles. Transcurrido dicho plazo sin que los defectos fueren subsanados, se le tendrá por desistido de su petición previa resolución que deberá ser dictada en los términos previstos en el artículo 42 de la Ley 30/1992, de 26 de noviembre, de Régimen Jurídico de las Administración Públicas y del Procedimiento Administrativo Común.

Artículo 17. Resolución.

1. Examinada la solicitud y documentación y, en su caso, subsanados los defectos observados, la Dirección General competente en materia de juego y apuestas resolverá sobre la misma.

Transcurrido el plazo de 45 días naturales para su resolución sin que hubiese recaído resolución expresa, se entenderá concedida la autorización solicitada por silencio administrativo.

2. La actividad publicitaria o promocional deberá iniciarse dentro de los 30 días naturales siguientes a la notificación de la resolución estimatoria o, en su caso, al cumplimiento del plazo para resolver.

3. En todo caso, la autorización que se conceda habilitará para el desarrollo de la actividad publicitaria o promocional permitida en el presente Decreto, para su difusión, emisión o distribución dentro del territorio de la Comunidad de Castilla y León.

4. A los meros efectos informativos, la Dirección General competente en materia de juego y apuestas comunicará a la Comisión de Juego y Apuestas de la Comunidad de Castilla y León, en la primera reunión ordinaria que anualmente celebre, todas las autorizaciones concedidas mediante resolución expresa o por silencio administrativo en el año inmediatamente precedente.

Artículo 18. Identificación de la publicidad.

En todos los anuncios, carteles, folletos, textos y demás medios de difusión utilizados para la publicidad, que haya obtenido autorización de la Dirección General competente en materia de juego y apuestas, se hará constar la expresión: «Publicidad autorizada por la Dirección General de..., con núm. de expediente...».

Si la autorización fuera otorgada en virtud de silencio administrativo se hará constar la expresión: «Publicidad autorizada por la Dirección General de..., con fecha...», debiendo consignarse la fecha del último día del plazo para resolver.

Artículo 19. Modificación de la publicidad o promoción autorizada y revocación de la autorización.

1. Si se produjeran hechos que pudieran suponer un cambio en la publicidad o promoción autorizada el anunciante deberá comunicar tales alteraciones a la Dirección General competente en materia de juego y apuestas que podrá revocar de forma motivada la autorización concedida.

2. Asimismo, la Dirección General competente en materia de juego y apuestas podrá revocar la autorización concedida cuando llegue a su conocimiento nuevos datos o elementos de juicio que alteren sustancialmente las bases sobre las que se concedió la misma, sin perjuicio de las responsabilidades que pudieran exigirse por omisión o inexactitud de los datos aportados.

Artículo 20. Rectificación o cese.

La Dirección General competente en materia de juego y apuestas podrá requerir la inmediata rectificación o cese de aquella actividad publicitaria o promocional que no respete las condiciones de la autorización o que no la hubiese obtenido siendo exigible, en cuyo caso procederá en la forma prevista en el Título IV de la Ley 34/1988, de 11 de noviembre, General de Publicidad.

CAPÍTULO IV

Del régimen sancionador

Artículo 21. Infracciones administrativas.

Las infracciones a las disposiciones contenidas en el presente Decreto podrán ser objeto de sanciones administrativas con arreglo a lo previsto en la Ley 4/1998, de 24 de junio, y en la Ley 34/1988, de 11 de noviembre, previa instrucción del oportuno expediente sancionador conforme a lo establecido en el Decreto 189/1994, de 25 de agosto, por el que se aprueba el Decreto Regulador del Procedimiento Sancionador de la Administración de la Comunidad de Castilla y León.

Disposición Adicional Primera. Publicidad y promoción mediante rifas, tómbolas y combinaciones aleatorias.

1. Queda prohibido al anunciante o promotor definido en el artículo 3 del presente Decreto publicitar o promocionar cualquier práctica de juego de suerte, envite o de azar y de las apuestas, establecimientos o actividades empresariales, propias o ajenas, a través de rifas, tómbolas o combinaciones aleatorias.

2. La actividad de publicidad o promoción definida en el apartado anterior podrá ser desarrollada por aquellas personas físicas o jurídicas no incluidas en el concepto de anunciante del citado artículo 3 siempre que se desarrolle con sujeción a los requisitos y forma previstos en el presente Decreto y demás normativa que sea de aplicación.

Disposición Adicional Segunda. Actualización del importe de las cuantías de los productos promocionales.

El importe de las cuantías de los productos, bienes o servicios que se entreguen gratuitamente en la actividad promocional de juego y apuestas a que se refiere los artículos 7.3 y 15.2 podrá ser actualizado por Orden de la Consejería de Presidencia y Administración Territorial.

Disposición Transitoria única. Autorizaciones otorgadas conforme al régimen jurídico anterior.

Las actividades publicitarias y promocionales del juego y de las apuestas que hubiesen sido autorizadas con anterioridad a la entrada en vigor del presente Decreto no se verán afectadas por lo dispuesto en su articulado.

Disposición Final Primera. Desarrollo normativo.

Se faculta al Consejero de Presidencia y Administración Territorial para dictar cuantas disposiciones sean necesarias para el desarrollo este Decreto.

Disposición Final Segunda. Entrada en vigor.

El presente Decreto entrará en vigor el día siguiente al de su publicación en el «Boletín Oficial de Castilla y León».

E) Planificación

§ 36.5 DECRETO 133/2000, DE 8 JUNIO. APRUEBA LA PLANIFICACIÓN SOBRE INSTALACIÓN DE CASINOS DE JUEGO EN LA COMUNIDAD DE CASTILLA Y LEÓN

(BOCyL núm. 111, de 9 junio [LCyL 2000, 268])

⇒ En desarrollo de la Ley 4/1998, de 24 de junio, reguladora del Juego y de las Apuestas de Castilla y León.

La planificación como instrumento jurídico se manifiesta en diversos y muy variados campos, adquiriendo una configuración, un desarrollo y unas exigencias normativas distintas según la concreta materia en la que se produzca. Específicamente, en el sector de casinos, la norma planificadora, en sí misma considerada, ha de tener como contenido necesario la determinación de su número, la delimitación territorial, los criterios por lo que se regirá el concurso público y el plazo de duración.

La Ley 4/1998, de 24 de junio, reguladora del Juego y de las Apuestas de Castilla y León, en su artículo 9, establece como competencia de la Junta de Castilla y León la planificación de los juegos y apuestas de la Comunidad, de acuerdo con la realidad económica, tributaria y social, así como la población y el criterio de diversificación empresarial.

Para la determinación objetiva de los factores mencionados, y sin perjuicio del correspondiente informe favorable de la Comisión del Juego y Apuestas de Castilla y León y del trámite de audiencia cumplimentado, la Administración Autonómica ha incluido en el procedimiento de elaboración de esta disposición el Programa Técnico de Evaluación que posibilita dicha planificación, aprobado por Acuerdo de la Junta de Castilla y León de 4 de mayo de 2000, y elaborado por una Comisión Técnica Intersectorial integrada por diversos órganos administrativos competentes en materias que influyen en la citada planificación y representantes de todos los sectores del juego. En dicho programa se han ponderado los diversos criterios legales previstos en el artículo 9 c) de la Ley 4/1998, extrayendo las conclusiones que se han incorporado en esta disposición planificadora respecto al número de casinos a instalar y a los criterios territoriales de preferente distribución.

En cuanto al número total de casinos, se opta por la moderación, no siendo posible ni una libertad absoluta ni una contingentación extrema, teniendo en cuenta, además de las conclusiones del Programa, una estimación previsible de demanda de casinos a instalar, y resaltando, en todo caso, que el número de cuatro autorizaciones de instalación previstas, es máximo y potencial. No se permitirá más de un casino por provincia, favoreciendo así una distribución territorial armónica, y evitando un exceso de oferta de juego mediante la proliferación de este tipo de establecimientos de juego con indeseables repercusiones económicas y sociales.

Por otro lado, no se establece una localización rígida y concreta, sin perjuicio de los criterios de preferencia hacia las zonas centro, noreste, noroeste y suroeste de la Comunidad Autónoma con el fin de poder valorar en cada caso concreto la concurrencia de todos los criterios que se tendrán en cuenta a la hora de convocar el correspondiente concurso, y con el ánimo de respetar la libre implantación de las empresas como parte integrante de la libertad de empresa, todo ello sin perjuicio del ulterior cumplimiento del resto de requisitos.

La duración de esta planificación se establece con un plazo determinado, ya que estas normas deben ser por su propia naturaleza temporales, en consideración a unos criterios que no permiten tener una visión indefinida.

Por último, se ha estimado necesario recoger los requisitos esenciales que deben reunir los titulares de casinos, con intención de actualizar algunos de ellos, ya que desde la Orden de 9 de enero de 1979, por la que se aprueba el Reglamento de Casinos de Juego no han sido objeto de revisión, ni de adaptación a la nueva normativa.

En su virtud, a propuesta del Consejero de Presidencia y Administración Territorial, de acuerdo con el Consejo de Estado, y previa deliberación de la Junta de Castilla y León en su reunión de 8 de junio de 2000.

Artículo 1.

Es objeto del presente Decreto la planificación de la instalación de casinos de juego en el ámbito territorial de la Comunidad Autónoma, de acuerdo con lo previsto en los artículos 9 c) y 13.2 de la Ley 4/1998, de 24 de junio, reguladora del Juego y de las Apuestas de Castilla y León.

Artículo 2.

El plazo de duración de esta planificación es de diez años.

Artículo 3.

1. El número máximo de autorizaciones de instalación de casinos de juegos en el territorio de la Comunidad de Castilla y León, teniendo en cuenta la realidad social y su incidencia en ella del juego y de las apuestas, la población y la realidad económica y tributaria, así como la necesidad de diversificar empresarialmente este sector, de acuerdo con el artículo 9 c) de la Ley 4/1998 de 24 de junio, será de cuatro.

2. En ningún caso se permitirá la instalación de más de un casino de juego en cada provincia.

3. Las zonas de preferente instalación de casinos de juego son el centro, noreste, noroeste y suroeste de la Comunidad de Castilla y León.

Artículo 4.

1. El otorgamiento de autorizaciones para la instalación de casinos de juego a que se refiere esta planificación se realizará por uno o varios concursos públicos, de acuerdo con los artículos 4.2 y 13.3 de La Ley 4/1998, de 24 de junio, reguladora del Juego y de las Apuestas de Castilla y León.

2. La convocatoria del concurso público se realizará mediante Orden de la Consejería de Presidencia y Administración Territorial, que establecerá las bases que han de regir la adjudicación.

3. Para el otorgamiento de autorizaciones de instalación se estará a lo dispuesto en la Ley 4/1998, de 24 de junio, reguladora del Juego y de las Apuestas de Castilla y León, en las bases de convocatoria, y cuantas disposiciones y resoluciones sean de aplicación.

Antes de otorgar las licencias de apertura y explotación y, por lo tanto, de adquirir la cualidad de empresas titulares de casinos, los adjudicatarios de las autorizaciones de instalación concedidas deberán acreditar ante la Administración el cumplimiento de los requisitos, derechos y obligaciones establecidos en la normativa y resoluciones previstas en el párrafo anterior.

4. En la resolución del concurso público se ponderarán, preferentemente, y de acuerdo con lo previsto en el artículo 13.3 de la Ley 4/1998, de 24 de junio, reguladora del Juego y de las Apuestas de Castilla y León, los siguientes criterios:

1. Interés turístico del proyecto, en virtud de la localización y ubicación que se proponga por cada licitador.

2. Solvencia de los promotores, tanto profesional como financiera.

3. Programa de inversiones.

4. Generación de puestos de trabajo.

5. Viabilidad comercial del proyecto.

6. Calidad de las instalaciones y dotaciones complementarias que se prevean.

7. Medidas de control y seguridad proyectadas para los locales.

8. Reducción en el plazo máximo de dos años para la apertura del casino.

Jurisprudencia.

– Sentencia TS (Sala 3) de 24 de enero de 2012.Autorizaciones administrativas: Autorización para la instalación de casino en un nuevo emplazamiento así como cambio de denominación. Inexistencia de indefensión material a la entidad recurrente. Errores de procedimiento que no conducen a la nulidad de actuaciones. Planeamiento urbanístico: Modificación puntual del Plan General de Ordenación Urbana que determina la compatibilidad del planeamiento con la nueva instalación. Procedimiento de autorización para la modificación de casino iniciado a instancia del interesado. Autorización para la instalación de un casino iniciada de oficio por la Administración mediante la convocatoria de un concurso público. Posibilidad de silencio administrativo positivo en caso de vencimiento del plazo máximo sin haberse notificado resolución expresa. No consta acreditada la existencia de desviación de poder.

Artículo 5.

1. Las empresas que pretendan ser titulares de casinos deberán reunir los siguientes requisitos:

a) Constituirse bajo la forma jurídica de sociedad anónima.

b) Tener por objeto social exclusivo la explotación de casinos y, eventualmente, el desarrollo de actividades complementarias.

c) Ostentar la nacionalidad de cualquier país miembro de la Unión Europea.

d) El capital social mínimo habrá de ser de quinientos millones de pesetas, totalmente suscrito y desembolsado.

e) Las acciones representativas del capital deberán ser nominativas, y su transmisión requerirá, en todo caso, previa comunicación a la Administración a fin de que ésta compruebe los requisitos de los nuevos socios.

f) La participación directa o indirecta de capital extranjero no podrá exceder de los límites establecidos en el régimen especial para las inversiones extranjeras. A efectos del presente decreto, se considera como extranjeros a los ciudadanos de países no integrantes de la Unión Europea.

g) La administración de la sociedad será colegiada. Los administradores podrán ser personas físicas o jurídicas.

h) Ninguna persona física o jurídica podrá ostentar acciones en más de dos empresas titulares de autorizaciones de instalación de casinos en el territorio de Castilla y León.

i) Deberá inscribirse en el Registro de Juegos y Apuestas de Castilla y León.

j) Deberá constituir una fianza por importe de cien millones de pesetas.

De los anteriores requisitos, deberá cumplirse al momento de la licitación el señalado en la letra h).

2. No podrán ser titulares de casinos, quienes se encuentren en alguna de las siguientes circunstancias:

a) Haber sido condenados dentro de los cinco años anteriores a la fecha de la solicitud mediante sentencia firme por delito de falsedad, contra las personas, contra la propiedad o contra la Hacienda Pública.

Esta previsión alcanzará a las personas jurídicas en las que algunos de sus directivos o miembros de los órganos de gobierno se encuentren incursos en dicho supuesto.

b) Los quebrados no rehabilitados y quienes, habiéndose declarado en estado legal de suspensión de pagos o concurso de acreedores, hayan sido declarados insolventes o no hayan cumplido totalmente las obligaciones adquiridas.

c) Haber sido sancionados mediante resolución firme por dos o más infracciones tributarias graves, en los últimos cinco años, por tributos sobre el juego y apuestas.

Las anteriores circunstancias habrán de cumplirse desde el momento de la licitación del concurso público.

La incursión en alguna de las circunstancias mencionadas con posterioridad al otorgamiento de la autorización llevará aparejada la pérdida de la titularidad del casino, y no podrá volver a solicitarse durante un período de cinco años.

Artículo 6.

Si durante el plazo de duración de la presente planificación quedase sin efecto, por cualquier circunstancia alguna de las autorizaciones de instalación concedidas, se podrá convocar un nuevo concurso público.

Artículo 7.

1. La autorización de instalación tendrá una vigencia máxima de dos años.

2. La autorización de apertura y explotación tendrá una vigencia de diez años, renovable siempre que se cumplan los requisitos establecidos en la normativa en vigor al momento de la renovación.

Artículo 8.

1. La autorización de instalación no es transmisible.

Previa autorización de la Administración, y de acuerdo con el artículo 4.6 y 7 de la Ley 4/1998, de 24 de junio, reguladora del Juego y de las Apuestas de Castilla y León, se podrá transmitir la posterior autorización de apertura y explotación, siempre que hayan transcurrido cinco años desde su otorgamiento o renovación, subrogándose la nueva empresa en todos los derechos, obligaciones y plazo de vigencia de la anterior.

2. Se podrán transmitir las acciones de la empresa titular del casino, sin alteración de su personalidad jurídica, previa comunicación a la Administración a fin de comprobar la concurrencia de los requisitos del nuevo socio, según lo previsto en el artículo 22.5 de la Ley 4/1998, de 24 de junio, reguladora del Juego y las Apuestas de Castilla y León.

Artículo 9.

Los juegos que podrán ser practicados en los casinos de juego son los previstos en el artículo 13.1 la Ley 4/1998, de 24 de junio, reguladora del Juego y de las Apuestas de Castilla y León, en el Catálogo de Juego y Apuestas de Castilla y León y demás disposiciones de aplicación.

Disposición adicional única.

A los efectos de lo previsto en el artículo 4.8 de la Ley 4/1998, de 24 de junio, reguladora del Juego y de las Apuestas de Castilla y León, la zona de influencia en la que no podrán otorgarse autorizaciones de instalación para casinos, vendrá determinada por lo establecido en las normas urbanísticas y de ordenación del territorio.

En defecto de regulación específica, la referida zona de influencia será la comprendida en un radio de acción de cien metros en línea recta, medido sobre plano, partiendo desde el centro de la fachada principal de un centro de enseñanza significativo, hasta el centro de la fachada principal del casino de juego.

Se entiende por centro de enseñanza los comprendidos en el Real Decreto 1004/1991, de 14 de junio, sobre centros docentes no universitarios y en el Real Decreto 557/1991, de 12 de abril, sobre creación y reconocimiento de Universidades y Centros Universitarios.

Disposición transitoria única.

A efectos del presente Decreto, y de acuerdo con la disposición transitoria tercera de la Ley 4/1998, de 24 de junio, reguladora del Juego y de las Apuestas de Castilla y León, está incluida en las cuatro autorizaciones previstas en esta planificación, la autorización de instalación del casino de Boecillo (Valladolid), zona centro de la Comunidad de Castilla y León, otorgada a la empresa Castilla-León, SA, con los derechos, obligaciones y vigencia previstos en la resolución de autorización concedida.

Disposición derogatoria única.

Queda derogada cualquier disposición de igual o inferior rango en lo que se oponga o contradiga a lo dispuesto en este Decreto.

Disposición final primera.

Se autoriza al consejero de Presidencia y Administración Territorial para dictar cuantas disposiciones y resoluciones sean necesarias para la aplicación y desarrollo de este Decreto, y específicamente la convocatoria de los correspondientes concursos públicos de adjudicación.

Disposición final segunda.

El presente Decreto entrará en vigor al día siguiente de su publicación en el «Boletín Oficial de Castilla y León».

§ 36.6 DECRETO 39/2012, DE 31 OCTUBRE. APRUEBA EL REGLAMENTO REGULADOR DE LOS PERMISOS DE EXPLOTACIÓN Y COMERCIALIZACIÓN DE LOS JUEGOS DE COMPETENCIA AUTONÓMICA QUE SE DESARROLLEN DE FORMA REMOTA EN LA COMUNIDAD DE CASTILLA Y LEÓN

(BOCyL núm. 211, de 2 noviembre [LCyL 2012, 366])

I

La irrupción de las nuevas tecnologías en la moderna sociedad ha traído consigo el nacimiento de nuevos usos de los canales de comunicación masiva a distancia, como la red de Internet, la telefonía fija y móvil, la televisión digital terrestre y las emisoras de radio, fundamentalmente, introduciendo importantes cambios en las costumbres de los ciudadanos que afectan al devenir de su vida cotidiana, al desarrollo de su trabajo y, muy especialmente, a las relaciones sociales y al ocio.

La aparición de estos nuevos canales ha supuesto un revulsivo en los tradicionales medios de oferta de bienes y servicios, afectando a todos los sectores del mercado.

Cambios que afectan también al sector del juego, actividad siempre presente en nuestras vidas en su doble vertiente, la empresarial y la del consumidor, desplazando las tradicionales formas de explotación y comercialización de juegos de forma presencial hacia los juegos que se desarrollan de forma remota, sirviéndose de estos canales de comunicación masiva remotos, telemáticos, interactivos o de comunicación a distancia, tanto para su comercialización por los empresarios, como para la participación por los jugadores.

Por lo tanto, desde un punto de vista social, nos encontramos ante una realidad de juego remoto que ya se ha impuesto en nuestra sociedad, con la afectación directa sobre los consumidores y usuarios y su necesaria y debida protección, evitando y controlando situaciones de patologías médicas que pueden existir por su uso indebido, especialmente relevante cuando dicha afectación puede producirse sobre jóvenes y niños y, desde el punto de vista jurídico, nos encontramos ante un vacío normativo a nivel autonómico, que impone el deber de articular una regulación al amparo de las competencias exclusivas sobre la materia de juego, en la que la Comunidad de Castilla y León está siendo pionera, sin perjuicio de la afectación indirecta de otros múltiples títulos competenciales, como la materia de consumo, la de protección de menores, o la de sanidad.

II

La Unión Europea ya ha manifestado que no va a aprobar ninguna norma europea de armonización en la materia de juego, ya que en la misma existen factores culturales, morales y económicos distintos según el Estado del que se trate, limitándose a debatir tal tema en determinados foros de participación y a extraer algunos principios de recomendación sin fuerza jurídica vinculante, y a emitir determinadas sentencias emanadas por el Tribunal de Justicia de las Comunidades Europeas en el marco de la protección de las libertades fundamentales de la Unión Europea.

España, como Estado, ya se pronunció históricamente en materia de juego, desde su despenalización por Real Decreto-Ley 16/1977, de 25 de febrero, por el que se regulan los aspectos penales, administrativos y fiscales de los juegos de suerte, envite o azar y apuestas, acudiendo a un régimen general de liberalización del mercado, sin perjuicio de la supervisión administrativa que corresponda.

Estableció un triple sistema de reparto en la comercialización del juego: reserva para el propio Estado del juego público (Lotería Nacional, Apuestas Deportivas del Estado, Lotería Primitiva y sus modalidades,...) a través, actualmente, de la Sociedad Estatal Loterías y Apuestas del Estado (SELAE) dependiente del Ministerio de Hacienda y Administraciones Públicas, reserva a una corporación de derecho público denominada Organización Nacional de Ciegos Españoles, bajo el protectorado del Ministerio de Sanidad, Servicios Sociales e Igualdad, del juego que se justifica por el interés general de sus fines sociales (cupón, juego activo y lotería instantánea) y, por último, reserva al sector privado para el resto de juegos en un mercado supervisado y controlado por la respectiva Comunidad Autónoma (juegos de casino, de bingos, de salones de juego y maquinas de juego, de rifas, tómbolas y combinaciones aleatorias, de apuestas deportivas,...) a través de las correspondientes empresas y agentes privados.

Por lo tanto, el sistema de competencias de regulación, gestión administrativa, autorización y control del juego se ha mostrado coherente con ese triple sistema de comercialización, y así se ha recogido, ya no solo en las correspondientes leyes y normativa específica del Estado y de la Comunidad Autónoma, sino en el propio bloque de constitucionalidad que sustenta al Estado Español, del que forma parte el Estatuto de Autonomía de Castilla y León.

En este sentido, la nueva Ley del Estado 13/2011, de 27 de mayo, de regulación del juego, reconoce la competencia de las Comunidades Autónomas en este ámbito. Así se refleja tanto en su exposición de motivos como en el articulado, a saber, en el artículo 1 párrafo primero, cuando prevé que su objeto es la regulación de la actividad de juego, en sus distintas modalidades, que se desarrolle con ámbito estatal, en su artículo 2.1 al incluir en el ámbito de aplicación de la propia Ley las actividades de juego que en él se relacionan cuando la actividad desarrollada tenga ámbito estatal, y en su artículo 2.2.b) que excluye del ámbito de la Ley las actividades de juego realizadas a través de medios electrónicos, informáticos, telemáticos o interactivos cuyo ámbito no sea estatal.

III

El artículo 70.1.27.º del Estatuto de Autonomía de Castilla y León, en la redacción dada por la Ley Orgánica 14/2007, de 30 de noviembre, establece la competencia exclusiva de la Comunidad Autónoma sobre la materia de casinos, juegos y apuestas, exceptuando sólo las loterías y apuestas del Estado y los juegos autorizados por el Estado en el territorio nacional a entidades sin ánimo de lucro. La competencia autonómica estatutaria viene a incluir, por tanto, la competencia exclusiva para el desarrollo legislativo, reglamentario y la gestión de las empresas habilitadas para desarrollar los juegos y apuestas, de la autorización, forma y descripción de los juegos y apuestas que se pueden desarrollar, y de la autorización de los establecimientos en los que los mismos se efectúen, y así se ha contemplado en la Ley 4/1998, de 24 de junio, reguladora del Juego y de las Apuestas de Castilla y León y sus normas de desarrollo.

Dicha Ley 4/1998, de 24 de junio, parte del principio de libertad de mercado, o de la adjudicación en procesos públicos de concurrencia competitiva y planificación del juego, que ha concurrido en la adquisición a favor de unas determinadas personas de la condición de empresa de juego mediante el otorgamiento del correspondiente título habilitante, cualidad subjetiva que les ha permitido, primero, el desarrollo presencial de determinados juegos exclusivos y, ahora también, su explotación remota.

Así la Ley 4/1998, de 24 de junio, y para el ámbito de aplicación del Reglamento que con este Decreto se aprueba, contempla precisamente, y de forma expresa, en el párrafo segundo, del apartado 1, del artículo 4, en la redacción dada por la disposición final primera de la Ley 19/2010, de 22 de diciembre, de Medidas Financieras y de creación del ente público Agencia de Innovación y Financiación Empresarial de Castilla y León, que las asociaciones de empresas titulares de autorizaciones de juego presencial, o éstas individualmente, podrán desarrollar, de forma remota a través de medios telemáticos, interactivos o de comunicación a distancia, determinadas actividades de juego y apuestas incluidas en el Catálogo de Juegos y Apuestas, con independencia de los juegos que amparen dichas autorizaciones, y previa obtención de los correspondientes «permisos», en los términos, condiciones y requisitos que se fijen reglamentariamente. De igual forma la Ley 4/1998, de 24 de junio, en el apartado 2, del citado artículo 4, en la redacción dada por la disposición final primera, establece directamente la planificación del numero de permisos de juego remoto con posibilidad de existir, concretando los requisitos de representatividad por sector que habrán de tener las solicitudes que se presenten.

En el mismo ámbito del presente Reglamento, los artículos 38, 38.bis y 38.ter del Texto Refundido de las Disposiciones Legales de la Comunidad de Castilla y León en materia de Tributos cedidos por el Estado, aprobado por Decreto Legislativo 1/2008, de 25 de septiembre, en la redacción dada por el artículo 5 de la Ley 10/2009, de 17 de diciembre, de Medidas Financieras, ha establecido la base imponible, su determinación y el tipo tributario a satisfacer a la Administración Autonómica por parte de las empresas y agentes privados por el desarrollo de estos juegos de forma remota.

IV

Resulta, por ello, necesario proceder ahora a la regulación reglamentaria de los permisos para el desarrollo de los juegos por estos nuevos canales remotos, tanto de la oferta empresarial de juegos, que hasta fechas muy recientes solo han venido siendo explotados y comercializados de forma presencial, como de la nueva participación a distancia de los jugadores en ellos.

Se trata con estos permisos, pues, de posibilitar a las empresas que actualmente cuentan con autorización para explotar los juegos previstos en la Ley 4/1998, de 24 de junio, para que adapten la comercialización de sus productos a estos nuevos cambios, y ofrecer un abanico de formas de

participación en donde el particular pueda seleccionar el que estime conveniente, en el mismo sentido que ya lo ha hecho parcialmente el Estado respecto al juego público explotado y comercializado por Loterías y Apuestas del Estado.

No se trata con estos permisos empresariales de ofertar nuevos juegos, sino de adaptarse a nuevas formas de comercialización de los tradicionales juegos mediante el empleo de canales de comunicación a distancia que ofrecen la posibilidad de participar en ellos de forma remota.

Lógicamente, esta regulación reglamentaria ha de respetar también los aspectos básicos o exclusivos contenidos en la legislación sustantiva estatal, ya sea porque regula los canales de distribución remota o ya sea porque afecta a materias relacionadas con estas nuevas formas de desarrollo de los juegos.

V

Por otro lado, se modifica el Decreto 44/2001, de 22 de febrero, por el que se aprueba al Catálogo de Juegos y Apuestas de la Comunidad de Castilla y León, incluyendo específicamente el desarrollo de un tipo de juegos que en la actualidad están proliferando en los diversos canales de distribución de juego remoto, como es aquel que se desarrolla mediante concursos, sorteos y juegos de conocimiento, estrategia, habilidad o destreza, que expresamente no habían sido regulados hasta ahora, lo que podía conllevar ámbitos de inseguridad jurídica y falta de control, que se pretende corregir en aras a una mejor defensa de los derechos de los usuarios de dichos juegos.

VI

Por último, señalar que esta disposición ha sido sometida al procedimiento de información en materia de normas y reglamentaciones técnicas y de reglamentos relativos a los servicios de la sociedad de la información, previsto en la Directiva 98/34/CE del Parlamento Europeo y del Consejo de 22 de junio, modificada por la Directiva 98/48/CE de 20 de julio, así como en el Real Decreto 1337/1999, de 31 de julio, que incorpora estas Directivas al ordenamiento jurídico español.

En su virtud, la Junta de Castilla y León, a propuesta del Consejero de la Presidencia, de acuerdo con el dictamen del Consejo Consultivo de Castilla y León, y previa deliberación del Consejo de Gobierno en su reunión de 31 de octubre de 2012, dispone:

Artículo único.

Se aprueba el Reglamento regulador de los permisos de explotación y comercialización de los juegos de competencia autonómica que se desarrollen de forma remota en la Comunidad de Castilla y León, en los términos que se insertan a continuación.

Disposición final primera. Modificación del Decreto 44/2001, de 22 de febrero, por el que se aprueba el Catálogo de Juegos y Apuestas de la Comunidad de Castilla y León.

1. Se modifica el apartado 2, del artículo único, del Decreto 44/2001, de 22 de febrero, por el que se aprueba el Catálogo de Juegos y Apuestas de la Comunidad de Castilla y León, que pasa a tener la siguiente redacción:

«2. El Catálogo consta de nueve anexos correspondientes cada uno de ellos a los siguientes juegos y apuestas:

1.– El juego del bingo.

2.– Los juegos que se desarrollen mediante el empleo de máquinas de juego.

3.– Juego de boletos.

4.– Rifas, tómbolas y combinaciones aleatorias.

5.– Las apuestas basadas en actividades deportivas o de competición.

6.– El juego de las chapas.

7.– Los juegos exclusivos de casinos de juego.

8.– Las loterías.

9.– Concursos, sorteos, juegos de conocimiento, estrategia, habilidad o destreza y juegos complementarios.»

2. Se añade el Anexo 9.º al Catálogo de Juegos y Apuestas de la Comunidad de Castilla y León, con la siguiente redacción:

«ANEXO 9

Concursos, sorteos, juegos de conocimiento, estrategia, habilidad o destreza y juegos complementarios.

I. Denominación

Son aquellos juegos no incluidos en ninguno de los anexos anteriores, en los que, previa aportación de una cantidad cierta de dinero al objeto de obtener un premio en metálico, en especie, o un servicio, con ánimo lucrativo y, en su caso, obtener un entretenimiento y diversión, el jugador participa voluntariamente, bien de forma activa, aplicando conocimientos, tácticas o estrategias, o la destreza o habilidad demostrada, o bien de forma pasiva, confiando en la intervención del azar para su obtención.

II. Modalidades

Los juegos incluidos en este anexo podrán adoptar diferentes modalidades en función de la cualidad o circunstancia que prime en la intervención del jugador, tales como, el conocimiento, táctica y/o estrategia, la habilidad o destreza demostrada, o el azar.

III. Elementos personales

1. El organizador es aquella persona física o jurídica que los explota y comercializa, siendo el único responsable ante la Administración de su normal desarrollo, y será el que determine las condiciones de participación y se asegurará de que para su desarrollo se cuente con los elementos materiales que sean precisos.

2. Conductor del juego, de existir, es aquella persona física que dirige el juego, explica cómo es su desarrollo, y se encarga de entretener al público que lo presencia, declarando, en el supuesto de resultar necesario, a quién ha correspondido el premio de entre todos los participantes que hayan intervenido.

3. Jugadores (participantes) son aquellas personas físicas que, estando entre el público que lo presencia o visualizando u oyendo la oferta de juego, se convierten, en un momento determinado y previo el pago de una cantidad determinada de dinero, en aspirante voluntario al premio.

IV. Elementos materiales

Los concursos, sorteos, juegos de conocimiento, estrategia, habilidad o destreza y juegos complementarios, se servirán de los dispositivos que resulten necesarios para garantizar la adecuada comprensión por los jugadores de las reglas que lo rigen y de las fases en que se encuentre a lo largo de su desarrollo.

Para ello, el organizador podrá valerse de paneles, pantallas, carteles, u otros medios similares, y del adecuado sistema de audición, que permitan el seguimiento durante su desarrollo tanto al jugador como, en su caso, al público presente.

Asimismo, cuando la naturaleza del concurso, sorteo o juego lo requiera, podrá servirse de papeletas, nominativas o no, que garanticen al portador la obtención del premio en caso de resultar agraciado.

V. Reglas del juego

En los concursos, sorteos, juegos de conocimiento, estrategia, habilidad o destreza se determinarán en las correspondientes bases depositadas ante notario u órgano público competente en materia de juego.

Respecto a los juegos complementarios, las reglas se explicarán a través del dispositivo o terminal que se use para participar, así como, si se utilizase Internet, se explicarán en el sitio Web de forma permanente, fácil y gratuita, y si la participación del jugador fuera presencial será de aplicación lo dispuesto en el párrafo anterior.»

Disposición final segunda. Desarrollo normativo.

Se faculta al titular de la Consejería competente en materia de juego para dictar cuantas disposiciones sean necesarias para el desarrollo este Decreto y del Reglamento que en él se aprueba.

Disposición final tercera. Entrada en vigor.

El presente Decreto, y el Reglamento que en él se aprueba, entrarán en vigor a los veinte días siguientes al de su publicación en el «Boletín Oficial de Castilla y León».

REGLAMENTO REGULADOR DE LOS PERMISOS DE EXPLOTACIÓN Y COMERCIALIZACIÓN DE LOS JUEGOS DE COMPETENCIA AUTONÓMICA QUE SE DESARROLLEN DE FORMA REMOTA EN LA COMUNIDAD DE CASTILLA Y LEÓN

TÍTULO I

OBJETO, ÁMBITO DE APLICACIÓN Y JUEGOS

Artículo 1. Objeto.

1. El presente Reglamento tiene por objeto la regulación, al amparo de lo establecido en el apartado 1, del artículo 4, de la Ley 4/1998, de 24 de junio, reguladora del Juego y de las Apuestas de Castilla y León, y de acuerdo con el apartado 2, del artículo 5, de la Ley 34/2002, de 11 de julio, de Servicios de la Sociedad de la Información y de Comercio Electrónico, de los permisos para la explotación y comercialización de los juegos de competencia exclusiva autonómica que se desarrollen de forma remota en la Comunidad de Castilla y León, para garantizar la seguridad jurídica y evitar los fraudes de ley.

2. Estos permisos amparan el desarrollo de aquellos juegos que, tanto para la explotación y comercialización por una entidad mercantil, como para la participación del jugador, se sirvan de los sistemas previstos en el presente reglamento.

Artículo 2. Ámbito de aplicación.

1. Solo se podrán obtener los permisos de explotación y comercialización de juegos desarrollados de forma remota cuando se cumplan los requisitos subjetivos, objetivos y territoriales expresados en los apartados siguientes de este artículo.

2. Los permisos de explotación y comercialización de juegos desarrollados de forma remota, se podrán conceder a las entidades que ostenten la condición de empresas de juego para explotarlos de forma presencial, por ser titulares de autorizaciones administrativas en Castilla y León, y por estar debidamente inscritas en el registro de juego correspondiente, de acuerdo con el apartado 1, del artículo 22, de la Ley 4/1998, de 24 de junio, y con sujeción a las diferentes disposiciones normativas sustantivas reguladoras de las correspondientes modalidades de juego.

3. Los permisos de explotación y comercialización que se concedan para desarrollar el juego de forma remota, habilitarán para servirse de los siguientes canales de distribución:

a) la red de Internet, desarrollándose el juego por la entidad titular de los permisos a través del correspondiente dominio o página Web.

b) otros sistemas interactivos, de comunicación a distancia u otros medios que puedan servir de soporte a los juegos remotos ofrecidos, tales como las emisiones de radiodifusión televisiva o sonora, o la telefonía fija o móvil, en las que el desarrollo del juego se realizará por la propia entidad titular de los permisos, sin perjuicio de la empresa que sea titular del canal de distribución.

4. Los permisos de explotación y comercialización que puedan concederse, habilitarán a la entidad titular de los permisos a desarrollar los juegos de forma remota en el ámbito territorial de la Comunidad de Castilla y León, entendiéndose que se produce tal circunstancia cuando concurran los siguientes requisitos:

a) Para juegos desarrollados a través de la red de Internet, y dada la propia naturaleza y definición de su ámbito de difusión espacial:

1.º Que la entidad titular de los permisos tenga, o bien su sede social en el territorio de la Comunidad de Castilla y León, o bien, en caso contrario, designe un representante permanente en Castilla y León con capacidad para recibir notificaciones tanto física como electrónicamente, con llevanza de cuentas separadas de juego remoto perteneciente al permiso obtenido, verificadas por un auditor externo, y comunicación sistemática de las decisiones de sus órganos y aportación de la información sobre sus directivos o sus principales accionistas que le sea requerida.

2.º Que la entidad titular de los permisos tenga su domicilio fiscal en el territorio de la Comunidad de Castilla y León.

3.º Que los sistemas informáticos, telemáticos o interactivos de gestión para el desarrollo de los juegos de forma remota estén en un establecimiento ubicado en el territorio de la Comunidad de Castilla y León.

4.º Que el primer servidor del operador de servicios del canal de distribución utilizado de salida, o entrada, hacia los sistemas informáticos, telemáticos o interactivos de gestión para el desarrollo del juego de forma remota esté ubicado en el territorio de la Comunidad de Castilla y León.

5.º Que la cuenta bancaria que utilice la entidad titular de los permisos, para la realización de los cobros y pagos derivados del desarrollo de los juegos de forma remota, esté domiciliada en una entidad u oficina bancaria autorizada para operar en el territorio de la Comunidad de Castilla y León.

6.º Que las plataformas informáticas, telemáticas e interactivas de gestión para el desarrollo del juego de forma remota aseguren la identidad y nacionalidad del jugador y, específicamente, para el jugador nacional, que reside en el territorio de la Comunidad de Castilla y León mediante su domicilio fiscal, sin perjuicio de los convenios de colaboración que se puedan suscribir con otras Comunidades Autónomas para el desarrollo conjunto de juegos remotos, al amparo del apartado 2 del artículo 60 del Estatuto de Autonomía de Castilla y León.

b) Para juegos desarrollados a través de la red de telefonía fija o móvil, y las emisiones de radiodifusión televisiva y sonora, dada la propia naturaleza y definición del ámbito de difusión espacial de la señal, frecuencia o canal utilizado, además de los señalados anteriormente para juegos desarrollados a través de Internet, los siguientes:

1.º Que el primer repetidor de señal o antena del operador de servicios del canal de distribución utilizado, de salida o entrada hacia los sistemas informáticos, telemáticos o interactivos de gestión de juego remoto esté ubicado en el territorio de la Comunidad de Castilla y León.

2.º Que la empresa que sea titular del canal de distribución garantice, sin perjuicio de emisiones vía satélite, en virtud de su ámbito de cobertura de telefonía, o de emisión de radiodifusión televisiva o sonora, que, a los efectos de poder jugar, sus plataformas se extienden a receptores y emisores ubicados en el territorio de la Comunidad de Castilla y León, sin perjuicio de los convenios de colaboración que se puedan suscribir con otras Comunidades Autónomas para el desarrollo conjunto de juegos remotos, al amparo del apartado 2, del artículo 60, del Estatuto de Autonomía de Castilla y León.

No se rompe la territorialidad por los desbordamientos naturales de la señal de las emisiones a otras Comunidades limítrofes, de acuerdo con el párrafo segundo del párrafo c), del apartado 3, del artículo 2, de la Ley 7/2010, de 31 de marzo, General de la Comunicación Audiovisual.

Artículo 3. Juegos amparados por los permisos.

1. Los permisos de explotación y comercialización habilitarán a las entidades en cada subsector de casinos, bingos o máquinas, para el desarrollo de forma remota de las actividades de juego de competencia exclusiva de la Comunidad Autónoma que se encuentren incluidas en los Anexos 1, 2, 4, 6, 7 y 9 del Catálogo de Juegos y Apuestas de la Comunidad de Castilla y León, aprobado por Decreto 44/2001, de 22 de febrero, con independencia de los juegos que tuvieran autorizados para explotar de forma presencial, y sin perjuicio de lo previsto en las disposiciones adicionales segunda y tercera de este reglamento.

2. El desarrollo y realización de estos juegos de forma remota podrá ser estable y permanente, o bien ocasional o periódica en el tiempo.

TÍTULO II

ENTIDADES TITULARES DE LOS PERMISOS Y RÉGIMEN JURÍDICO

CAPÍTULO I

Entidades titulares

Artículo 4. Entidades titulares de los permisos.

Podrán obtener en cada momento los permisos de explotación y comercialización para el desarrollo de juegos de forma remota, de acuerdo con el párrafo tercero, del apartado 2, del artículo 4, de la Ley 4/1998, de 24 de junio, las entidades que, cumpliendo los demás requisitos previstos en este reglamento, estén integradas por empresas con autorización de juego presencial en alguno de los subsectores de casinos, bingos o máquinas.

Se requerirá, en función del numero de establecimientos en casinos y bingos o en virtud del numero de máquinas para el juego mediante máquinas, al menos, la petición del correspondiente subsector o subsectores empresariales en los porcentajes mínimos exigidos en el citado artículo de la Ley.

Artículo 5. Requisitos de las entidades titulares de los permisos.

1. Podrán ser titulares de los permisos para explotar y comercializar juegos de forma remota, en la Comunidad de Castilla y León, las entidades indicadas en el artículo anterior que cumplan con los siguientes requisitos:

a) Constituirse bajo la forma jurídica de sociedad anónima conforme a la legislación española, o forma societaria análoga del Espacio Económico Europeo, fehacientemente acreditada, y tener como único objeto social la organización, comercialización y explotación de juegos remotos en Castilla y León.

b) Tener la sede social y el domicilio fiscal en la Comunidad de Castilla y León. Cuando la entidad no disponga de sede social en la Comunidad de Castilla y León, deberá designar un representante permanente en Castilla y León con capacidad para recibir notificaciones tanto física como electrónicamente, con llevanza de cuentas separadas de juego remoto perteneciente al permiso obtenido, verificadas por un auditor externo, y comunicación sistemática de las decisiones de sus órganos y aportación de la información sobre sus directivos o sus principales accionistas que le sea requerida.

c) Los socios no podrán participar en más de una sociedad mercantil titular de los permisos.

d) El capital social mínimo, totalmente suscrito y desembolsado, sin que pueda disminuir su cuantía a partir del momento de su desembolso, atendiendo a los siguientes canales de distribución, habrá de ser:

1.º Sociedades constituidas para la explotación de juegos remotos que utilicen como canal de distribución la red de Internet, exclusivamente o junto con otros canales de distribución: 3.065.161 euros.

2.º Sociedades constituidas para la explotación de juegos remotos que vayan a utilizar, exclusivamente, otros canales de distribución diferentes de la red de Internet: 306.516 euros.

e) Las acciones representativas del capital social deberán ser nominativas y su transmisión a nuevos accionistas, y las variaciones de su capital social, requerirán previa comunicación a la Consejería competente en materia de juego, quien comprobará la concurrencia de los requisitos del nuevo socio, en su caso.

2. Sin perjuicio de lo previsto en el artículo anterior, las sociedades que pretendan desarrollar juegos de forma remota podrán solicitar los permisos de explotación y comercialización correspondientes, o gestionarlos con posterioridad, asociándose voluntariamente con las empresas que sean titulares de los canales de distribución informáticos, telemáticos, interactivos o de comunicación a distancia que sirvan de soporte para la explotación del juego remoto, sin que la participación de estas empresas en el capital social pueda superar el 49 por cien del accionariado.

CAPÍTULO II

Régimen de los permisos

Artículo 6. Permisos preceptivos.

Para el desarrollo de juegos de forma remota en la Comunidad de Castilla y León será necesaria la previa obtención de los correspondientes permisos de explotación y de comercialización a que se refieren los artículos siguientes, en los términos y a través de los procedimientos establecidos en ellos.

Artículo 7. Solicitud del permiso de explotación para el desarrollo de los juegos de forma remota.

1. Las entidades previstas en el artículo 4 de este reglamento interesadas en la obtención de un permiso de explotación de juegos a desarrollar de forma remota, deberán presentar la correspondiente solicitud a la Consejería competente en materia de juego. La solicitud podrá presentarse en el registro de la Consejería competente en materia de juego o cursarse al referido registro a través de cualquiera de los medios previstos en el apartado 4, del artículo 38, de la Ley 30/1992, de 26 de noviembre, de Régimen Jurídico de las Administraciones Públicas y del Procedimiento Administrativo Común.

Dicha solicitud deberá reflejar los siguientes extremos:

a) Nombre y apellidos, nacionalidad, domicilio y número de documento nacional de identidad o documento equivalente de otro país, del firmante o firmantes de la solicitud, y la calidad con que actúa en nombre de la sociedad interesada ya constituida o representación que ostenta de las empresas interesadas si está en proyecto de constitución.

b) Denominación, duración y domicilio de la sociedad o proyecto de sociedad solicitante.

c) Nombre y apellidos, nacionalidad, domicilio y número de documento nacional de identidad o documento equivalente de otro país, de los representantes de las empresas de juego con autorización administrativa que hayan constituido la sociedad o vayan a constituirla y, en su caso, de los titulares de las empresas de los canales de distribución.

d) Identificación de los canales de distribución que vayan a ser utilizados para la comercialización de los juegos a desarrollar de forma remota.

2. La solicitud irá acompañada de la siguiente documentación:

a) Copia compulsada o testimonio notarial de la escritura de constitución de la sociedad anónima ya constituida y de sus estatutos, o del proyecto de constitución y de sus estatutos, con el compromiso de los promotores de suscribir una y otros redactado en escritura pública, en caso de resultar beneficiaria del permiso.

b) Memoria explicativa de los aspectos organizativos de la sociedad constituida, o en proyecto, y de los recursos personales y materiales con que cuente.

c) Memoria descriptiva del sistema técnico de organización y comercialización de los juegos que pretenden explotar de forma remota. En dicha memoria deberá hacerse mención particular a los sistemas, procedimientos o medios informáticos, telemáticos, interactivos o de comunicación a distancia relativos a la organización, gestión, explotación, difusión y control de la actividad, incluyendo la especificación, además, de la operativa de cada juego y, en su caso, el dominio o reserva de dominio u otros elementos de identificación y acceso.

d) Para juegos desarrollados a través de la red de Internet, memoria descriptiva del sistema que se propone para asegurar la identidad y nacionalidad del jugador y, específicamente, para el jugador nacional, su residencia, de tal forma que se garantice que reside en el territorio de la Comunidad de Castilla y León mediante su domicilio fiscal. De forma complementaria, y para mayor seguridad, se acompañara memoria descriptiva del sistema que se propone para determinar la localización del jugador, concretando que el jugador no reside en el territorio de otra Comunidad Autónoma del Estado Español.

Para juegos desarrollados a través de la red de telefonía y las emisiones de radiodifusión televisiva y sonora, memoria descriptiva del sistema que se propone para asegurar que, a los efectos de poder jugar, sus plataformas se extienden a receptores y emisores ubicados en el territorio de la Comunidad de Castilla y León.

e) Propuesta de normas de organización y funcionamiento de los juegos, delimitando los que vayan a ser desarrollados de forma permanente de aquellos juegos ocasionales o periódicos. Dichas normas deberán contener, de forma clara y completa, y con sujeción a lo dispuesto en las disposiciones administrativas reguladoras de los correspondientes juegos, límites cuantitativos, reparto y abono de premios y caducidad del derecho al cobro de premios. Además, deberán sujetarse, en todo caso, a la legislación en materia de protección de los consumidores y usuarios y de condiciones generales de la contratación.

f) Memoria descriptiva de la ubicación del inmueble donde vaya a ser instalado el sistema técnico de organización y comercialización de los juegos que pretenden explotar de forma remota.

g) En su caso, copia del pre-contrato o contrato, suscrito con la empresa titular del canal de distribución.

h) Certificado de la empresa titular del canal de distribución, ya sea del operador de la red de servicios o el proveedor de acceso al medio de comunicación a distancia que vaya a ser utilizado, que garantice que el primer servidor de salida y entrada, o repetidor de señal o antena, hacia el sistema técnico de gestión de los juegos de forma remota, está ubicado en el territorio de Castilla y León, así como, en su caso, copia de los presupuestos pro-forma de los pre-contratos formalizados con él, que puedan resultar necesarios para la comercialización de los juegos.

i) Certificado de la entidad u oficina bancaria que se vaya a utilizar para los cobros y pagos empresariales de que está autorizada para operar en el territorio de la Comunidad de Castilla y León.

j) Justificante de la constitución de garantía provisional, de acuerdo con lo dispuesto en el artículo siguiente.

Artículo 8. Garantía provisional.

1. La sociedad, o proyecto de sociedad, interesada en la obtención de un permiso de explotación de juegos a desarrollar de forma remota deberá constituir una garantía provisional a favor de la Consejería competente en materia de juego de la Administración Autonómica, que asegure la viabilidad de la proposición presentada, en cualquiera de las modalidades de prestación previstas en el artículo 3 del Decreto 7/2003, de 16 de enero, por el que se regula la Caja General de Depósitos

de la Comunidad de Castilla y León, a disposición del órgano directivo central competente en materia de juego.

2. Esta garantía se presentará en la Caja General de Depósitos de la Comunidad de Castilla y León ubicada en la Tesorería General de la Junta de Castilla y León o ante cualquiera de las Secciones de Tesorería de los Servicios Territoriales competentes en materia de Hacienda existentes en cada Delegación Territorial de la Junta de Castilla y León.

3. La cuantía de esta garantía provisional, en virtud de los canales de distribución que vayan a ser utilizados para la comercialización de los juegos a desarrollar de forma remota indicados en la solicitud, será la siguiente:

a) Cuando se haga constar la utilización de la red de Internet, exclusivamente o junto con otros canales de distribución que puedan servir de soporte a los juegos remotos ofrecidos: 306.516 euros.

b) Cuando se haga constar la utilización sólo de otros sistemas interactivos, de comunicación a distancia u otros medios que puedan servir de soporte a los juegos remotos ofrecidos: 30.651 euros.

Artículo 9. Tramitación y resolución del permiso de explotación.

1. Recibida la solicitud del permiso de explotación se comprobará la corrección de toda la documentación presentada y, en su caso, se concederá plazo para su subsanación, y se analizará el cumplimiento de los requisitos previstos en este reglamento, especialmente de la suficiencia de los medios propuestos a los requerimientos tecnológicos e informáticos.

2. La resolución que otorgue el permiso de explotación se realizará por orden de la Consejería competente en materia de juego, en un plazo no superior a seis meses, entendiéndose estimada la solicitud si en dicho plazo no recae resolución expresa, y tendrá, al menos, el siguiente contenido:

a) Titularidad y fecha del permiso.

b) Denominación, domicilio social y, en su caso, marca, de la sociedad en proyecto.

c) Relación de socios o, en su caso, promotores, con especificación de sus participaciones respectivas en el capital social.

d) En su caso, identificación de la empresa tecnológica o proveedor del medio de telecomunicaciones que vaya a servir de soporte para la explotación del juego remoto.

e) En su caso, obligación de proceder a la constitución de la sociedad anónima, previamente a la presentación de la solicitud del permiso de comercialización de los juegos de forma remota.

f) Juegos que vayan a explotarse, y el carácter permanente u ocasional de su desarrollo.

g) Canales de distribución que vayan a ser utilizados.

h) Día en que finalice el plazo para solicitar el correspondiente permiso de comercialización.

i) Obligación de constituir la garantía y, en su caso, el seguro correspondiente, a que se refiere el artículo siguiente, previamente a la presentación de la solicitud del permiso de comercialización de los juegos de forma remota.

j) Intransmisibilidad del permiso de explotación.

3. La orden será objeto de notificación individual, sin perjuicio de la publicación en el «Boletín Oficial de Castilla y León» de un extracto de aquélla para general conocimiento.

4. Cuando el interesado entienda estimada su solicitud por silencio administrativo, podrá solicitar a la Consejería competente en materia de juego certificado acreditativo del silencio positivo comprensivo de los extremos recogidos en las letras a), d), f), h), e i) del apartado 2 de este artículo, que se notificará y publicará de igual forma a la prevista para la orden de resolución en el apartado anterior.

5. El permiso de explotación se extinguirá cuando se obtenga el permiso de comercialización.

Artículo 10. Garantía definitiva.

1. Las sociedades que hayan obtenido el permiso de explotación deberán constituir, a favor de la Consejería competente en materia de juego de la Administración Autonómica, una garantía definitiva en forma de aval bancario correspondiente al importe de la cuantía que se detalla a continuación, salvo en el supuesto de que acredite disponer del seguro previsto en el artículo siguiente, en cuyo caso el aval bancario será, al menos, del 50 por cien del importe total de la cuantía que deba constituirse.

2. Con independencia del volumen de juego que tenga la sociedad, el importe de la garantía definitiva habrá de ser, como mínimo, por canales de distribución, el siguiente:

a) Sociedad con permiso para la explotación de juegos que utilice como canal de distribución la red de Internet, exclusivamente o junto con otros canales de distribución: 928.101 euros.

b) En el supuesto de que la sociedad vaya a utilizar, exclusivamente, otros canales de distribución diferentes a la red de Internet: 464.050 euros.

Si el volumen de juego, entendiendo por tal el importe resultante de calcular el triple de la cuantía de premios que la empresa haya dado durante el mes anterior, sumado, en el caso de existir, al importe resultante de calcular el doble de las cantidades que hayan tenido los jugadores dispuestas para jugar en la bolsa de juego remoto durante el mes anterior, supera las cuantías de la garantía expuesta en el párrafo anterior, ésta habrá de incrementarse hasta dicho importe resultante.

3. Esta garantía se depositará en la Caja General de Depósitos de la Comunidad de Castilla y León ubicada en la Tesorería General de la Junta de Castilla y León o en cualquiera de las Secciones de Tesorería de los Servicios Territoriales competentes en materia de Hacienda existentes en cada Delegación Territorial de la Junta de Castilla y León.

4. La garantía definitiva quedará afecta a las responsabilidades administrativas y tributarias que deban ser abonadas como consecuencia de la explotación de los juegos de forma remota, tanto para el pago de las sanciones pecuniarias impuestas por los órganos de la Administración de la Comunidad de Castilla y León por comisión de infracciones cuya cuantía no hubiera sido satisfecha, como para el pago de los correspondientes tributos.

De igual forma, la garantía definitiva quedará afecta al pago de los premios, así como, de existir, a la devolución de las cantidades que tengan los jugadores dispuestas para jugar.

La garantía definitiva se mantendrá hasta que la Administración acuerde su devolución, de conformidad con lo previsto en el apartado 6 de este artículo.

5. En virtud de los cálculos mensuales a realizar, la garantía definitiva podrá incrementarse o reducirse mensualmente, siempre sin ser inferior a su cuantía mínima.

Si hubiese de ser actualizada para incrementarse, la empresa habrá de efectuarlo en la cuantía obligatoria en los primeros quince días hábiles del mes siguiente. De igual forma, si en virtud de los oportunos procedimientos administrativos con motivo de la ejecución de la garantía, se produjese una disminución de su cuantía, la empresa habrá de reponerla en la cuantía obligatoria en el plazo máximo de quince días hábiles siguientes a contar desde la fecha de la detracción.

La falta de actualización o reposición de la garantía conllevará la inmediata suspensión del permiso de comercialización, debiendo cesar la sociedad titular en la comercialización de los juegos que desarrolle de forma remota. Transcurrido un mes sin que la actualización o reposición de la garantía se lleve a debido efecto, se incoará el expediente de revocación del correspondiente permiso de comercialización.

Si hubiese de ser actualizada para reducirse la empresa titular del permiso de comercialización podrá proceder a sustituir la garantía que tuviera depositada por una nueva por el importe resultante en virtud del cálculo mensual efectuado y solicitar al órgano directivo central competente en materia de juego la sustitución de la garantía anteriormente depositada, quien acordará la sustitución si resultara procedente.

6. Únicamente se procederá a la devolución de la garantía cuando desaparezcan las causas que motivaron su constitución, haya transcurrido un año desde el cese de la actividad, y siempre que no hubiera responsabilidades pendientes o, si las hubiere, sean satisfechas.

Para la devolución de la garantía constituida, cuando resulte procedente, y a solicitud de la sociedad dirigida al órgano directivo central competente en materia de juego, deberán requerirse los informes necesarios de los órganos administrativos competentes sobre la inexistencia de responsabilidades pendientes, y procederse a la publicación en el «Boletín Oficial de la Comunidad de Castilla y León» del anuncio de solicitud de devolución para que, en el plazo máximo de un mes, los posibles interesados puedan ejercer los derechos que afecten a la garantía definitiva. Transcurrido el plazo anterior y evacuados los informes mencionados, se dictará resolución por el órgano directivo central competente en materia de juego ordenando su devolución, o su incautación total o parcial, según proceda.

Artículo 11. Seguro de caución.

1. La sociedad que vaya a hacer uso de la previsión contenida en el apartado 1, del artículo anterior, y quiera constituir aval bancario por un importe inferior al 100 por cien del total de la cuantía que corresponda, deberá disponer de una póliza de seguro por un importe de, al menos, la cuantía que reste para completar el porcentaje no cubierto del total de la garantía que deba constituir, afecta expresamente a cubrir las responsabilidades administrativas y tributarias, así como el pago

de los premios y, en su caso, la devolución de las cantidades que tengan los jugadores dispuestas para jugar, derivados de la comercialización de los juegos remotos, una vez agotada la garantía a que se refiere el artículo anterior.

2. El seguro de caución estará sujeto a las mismas limitaciones temporales que la garantía a la que suple previstas en el apartado 6 del artículo anterior.

Artículo 12. Solicitud del permiso de comercialización de los juegos remotos.

1. Dentro del plazo establecido en el permiso de explotación y tres meses antes, como mínimo, de la fecha prevista para el inicio de la comercialización de los juegos, el titular del permiso deberá solicitar a la Consejería competente en materia de juego el permiso para la comercialización de los juegos de forma remota. La solicitud podrá presentarse en el registro de la Consejería competente en materia de juego o cursarse al referido registro a través de cualquiera de los medios previstos en el apartado 4, del artículo 38, de la Ley 30/1992, de 26 de noviembre.

2. La solicitud irá acompañada de la siguiente documentación:

a) Copia compulsada o testimonio notarial de la escritura de constitución de la sociedad anónima y de sus estatutos, con constancia fehaciente de su inscripción en el Registro Mercantil.

b) Justificante de haber constituido el aval bancario y, en su caso, la póliza de seguros previstos en este reglamento.

c) Justificante del alta del Impuesto sobre Actividades Económicas en el epígrafe apropiado, o autorización para que el órgano directivo central competente en materia de juego pueda solicitar información para la constatación fehaciente del citado dato.

d) Certificados de la Agencia Estatal de Administración Tributaria y de la Tesorería Territorial de la Seguridad Social de estar la sociedad al corriente de sus obligaciones tributarias y frente a la Seguridad Social, respectivamente, junto con la acreditación de estar al corriente de las obligaciones tributarias con la Comunidad de Castilla y León, o autorización para que el órgano directivo central competente en materia de juego pueda solicitar información para la constatación fehaciente de los citados datos.

A estos efectos, se considerarán cumplidas dichas obligaciones cuando las deudas estén aplazadas, fraccionadas o se hubiera acordado suspensión como consecuencia de impugnación, extremos que deberán acreditarse mediante la presentación de copia de la resolución en la que se concedan los aplazamientos o fraccionamientos o se acuerde la suspensión.

e) Documento acreditativo de la ubicación y disponibilidad del inmueble donde se instale el sistema informático, telemático e interactivo o de comunicación a distancia y, en su caso, su réplica.

f) Certificado emitido por la empresa titular del canal de distribución, ya sea operador de la red de telecomunicaciones o proveedor de acceso al medio de comunicación a distancia que se utilice, que garantice la ubicación y disponibilidad del correspondiente servidor, repetidor o antena de salida y entrada al citado sistema, así como, en su caso, copia de los contratos formalizados con él.

g) Certificado de realización de inspección técnica emitido por entidad autorizada por la Consejería competente en materia de juego, acreditativo del adecuado funcionamiento del sistema informático, telemático e interactivo o de comunicación a distancia y, en su caso, su réplica, incluyendo específicamente:

1.º la garantía de la integridad y correcto funcionamiento de los equipos y plataformas informáticas, telemáticas e interactivas o de comunicación a distancia, y procedimientos de gestión instalados y utilizados para la comercialización de juegos remotos.

2.º la transparencia y objetividad del juego.

3.º el cumplimiento de los requisitos normativos en el desarrollo de cada juego.

4.º el cumplimiento de las medidas de seguridad que resulten exigibles sobre el sistema y las comunicaciones.

5.º los elementos de identificación y acceso de los usuarios.

6.º la corrección de la pasarela de pagos y cobros.

7.º y la implantación y correcto funcionamiento de los equipos y plataformas que garanticen, para juegos desarrollados a través de la red de Internet, la identidad y nacionalidad de los jugadores, y específicamente que los jugadores nacionales residen en el territorio de la Comunidad de Castilla y León, así como del sistema complementario de localización de los jugadores, y para juegos desarrollados a través de telefonía fija o móvil o emisiones de radiodifusión televisiva y sonora, que los receptores y emisores están ubicados en el territorio de la Comunidad de Castilla y León.

h) Memoria descriptiva de las plataformas informáticas, telemáticas e interactivas o, en su caso, de comunicación a distancia, que se han instalado para la organización y comercialización de los juegos que se pretenden desarrollar de forma remota. En dicha memoria deberá hacerse mención particular a los equipos informáticos y tecnológicos, compuesto de hardware y software, y procedimientos de gestión relativos a la organización, explotación, difusión, seguridad y control de la actividad de juego.

i) Memoria descriptiva de la organización y desarrollo de los juegos, operativa de cada uno de ellos, de las condiciones fundamentales para participar, así como, de la información que se dará a los usuarios y forma de visualización o exteriorización que tendrá dicha información, delimitando los que vayan a ser desarrollados de forma permanente de aquellos juegos ocasionales o periódicos.

j) Certificado de la entidad u oficina bancaria que se utilice para los cobros y pagos del desarrollo del juego remoto, de que está autorizada para operar en el territorio de Castilla y León, que indique el número único y restringido de la cuenta bancaria de la sociedad que se utilizará para todas las transacciones del juego remoto por cada canal de distribución, y que se compromete a remitir al órgano directivo central competente en materia de juego informes financieros mensuales de dicha cuenta en la forma que éste especifique.

k) En su caso, nombre de dominio y dirección de Internet (bajo dominio «.es») que se vaya a utilizar, ya sea único o por juego diferenciado, debidamente comunicado al Registro Mercantil.

3. Si la solicitud del permiso de comercialización no pudiera presentarse dentro del plazo establecido en el permiso de explotación, la sociedad titular deberá solicitar a la Consejería competente en materia de juego la oportuna prórroga o prórrogas, justificando debida y detalladamente las causas que impiden el cumplimiento del plazo. La Consejería, previa solicitud de los informes que resulten pertinentes, resolverá discrecionalmente, otorgando o denegando la prórroga, o concediendo ésta por un plazo inferior al solicitado. No obstante, la prorroga será concedida siempre y cuando el retraso no sea imputable al solicitante del permiso.

4. El incumplimiento de los plazos previstos para presentar la solicitud de comercialización o, eventualmente, del otorgado por la prórroga o prórrogas concedidas, determinará la declaración de caducidad del permiso de explotación otorgado y la incautación de la garantía provisional depositada al amparo de lo dispuesto en el artículo 8 del presente reglamento, salvo causas de fuerza mayor debidamente acreditadas.

Artículo 13. Tramitación y resolución del permiso de comercialización.

1. Recibida la solicitud del permiso de comercialización se comprobará la corrección de toda la documentación presentada y, en su caso, se concederá plazo para su subsanación, y se podrá ordenar la práctica de cuantas inspecciones y comprobaciones se consideren oportunas para comprobar el cumplimiento de los requisitos normativos establecidos en este reglamento, así como, la corrección del sistema informático, telemático e interactivo o de comunicación a distancia que vayan a ser utilizados, para lo cual la Consejería competente en materia de juego podrá dirigirse a cuantos órganos administrativos resulten necesarios y requerir al interesado la aportación complementaria de nuevos informes.

2. La resolución que otorgue el permiso de comercialización se realizará por orden de la Consejería competente en materia de juego, en un plazo no superior a seis meses, entendiéndose estimada la solicitud si en dicho plazo no recae resolución expresa, y tendrá, al menos, el siguiente contenido:

a) Titularidad y fecha del permiso.

b) Denominación, domicilio social y fiscal y, en su caso, marca de la sociedad

c) Relación de los socios, con especificación de sus participaciones respectivas en el capital social.

d) Juegos que vayan a comercializarse, y su carácter permanente u ocasional.

e) Canales de distribución que vayan a servir de soporte para su comercialización.

f) Vigencia del permiso.

g) Sujeción de la eficacia del permiso a la condición resolutoria de cumplimiento y mantenimiento de los requisitos técnicos del sistema.

h) Nombre, o nombres, de dominio y dirección de la página Web que queda autorizada, ya sea único o por juego diferenciado.

i) En su caso, validación de las condiciones fundamentales de precio, premio y duración de la partida para participar en los juegos a desarrollar.

j) Acuerdo de devolución de la garantía provisional prevista en el artículo 8 de este Decreto.

k) Intransmisibilidad del permiso de comercialización.

3. La orden será objeto de notificación individual, sin perjuicio de la publicación en el «Boletín Oficial de Castilla y León» de un extracto de aquella para general conocimiento.

4. Cuando el interesado entienda estimada su solicitud por silencio administrativo, podrá solicitar a la Consejería competente en materia de juego certificado acreditativo del silencio positivo comprensivo de los extremos recogidos en las letras a), d), e), h), e i) del apartado 2 de este artículo, que se notificará y publicará de igual forma a la prevista para la orden de resolución en el apartado anterior.

Artículo 14. Vigencia y renovación del permiso de comercialización.

1. El permiso de comercialización se concederá por un período de diez años, y se podrá renovar por un período de idéntica duración, sin perjuicio de su posible revocación por las causas establecidas en el artículo 17 de este reglamento.

2. La renovación del permiso habrá de solicitarse por la entidad titular dentro del último año de su vigencia y, al menos, con una antelación de nueve meses a la finalización de su período de validez. La renovación exigirá el cumplimiento de los requisitos exigidos por la legislación vigente en el momento de su solicitud.

La solicitud de renovación deberá ir acompañada de los documentos que la sociedad titular del permiso debe aportar para el mantenimiento de su vigencia, señalados en el artículo siguiente y, además, de los certificados de la Agencia Estatal de Administración Tributaria y de la Tesorería Territorial de la Seguridad Social de estar la sociedad al corriente de sus obligaciones tributarias y frente a la Seguridad Social, respectivamente, junto con la acreditación de estar al corriente de las obligaciones tributarias con la Comunidad de Castilla y León, o autorización para que el órgano directivo central competente en materia de juego pueda solicitar información para la constatación fehaciente de los citados datos.

A estos efectos, se considerarán cumplidas dichas obligaciones cuando las deudas estén aplazadas, fraccionadas o se hubiera acordado suspensión como consecuencia de impugnación, extremos que deberán acreditarse mediante la presentación de copia de la resolución en la que se concedan los aplazamientos o fraccionamientos o se acuerde la suspensión.

3. El órgano directivo central competente en materia de juego podrá ordenar la práctica de cuantas inspecciones y comprobaciones considere oportunas para comprobar el cumplimiento de los requisitos normativos establecidos en este reglamento, así como, la corrección del sistema informático, telemático e interactivo o de comunicación a distancia que estén siendo utilizados, para lo cual el órgano directivo central podrá dirigirse a cuantos órganos administrativos resulten necesarios y requerir al interesado la aportación complementaria de nuevos informes.

4. De no solicitarse la renovación en el plazo establecido, la Consejería competente en materia de juego dictará resolución declarando extinguido el permiso de comercialización, ordenándose la devolución de la garantía definitiva en la forma prevista en el artículo 10 de este reglamento.

Artículo 15. Información para el mantenimiento de la vigencia del permiso de comercialización.

1. La entidad titular del permiso de comercialización, a su cargo, habrá de remitir al órgano directivo central competente en materia de juego, cada dos años, durante el primer trimestre, la siguiente documentación:

a) Certificado emitido por la empresa titular del canal de distribución, ya sea operador de la red de telecomunicaciones o proveedor de acceso al medio de comunicación a distancia que se utilice, que garantice la ubicación y disponibilidad del correspondiente servidor, repetidor o antena de salida y entrada al sistema, así como, en su caso, copia de los contratos formalizados con él.

b) Certificado de realización de inspección técnica emitido por entidad autorizada por la Consejería competente en materia de juego, acreditativo del adecuado funcionamiento del sistema informático, telemático e interactivo o de comunicación a distancia y, en su caso, su réplica, incluyendo específicamente los datos previstos en el párrafo g), del apartado 2, del artículo 12 de este reglamento. La entidad certificadora será distinta de aquella que hubiera emitido el certificado de realización de inspección técnica que acompañó la solicitud del permiso de comercialización correspondiente.

c) Copia de los balances auditados de cada ejercicio fiscal u otro período por el que la entidad titular cierre sus cuentas.

2. Vista la documentación presentada, el órgano directivo central competente en materia de juego podrá requerir al interesado la aportación complementaria de nuevos informes o cualquier otro documento que guarde relación con su actividad.

Artículo 16. Modificaciones del permiso de comercialización.

1. El órgano directivo central competente en materia de juego, previa solicitud, resolverá las modificaciones del permiso de comercialización que supongan variaciones relativas a:

a) La ubicación del inmueble donde se instale el sistema informático, telemático e interactivo o de comunicación a distancia o, en su caso, su réplica.

b) La ubicación y disponibilidad del correspondiente servidor, repetidor o antena de salida o entrada al sistema, así como, de los contratos formalizados con la empresa titular del canal de distribución.

c) Las plataformas informáticas, telemáticas e interactivas o, en su caso, de comunicación a distancia.

d) Reglas de organización y desarrollo de los juegos que vayan a desarrollarse.

e) Nombre, o nombres, de dominio y dirección de la página Web que tenga autorizada, debidamente comunicado al Registro Mercantil.

f) Cuantía de los precios, premios y duración de la partida que cada juego conlleva.

g) La cuenta bancaria restringida para pagos y cobros.

h) Conformación de las garantías definitivas.

i) La escritura de constitución o de los estatutos de la sociedad que afecten al régimen jurídico de las acciones y a la estructura y facultades de los órganos de administración.

2. Las modificaciones señaladas en el apartado anterior se entenderán estimadas por silencio administrativo transcurridos tres meses desde su solicitud sin haberse dictado la correspondiente resolución.

3. Requerirán comunicación previa al órgano directivo central competente en materia de juego la transmisión de acciones a personas físicas y jurídicas que cumplan los requisitos exigidos para ser titulares de los premisos regulados en este reglamento, así como, las restantes modificaciones no previstas expresamente entre las recogidas en el apartado 1 de este artículo.

Artículo 17. Extinción del permiso de comercialización.

El permiso se extinguirá en los siguientes supuestos:

a) Por el transcurso de su período de vigencia sin que se solicite y conceda su renovación.

b) Por renuncia expresa del interesado, manifestada por escrito.

c) Por revocación, en los casos siguientes:

1.º Por pérdida de todas o algunas de las condiciones que determinaron su otorgamiento y, especialmente, el no cumplimiento y mantenimiento de los requisitos técnicos del sistema.

2.º Por disolución de la sociedad titular del permiso de comercialización, por cese definitivo de la actividad objeto de permiso o la falta de su ejercicio ininterrumpido durante, al menos, seis meses.

3.º Por haber incurrido en falsedades, irregularidades o inexactitudes esenciales en alguno de los datos contenidos en el permiso de comercialización o de modificación del mismo.

4.º Por sanción firme en virtud de infracción administrativa muy grave en materia de juego previstas en el artículo 46 de este reglamento.

5.º Por incumplimiento de las obligaciones tributarias en materia de juego.

6.º Por falta de actualización o reposición del aval bancario, o no mantenimiento de la vigencia de la póliza de seguro, o cuando su cobertura sea inferior al importe mínimo exigido.

7.º Por anomalías en el sistema informático, telemático e interactivo o de comunicación a distancia, o en sus programas, que den como resultado inexactitudes o falsedades en los datos relativos a los juegos, cantidades jugadas, premios otorgados o devoluciones de cantidades jugadas anuladas. En todo caso, estas anomalías y los resultados derivados de ellas habrán sido ajenos a la previsión y voluntad del titular del permiso y deberá haber sido puestos de manifiesto la rápida subsanación de los mismos.

8.º Por incumplimiento de la obligación de facilitar la información bianual para el mantenimiento de la vigencia del permiso de comercialización.

Artículo 18. Procedimiento para la revocación del permiso de comercialización.

1. La revocación se tramitará conforme a la Ley 30/1992, de 26 de noviembre, y se acordará, en todo caso, previa audiencia a la sociedad interesada.

2. De igual forma, en el acto administrativo de inicio del expediente de revocación, se podrá acordar como medida cautelar el inmediato cese en el desarrollo de los juegos de forma remota que no respeten las condiciones del permiso de comercialización, concediendo un plazo específico de audiencia al titular del permiso de 48 horas, en el que podrá efectuar las correcciones oportunas y solicitar, dentro de ese mismo plazo, el levantamiento del cese acordado.

3. La revocación por sanción firme en vía administrativa en virtud de infracción muy grave en materia de juego, se aplicará directamente como consecuencia de la propia resolución sancionadora.

Artículo 19. Efectividad del permiso de comercialización.

1. Cuando la sociedad titular del permiso haya previsto la realización de juegos estables y permanentes en el tiempo, podrá practicarlos de manera efectiva a partir de la fecha indicada en el correspondiente permiso de comercialización, sin más requerimientos administrativos.

2. Cuando dicha sociedad haya previsto la realización de juegos ocasionales o periódicos en el tiempo, podrá practicarlos de manera efectiva a partir de la fecha indicada en el correspondiente permiso de comercialización, siempre y cuando, con una antelación de un mes al inicio de la realización de cada uno de ellos, presente una comunicación específica ante el órgano directivo central competente en materia de juego, en la que se hagan constar los siguientes extremos:

a) Canal de distribución y su titular, especificando el operador de la red de servicios o el proveedor de acceso al medio de comunicación a distancia que vaya a ser utilizado en ese juego.

b) Período temporal en el que se va a desarrollar el juego.

c) Horario del desarrollo de los mismos.

d) En su caso, número o números de teléfono de tarificación adicional a utilizar.

e) Descripción de la mecánica y reglas del juego que se pretende realizar.

3. A la comunicación, se acompañará la siguiente documentación:

a) Certificado del proveedor de acceso al medio de comunicación a distancia que vaya a ser utilizado, que garantice que el primer repetidor de señal o antena, hacia el sistema informático o tecnológico de gestión de los juegos de forma remota, está ubicado en el territorio de Castilla y León, así como, en su caso, copia de los presupuestos y contratos formalizados con él, que puedan resultar necesarios para la comercialización de los juegos.

b) Certificado del proveedor de acceso al medio de comunicación a distancia que vaya a ser utilizado, que garantice, para juegos desarrollados a través de la red de Internet, la identidad y nacionalidad de los jugadores, y específicamente que los jugadores nacionales residen en el territorio de la Comunidad de Castilla y León, así como del sistema complementario de localización de los jugadores, y para juegos desarrollados a través de telefonía fija o móvil o emisiones de radiodifusión televisiva y sonora, que los receptores y emisores están ubicados en el territorio de la Comunidad de Castilla y León.

4. Efectuada la presentación de la comunicación y de la documentación, el órgano directivo central competente en materia de juego acusará oficialmente recibo de la misma.

No obstante, de apreciarse algún elemento que deba ser objeto de modificación para cumplir con la normativa en vigor, el órgano directivo central competente en materia de juego requerirá su corrección o perfeccionamiento, concediendo al efecto diez días a la sociedad que cuenta con el permiso de comercialización para su subsanación que, una vez cumplido, conllevará el envío oficial del acuse de recibo, o en caso contrario, de no cumplirse en dicho plazo, impedirá la realización efectiva de la campaña temporal de juego remoto comunicada.

TÍTULO III

EL SISTEMA INFORMÁTICO, TELEMÁTICO E INTERACTIVO O DE COMUNICACIÓN A DISTANCIA

Artículo 20. Requisitos técnicos del sistema.

1. El sistema informático, telemático e interactivo o de comunicación a distancia que se instale para obtener el permiso de comercialización de los juegos que se pretendan explotar de forma remota, habrá de contar con un Sistema de Gestión de Seguridad de la Información (SGSI), certifi-

cado conforme al estándar UNE-ISO/IEC 27001, de acuerdo con los requisitos expresados en el Anexo de este reglamento, y sin perjuicio de lo previsto en su disposición adicional cuarta.

2. Además, dicho sistema habrá de cumplir los siguientes requerimientos técnicos:

a) Estar necesariamente redundados, para actuar ante cualquier eventual mal funcionamiento del sistema principal.

b) Disponer de mecanismos de trazabilidad sobre el registro de las operaciones de juego realizadas, garantizando su integridad y su asociación temporal a fuentes de tiempo fiables.

c) Garantizar la identidad de las personas intervinientes, y la confidencialidad y seguridad respecto de los datos de carácter personal recabados, y contar con mecanismos que aseguren la integridad en las comunicaciones con el jugador.

d) Permitir la determinación y subsanación inmediata de sus vulnerabilidades.

e) Contar con sistemas de alimentación de respaldo que garanticen la continuidad de funcionamiento de los equipos y plataformas, ante cualquier avería en el suministro eléctrico.

f) Tener las dependencias bajo el control y vigilancia de la sociedad titular y, específicamente, contar con dispositivos físicos que garanticen el control de acceso a los componentes de los equipos y plataformas solo a personal autorizado.

g) Implantar un sistema de seguimiento y control informático del juego remoto para el órgano directivo central competente en materia de juego, incluyendo líneas, con los requerimientos técnicos y ubicación en las dependencias que éste determine.

Artículo 21. Datos de tráfico.

1. La empresa titular del permiso de comercialización de juegos remotos, a través del titular del canal de distribución correspondiente, habrá de dejar constancia de los datos de la comunicación efectuada para el desarrollo del juego.

2. Para el desarrollo de los juegos remotos a través de la red de Internet, en cada comunicación mediante acceso Web, se dejará constancia de los datos del destino en la empresa y de su origen en el jugador que haya recibido el servidor Web de la empresa titular del permiso, sin posibilidad de derivación o transferencia.

Complementariamente, la plataforma informática, telemática e interactiva de gestión para el desarrollo del juego de forma remota tendrá, en virtud de los datos de la comunicación, un sistema para determinar la localización del jugador.

3. Para el desarrollo de los juegos remotos a través de la red de radiodifusión televisiva o sonora con participación mediante servicios telefónicos, o a través directamente de la red de telefonía fija, móvil o sobre Internet, en cada comunicación se dejará constancia de los siguientes datos:

a) Comunes al destino en la empresa y al origen en el jugador, del tipo de la comunicación:

1.º Con respecto a la telefonía fija y móvil:

Transmisión de voz o mensajería.

2.º Con respecto a la telefonía sobre Internet:

Servicio IP extremo a extremo, o híbrido con analógico.

b) Referentes al destino de la comunicación en la empresa:

1.º Con respecto a la telefonía de red fija:

– número de teléfono de destino marcado, sin posibilidad de desvío o transferencia de llamada.

2.º Con respecto a la telefonía sobre Internet:

– identificación de usuario o el número de teléfono del destinatario de la llamada.

c) Referentes al origen de la comunicación en el jugador:

1.º Con respecto a la telefonía de red fija y a la telefonía móvil:

– Número de teléfono de llamada.

– Localización del equipo.

2.º Con respecto a la telefonía sobre Internet:

– La identificación de usuario o el número de teléfono asignados del origen de la llamada.

– Localización del equipo.

TÍTULO IV

SEGURIDAD DE LOS JUGADORES

Artículo 22. Protección de los jugadores.

1. La entidad que sea titular del permiso de comercialización no permitirá a ninguna persona participar como jugador sin que previamente se haya registrado e identificado como tal para garantizar su protección.

Cuando el canal de distribución del juego remoto sea la emisión de radiodifusión televisiva o sonora con participación mediante servicios telefónicos, o bien el canal sea directamente la red de telefonía fija, móvil o sobre Internet, se entenderá que el número de teléfono puede ser, por sí mismo, un dato personal de carácter localizador, de registro e identificativo, de acuerdo con la definición de persona identificable que efectúa el párrafo a), del artículo 3, de la Ley Orgánica 15/1999, de 13 de diciembre, de Protección de Datos de Carácter Personal, sin perjuicio de la obligación de que se le esté suministrando al jugador las informaciones que sean preceptivas durante el desarrollo de la publicidad del juego.

2. En todo caso, se prohíbe la participación en los juegos remotos a los menores de edad y a las personas que se encuentren incluidas en el registro de personas que tienen prohibido el juego en Castilla y León.

3. En el supuesto de juegos comercializados a través de la red de Internet, el titular del permiso de comercialización deberá ofrecer:

a) Un enlace directo a la página Web que gestiona el registro de personas que tienen prohibido el juego en Castilla y León, a fin de que cualquier jugador pueda autoincluirse en el registro y autoprohibirse para jugar.

b) Un enlace directo con otra página Web de alguna asociación u organización dedicada a ayudar a los jugadores con problemas de adición.

c) El acceso a un modelo de hoja de reclamaciones y, en su caso, a un modelo de solicitud de arbitraje, y posibilidad de impresión de ambos.

d) La posibilidad de practicar o probar el juego a título de demostración ficticia, dando las explicaciones de la forma de jugar que corresponda. Esta demostración, si se solicita, deberá ofrecerse durante un tiempo mínimo de 2 minutos en cada acceso, tiempo que se incrementará hasta un mínimo de 4 minutos si el jugador opta por la opción de explicación virtual de cómo se practica el juego.

4. En el supuesto de juegos comercializados a través de la red de Internet, sin perjuicio del límite establecido en el apartado 1 del artículo 39 de este reglamento, el titular del permiso de comercialización deberá garantizar al jugador la posibilidad de autolimitarse, hasta un máximo de 600 euros, la cuantía que diariamente vaya a disponer para jugar en las diferentes partidas del juego, en cuyo caso no podrá modificarlo hasta que hayan transcurrido 24 horas.

De igual forma, el titular del permiso de comercialización deberá garantizar al jugador la posibilidad de autolimitarse, conjunta o alternativamente con el límite señalado en el párrafo anterior, hasta un máximo de 1.500 euros, la cuantía que semanalmente vaya a disponer para jugar en las diferentes partidas del juego, en cuyo caso no podrá modificarlo hasta que haya transcurrido esa semana.

De igual forma, el titular del permiso de comercialización deberá garantizar al jugador la posibilidad de autolimitarse, conjunta o alternativamente con los límites señalados en los párrafos anteriores, hasta un máximo de 3.000 euros, la cuantía que mensualmente vaya a disponer para jugar en las diferentes partidas del juego, en cuyo caso no podrá modificarlo hasta que haya transcurrido ese mes.

5. El titular del permiso de comercialización de juego remoto no podrá conceder préstamos, por sí o a través de persona interpuesta, ni personalmente ni a través de los sistemas de pago y cobro de premios.

Artículo 23. Obligaciones de información general a los participantes.

La sociedad titular del permiso de comercialización, en aplicación del artículo 10 de la Ley 34/2002, de 11 de julio, deberá informar a los jugadores que accedan a la plataforma de juego remoto de los siguientes datos:

a) Identificación de la empresa, nombre o denominación social, domicilio social, apartado de correos de contacto, y número de teléfono, fax o cualquier otro que permita establecer con ella una comunicación directa y efectiva.

b) Información clara y exacta de si el acceso al juego conlleva coste adicional y, en su caso, cuál es éste, impuestos incluidos.

c) Información del juego o juegos que se ofertan y de las reglas básicas de los mismos. Además, si se trata de concursos, sorteos, juegos de conocimiento, estrategia, habilidad o destreza, deberá informar sobre la identificación del notario u órgano público competente en materia de juego en el que se han depositado las bases, y número de protocolo notarial o número administrativo asignado, así como de que, al finalizar el desarrollo del concurso o sorteo, su resolución se depositará inmediatamente de igual forma.

d) Advertencia de que está prohibido el acceso y el juego a menores de 18 años.

e) Advertencia de que está prohibido el acceso y el juego a aquellas personas incluidas en el registro de personas que tienen prohibido el juego en Castilla y León.

f) Advertencia de que está prohibido el acceso y el juego a los residentes en España cuyo domicilio fiscal se encuentre fuera de Castilla y León.

g) Información de que las autoridades sanitarias advierten que el uso abusivo del juego perjudica la salud, pudiendo generar ludopatía.

h) Datos de la inscripción de la empresa en el Registro Mercantil, y número de identificación fiscal que le corresponda.

i) Información de la orden de la Consejería competente en materia de juego de la Junta de Castilla y León que ha otorgado a la empresa el permiso de comercialización.

j) Información de la cuantía de la garantía definitiva depositada por la empresa ante la Administración, para garantizar, entre otros conceptos, el cobro de los premios.

Artículo 24. Obligaciones de información específica a los participantes a través de la red de Internet.

1. Cuando el canal de distribución del juego remoto sea la red de Internet, la sociedad titular del permiso de comercialización deberá ofrecer a los participantes toda la información general prevista en el artículo anterior y, además, la dirección de correo electrónico.

2. Asimismo, durante el desarrollo de cada partida, el jugador tendrá información sobre la fecha, hora, y su asociación temporal a fuentes de tiempo fiables, número de jugada y cualesquiera otros datos que permitan la perfecta identificación de la partida concreta en la que esté interviniendo y, en su caso, deberán tener siempre la posibilidad de impresión del resultado de la partida de juego efectuada.

Artículo 25. Obligaciones de información específica a los participantes a través de las redes de emisión de radiodifusión televisiva o sonora.

Cuando el canal de distribución del juego sea la red de emisión de radiodifusión televisiva o sonora, y en función de la forma de participación, la empresa que haya obtenido el permiso de comercialización deberá facilitar a los participantes toda la información general prevista en el artículo 23 de este reglamento y, además, la siguiente:

a) Si la participación se realiza mediante servicios telefónicos basados bien en llamada telefónica fija, móvil o sobre Internet, o bien en el envío de mensajes:

1.º Información clara y exacta de si el acceso al juego conlleva coste mediante tarificación adicional y, en su caso, cuál es éste, impuestos incluidos, expresando el precio por minuto, cuando se facture por tiempo, el precio total de la llamada, en los demás casos, diferenciando el importe del servicio tanto desde teléfonos de la red fija como móvil o sobre Internet, o el precio total del mensaje.

2.º En su caso, información sobre el numero de líneas existentes y tiempo máximo de espera a la que puede estar sujeto en cada comunicación efectuada, evitando dilaciones innecesarias que pudieran representar un retraso injustificado en el acceso al contenido del juego.

Por orden de la consejería competente en materia de juego podrá concertarse el tiempo máximo de espera.

b) Si la participación se realiza mediante servicios interactivos propios de los aparatos de televisión o radio, una orden de la Consejería competente en materia de juego determinará la información específica a ofrecer a los participantes.

Artículo 26. Obligaciones de información específica a los participantes a través de las redes de telefonía fija, móvil o sobre Internet.

Cuando el canal de distribución del juego sea directamente el servicio telefónico basado bien en llamada telefónica fija, móvil o sobre Internet, o bien en el envío de mensajes, la empresa que haya obtenido el permiso de comercialización deberá facilitar a los participantes toda la información general prevista en el artículo 23 de este reglamento y, además, la especifica prevista en el párrafo a), del artículo anterior.

Artículo 27. Protección de los datos de carácter personal.

El titular del permiso de comercialización establecerá los procedimientos necesarios para garantizar la protección de los datos de carácter personal que, en relación con la gestión de los juegos remotos, obtenga de los correspondientes jugadores.

La recogida de datos, el tratamiento y su utilización se ajustará a la Ley Orgánica 15/1999, de 13 de diciembre, y sus disposiciones complementarias, o normativa que la sustituya.

Artículo 28. Reclamaciones y denuncias.

1. Los jugadores, identificándose previamente, ante cualquier presunta anomalía en el sistema o plataforma o irregularidad en el desarrollo del juego que considere vulnera sus derechos, podrán presentar una reclamación ante la entidad titular del permiso de comercialización, haciendo uso de los datos que constan en la información prevista en el párrafo a), del artículo 23, de este reglamento, sin perjuicio de poder acudir contra la entidad titular ante la vía jurisdiccional que considere oportuna.

En el supuesto de juegos comercializados a través de la red de Internet, el jugador podrá hacer uso del medio previsto en el párrafo c), del apartado 3, del artículo 22, de este reglamento.

2. Sin perjuicio de lo previsto en el apartado anterior, cualquier jugador que considere que dichos hechos pueden ser constitutivos de infracción administrativa, podrá presentar la correspondiente denuncia dirigida al órgano directivo central competente en materia de juego de la Administración de la Comunidad de Castilla y León.

Artículo 29. Solución extrajudicial de conflictos.

1. La entidad titular del permiso de comercialización que se haya adherido al Sistema Arbitral de Consumo podrá ofrecer a los jugadores el sometimiento de las controversias que pudieran surgir en sus relaciones jurídicas a los arbitrajes previstos en la legislación de arbitraje y de defensa de los consumidores y usuarios, y a los procedimientos de resolución extrajudicial de conflictos que se instauren por medio de códigos de conducta y otros instrumentos de autorregulación.

La sumisión de ambas partes al sistema arbitral será voluntaria, y la aceptación por parte del jugador deberá hacerse constar expresamente en el canal de comunicación que se utilice para comercializar el juego remoto, de forma que permita tener constancia de la suscripción del convenio arbitral correspondiente.

2. Los jugadores, identificándose previamente, ante cualquier presunta anomalía en el sistema o plataforma o irregularidad en el desarrollo del juego que considere vulnera sus derechos, podrán presentar una solicitud de arbitraje ante el órgano competente, haciendo uso de los datos que constan en la información prevista en el párrafo a), del artículo 23, de este reglamento.

En el supuesto de juegos comercializados a través de la red de Internet, el jugador podrá hacer uso del medio previsto en el párrafo c), del apartado 3, del artículo 22, de este reglamento, y presentarla por vía electrónica a través del procedimiento previsto en el Capítulo V, sección 1.ª, del Real Decreto 231/2008, de 15 de febrero, por el que se regula el Sistema Arbitral de Consumo.

TÍTULO V

FORMA DE PARTICIPAR

CAPÍTULO I

Disposiciones comunes

Artículo 30. Acceso al canal de distribución y dación de informaciones.

1. Cualquier persona que desee practicar juegos comercializados de forma remota, tendrá derecho a dirigirse y acceder al correspondiente canal de distribución.

2. El sistema o plataforma procederá, antes de permitir el acceso del jugador a sus contenidos,

a ofrecer, sin coste para el jugador, las informaciones generales y específicas previstas en los artículos 23 a 26 de este reglamento, que se expondrán visual o auditivamente en la forma que se establezca por orden de la Consejería competente en materia de juego, adaptando su plasmación a las peculiaridades de cada tipo de canal de distribución.

Durante la exposición de estas informaciones, en cualquier momento que lo desee, el participante podrá salirse del canal de distribución.

Artículo 31. Registro de datos.

1. La participación en los juegos comercializados por el titular del permiso, exigirá que el jugador se registre en el sistema o plataforma, según el canal de distribución utilizado, en la forma prevista en los apartados siguientes.

2. Para el registro, y de acuerdo con el apartado 1, del artículo 5, de la Ley Orgánica 15/1999, de 13 de diciembre, cada interesado deberá ser previamente informado de modo expreso, preciso e inequívoco:

a) que se va a proceder a la recogida de datos de carácter personal en un fichero y de su tratamiento, que servirá para protegerle como consumidor y usuario y garantizarle el cobro de premios, pudiendo acceder a los datos el propio interesado, los demás interesados que se vean afectados directamente en ese juego, la Administración competente, la entidad titular del permiso de comercialización y, en su caso, la empresa titular del canal de distribución.

b) del carácter obligatorio de introducir todos los datos solicitados o dar respuesta a las preguntas que le sean planteadas.

c) que las consecuencias de la obtención de los datos serán su tratamiento y conservación de las comunicaciones y el desarrollo de las partidas y jugadas de los juegos durante los doce meses siguientes a su recogida, y su no suministro por el interesado conllevará no poder acceder a los juegos.

d) y de la posibilidad de ejercitar los derechos de acceso, rectificación, cancelación y oposición a los datos.

3. Cuando se utilicen cuestionarios u otros impresos para la recogida de datos, esas informaciones deberán figurar en forma claramente legible, sin que baste la comunicación verbal de las mismas, de acuerdo con el apartado 2, del artículo 5, de la Ley Orgánica 15/1999, de 13 de diciembre.

4. El acto material de registro sobre el sistema o plataforma se producirá con la realización consecutiva por el jugador de las siguientes operaciones:

a) Dar el consentimiento expreso, por escrito o verbalmente, según proceda, para la utilización de sus datos de carácter personal.

b) En el caso de ser residente en España, manifestar que su domicilio fiscal encuentra en territorio de la Comunidad de Castilla y León y dar el consentimiento expreso para que la Administración compruebe la veracidad de esta declaración.

c) Dar el consentimiento expreso, por escrito o verbalmente, según proceda, para la grabación del desarrollo y resultados de los juegos, por la entidad titular del permiso de comercialización a través del operador de red correspondiente, con la finalidad de garantizar sus derechos como consumidor y usuario, y posibilitar la presentación de reclamaciones y denuncias por el servicio de juego prestado.

d) De estar la entidad titular del permiso de comercialización adherida al sistema arbitral de consumo, dar el consentimiento expreso, o su denegación, para someterse a arbitraje y a los procedimientos de resolución extrajudicial de conflictos que se instauren por medio de códigos de conducta y otros instrumentos de autorregulación, en relación con las controversias que pudieran surgir en sus relaciones jurídicas por el desarrollo del juego.

e) Proceder de forma personal y voluntaria a escribir los datos solicitados en los correspondientes cajetines o contestar a las preguntas que se efectúen, según el canal de distribución que corresponda, con el contenido establecido en los Capítulos siguientes de este reglamento.

5. Durante la exposición de las informaciones, prestación de las conformidades y plasmación o exposición de los datos previstas en los apartados anteriores, en cualquier momento que lo desee, el jugador podrá salirse del canal de distribución.

6. Cuando el desarrollo de juegos remotos conlleve, por el canal de distribución utilizado, servicios telefónicos sujetos a tarificación adicional, y se exigiera en el juego la participación activa y prolongada del jugador, sólo a partir del registro material de datos del jugador y la conformidad del sistema o plataforma a su participación se podrá aplicar dicha tarificación.

Artículo 32. Prohibiciones específicas.

1. Efectuado el acto material de registro, la empresa titular del permiso de comercialización comprobará, antes de permitir el acceso al contenido del juego, que el jugador no incurre en las prohibiciones específicas previstas en los siguientes apartados de este artículo.

2. El canal de distribución del juego y su sistema o plataforma deberán impedir la participación en los juegos a los menores de edad.

Al objeto de permitir el acceso únicamente a los mayores de edad, el sistema de transacciones económicas que se utilice exigirá que el pago del juego correspondiente y el cobro de premios se haga mediante la utilización de movimientos bancarios, ya sean inmediatos o diferidos en el tiempo mediante facturación.

Con el mismo objetivo, si los premios fueran en especie, se procederá antes de su entrega a la comprobación de la edad del jugador ganador del premio.

3. El canal de distribución del juego y su sistema o plataforma deberán impedir, de igual forma, la participación en los juegos a las personas que se encuentren incluidas en el registro de personas que tienen prohibido el juego en Castilla y León, bien mediante una conexión informática en línea con el registro oficial de personas que lo tienen prohibido cuando el juego se desarrolle mediante la Web de Internet, o bien mediante la comprobación, antes de la entrega del premio, de que jugador agraciado no esta incluido en el citado registro, para el resto de canales de distribución.

4. El canal de distribución del juego y su sistema o plataforma deberán impedir la participación en los juegos a los residentes en España cuyo domicilio fiscal no se encuentre en la Comunidad de Castilla y León. Se establecerá un procedimiento técnico que permita verificar la manifestación a que se refiere el párrafo b), del apartado 4, del artículo 31, de este reglamento.

Complementariamente, la plataforma informática, telemática e interactiva de gestión para el desarrollo del juego de forma remota dispondrá de un sistema para determinar la localización del jugador.

Artículo 33. Denegación del acceso.

El sistema o plataforma del titular del permiso de comercialización, a la vista de la realización de las operaciones de registro material practicadas en virtud del artículo 31, y de la comprobación de las prohibiciones específicas del artículo anterior, deberá denegar de manera inmediata el acceso a los contenidos de los juegos y, en su caso, expulsar del canal de distribución, a todo interesado que incumpla los requisitos territoriales, objetivos y subjetivos previstos para ser jugador.

Artículo 34. Modo de jugar.

1. Los juegos amparados por los permisos de comercialización que se desarrollen de forma remota se regirán y desarrollarán de conformidad con lo establecido en el Catálogo de Juegos y Apuestas de la Comunidad de Castilla y León y en las diferentes disposiciones normativas sustantivas reguladoras de las correspondientes modalidades de juego dictadas en desarrollo de la Ley 4/1998, de 24 de junio, así como, por lo dispuesto en el presente reglamento.

Los juegos consistentes en concursos, sorteos, juegos de conocimiento, estrategia, habilidad o destreza, se desarrollarán de acuerdo con las bases del juego correspondiente previamente depositadas ante notario u órgano público competente.

2. Si durante el desarrollo del juego se produjera una pérdida de comunicación, el sistema o plataforma al retomar la comunicación deberá proceder, en caso de ser posible, a reponer la partida al estado en que se encontraba en el momento de perder la comunicación, o de no ser posible, no podrá cargar al jugador el precio de la partida correspondiente.

En todo caso, si antes de la pérdida de la comunicación ya le hubiese correspondido al jugador el premio, deberá abonársele o entregársele.

3. Durante el desarrollo del juego, en cualquier momento que lo desee, el participante podrá abandonar el juego.

Artículo 35. Pago del precio del juego.

Una vez que el jugador se hubiera registrado, si la participación en el juego correspondiente tuviera coste, deberá efectuar el pago del precio en el tiempo y forma establecidos en el presente reglamento y en la información que se ofrezca a través del sistema o la plataforma de comercialización del juego.

Artículo 36. Cobro de los premios.

1. El jugador tiene derecho a cobrar los premios que le hayan correspondido, en el tiempo y forma establecidos en el presente reglamento y en la información que se ofrezca a través del sistema o la plataforma de comercialización del juego.

2. Cuando el premio, en función de su importe o coste, esté sujeto por la normativa, en cada momento, a declaración fiscal, la entidad titular del permiso requerirá antes de proceder a su abono o entrega, a través del sistema o plataforma o directamente, la aportación por el jugador de su Número de Identificación Fiscal o documento equivalente.

3. Para posibilitar el seguimiento y control establecido en la Ley 10/2010, de 28 de abril, de prevención del blanqueo de capitales y de la financiación del terrorismo, la entidad titular del permiso deberá comunicar en el plazo de diez días al órgano directivo central competente en materia de juego de la Administración de la Comunidad de Castilla y León, la relación de personas, de existir, que hayan resultado agraciadas con premios individuales o acumulados por importe superior a 4.000 euros al día, 28.000 euros a la semana, 112.000 euros al mes o 1.344.000 euros al año, a los efectos de ser remitida al órgano competente de la Administración del Estado.

4. En el supuesto de que los premios no pudieran ser satisfechos al jugador beneficiario, por causa a él imputable y debidamente justificada, y éste no hubiera solicitado su cobro o entrega en el plazo fijado para la prescripción de derechos y acciones conforme a las normas de derecho común, la entidad titular del permiso de comercialización deberá destinar su importe, o efectuar su entrega, a favor de fundaciones, asociaciones declaradas de utilidad pública u organizaciones no gubernamentales de desarrollo que persigan fines benéficos, de asistencia e inclusión social, sanitarios o culturales, de las previstas en el artículo 2 de la Ley 49/2002, de 23 de diciembre, de régimen fiscal de las entidades sin fines lucrativos y de los incentivos fiscales al mecenazgo, dejando constancia documental de tal hecho.

5. Asimismo, al finalizar el desarrollo de los concursos, sorteos, juegos de conocimiento, estrategia, habilidad o destreza, se dará información individualizada al jugador agraciado de que la obtención del premio no va a conllevar coste alguno de entrega para el mismo.

CAPÍTULO II

Comercialización a través de la red de Internet

Artículo 37. Registro de datos específicos.

1. El sistema o plataforma, a la entrada de la página principal Web de juego correspondiente, solicitará al interesado la introducción de una serie de datos, entre los que figuraran, al menos, los siguientes:

a) Nombre y apellidos.

b) Documento Nacional de Identidad o documento equivalente.

c) Fecha de nacimiento.

d) Domicilio completo.

e) En su caso, correo electrónico.

f) Nombre de usuario.

g) Contraseña.

h) Recordatorio de la contraseña, en virtud de una pregunta y una respuesta secreta.

Para sucesivas sesiones sólo será necesario introducir el nombre de usuario y la contraseña.

2. El jugador será el único responsable de proteger su nombre de usuario, su contraseña, y su pregunta y respuesta secreta para recordar la contraseña.

3. La empresa titular del permiso de comercialización de juegos remotos no responderá del uso fraudulento que los jugadores pudieran llevar a cabo de estos datos y de su propia línea y equipo de conexión. A estos efectos, los jugadores asumen con carácter exclusivo la responsabilidad de la custodia de los elementos necesarios para su autenticación en el acceso al juego remoto, el establecimiento de la conexión precisa, la utilización de los datos o contraseñas, así como de las consecuencias que pudieran derivarse del uso indebido, incorrecto o negligente de los mismos.

Artículo 38. Pago del precio del juego.

1. Una vez que el jugador se hubiera registrado, el sistema o plataforma deberá crear de manera automática un monedero virtual, denominado bolsa de juego remoto, para el pago del precio de las partidas del juego en las que desee participar.

Su carga se efectuará por el jugador mediante la utilización de movimientos bancarios, ya sean directamente a través de cuenta electrónica identificada por el jugador a estos efectos o indirectamente a través de tarjeta bancaria securizada o tarjeta bancaria prepago, en cuyo caso el participante deberá introducir los datos de la tarjeta que va a utilizar y designar una cuenta bancaria para el abono de los premios.

El saldo máximo de la bolsa, sin exceder de la previsión contenida en el párrafo d), del apartado 5, del artículo 7, de la Ley 10/2010, de 28 de abril, será de 1.999 euros.

2. El saldo de la bolsa de juego remoto no constituye un depósito, ya que se trata de importes a disposición del jugador para poder efectuar el pago, exclusivamente y cuando él lo desee, de las partidas de los juegos ofertados por la correspondiente sociedad titular del permiso de comercialización.

Si en la bolsa de juego remoto hubiera saldo positivo, el jugador en cualquier momento podrá solicitar que se le reintegre dicho saldo mediante abono automático a la cuenta bancaria designada, sin perjuicio, en su caso, de su minoración por el coste bancario que conlleve la operación.

Si en la bolsa de juego remoto de un jugador hubiera saldo positivo y no se registrara ningún movimiento en un año, la entidad que comercialice los juegos remotos deberá proceder al ingreso de todo el saldo en la cuenta bancaria designada por el jugador a estos efectos y, de no ser posible por cierre o cancelación de la misma, procederá a ingresar el saldo en la cuenta tesorera que el órgano competente en materia de hacienda de la Comunidad de Castilla y León designe.

3. Hasta que no quede a cero el saldo de la bolsa, o con una cuantía inferior al precio mínimo de la partida en la modalidad de juego en que esté participando, no se permitirá una nueva dotación, momento en el que renacerá el derecho a recargar la bolsa y con el saldo máximo establecido en el apartado 1 de este artículo, sin perjuicio de la aplicación, en su caso, de los límites diarios, semanales o mensuales que de forma voluntaria haya querido darse el jugador en aplicación del apartado 4, del artículo 22, de este reglamento.

Artículo 39. Cobro de los premios.

1. El monedero virtual, denominado bolsa de juego remoto, le servirá al jugador también para el cobro de los premios en metálico que vaya obteniendo.

2. Si el cobro de la cuantía del premio hace que la bolsa de juego remoto no exceda de su saldo máximo, el sistema o plataforma realizará su ingreso.

Si el cobro de la cuantía del premio hace que la bolsa exceda de su saldo máximo, el sistema o plataforma completará éste y realizará, por el exceso, un abono automático a la cuenta bancaria designada por el jugador.

3. Los premios en especie, se entregarán de forma que permita tener constancia documental de su recepción por el jugador agraciado.

CAPÍTULO III

Comercialización a través de la red de radiodifusión televisiva o sonora

Artículo 40. Registro de datos específicos.

1. Cuando el canal de distribución sea la red de radiodifusión televisiva o sonora, y la participación se realice mediante servicios telefónicos de tarificación adicional basados en llamada telefónica fija, móvil o sobre Internet, y con participación activa del jugador, el sistema o plataforma, de forma particular y antes de permitir el acceso del jugador al contenido de los juegos, solicitará al interesado la necesaria contestación a las preguntas que permitan obtener, como mínimo, los siguientes datos:

a) Nombre y apellidos.

b) Documento Nacional de Identidad o documento equivalente.

c) Fecha de nacimiento.

d) Domicilio completo.

2. Cuando el canal de distribución sea la red de radiodifusión televisiva o sonora, y la participación se realice mediante servicios telefónicos de tarificación adicional basados en llamada telefónica fija, móvil, sobre Internet o envío de mensaje, si ésta es de forma pasiva por la simple realización

de la comunicación, el registro se producirá sólo con los datos de los números de teléfono de las transmisiones recibidas, de acuerdo con el párrafo segundo, del apartado 1, del artículo 22 de este reglamento, recabándose los datos previstos en el apartado anterior al momento de la entrega del premio al jugador que resulte agraciado.

3. Cuando el canal de distribución sea la red de radiodifusión televisiva o sonora, y la participación se realice mediante servicios interactivos propios de los aparatos de televisión o radio, una orden de la Consejería competente en materia de juego determinará los datos específicos a solicitar a los jugadores.

4. La empresa titular del permiso de comercialización de juegos remotos no responderá del uso fraudulento que los jugadores pudieran llevar a cabo de estos datos y de su propia línea y equipo de conexión telefónica. A estos efectos, los jugadores asumen con carácter exclusivo la responsabilidad de la custodia de los elementos necesarios para su acceso al juego remoto, el establecimiento de la conexión precisa, así como de las consecuencias que pudieran derivarse del uso indebido, incorrecto o negligente de los mismos.

Artículo 41. Pago del precio del juego.

El precio del juego irá incluido en el importe total de la llamada telefónica, y se corresponderá con el importe de la tarificación adicional que se cobre por ella, excluidos los impuestos indirectos.

El pago del precio será inmediato para conexiones telefónicas efectuadas con dispositivos que operen mediante tarjetas prepago, o diferido en el tiempo para conexiones telefónicas efectuadas con dispositivos que operen mediante contrato, a través de la facturación en la cuenta bancaria del abonado.

Artículo 42. Cobro de los premios.

1. Para el cobro de los premios en metálico el jugador, tras la finalización del correspondiente juego en el que hubiera resultado ganador, identificará una cuenta bancaria donde la entidad titular del permiso de comercialización deberá hacer el abono del premio.

El resto de los premios, se entregarán de la forma que permita tener constancia de su recepción por el agraciado.

2. Los premios obtenidos en concursos, sorteos, juegos de conocimiento, estrategia, habilidad o destreza se abonarán o entregarán en la forma prevista en las bases depositadas ante el notario u órgano público competente en materia de juego.

CAPÍTULO IV

Comercialización a través de la red de telefonía

Artículo 43. Registro de datos específicos, pago del precio y cobro de los premios.

Cuando el canal de distribución del juego sea directamente la red telefónica basada en llamada telefónica fija, móvil o sobre Internet, el registro de datos específicos, el pago del precio y el cobro de los premios se efectuarán en la misma forma expuesta en los artículos 40 a 42 anteriores.

TÍTULO VI

PUBLICIDAD

Artículo 44. Publicidad de juegos remotos.

1. El permiso de comercialización otorgado habilita a la entidad titular a efectuar la publicidad y promoción de su actividad.

2. Esta actividad de publicidad y promoción se desarrollará de acuerdo con lo previsto en el artículo 6 de la Ley 4/1998, de 24 de junio, y, en su caso, en las disposiciones reglamentarias que lo desarrollen.

TÍTULO VII

DEL RÉGIMEN SANCIONADOR

Artículo 45. Infracciones administrativas.

1. Son infracciones administrativas en materia de juego remoto las acciones u omisiones que vulneren lo establecido en la Ley 4/1998, de 24 de junio, y en el presente reglamento, y estén tipificadas como infracciones en dichas normas, de acuerdo con lo establecido en el apartado 2, del artículo 32, el apartado 2, del artículo 33 y apartado 2, del artículo 34, de la citada Ley.

2. Este reglamento introduce especificaciones al cuadro de infracciones previstas en la referida Ley.

3. Dichas infracciones se clasifican en muy graves, graves y leves.

Artículo 46. Infracciones muy graves.

Son infracciones muy graves las tipificadas en el apartado 1, del artículo 32, de la Ley 4/1998, de 24 de junio, y específicamente las siguientes:

a) La organización, gestión o explotación de juegos y apuestas que se desarrollen de forma remota, sin haber obtenido los correspondientes permisos exigidos en el presente reglamento o en sus normas de desarrollo, o con incumplimiento de los requisitos y condiciones establecidos en los mismos, así como, permitir estas actividades.

b) La realización de las actividades mencionadas en el apartado anterior, o su consentimiento, a través de canales de distribución distintos a los permitidos o previstos en el presente reglamento.

c) La utilización de datos o aportación de documentos no conformes con la realidad para obtener los permisos previstos en este reglamento.

d) La modificación unilateral de cualquiera de las condiciones esenciales en virtud de las cuales se concedieron los preceptivos permisos para el desarrollo de los juegos de forma remota.

e) La manipulación o alteración de los juegos y apuestas que se desarrollen de forma remota.

f) La admisión de saldo en la bolsa de juego remoto para efectuar pagos, por importe superior al límite establecido en el presente reglamento, en los juegos desarrollados a través de la red de Internet.

g) La admisión de cuantía para efectuar pagos de las partidas por importe superior al máximo que diariamente limite el jugador, en los juegos desarrollados a través de la red de Internet o sistemas interactivos.

h) El pago de premios en la bolsa de juego remoto por importe superior al límite establecido en el presente reglamento, en los juegos desarrollados a través de la red de Internet o sistemas interactivos.

i) La admisión de pagos de las partidas o la concesión de premios que excedan de los máximos previstos para cada modalidad de juego.

j) El impago, total o parcial, a los jugadores de las cantidades que obtuviesen como premio.

k) La concesión a los jugadores de préstamos, directamente o por medio de terceras personas, realizada por parte de las entidades titulares, o empleados, de los permisos para explotar y comercializar juego remoto, así como, sus cónyuges, ascendientes y descendientes en primer grado.

l) La participación como jugadores de las personas señaladas en el apartado anterior, directamente o por medio de terceras personas, en los juegos que exploten y comercialicen de forma remota.

m) La obstrucción e impedimento a la actuación inspectora de control y vigilancia realizada por agentes de la autoridad, así como por los funcionarios y órganos encargados o habilitados específicamente para el ejercicio de tales funciones.

n) Efectuar publicidad de los juegos y apuestas que desarrollen de forma remota, sin cumplir la normativa prevista en el artículo 44 de este reglamento.

ñ) Permitir la práctica del juego remoto a las personas que lo tengan prohibido de acuerdo con las normas vigentes.

o) Ejercer coacción o intimidación sobre los jugadores en caso de protesta o reclamación.

p) La reincidencia por la comisión de una segunda infracción grave en el plazo de un año.

Artículo 47. Infracciones graves.

Son infracciones graves las tipificadas en el apartado 1, del artículo 33, de la Ley 4/1998, de 24 de junio y específicamente las siguientes:

a) No tener, o llevar incorrectamente, el registro de datos de jugadores que entren al sistema que gestione el juego remoto correspondiente.

b) No tener, o llevar incorrectamente, la adecuada conexión en línea al registro oficial de personas que tienen prohibido el juego, en la comercialización de juegos en la red de Internet.

c) La transferencia de acciones o participaciones del capital social de las entidades con permisos para explotación de juegos desarrollados de forma remota sin notificarlo previamente.

d) No tener o llevar, o hacerlo incorrectamente, los libros y hojas de reclamaciones exigidos en la Ley 4/1998, de 24 de junio, y en el presente reglamento, negarse a ponerlos a disposición de quien los reclame, así como no dar curso a las reclamaciones formuladas.

Artículo 48. Infracciones leves.

Son infracciones leves las tipificadas como tales en el apartado 1, del artículo 34, de la Ley 4/1998, de 24 de junio, y, en general, cualquier acción u omisión que supongan el incumplimiento de los requisitos o prohibiciones establecidos en la Ley 4/1998, de 24 de junio, o en el presente reglamento siempre que no tengan la consideración de infracción grave o muy grave.

Artículo 49. Competencia sancionadora.

1. Corresponderá a la Junta de Castilla y León la imposición de sanciones por infracciones muy graves, siempre que la multa supere la cantidad de 180.303,63 euros o comporte la extinción del permiso de comercialización.

2. Corresponderá al titular de la Consejería competente en materia de juego la imposición del resto de sanciones.

Artículo 50. Desconcentración de la competencia sancionadora.

Mediante el presente Decreto se desconcentra, en el titular del órgano directivo central competente en materia de juego, la incoación y tramitación de los expedientes sancionadores en materia de juego remoto y la resolución de los expedientes sancionadores por la comisión de infracciones graves y leves.

Artículo 51. Las sanciones y su graduación.

De acuerdo lo dispuesto en el apartado 4, del artículo 35, de la Ley 4/1998, de 24 de junio, la comisión de las infracciones administrativas en materia de juego remoto expuestas en los artículos anteriores de este reglamento, será sancionada de conformidad con lo dispuesto en el artículo 35 de la Ley, y su graduación se ajustará a lo establecido en el artículo 36 del citado texto legal.

Artículo 52. Prescripción y medidas cautelares.

El régimen de prescripción de las infracciones y sanciones y la adopción de medidas cautelares, se ajustará a lo dispuesto en los artículos 38 y 39 de Ley 4/1998, de 24 de junio, y en el Decreto 189/1994, de 25 de agosto, por el que se aprueba el reglamento Regulador del Procedimiento Sancionador de la Administración de la Comunidad de Castilla y León.

Artículo 53. Procedimiento.

1. El procedimiento sancionador se tramitará conforme a lo dispuesto en el Título IX de la Ley 30/1992, de 26 de noviembre, y en el Decreto 189/1994, de 25 de agosto.

2. El órgano competente para iniciar el procedimiento sancionador, en el marco de un procedimiento sancionador o en el de las actuaciones previas a su inicio, y en los términos establecidos en el artículo 15.1 de este reglamento, podrá ordenar la realización de una auditoría del canal de distribución, del funcionamiento del sistema informático, telemático e interactivo o de comunicación a distancia que estén siendo usados por la entidad titular del permiso de explotación en la comercialización de juegos, o de los balances del ejercicio fiscal, cuando resulte presuntamente responsable de la comisión de una infracción administrativa.

Artículo 54. Comunicaciones interorgánicas e interadministrativas.

1. En cumplimiento de los principios de competencia, colaboración, cooperación interadministrativa y lealtad institucional, cuando se tenga conocimiento de una acción u omisión que pueda ser vulneradora de la normativa en materia de juego, en su explotación y comercialización remota, cuya protección y defensa corresponda a otra Administración Autonómica o a la Administración del Estado, el órgano directivo central competente en materia de juego de la Administración de la Comunidad de Castilla y León le comunicará tales hechos para su conocimiento y, si procede, la tramitación del correspondiente expediente sancionador.

De forma especial, pondrá en conocimiento de la Administración competente aquellas acciones efectuadas por entidades de fuera de Castilla y León que no tengan los permisos previstos en este reglamento, que se proyecten sobre cualquier parte del territorio de la Comunidad de Castilla y León, permitiendo a los residentes de la Comunidad de Castilla y León participar de forma remota en juegos de competencia de esta Comunidad Autónoma, y no conste su autorización, requiriéndola para que proceda a instar su inmediata suspensión y paralización, sin perjuicio de, si procede, tramitar el correspondiente expediente sancionador.

2. De igual forma, en cumplimiento de los principios de competencia, colaboración, cooperación

interorgánica e interadministrativa y lealtad institucional, cuando se tenga conocimiento de una acción u omisión que pueda ser vulneradora de otros bienes jurídicos protegibles, establecidos y reconocidos en las leyes reguladoras de otras materias afectadas por el juego remoto o de los distintos canales de distribución de juego remoto, cuya protección y defensa corresponda a otros órganos de la Administración de la Comunidad de Castilla y León o de la Administración del Estado, el órgano competente en materia de juego de la Administración de la Comunidad de Castilla y León les comunicará tales hechos para su conocimiento y a los efectos que procedan.

3. Cuando la aplicación de las medidas cautelares adoptadas o de las sanciones impuestas en aplicación de este reglamento, precise la intervención de otros órganos de la Administración de la Comunidad de Castilla y León o de la Administración del Estado, se les comunicaran las actas o resoluciones que correspondan a los efectos de requerir su colaboración en el cumplimiento.

Disposición adicional primera. Juego transfronterizo al Estado respecto a la Comunidad de Castilla y León.

1. A los efectos de este reglamento, se considerará juego transfronterizo al Estado respecto a la Comunidad de Castilla y León, el realizado por entidades de juego radicadas fuera de España y dirigido única y exclusivamente a los residentes en el territorio de la Comunidad Autónoma.

En todo caso, este reglamento será de aplicación a aquellas personas físicas o jurídicas radicadas fuera de España que quieran ofrecer o comerciar juegos remotos dirigidos única y exclusivamente a residentes en Castilla y León.

2. Las autorizaciones, licencias, permisos o cualquier otro título habilitante de juego remoto otorgados por otros Estados no serán validos en Castilla y León para ofertar y comercializar juego remoto dirigido única y exclusivamente a los residentes en el territorio de la Comunidad Autónoma. En el mismo supuesto, si se tratara de operadores reconocidos por otros Estados integrantes del Espacio Económico Europeo, deberán cumplir con los requisitos y con la tramitación establecida por la legislación vigente.

Disposición adicional segunda. Permisos de comercialización de juego remoto para otras personas físicas y jurídicas que sean titulares de autorizaciones administrativas ocasionales de juego presencial.

1. De acuerdo con lo dispuesto en el párrafo cuatro, del apartado 2, del artículo 4, de la Ley 4/1998, de 24 de junio, los permisos de comercialización habilitarán a aquellas personas físicas o jurídicas que puedan ser titulares de autorizaciones administrativas ocasionales para organizar y explotar de forma presencial las actividades de juego incluidas en los Anexos 4, 6 y 9 del Catálogo de Juegos y Apuestas de la Comunidad de Castilla y León, aprobado por Decreto 44/2001, de 22 de febrero, a su desarrollo de forma remota.

2. Como excepción al régimen general previsto en el Capítulo II, del Título II, del presente reglamento, la comercialización de forma remota de los juegos señalados en el apartado anterior requerirá, por parte del solicitante, que presente una comunicación específica, conjuntamente con la solicitud de la autorización administrativa o con posterioridad a su obtención, pero siempre con una antelación de diez días al inicio de su realización, ante el órgano directivo central competente en materia de juego, en la que se hagan constar los siguientes extremos:

a) Canal de distribución y su titular, especificando el operador de la red de servicios o el proveedor de acceso al medio de comunicación a distancia que vaya a ser utilizado en ese juego.

b) Período temporal en el que se va a desarrollar el juego.

c) Horario del desarrollo de los juegos desarrollados de forma remota.

d) Según corresponda, nombre y dirección de Internet que se vaya a utilizar, debidamente comunicado al Registro Mercantil, y/o número de teléfono de tarificación adicional a utilizar.

e) Descripción de la mecánica y reglas del juego que se pretende realizar.

3. Se acompañará, además, la siguiente documentación:

a) Certificado del proveedor de acceso al medio de comunicación a distancia que vaya a ser utilizado, que garantice que el primer repetidor de señal o antena, hacia el sistema informático o tecnológico de gestión de los juegos de forma remota, está ubicado en el territorio de la Comunidad de Castilla y León, así como, en su caso, copia de los presupuestos y contratos formalizados con él, que puedan resultar necesarios para la comercialización de los juegos.

b) Certificado de la entidad u oficina bancaria que se utilice para los cobros y pagos del desarrollo del juego remoto, de que está autorizada para operar en el territorio de la Comunidad de Castilla y León, que indique el número único y restringido de la cuenta bancaria de la sociedad que se

utilizará para todas las transacciones del juego remoto, por cada canal de distribución, y que se compromete a remitir al órgano directivo central competente en materia de juego informes financieros mensuales o, de desarrollarse el juego en un período temporal inferior, al finalizar el mismo, de dicha cuenta en la forma que éste especifique.

c) Justificante de haber constituido una garantía definitiva por importe del valor del premio o premios que se quieran dar, a la que se aplicará el régimen previsto en el artículo 10 mediante aval bancario del 100 por cien de su valor.

4. Efectuada la presentación de la comunicación, el órgano directivo central competente en materia de juego acusará oficialmente recibo de la misma.

No obstante, de apreciarse algún elemento que deba ser objeto de modificación para cumplir con la normativa en vigor, el órgano directivo central competente en materia de juego requerirá su corrección o perfeccionamiento, concediendo al efecto tres días al solicitante para su subsanación que, una vez cumplido, conllevará el envío oficial del acuse de recibo, o en caso contrario, de no cumplirse en dicho plazo, impedirá la realización efectiva del juego remoto comunicado.

Disposición adicional tercera. Permisos de juego remoto para el desarrollo de forma remota de otros juegos.

Este reglamento también será de aplicación a las actividades de juego de boletos, de apuestas o de las loterías, previstas en los Anexos 3, 5 y 8 del Catálogo de Juegos y Apuestas de la Comunidad de Castilla y León, aprobado por Decreto 44/2001, de 22 de febrero, una vez se desarrolle el régimen de autorizaciones administrativas en las correspondientes disposiciones normativas sustantivas que regulen los mismos.

Disposición adicional cuarta. Plazo para la certificación del sistema.

En el plazo de cuatro años desde la obtención del permiso de comercialización, la empresa titular del permiso deberá obtener la certificación UNE-ISO/IEC 27001 del sistema informático, telemático e interactivo o de comunicación a distancia que se haya instalado, debiendo mantener la citada certificación durante la vigencia del permiso.

Disposición final única. Entidades de inspección técnica.

Los requisitos y el procedimiento para autorizar a entidades que realicen la inspección técnica de equipos, instalaciones y sistemas y plataformas informáticas, telemáticas, interactivas o de comunicación a distancia que se utilicen para comercializar el juego remoto, se determinarán mediante orden de la Consejería competente en materia de juego.

ANEXO

Requisitos de seguridad de los sistemas de comercialización de los juegos desarrollados de forma remota

I. INTRODUCCIÓN

Los sistemas, las redes y las políticas de comercialización de los juegos desarrollados de forma remota deberán ser diseñados, ejecutados y coordinados de manera apropiada para optimizar la seguridad. Se considerará específicamente en el diseño la adopción de mecanismos y soluciones que salvaguarden o limiten el daño potencial de amenazas o vulnerabilidades identificadas. Tanto las salvaguardas técnicas como las no técnicas así como las soluciones a adoptar se hacen imprescindibles, debiendo ser proporcionales al valor de la información de los sistemas y redes de información. La seguridad ha de ser un elemento fundamental de todos los productos, servicios, sistemas y redes; y una parte integral del diseño y arquitectura de los sistemas.

La entidad titular del permiso de comercialización de juego remoto debe adoptar una visión integral de la administración de la seguridad.

La gestión de la seguridad debe estar basada en la evaluación del riesgo y ser dinámica, debiendo comprender todos los niveles de las actividades de los participantes y todos los aspectos de sus operaciones. Asimismo ha de incluir posibles respuestas anticipadas a riesgos emergentes y considerar la prevención, detección y respuesta a incidentes que afecten a la seguridad, recuperación de sistemas, mantenimiento permanente, revisión y auditoría. Las políticas de seguridad de los sistemas y redes de información, así como las prácticas, medidas y procedimientos deben estar coordinadas e integradas para crear un sistema coherente de seguridad.

Se considera un sistema como seguro cuando satisface los requisitos de disponibilidad, integridad y confidencialidad de los datos, autenticidad, irrefutabilidad (no repudio) y trazabilidad.

La entidad titular del permiso de comercialización de juego remoto deberá iniciar, implementar, mantener y mejorar un Sistema de Gestión de Seguridad de la Información (SGSI) conforme a los estándares UNE-ISO/IEC 27001 e ISO/IEC 27002, con el objetivo de hacer sostenibles en el tiempo todas las iniciativas en materia de Seguridad de la Información. Asimismo deberá certificar el SGSI desarrollado para demostrar ante la propia entidad titular del permiso de comercialización de juego remoto y ante cualquier tercero interesado su compromiso con la Seguridad de la Información.

Evaluación y tratamiento del riesgo. Las evaluaciones del riesgo deberán identificar, cuantificar, priorizar y calcular la magnitud de los riesgos (análisis del riesgo), así como determinar los criterios para la aceptación del riesgo y los objetivos relevantes para la entidad titular del permiso de comercialización de juego remoto. Los resultados debieran guiar y determinar la acción de gestión apropiada y las propiedades para manejar los riesgos de la seguridad de la información y para implementar los controles seleccionados para protegerse contra estos riesgos.

Las evaluaciones del riesgo también se deberán realizar periódicamente para tratar los cambios en sus requerimientos de seguridad y en la situación del riesgo; por ejemplo, en los activos, amenazas, vulnerabilidades, impactos, evaluación del riesgo, y cuando ocurren cambios significativos. Estas evaluaciones del riesgo se deberán realizar de una manera metódica capaz de producir resultados comparables y reproducibles.

Para la televisión interactiva, se pormenorizará mediante orden de la Consejería competente en materia de juego, los requisitos de seguridad de los sistemas de comercialización de juegos desarrollados de forma remota.

II. DOMINIOS, OBJETIVOS DE CONTROL Y CONTROLES

1. POLÍTICA DE SEGURIDAD

La entidad titular del permiso de comercialización de juego remoto deberá demostrar su compromiso con la seguridad de la información a través de la emisión y mantenimiento de una política de seguridad de la información en toda la organización.

El documento de la política de seguridad de la información deberá ser aprobado por la gerencia, y publicado y comunicado a todos los empleados y las partes externas relevantes.

La política de seguridad de la información deberá ser revisada a intervalos planeados, o si ocurren cambios significativos, para asegurar su continua idoneidad, eficiencia y efectividad.

La política de seguridad garantizará que:

– La información estará protegida ante cualquier acceso no autorizado.

– La confidencialidad de la información estará asegurada.

– Se mantendrá la integridad de la información.

– Se mantendrá la disponibilidad de información para los procesos de negocio.

– Se cumplirán los requerimientos legislativos y regulatorios.

– Se desarrollarán, mantendrán y probarán planes de continuidad del negocio.

– Se facilitará formación en seguridad de la información a todos los empleados.

– Deberán comunicarse al responsable de seguridad de la información todos los incumplimientos reales o sospechosos de la seguridad de la información, y serán minuciosamente investigados.

A tal fin, deberán establecerse procedimientos para desarrollar la política, incluyendo medidas de control de virus, contraseñas y planes de continuidad.

2. ORGANIZACIÓN DE LA SEGURIDAD DE LA INFORMACIÓN.

Se deberá establecer una estructura de gestión con objeto de iniciar y controlar la implantación de la seguridad de la información dentro de la organización.

El órgano de dirección deberá aprobar la política de seguridad de la información, asignar los roles de seguridad y coordinar y revisar la implantación de la seguridad en toda la Organización.

Se deberá mantener los contactos apropiados con las autoridades pertinentes.

Se deberá revisar las prácticas de la organización para la gestión de la seguridad de la información y su implantación (por ejemplo: objetivos de control, políticas, procesos y procedimientos de seguridad) de forma independiente y a intervalos planificados o cuando se produzcan cambios significativos para la seguridad de la información.

Los acuerdos con terceras partes que implican el acceso, proceso, comunicación o gestión de la información de la organización o de las instalaciones de procesamiento de información o la adición

de productos o servicios a las instalaciones, deberá cubrir todos los requisitos de seguridad relevantes.

3. GESTIÓN DE ACTIVOS.

Todos los activos deberán ser justificados, tener asignado un propietario y estar claramente identificados, confeccionando y manteniendo un inventario con los más importantes.

El inventario de activos de la entidad titular del permiso de comercialización de juego remoto deberá incluir, al menos:

– Procesos y servicios
– Personas
– Aplicaciones informáticas
– Software de sistemas
– Dispositivos de hardware
– Redes de comunicaciones
– Soportes de información
– Sistemas de alimentación eléctrica
– Sistemas de control de acceso
– Centros de Proceso de Datos
– Salas de equipamiento auxiliar
– Salas de comunicaciones
– Centros de control
– Dispositivos de seguridad

Se deberá identificar, documentar e implantar regulaciones para el uso adecuado de la información y los activos asociados a recursos de tratamiento de la información.

Se deberá clasificar la información para indicar la necesidad, prioridades y nivel de protección previsto para su tratamiento.

4. SEGURIDAD LIGADA A LOS RECURSOS HUMANOS.

Las responsabilidades de la seguridad se a la información y a las instalaciones del procesamiento de información definir antes de la contratación laboral mediante la descripción adecuada del trabajo y los términos y condiciones del empleo.

Todos los candidatos para el empleo, los contratistas y los usuarios de terceras partes se deberán seleccionar adecuadamente, especialmente para los trabajos sensibles.

Los empleados, contratistas y usuarios de terceras partes de los servicios de procesamiento de la información deberán firmar un acuerdo sobre sus funciones y responsabilidades con relación a la seguridad.

Se deberán establecer las responsabilidades para asegurar que el abandono de la organización por parte de los empleados, contratistas o terceras personas se controla, que se devuelve todo el equipamiento y se eliminan completamente todos los derechos de acceso.

Se deberán retirar los derechos de acceso a la información y a las instalaciones del procesamiento de información para todos los empleados, contratistas o usuarios de terceros a la finalización del empleo, contrato o acuerdo, o ser revisada en caso de cambio.

5. SEGURIDAD FÍSICA Y DEL ENTORNO.

Los servicios de procesamiento de información sensible deberán ubicarse en áreas seguras y protegidas en un perímetro de seguridad definido por barreras y controles de entrada adecuados. Estas áreas deberán estar protegidas físicamente contra accesos no autorizados, daños e interferencias.

Los perímetros de seguridad (como paredes, tarjetas de control de entrada a puertas o un puesto manual de recepción) deberán utilizarse para proteger las áreas que contengan información y recursos para su procesamiento.

Las áreas de seguridad deberán estar protegidas por controles de entrada adecuados que garanticen el acceso únicamente al personal autorizado.

Se deberá designar y aplicar medidas de protección física contra incendio, inundación, terremoto, explosión, malestar civil y otras formas de desastre natural o humano.

Deberán protegerse los equipos contra las amenazas físicas y del entorno. La protección del equipo es necesaria para reducir el riesgo de acceso no autorizado a la información y su protección contra pérdida o robo.

Asimismo, se deberán considerar la ubicación y eliminación de los equipos.

Se deberán requerir controles especiales para la protección contra amenazas físicas y para salvaguardar servicios de apoyo como energía eléctrica e infraestructura del cableado.

Se deberá aplicar seguridad a los equipos que se encuentran fuera de los locales de la organización considerando los diversos riesgos a los que están expuestos.

6. GESTIÓN DE COMUNICACIONES Y OPERACIONES.

Se deberán establecer responsabilidades y procedimientos para la gestión y operación de todos los recursos para el tratamiento de la información, que incluyan el desarrollo de instrucciones apropiadas de operación y de procedimientos de respuesta ante incidencias.

Se requerirán ciertas precauciones para prevenir y detectar la introducción de código malicioso y códigos móviles no autorizados.

El software y los recursos de tratamiento de información son vulnerables a la introducción de software malicioso como virus informáticos, gusanos de la red, caballos de troya y bombas lógicas.

Los usuarios deberán conocer los peligros que puede ocasionar el software malicioso o no autor izado y los administradores deberán introducir controles y medidas especiales para detectar o evitar su introducción.

Se deberán establecer procedimientos rutinarios para conseguir la estrategia aceptada de respaldo (consultar 14.1) para realizar copias de seguridad y probar su puntual recuperación.

La gestión de la seguridad de las redes, las cuales pueden cruzar las fronteras de la organización, exige la atención a los flujos de datos, implicaciones legales, monitoreo y la protección.

Serán necesarios controles adicionales con el fin de proteger la información sensible que pasa por las redes públicas.

Se deberán mantener y controlar adecuadamente las redes para protegerlas de amenazas y mantener la seguridad en los sistemas y aplicaciones que utilizan las redes, incluyendo la información en tránsito.

Se deberán identificar e incluir, en cualquier acuerdo sobre servicios de red, las características de seguridad, los niveles de servicio y los requisitos de gestión de todos los servicios de red, independientemente de que estos servicios sean provistos desde la propia organización o se contratan desde el exterior.

Se deberán establecer los procedimientos operativos adecuados para proteger todos los soportes de información, como los documentos, medios informáticos (discos, cintas, etc.), datos de entrada o salida y documentación del sistema contra la divulgación, modificación, retirada o destrucción de activos no autorizadas.

Se deberá proteger la documentación de los sistemas contra accesos no autorizados.

Se deberán considerar las implicaciones de seguridad asociadas con el uso de servicios de comercio electrónico, incluyendo transacciones en línea y los requisitos para los controles.

La integridad y disponibilidad de la información electrónica publicada a través de sistemas disponibles de publicidad deberán ser también consideradas.

Se deberá proteger la información implicada en las transacciones en línea para prevenir la transmisión incompleta, enrutamiento equivocado, alteración, divulgación, duplicación o repetición no autorizada del mensaje.

Se deberá proteger la integridad de la información que pone a disposición en un sistema de acceso público para prevenir modificaciones no autorizadas.

Los sistemas deberán ser monitoreados y los eventos de la seguridad de información registrados. El registro de los operadores y el registro de fallos deberán ser usados para garantizar la identificación de los problemas del sistema de información.

Se deberán producir y mantener durante un período establecido los registros de auditoría con la grabación de las actividades de los usuarios, excepciones y eventos de la seguridad de información, con el fin de facilitar las investigaciones futuras y el monitoreo de los controles de acceso.

La organización deberá cumplir con todos los requerimientos legales aplicables para el monitoreo y el registro de actividades.

El monitoreo del sistema deberá ser utilizado para verificar la efectividad de los controles adoptados y para verificar la conformidad del modelo de política de acceso.

Se deberá registrar, analizar y tomar acciones apropiadas de las averías.

Se deberán sincronizar los relojes de todos los sistemas de procesamiento de información dentro de la organización o en el dominio de seguridad, con una fuente acordada y exacta de tiempo.

7. CONTROL DE ACCESOS.

Se deberán controlar los accesos a la información, los recursos de tratamiento de la información y los procesos de negocio en base a las necesidades de seguridad y de negocio de la Organización.

Se deberá establecer, documentar y revisar una política de control de accesos en base a las necesidades de seguridad y de negocio de la Organización.

Se deberán establecer procedimientos formales para controlar la asignación de los permisos de acceso a los sistemas y servicios de información.

Los procedimientos deberán cubrir todas las etapas del ciclo de vida del acceso de los usuarios, desde el registro inicial de los nuevos usuarios hasta su baja cuando ya no sea necesario su acceso a los sistemas y servicios de información.

Se deberá prestar especial atención, si fuera oportuno, a la necesidad de controlar la asignación de permisos de acceso con privilegios que se salten y anulen la eficacia de los controles del sistema.

Se deberán controlar los accesos a servicios internos y externos conectados en red.

El acceso de los usuarios a redes y servicios en red no deberá comprometer la seguridad de los servicios en red si se garantizan:

a) que existen interfaces adecuadas entre la red de la organización y las redes públicas o privadas de otras organizaciones;

b) que los mecanismos de autenticación adecuados se aplican a los usuarios y equipos;

c) el cumplimiento del control de los accesos de los usuarios a los servicios de información.

Se deberán utilizar métodos de autenticación adecuados para el control del acceso remoto de los usuarios.

Se deberá considerar la identificación automática de los equipos como un medio de autenticación de conexiones procedentes de lugares y equipos específicos.

Se deberán establecer controles de enrutamiento en las redes para asegurar que las conexiones de los ordenadores y flujos de información no incumplen la política de control de accesos a las aplicaciones de negocio.

Se deberán utilizar las prestaciones de seguridad del sistema operativo para permitir el acceso exclusivo a los usuarios autorizados.

Las prestaciones deberán ser capaces de:

a) la autenticación de los usuarios autorizados, de acuerdo a la política de control de accesos definida;

b) registrar los intentos de autenticación correctos y fallidos del sistema;

c) registrar el uso de privilegios especiales del sistema;

d) emitir señales de alarma cuando se violan las políticas de seguridad del sistema;

e) disponer los recursos adecuados para la autenticación;

f) restringir los horarios de conexión de los usuarios cuando sea necesario.

Todos los usuarios deberán disponer de un único identificador propio para su uso personal y exclusivo. Se deberá elegir una técnica de autenticación adecuada que verifique la identidad reclamada por un usuario.

Se deberán desconectar las sesiones tras un determinado período de inactividad.

Se deberá utilizar dispositivos de seguridad con objeto de restringir el acceso a las aplicaciones y sus contenidos.

Se deberá restringir el acceso lógico a las aplicaciones software y su información únicamente a usuarios autorizados.

Los sistemas de aplicación deberán:

a) controlar el acceso de los usuarios a la información y funciones de los sistemas de aplicaciones, en relación a la política de control de accesos definida;

b) proporcionar protección contra accesos no autorizados derivados del uso de cualquier utilidad, software del sistema operativo y software malicioso que puedan traspasar o eludir los controles del sistema o de las aplicaciones;

c) no comprometer otros sistemas con los que se compartan recursos de información.

8. ADQUISICIÓN, DESARROLLO Y MANTENIMIENTO DE SISTEMAS DE INFORMACIÓN.

Los requisitos de seguridad deberán ser identificados y consensuados previamente al desarrollo y/o implantación de los sistemas de información.

Todos los requisitos de seguridad deberán identificarse y ser justificados, aceptados y documentados como parte del proceso completo para un sistema de información.

A fin de proteger la confidencialidad, autenticidad o integridad de la información con la ayuda de técnicas criptográficas, se deberá desarrollar una política de uso de controles criptográficos y establecer una gestión de claves que de soporte al uso de de técnicas criptográficas.

Se deberá controlar el acceso a los sistemas de ficheros y código fuente de los programas.

Los proyectos TI y las actividades de soporte deberán ser dirigidos de un modo seguro.

Se deberá evitar la exposición de datos sensibles en entornos de prueba.

Los directivos responsables de los sistemas de aplicaciones deberán ser también responsables de la seguridad del proyecto o del entorno de soporte. Éllos deberán garantizar que todas las propuestas de cambio en los sistemas son revisadas para verificar que no comprometen la seguridad del sistema o del entorno operativo.

Se deberá supervisar y monitorizar el desarrollo del software subcontratado por la Organización.

Se deberá implantar una gestión de la vulnerabilidad técnica siguiendo un método efectivo, sistemático y cíclico, con la toma de medidas que confirmen su efectividad.

Se deberán considerar sistemas operativos, así como todas las aplicaciones que se encuentren en uso.

Se deberá obtener información oportuna sobre la vulnerabilidad técnica de los sistemas de información que se están utilizando, evaluar la exposición de la organización ante tal vulnerabilidad y tomar las medidas adecuadas para hacer frente a los riesgos asociados.

9. GESTIÓN DE INCIDENTES DE SEGURIDAD DE LA INFORMACIÓN.

Deberá establecerse el informe formal de los eventos y de los procedimientos de escalada.

Todos los empleados, contratistas y terceros deberán estar al tanto de los procedimientos para informar de los diferentes tipos de eventos y debilidades que puedan tener impacto en la seguridad de los activos organizacionales.

Se les deberá exigir que informen de cualquier evento o debilidad en la seguridad de información lo más rápido posible y al punto de contacto designado.

Se deberán comunicar los eventos en la seguridad de información lo más rápido posible mediante canales de gestión apropiados.

Todos los empleados, contratistas y terceros que son usuarios de los sistemas y servicios de información deberán anotar y comunicar cualquier debilidad observada o sospechada en la seguridad de los mismos.

Deberán establecerse las responsabilidades y procedimientos para manejar los eventos y debilidades en la seguridad de información de una manera efectiva y una vez que hayan sido comunicados.

Se deberá aplicar un proceso de mejora continua en respuesta para monitorear, evaluar y gestionar en su totalidad los incidentes en la seguridad de información.

Cuando se requieran evidencias, éstas deben ser recogidas para asegurar el cumplimiento de los requisitos legales.

Deberá existir un mecanismo que permitan cuantificar y monitorear los tipos, volúmenes y costes de los incidentes en la seguridad de información.

10. GESTIÓN DE CONTINUIDAD DEL NEGOCIO.

Se deberá implantar un proceso de gestión de continuidad del negocio para reducir, a niveles aceptables, la interrupción causada por los desastres y fallos de seguridad (que, por ejemplo puedan resultar de desastres naturales, accidentes, fallas de equipos o acciones deliberadas) mediante una combinación de controles preventivos y de recuperación.

Este proceso deberá identificar los procesos críticos de negocio e integrar los requisitos de gestión de la seguridad de información para la continuidad del negocio con otros requisitos de continuidad relacionados con dichos aspectos como operaciones, proveedores de personal, materiales, transporte e instalaciones.

Se deberá analizar las consecuencias de los desastres, fallas de seguridad, pérdidas de servicio y la disponibilidad del servicio y desarrollar e implantar planes de contingencia para asegurar que los procesos del negocio se pueden restaurar en los plazos requeridos las operaciones esenciales.

La seguridad de información deberá ser una parte integral del plan general de continuidad del negocio y de los demás procesos de gestión dentro de la organización.

La gestión de la continuidad del negocio deberá incluir adicionalmente al proceso de evaluación, controles para la identificación y reducción de riesgos, limitar las consecuencias de incidencias dañinas y asegurar la reanudación a tiempo de las operaciones esenciales.

Se deberán desarrollar e implantar planes de mantenimiento o recuperación de las operaciones del negocio para asegurar la disponibilidad de la información en el grado y en las escalas de tiempo requerido, tras la interrupción o fallo de los procesos críticos de negocio.

11. CONFORMIDAD.

El diseño, operación, uso y gestión de los sistemas de información deberá ser objeto de requisitos estatutarios, reguladores y de seguridad contractuales.

Los requisitos legales específicos deberán ser advertidos por los asesores legales de la organización o por profesionales adecuadamente cualificados.

Los requisitos que marcan la legislación cambian de un país a otro y pueden variar para la información que se genera en un país y se transmite a otro país distinto (por ej., flujos de datos entre fronteras).

Todos los requisitos estatutarios, de regulación u obligaciones contractuales relevantes, así como las acciones de la organización para cumplir con estos requisitos, deberán ser explícitamente definidos, documentados y actualizados para cada uno de los sistemas de información y la organización.

Los registros importantes se deberán proteger de la pérdida, destrucción y falsificación, de acuerdo a los requisitos estatutarios, regulaciones, contractuales y de negocio.

Se deberá garantizar la protección y privacidad de los datos y según requiera la legislación, regulaciones y, si fueran aplicables, las cláusulas relevantes contractuales.

Los directivos se deberán asegurar que todos los procedimientos de seguridad dentro de su área de responsabilidad se realizan correctamente y cumplen con los estándares y políticas de seguridad.

Se deberá comprobar regularmente la conformidad de los sistemas de información con los estándares de implantación de la seguridad.

Se deberán planificar y acordar cuidadosamente los requisitos y actividades de auditoría que impliquen comprobaciones en los sistemas en activo con objeto de minimizar el riesgo de interrupciones de los procesos de negocio.

§ 37 CASTILLA-LA MANCHA

A) Comisión del Juego

§ 37.1 DECRETO 326/2008, DE 21 OCTUBRE. REGULA LA COMISIÓN DEL JUEGO DE CASTILLA-LA MANCHA

(DOCM núm. 220, de 24 octubre [LCLM 2008, 415])

⇒ Ley 13/2011 de 27 de mayo de regulación del juego.
Real Decreto 1614/2011, de 14 de noviembre, por el que se desarrolla la Ley 13/2011, de 27 de mayo, de regulación del juego, en lo relativo a licencias, autorizaciones y registros del juego.
Ley 4/1999, de 31 de marzo, del Juego de Castilla-La Mancha.
Orden EHA/3079/2011, de 8 de noviembre, por la que se aprueba la reglamentación básica de «Otras apuestas de contrapartida».
Orden EHA/3080/2011, de 8 de noviembre, por la que se aprueba la reglamentación básica de las apuestas deportivas de contrapartida.
Orden EHA/3081/2011, de 8 de noviembre, por la que se aprueba la reglamentación básica de las apuestas deportivas mutuas.
Orden EHA/3082/2011, de 8 de noviembre, por la que se aprueba la reglamentación básica de las apuestas hípicas de contrapartida.
Orden EHA/3083/2011, de 8 de noviembre, por la que se aprueba la reglamentación básica de las apuestas hípicas mutuas.
Orden EHA/3084/2011, de 8 de noviembre, por la que se aprueba la reglamentación básica de los concursos.
Orden EHA/3085/2011, de 8 de noviembre, por la que se aprueba la reglamentación básica del juego de la ruleta.
Orden EHA/3086/2011, de 8 de noviembre, por la que se aprueba la reglamentación básica del juego de punto y banca.
Orden EHA/3087/2011, de 8 de noviembre, por la que se aprueba la reglamentación básica del juego del bingo.
Orden EHA/3088/2011, de 8 de noviembre, por la que se aprueba la reglamentación básica del juego del Black Jack.
Orden EHA/3089/2011, de 8 de noviembre, por la que se aprueba la reglamentación básica del juego del póquer.
Orden EHA/3090/2011, de 8 de noviembre, por la que se aprueba la reglamentación básica del tipo de juegos denominado «Juegos Complementarios».

La Comisión del Juego que se regula en este Decreto es el instrumento diseñado por la Ley 4/1999, de 31 de marzo, del Juego de Castilla-La Mancha para hacer efectivos los principios de participación y de transparencia de la actividad administrativa en la materia, correspondiéndole funciones de estudio, coordinación y asesoramiento de las actividades relacionadas con el juego y las apuestas.

Con este ánimo y para favorecer la mejor consecución de sus objetivos, la presente disposición convoca, junto a los representantes de los sectores llamados directamente por la Ley a integrarse en este órgano consultivo de la Administración de la Junta de Comunidades, a representantes de la Administración General del Estado y de otras entidades, y realiza una lectura amplia de los órganos cuyas competencias se consideran concomitantes con las del juego y las apuestas.

En su virtud, a propuesta de la Vicepresidenta y Consejera de Economía y Hacienda, y previa deliberación del Consejo de Gobierno, en su reunión de fecha 21 de octubre de 2008, dispongo:

Artículo 1. Objeto.

El presente Decreto regula la estructura, composición y funcionamiento de la Comisión del Juego de Castilla-La Mancha.

Artículo 2. Naturaleza y adscripción.

La Comisión del Juego es un órgano colegiado de carácter consultivo, de estudio, coordinación y asesoramiento de las actividades relacionadas con el juego y las apuestas en la Comunidad Autónoma, adscrito a la consejería competente en materia de juegos de suerte, envite o azar.

Artículo 3. Composición.

1. La Comisión del Juego tiene la siguiente composición:

a) Presidencia: La ostenta la persona titular de la consejería competente en materia de juegos de suerte, envite o azar.

b) Vicepresidencia: La ostenta la persona titular de la dirección general competente en materia de juegos de suerte, envite o azar.

c) Vocalías:

1) Grupo correspondiente a los órganos de la Administración de la Junta de Comunidades de Castilla-La Mancha con competencias relacionadas con la materia: las personas titulares de las direcciones generales competentes en materia de promoción empresarial, familia, industria, salud pública, empleo, tributos y turismo y a las personas titulares de las direcciones de los Institutos de la Juventud y Consumo.

2) Grupo correspondiente a los sectores empresariales y profesionales interesados: un representante de las asociaciones de empresarios de ámbito regional existentes en cada uno de los sectores siguientes: hostelería, casinos de juego, salas de bingo, operadores de máquinas de juego, salones de juego y recreativos.

3) Grupo correspondiente a las centrales sindicales, organizaciones de consumidores y usuarios más representativas y otras asociaciones afectadas: un representante de cada una de las dos centrales sindicales con mayor número de delegados de personal y miembros de comités de empresa en el ámbito de Castilla-La Mancha, otros dos por las asociaciones de consumidores y usuarios presentes en el Consejo Regional de Consumo y un representante de la asociación de ludópatas con mayor implantación en Castilla-La Mancha.

4) Grupo de otras administraciones y corporaciones: por la Administración General del Estado, un representante del organismo o entidad de la misma con competencias en materia de juego público y por la Organización Nacional de Ciegos Españoles, un representante de esta Corporación.

d) Secretaría: La desempeñará un funcionario de la dirección general competente en materia de juegos de suerte, envite o azar.

2. La designación de los vocales de los apartados 2º a 4º de la letra c) del punto anterior, se efectuará por la persona titular de la consejería competente en materia de juegos de suerte, envite o azar, a propuesta de las organizaciones u órganos siguientes:

a) La propuesta de los representantes de las asociaciones de empresarios de los sectores de la hostelería, casinos de juego, salas de bingo, operadores de máquinas de juego y salones de juego y recreativos corresponderá a sus federaciones regionales o, en su defecto, al conjunto de las asociaciones provinciales existentes. En defecto de estas últimas, la designación recaerá sobre alguna de las empresas existentes, previa consulta al resto de las empresas con actividad en el sector de que se trate y, en su caso, a la federación nacional correspondiente.

b) La propuesta de los representantes de las centrales sindicales corresponde a estas organizaciones.

c) La propuesta de designación de los representantes de las asociaciones de consumidores y usuarios corresponderá al Consejo Regional de Consumo de Castilla-La Mancha.

d) La propuesta de designación del representante de la asociación de ludópatas corresponderá a tal asociación.

e) La propuesta de nombramiento del representante de la Administración General del Estado corresponde a la Delegación del Gobierno en Castilla-La Mancha.

f) El representante de la Organización Nacional de Ciegos Españoles será propuesto por la Delegación Territorial de la Corporación en Castilla-La Mancha.

Artículo 4. Suplencias y sustitución.

1. En los casos de vacante, ausencia, enfermedad o cualquier otra causa justificada:

a) La persona titular de la Vicepresidencia suplirá a la persona titular de la Presidencia.

b) Los vocales pertenecientes a los órganos de Administración de la Junta de Comunidades podrán hacerse representar por las personas titulares de puestos de trabajo adscritos a los mismos con rango, al menos, de jefe de servicio.

c) Los vocales restantes podrán designar directamente a sus suplentes, notificándolo a la persona titular de la Secretaría con la suficiente antelación.

d) La persona titular de la Secretaría será suplida por el funcionario que designe a tal efecto la persona titular de la Presidencia.

2. La sustitución de los vocales a que se refiere la letra c) del apartado anterior se podrá producir, en cualquier momento, a iniciativa del órgano u organización que propuso su designación.

Artículo 5. Funciones de la Comisión.

Corresponden a la Comisión del Juego las siguientes funciones:

1) Informar, con carácter previo a su aprobación, el Catálogo de Juegos y Apuestas de Castilla-La Mancha, y dictaminar los planes y las disposiciones de carácter general que tengan una incidencia directa sobre el conjunto del sector.

2) Elaborar informes, resolver consultas y ejercer cuantas otras actividades de asesoramiento le sean solicitadas en materia de juego y apuestas.

3) Promover la coordinación de las actuaciones relacionadas con el juego y las apuestas desarrolladas por los órganos de la Junta de Comunidades de Castilla-La Mancha.

4) Facilitar la participación y comunicación con la Administración Regional de las personas físicas o jurídicas relacionadas con las actividades de juego.

5) Elaborar estudios y formular propuestas tendentes a la consecución de los fines establecidos en la Ley del Juego de Castilla-La Mancha.

6) Cualesquiera otras que le sean atribuidas reglamentariamente.

⇒ Artículo 34 de la Ley 13/2011 de 27 de mayo, de regulación del juego.
Art. 9 del Real Decreto 1614/2011, de 14 de noviembre, por el que se desarrolla la Ley 13/2011, de 27 de mayo, de regulación del juego, en lo relativo a licencias, autorizaciones y registros del juego.
Artículo 1 y artículo 1 del anexo I Orden EHA/3079/2011, de 8 de noviembre, por la que se aprueba la reglamentación básica de «Otras apuestas de contrapartida».
Artículo 1 y Disposición adicional primera y artículo 1 del Anexo I de la Orden EHA/3080/2011, de 8 de noviembre, por la que se aprueba la reglamentación básica de las apuestas deportivas de contrapartida.
Artículo 1 y artículo 1 del Anexo I Orden EHA/3081/2011, de 8 de noviembre, por la que se aprueba la reglamentación básica de las apuestas deportivas mutuas.
Artículo 1 y artículo 1 anexo I de la Orden EHA/3082/2011, de 8 de noviembre, por la que se aprueba la reglamentación básica de las apuestas hípicas de contrapartida.
Artículo 1 y artículo 1 anexo I de la Orden EHA/3083/2011, de 8 de noviembre, por la que se aprueba la reglamentación básica de las apuestas hípicas mutuas.
Artículo 1 y artículo 1 del Anexo I Orden EHA/3084/2011, de 8 de noviembre, por la que se aprueba la reglamentación básica de los concursos.
Artículo 1 y artículo 1 del Anexo I de la Orden EHA/3085/2011, de 8 de noviembre, por la que se aprueba la reglamentación básica del juego de la ruleta.
Artículo 1 y artículo 1 del Anexo I de la Orden EHA/3086/2011, de 8 de noviembre, por la que se aprueba la reglamentación básica del juego de punto y banca.
Artículo 1 y artículo 1 del Anexo I de la Orden EHA/3087/2011, de 8 de noviembre, por la que se aprueba la reglamentación básica del juego del bingo.
Artículo 1 y artículo 1 del Anexo I Orden EHA/3088/2011, de 8 de noviembre, por la que se aprueba la reglamentación básica del juego del Black Jack.
Artículo 1 y artículo 1 del anexo 1 de la Orden EHA/3089/2011, de 8 de noviembre, por la que se aprueba la reglamentación básica del juego del póquer.
Artículo 1 y artículo 1 anexo I de la Orden EHA/3090/2011, de 8 de noviembre, por la que se aprueba la reglamentación básica del tipo de juegos denominado «Juegos Complementarios».

Artículo 6. Régimen de funcionamiento.

1. La Comisión debe reunirse con carácter ordinario, como mínimo, una vez al año. También podrá reunirse con carácter extraordinario a iniciativa de la Presidencia o cuando motivadamente lo solicite una tercera parte de sus miembros debiendo, en este último caso, celebrarse la reunión en el plazo máximo de un mes.

2. La convocatoria se realizará con una antelación mínima de cinco días naturales a la fecha de la reunión, salvo en los casos de urgencia, apreciada por la Presidencia, en que podrá efectuarse con una antelación mínima de cuarenta y ocho horas.

3. La fijación del orden del día corresponde a la Presidencia, pudiendo el resto de componentes solicitar a aquélla la inclusión de cuantos asuntos consideren procedentes.

4. Para la válida constitución de la Comisión será necesaria la presencia de las personas que ostenten la Presidencia y la Secretaría de la misma, o de quienes les sustituyan, y de la mitad de los vocales, bastando, en segunda convocatoria, con la asistencia de una cuarta parte de éstos. Entre la primera y segunda convocatoria deberá transcurrir un período mínimo de 30 minutos.

5. No serán computables, a efectos del quórum exigido en el apartado anterior, las vocalías que permanecieran vacantes a consecuencia de no haber sido cursada la propuesta a la que se refiere el artículo 3.2.

6. En la adopción de acuerdos, la Presidencia ostentará voto de calidad en caso de empate.

7. Como regla general, el acta de cada reunión se aprobará en la siguiente sesión.

8. En lo no previsto en este Decreto, el funcionamiento de la Comisión se ajustará a lo estable-

cido en el capítulo II del título II de la Ley 30/1992, de 26 de noviembre, de Régimen Jurídico de las Administraciones Públicas y del Procedimiento Administrativo Común.

Artículo 7. Grupos de trabajo y expertos.

1. La Comisión podrá acordar la creación, en su seno, de grupos de trabajo con la composición y fines que se determinen. Dichos grupos se disolverán una vez completados los trabajos que se les hubieran encomendado y elevado a la Comisión el informe, estudio o dictamen correspondiente, salvo que en el acuerdo de creación se establezca que tengan carácter permanente.

2. La Presidencia, por propia iniciativa o a propuesta de los vocales, podrá convocar a las sesiones de la Comisión o de sus grupos de trabajo a personas expertas con competencia técnica reconocida en los asuntos a tratar o a representantes empresariales, sindicales, sociales y de otras Administraciones cuya asistencia resultase de interés.

Disposición derogatoria única.

Queda derogado el Decreto 3/2007, de 22 de enero, por el que se regula la Comisión del Juego de Castilla-La Mancha, y cuantas disposiciones de igual o inferior rango se opongan a lo establecido en el presente Decreto.

DISPOSICIONES FINALES

Primera.

Se faculta a la persona titular de la consejería competente en materia de juegos de suerte, envite o azar para dictar cuantas disposiciones sean necesarias para el desarrollo y ejecución de la presente disposición.

Segunda.

El presente Decreto entrará en vigor el día siguiente al de su publicación en el Diario Oficial de Castilla-La Mancha.

B) Catálogo de Juegos

§ 37.2 DECRETO 292/2007, DE 6 NOVIEMBRE. APRUEBA EL CATÁLOGO DE JUEGOS Y APUESTAS DE CASTILLA-LA MANCHA

(DOCM núm. 234, de 9 noviembre [LCLM 2007, 369])

⇒ Ley 13/2011, de 27 de mayo de regulación del juego.
Real Decreto 1613/2011, de 14 de noviembre, por el que se desarrolla la Ley 13/2011, de 27 de mayo, regulación del juego, en lo relativo a los requisitos técnicos de las actividades de juego.
Orden EHA/3079/2011, de 8 de noviembre, por la que se aprueba la reglamentación básica de «Otras apuestas de contrapartida».
Orden EHA/3080/2011, de 8 de noviembre, por la que se aprueba la reglamentación básica de las apuestas deportivas de contrapartida.
Orden EHA/3081/2011, de 8 de noviembre, por la que se aprueba la reglamentación básica de las apuestas deportivas mutuas.
Orden EHA/3082/2011, de 8 de noviembre, por la que se aprueba la reglamentación básica de las apuestas hípicas de contrapartida.
Orden EHA/3083/2011, de 8 de noviembre, por la que se aprueba la reglamentación básica de las apuestas hípicas mutuas.
Orden EHA/3084/2011, de 8 de noviembre, por la que se aprueba la reglamentación básica de los concursos.
Orden EHA/3085/2011, de 8 de noviembre, por la que se aprueba la reglamentación básica del juego de la ruleta.
Orden EHA/3086/2011, de 8 de noviembre, por la que se aprueba la reglamentación básica del juego de punto y banca.
Orden EHA/3087/2011, de 8 de noviembre, por la que se aprueba la reglamentación básica del juego del bingo.
Orden EHA/3088/2011, de 8 de noviembre, por la que se aprueba la reglamentación básica del juego del Black Jack.
Orden EHA/3089/2011, de 8 de noviembre, por la que se aprueba la reglamentación básica del juego del póquer.
Orden EHA/3090/2011, de 8 de noviembre, por la que se aprueba la reglamentación básica del tipo de juegos denominado «Juegos Complementarios».
En Castilla-La Mancha, véase:
Decreto 6/2004, de 27 de enero, por el que se aprueba el Reglamento de máquinas de juego de Castilla-La Mancha.
Decreto 22/2011, de 12 de abril, por el que se aprueba el Reglamento del Juego del Bingo de Castilla-La Mancha.
Decreto 90/2000, de 11 de abri, por el que se aprueba el Reglamento de Casinos de Juego de Castilla-La Mancha.

El Estatuto de Autonomía de Castilla-La Mancha, atribuye a la Comunidad Autónoma, en su artículo 31.1.21º, competencia exclusiva en materia de casinos, juegos y apuestas con exclusión de las Apuestas Mutuas Deportivo Benéficas.

En uso de dicha competencia exclusiva, las Cortes de Castilla-La Mancha aprobaron la Ley 4/1999, de 31 de marzo, del Juego de Castilla-La Mancha, modificada por la Ley 13/1999, de 15 de diciembre.

La precitada Ley del Juego insta al Consejo de Gobierno a proceder a la aprobación del Catálogo de Juegos y Apuestas, previo informe de la Comisión del Juego de la Comunidad Autónoma de Castilla-La Mancha.

El Catálogo de Juegos y Apuestas es un inventario de los juegos que tienen la consideración de legales y por lo tanto autorizables dentro del territorio de la Comunidad Autónoma de Castilla-La Mancha, donde se recoge el contenido y condiciones mínimas necesarias para su práctica, siendo posteriormente objeto de desarrollo en las respectivas normas específicas de cada juego.

En su virtud, a propuesta de la Consejería de Justicia y Protección Ciudadana, de acuerdo con el Consejo Consultivo de Castilla-La Mancha y previa deliberación del Consejo de Gobierno, en su reunión del día 6 de noviembre de 2007, dispongo:

Artículo único.

Se aprueba el Catálogo de Juegos y Apuestas de Castilla-La Mancha, que se acompaña como anexo del presente Decreto.

Disposición final primera.

Corresponde a la persona titular de la Consejería competente en materia de juegos dictar las normas de desarrollo sobre las previsiones de los juegos y apuestas incluidos en el Catálogo de Juegos y Apuestas de Castilla-La Mancha que no dispongan de un reglamento específico, a través de las cuales se podrán autorizar variaciones en las reglas o aspectos accesorios de los mismos, siempre que no esté justificada su aprobación como juegos independientes o modalidad de éstos.

Disposición final segunda.

El presente Decreto entrará en vigor en el plazo de un mes, contado a partir del día siguiente al de su publicación en el Diario Oficial de Castilla-La Mancha.

ANEXO

Catálogo de juegos y apuestas de Castilla-La Mancha

1. Loterías.

1.1. Denominación: Loterías.

La lotería es aquella modalidad de juego en la que se otorgan premios en metálico en los casos en que el número o números expresados en el billete o boleto en poder del jugador coinciden, en todo o parte, con el determinado mediante un sorteo celebrado en la fecha que figura en los propios billetes o boletos de participación o equivalente electrónico.

1.2. Modalidades.

1.2.1. Sorteo. En el que se adjudica a los números que resulten agraciados los premios previamente anunciados en las reglas de aquél, de tal suerte que el jugador sabe desde el momento que adquiere el billete o boleto el número que juega, así como las posibilidades de obtener un premio consistente en una cantidad fija.

1.2.2. Sorteo sujeto a dos variables. En el que el número de participantes y los números, colores, signos o símbolos que cada jugador señala en un impreso o billete con casilleros a tal efecto determinan el montante de los premios en función de unos porcentajes fijados en las reglas del juego, de tal forma que el jugador conoce con anterioridad al sorteo el importe del premio que pudiera corresponderle.

1.3. Reglas esenciales.

1.3.1. Adquirido el billete o boleto por el jugador, la comprobación de la existencia o no del premio se verificará de acuerdo con las instrucciones contenidas en los mismos, en función de la correspondiente modalidad de lotería.

1.3.2. Resultaran premiados aquéllos en los que aparezca un número o combinación de números, en los términos señalados en las propias instrucciones.

1.3.3. El billete o boleto contendrá extractadas las instrucciones del juego, así como todas las combinaciones posibles que otorguen premios con sus respectivas cuantías.

1.4. Elementos.

1.4.1. Los boletos o billetes deberán reunir las características de seguridad que impidan su alteración o lectura fraudulenta; además, contendrán las reglas esenciales de la modalidad de juego, el precio, los premios y su forma de adjudicación.

1.4.2. La práctica del juego, habrá de realizarse con material que tendrá la consideración de material de comercio restringido y deberá estar previamente homologado por el órgano competente.

1.4.3. Cualesquiera otros elementos tanto materiales, como personales, que en función de las distintas modalidades se prevean en vía reglamentaria.

1.5. Limitaciones.

La organización, explotación y gestión, sólo se podrá realizar por personas, instituciones, entidades y asociaciones previamente autorizadas por el Consejo de Gobierno, en esta autorización se determinará las apuestas y premios máximos y mínimos, dentro de los términos previstos reglamentariamente.

2. Boletos.

2.1. Denominación: Boletos.

El juego de boletos es aquella modalidad de juego en la que el jugador o jugadores participan en el sorteo de diversos premios en metálico, mediante la adquisición de boletos que contienen, en si caso, la indicación del precio obtenido.

2.2 Reglas esenciales.

2.2.1. Adquirido el boleto por el jugador, la comprobación de la existencia o no del precio se verificará de acuerdo con las instrucciones contenidas en los propios boletos.

2.2.2. Resultarán premiados aquéllos en los que aparezca en número o combinación de números, o un símbolo o combinación de símbolos, determinados anteriormente en las propias instrucción.

2.2.3. El boleto contendrá extractadas las instrucciones del juego, así como todas las combinaciones posibles que otorguen precios con sus respectivas cuantías.

2.3 Elementos.

2.3.1. Los boletos o billetes. Deberán estar homologados y reunir las características de seguridad que impidan su alteración o lectura fraudulenta. Contendrán las reglas esenciales de la modalidad de juego, el precio, los premios y su forma de adjudicación.

2.3.2. Cualesquiera otros elementos tanto materiales, como personales, que así se prevean en vía reglamentaria.

2.4. Limitaciones.

La organización, explotación y gestión, sólo se podrá realizar por personas, instituciones, entidades y asociaciones previamente autorizadas, en esta autorización se determinarán las apuestas y premios máximos y mínimos, dentro de los términos previstos reglamentariamente.

3. Juegos exclusivos de casinos de juego.

3.1. Ruleta.

3.1.1. Denominación: Ruleta.

La ruleta es un juego de azar de los denominados de contrapartida, dependiendo la posibilidad de ganar del movimiento de una rueda giratoria.

3.1.2. Modalidades.

3.1.2.1. Ruleta rápida. Se denomina así a la ruleta en la que los jugadores realizan sus apuestas mediante la utilización de pantallas táctiles, permaneciendo inalterados los demás aspectos del juego de la ruleta.

3.1.2.2. Ruleta de paño. Se denomina así a la ruleta que tiene un tablero.

3.1.2.3. Ruleta a dos paños Se denomina así a la ruleta cuando tiene dos tableros.

3.1.2.4. Ruleta de la fortuna. Su particularidad es que la rueda se encuentra en posición vertical, dependiendo la posibilidad de ganar del número indicado por la lengüeta situada en la propia rueda.

3.1.3. Reglas esenciales.

3.1.3.1. Para el desarrollo del juego, se usa una rueda giratoria dividida en casillas numeradas.

3.1.3.2. Las distintas formas de ganar en el juego o suertes se dividen en múltiples y sencillas, o combinaciones de ambas, siendo mayor el premio cuanto menor es la probabilidad de obtenerlo.

3.1.4. Elementos materiales mínimos.

3.1.4.1. Rueda.

3.1.4.2. Un tablero (ruleta a un paño) y dos tableros (ruleta a dos paños).

3.1.4.3. Pantallas táctiles (ruleta rápida).

3.1.4.4. Controlador del juego (ruleta rápida).

3.1.4.5. Lengüeta (ruleta de la fortuna).

3.1.4.6. Máquinas clasificadoras de fichas (opcionalmente).

3.1.5. Elementos personales mínimos.

3.1.5.1. Jefe del área de juego.

3.1.5.2. Un crupier.

3.1.5.3. Un subjefe (facultativamente).

3.1.6. Limitaciones.

Las empresas autorizadas para instalar un casino podrán fijar libremente los montos máximos y mínimos de las apuestas; las modificaciones de estos deberán ser comunicadas a la Consejería competente en materia de juego en el plazo determinado reglamentariamente.

3.2. Ruleta americana de un solo cero.

3.2.1. Denominación: Ruleta americana de un solo cero.

La ruleta es un juego de azar de los denominados de contrapartida, dependiendo la posibilidad de ganar del movimiento de una bola que se hace girar dentro de una rueda horizontal giratoria.

3.2.2. Modalidades.

3.2.2.1. Ruleta americana de doble cero. Se rige con los mismos principios que la ruleta de un solo cero, con las particularidades siguientes, el disco giratorio de la ruleta tendrá una casilla más, correspondiente al doble cero, situada frente a la casilla del cero, y que al igual que esta última no podrá ser de color rojo o negro, en el tablero de la mesa habrá un espacio reservado al doble cero, situado a la derecha del espacio asignado al cero y los jugadores podrán realizar sus apuestas también sobre el doble cero, así como otras predeterminadas.

3.2.2.2. Ruleta rápida. Se denomina así a la ruleta en la que los jugadores realizan sus apuestas mediante la utilización de pantallas táctiles, permaneciendo inalterados los demás aspectos del juego de ruleta.

3.2.3. Reglas esenciales.

3.2.3.1. Para el desarrollo del juego, se usa una rueda giratoria dividida en casillas numeradas y una bola.

3.2.3.2. Las distintas formas de ganar en el juego o suertes se dividen en múltiples y sencillas, o combinaciones de ambas, siendo mayor el premio cuanto menor es la probabilidad de obtenerlo.

3.2.4. Elementos materiales mínimos.

3.2.4.1. Rueda.

3.2.4.2. Pantallas táctiles (ruleta rápida).

3.2.4.3. Controlador del juego (ruleta rápida).

3.2.4.4. Máquinas clasificadoras de fichas opcionalmente.

3.2.5. Elementos personales mínimos.

3.2.5.1. Jefe del área de juego.

3.2.5.2. Un crupier.

3.2.5.3. Un subjefe (facultativamente).

3.2.6. Limitaciones.

Las empresas autorizadas para instalar un casino podrán fijar libremente los montos máximos y mínimos de las apuestas; las modificaciones de estos deberán ser comunicadas a la Consejería competente en materia de juego en el plazo determinado reglamentariamente.

3.3. Veintiuno o "Black Jack"

3.3.1. Denominación: Veintiuno o "Black Jack".

El Veintiuno o «Black Jack» es un juego de azar de los denominados de contrapartida practicado con naipes, siendo el objeto del juego alcanzar veintiún puntos o acercarse a ellos sin pasar de este límite.

3.3.2. Reglas esenciales.

3.3.2.1. La apuesta inicial podrá ser incrementada por los jugadores, dependiendo de las cartas inicialmente repartidas, para que éste opte en su caso por las posibilidades del juego de seguro, los pares y la apuesta doble.

3.3.2.2. La dirección del casino podrá permitir a los jugadores retirarse o no de las apuestas realizadas.

3.3.2.3. Pueden existir otras variantes adicionales, e independientes del juego en cuanto al resultado, de la ordinaria del "BlacK Jack".

3.3.3. Elementos materiales mínimos.

3.3.3.1. Cartas o naipes.

3.3.3.2. Mesa.

3.3.3.3. Distribuidor o "sabot" (opcionalmente).

3.3.3.4. Máquinas barajadoras (opcionalmente).

3.3.3.5. Visores (opcionalmente).

3.3.4. Elementos personales mínimos.

3.3.4.1. Jefe de área de juego.

3.3.4.2. Un crupier.

3.3.5. Limitaciones.

Las empresas autorizadas para instalar un casino podrán fijar libremente los montos máximos y mínimos de las apuestas; las modificaciones de estos deberán ser comunicadas a la Consejería competente en materia de juego en el plazo determinado reglamentariamente.

3.4. Bola o "Boule"

3.4.1. Denominación: Bola o "Boule".

La bola o «boule» es un juego de azar de los denominados de contrapartida, dependiendo la posibilidad de ganar, al igual que en la ruleta, del movimiento de una bola que se hace girar dentro de una plataforma circular.

3.4.2. Modalidades.

3.4.2.1. Bola de un paño. Se denomina así al juego de bola que tiene un tablero.

3.4.2.2. Bola a dos paños. Se denomina así cuando el juego tiene dos tableros.

3.4.3. Reglas esenciales.

3.4.3.1. Las distintas formas de ganar en el juego o suertes se dividen en suertes sencillas, o apostar a un número entero, siendo mayor el premio cuanto menor es la probabilidad de obtenerlo.

3.4.4. Elementos materiales mínimos.

3.4.4.1. Plataforma circular.

3.4.4.2. Un tablero (bola a un paño) y dos tableros (bola a dos paños).

3.4.4.3. Máquinas clasificadoras de fichas (opcionalmente).

3.4.5. Elementos personales mínimos.

3.4.5.1. Un jefe de área de juego.

3.4.5.2. Un crupier.

3.4.6. Limitaciones.

Las empresas autorizadas para instalar un casino podrán fijar libremente los montos máximos y mínimos de las apuestas; las modificaciones de estos deberán ser comunicadas a la Consejería competente en materia de juego en el plazo determinado reglamentariamente.

3.5. Treinta y cuarenta.

3.5.1. Denominación: Treinta y cuarenta.

El treinta y cuarenta es un juego de azar practicado con naipes de los denominados de contrapartida, existiendo varias combinaciones ganadoras.

3.5.2. Reglas esenciales.

3.5.2.1. El jugador para ganar parte de la formación de dos filas desplazadas de cartas, la de arriba denominada "negra" y la de abajo "roja", distribuyéndose las cartas hasta obtener en cada fila una puntuación comprendida entre treinta y cuarenta, pudiendo apostar a las combinaciones de color o inverso, o rojo y negro.

3.5.3. Elementos materiales mínimos.

3.5.3.1. Cartas o naipes.

3.5.3.2. Mesa.

3.5.3.3. Distribuidor o "sabot" (opcionalmente).

3.5.3.4. Máquinas barajadoras (opcionalmente).

3.5.4. Elementos personales mínimos.

3.5.4.1. Un jefe de área de juego.

3.5.4.2. Dos crupieres.

3.5.5. Limitaciones.

Las empresas autorizadas para instalar un casino podrán fijar libremente los montos máximos y mínimos de las apuestas; las modificaciones de estos deberán ser comunicadas a la Consejería competente en materia de juego en el plazo determinado reglamentariamente.

3.6. Punto y banca.

3.6.1. Denominación: Punto y banca.

El punto y banca es un juego de azar practicado con naipes de contrapartida, existiendo distintas combinaciones ganadoras.

3.6.2. Modalidades.

3.6.2.1. Mini punto y banca. Sus particularidades son, que la mesa de juego tiene una dimensión inferior a la normal, que está dividida hasta en nueve departamentos, pudiendo la dirección del casino opcionalmente permitir la participación de jugadores de pie, sin que los jugadores, tanto se encuentren sentados como de pie, puedan tocar las cartas.

3.6.2.2. Midi Punto y banca. Responde a los mismos principios que la modalidad anterior, con la particularidad que, en ésta, los jugadores que reciban cartas y se encuentren sentados pueden tocarlas.

3.6.3. Reglas esenciales.

3.6.3.1. El ejercicio de la banca corresponde siempre al casino.

3.6.3.2. Existe distintas posibilidades de apostar en el juego del punto y banca: apostar a favor de la mano de la banca, de la mano del jugador, que exista empate, o una combinación de las anteriores, siendo mayor el premio cuanto menor es la probabilidad de obtenerlo.

3.6.3.3. Tanto la mano del jugador como la mano de la banca recibirán inicialmente dos cartas, teniendo, en función de la puntuación de las cartas recibidas, la obligación en su caso de solicitar una tercera o plantarse.

3.6.3.4. El valor del juego depende de los puntos adjudicados a cada carta, que son los que llevan inscritos, salvo el 10 y las figuras, que no tienen ningún valor numérico, y el as, que vale un punto.

3.6.4. Elementos materiales mínimos.

3.6.4.1. Cartas o naipes.

3.6.4.2. Mesa.

3.6.4.3. Distribuidor o "sabot".

3.6.4.4. Máquinas barajadoras opcionalmente.

3.6.5. Elementos personales mínimos.

3.6.5.1. Un jefe de área de juego.

3.6.5.2. Un crupier.

3.6.6. Limitaciones.

Las empresas autorizadas para instalar un casino podrán fijar libremente los montos máximos y mínimos de las apuestas; las modificaciones de estos deberán ser comunicadas a la Consejería competente en materia de juego en el plazo determinado reglamentariamente.

3.7. Ferrocarril, Bacarrá o "Chemin de Fer"

3.7.1. Denominación: Ferrocarril, Bacarrá o "Chemin de Fer".

Es un juego de cartas de los denominados de círculo, que enfrenta a varios jugadores entre sí, teniendo uno de ellos la banca y pudiendo apostar contra ésta todos los jugadores que se hallen sentados y los que se encuentren de pie detrás de éstos.

3.7.2. Reglas esenciales.

3.7.2.1. El valor del juego depende de los puntos adjudicados a cada carta, que son los que llevan inscritos, salvo el 10 y las figuras, que no tienen ningún valor numérico y el as que vale un punto. Ganará el juego aquel cuya puntuación sea de nueve o esté más próxima a dicha cifra, en caso de empate la jugada se considera nula.

3.7.2.2. Tanto la mano del jugador como la mano de la banca recibirán inicialmente dos cartas,

teniendo, en función de la puntuación de las cartas recibidas, la obligación en su caso de solicitar una tercera, de optar a solicitar la tercera carta o plantarse.

3.7.3. Elementos materiales mínimos.

3.7.3.1. Cartas o naipes.

3.7.3.2. Mesa.

3.7.3.3. Distribuidor o "sabot".

3.7.3.4. Máquinas barajadoras (opcionalmente).

3.7.4. Elementos personales mínimos.

3.7.4.1. Un jefe de área de juego.

3.7.4.2. Un crupier.

3.7.4.3. Un cambista.

3.7.4.4. Un auxiliar (opcionalmente).

3.7.5. Limitaciones.

Las empresas autorizadas para instalar un casino podrán fijar libremente los montos máximos y mínimos de las apuestas; las modificaciones de estos deberán ser comunicadas a la Consejería competente en materia de juego en el plazo determinado reglamentariamente.

3.8. Bacarrá a dos paños.

3.8.1. Denominación: Bacarrá a dos paños.

El bacarrá a dos paños es un juego de naipes de los denominados de círculo, que enfrenta a un jugador, que es la banca, con otros jugadores, pudiendo apostar contra aquél tanto los jugadores que se hallan sentados alrededor de la mesa de juego como los que están situados de pie detrás de aquéllos.

3.8.2. Modalidades.

3.8.2.1. Banca limitada. En esta modalidad el banquero sólo responderá por la cantidad que, situada sobre la mesa, constituye la banca en cada momento.

3.8.2.2. Banca libre o abierta. Modalidad en la que su titular ha de responder frente a todas las posturas sin límite.

3.8.3. Reglas esenciales.

3.8.3.1. Resultan de aplicación las mismas reglas expuestas en el apartado 3.7.2.

3.8.4. Elementos materiales mínimos.

3.8.4.1. Cartas o naipes.

3.8.4.2. Mesa.

3.8.4.3. Distribuidor o "sabot".

3.8.4.4. Máquinas barajadoras (opcionalmente).

3.8.5. Elementos personales mínimos.

3.8.5.1. Un jefe de área de juego.

3.8.5.2. Un crupier.

3.8.5.3. Un cambista.

3.8.5.4. Un auxiliar (opcionalmente).

3.8.6. Limitaciones.

Las empresas autorizadas para instalar un casino podrán fijar libremente los montos máximos y mínimos de las apuestas; las modificaciones de estos deberán ser comunicadas a la Consejería competente en materia de juego en el plazo determinado reglamentariamente.

3.9. Dados o "craps".

3.9.1. Denominación: Dados o "craps".

El juego de dados es un juego de azar de los denominados de contrapartida, en el que existen varias combinaciones ganadoras.

3.9.2. Modalidades.

3.9.2.1. "Sic Bo". Su particularidad es que se practica con tres dados introducidos dentro de un agitador, cuyo uso corresponde exclusivamente al crupier.

3.9.3. Reglas esenciales.

3.9.3.1. Las distintas formas de ganar en el juego o suertes se dividen en sencillas y múltiples, o combinaciones de ambas, siendo mayor el premio cuanto menor es la probabilidad de obtenerlo.

3.9.3.2. Las suertes o combinaciones dependerán en todo caso, del resultado que salga en los dados.

3.9.4. Elementos materiales mínimos.

3.9.4.1. Dados.

3.9.4.2. Mesa.

3.9.4.3. Un agitador ("Sic Bo").

3.9.5. Elementos personales mínimos.

3.9.5.1. Un jefe de área de juego.

3.9.5.2. Un crupier.

3.9.5.3. Un "stickman" (dados o "craps").

3.9.6. Limitaciones.

Las empresas autorizadas para instalar un casino podrán fijar libremente los montos máximos y mínimos de las apuestas; las modificaciones de estos deberán ser comunicadas a la Consejería competente en materia de juego en el plazo determinado reglamentariamente.

3.10. Máquinas tipo "C"

3.10.1. Denominación: Máquinas de tipo "C".

Son aquéllas, que de acuerdo con las características y límites fijados reglamentariamente, a cambio de una determinada apuesta conceden al usuario un tiempo de uso o de juego y, eventualmente, un premio en metálico, cuya obtención dependerá siempre del azar. A estos efectos, se entenderá por azar que el resultado de cada jugada no dependa de combinaciones o resultados anteriores o posteriores.

3.10.2. Reglas esenciales.

Sin perjuicio de las exigencias previstas en vía reglamentaria, las máquinas de juego tipo "C" habrán de cumplir, para su instalación o explotación regular, una serie de requisitos, como son los de:

– Estar inscritas en el correspondiente Registro de Modelos, previsto reglamentariamente, en los términos y condiciones allí señaladas.

– Llevar incorporadas las correspondientes marcas de fábrica.

– Contar con la correspondiente autorización de explotación.

Elementos materiales mínimos.

Serán los propios de cada modelo de máquina de juego objeto de la correspondiente y preceptiva homologación.

3.10.3. Limitaciones.

Los límites de las máquinas de juego varían en función del modelo de máquina y de conformidad a lo establecido en vía reglamentaria, en relación a los requisitos técnicos que deben reunir cada una, debiendo verificar la homologación, el precio máximo, duración de la partida, así como los porcentajes de devolución.

3.11. Póquer.

3.11.1. Denominación: Póquer.

El Póquer es un juego de azar, en el que, en función de la modalidad que se juegue, los jugadores se enfrentarán entre sí o contra el casino, pudiendo existir diferentes combinaciones ganadoras.

3.11.2. Modalidades.

3.11.2.1. Póquer de contrapartida. En él los participantes juegan contra el establecimiento organizador. Incluye las siguientes modalidades:

3.11.2.1.1. Póquer sin descarte. Los jugadores reciben cinco cartas. La banca sólo juega si, entre sus cartas, hay como mínimo un As y una K, o una combinación superior; si no es así, la banca pagará a cada jugador su apuesta inicial finalizando el juego, pudiendo ofrecer apuestas adicionales.

3.11.2.1.2. Póquer "Trijoker". Se juega con cinco cartas: tres que recibe el jugador y dos comunes a todos los jugadores, ganando en función de una serie de combinaciones predeterminadas, siendo la jugada mínima para ganar una pareja de Jotas.

3.11.2.1.3. Póquer "Let It Ride". Se juega con cinco cartas: tres que recibe el jugador y dos comunes a todos los jugadores, ganando en función de una serie de combinaciones predeterminadas, siendo la jugada mínima para ganar una pareja de dieces, si bien en este juego se podrá realizar, además, una apuesta extra.

3.11.2.1.4. Póquer de "Tres cartas". Los jugadores reciben tres cartas. La banca sólo juega si, entre sus cartas, hay como mínimo una Q, o una combinación superior, si no es así, la banca pagará a cada jugador su apuesta inicial, finalizando el juego, u ofrecerá una apuesta adicional, que el jugador podrá ganar si obtiene alguna de las combinaciones previamente determinadas, con independencia de la combinación que tenga el crupier.

3.11.2.1.5. Póquer "Caribbean Stud Poker". Los jugadores reciben cinco cartas. La banca sólo juega si entre sus cartas hay como mínimo un As y una K, o una combinación superior; si no es así, la banca pagará a cada jugador su apuesta inicial finalizando el juego, pudiendo ofrecer adicionalmente un bote progresivo.

3.11.2.1.6. Póquer "Texas Hold'em Bonus". Se juega con siete cartas: dos que inicialmente recibe el jugador y cinco comunes a todos los jugadores, teniendo como objetivo lograr una combinación de cinco cartas de valor superior a la que tenga el crupier, pudiéndose ofrecer apuestas adicionales que el jugador podrá ganar si obtiene alguna de las combinaciones previamente determinadas, con independencia de la combinación que tenga el crupier.

3.11.2.1.7. "Pai Gow Poker". Se juega con siete cartas, con las que el jugador tendrá que hacer dos manos: una de dos cartas y otra de cinco cartas, con el objeto de superar las dos manos de la banca, pudiéndose ofrecer apuestas adicionales.

3.11.2.1.8. "Pai Gow Dominó". Se juega con cuatro fichas, con las que el jugador tendrá que hacer dos manos, de dos fichas cada una, con el objeto de superar las dos manos de la banca, pudiéndose ofrecer apuestas adicionales.

3.11.2.1.9. Monte o Banca. Se juega con cuatro cartas comunes de la baraja española, sobre las que los jugadores realizan sus apuestas, ganando en función de una serie de suertes o combinaciones previamente determinadas.

3.11.2.2. Póquer de círculo. En él los participantes se enfrentan entre sí. Incluye las siguientes modalidades:

3.11.2.2.1. Póquer cubierto de cinco cartas con descarte. Los jugadores reciben cinco cartas cubiertas, pudiendo, si lo consideran oportuno, realizar una apuesta al bote siempre y cuando tengan una pareja de Jotas o una combinación mayor.

3.11.2.2.2. Póquer descubierto. El objetivo del juego es obtener la mejor combinación posible de cinco cartas entre las recibidas por el jugador o, en su caso, entre las recibidas y las comunes a todos, sin posibilidad de descarte. A su vez podrá ser:

3.11.2.2.2.1. "Seven Stud Poker". El jugador recibe siete cartas, tres de las cuales serán cubiertas y las cuatro restantes descubiertas.

3.11.2.2.2.2. "Omaha". Se juega con nueve cartas: cuatro cartas cubiertas que recibe el jugador y cinco comunes descubiertas.

3.11.2.2.2.3. "Hold'em". Se juega con siete cartas: dos cartas cubiertas que recibe el jugador y cinco comunes que son descubiertas.

3.11.2.2.2.4. "Five Stud Poker". El jugador recibe cinco cartas: una cubierta y cuatro descubiertas.

3.11.2.2.2.5. Póquer sintético. Se juega con 28 cartas, en lugar de las 52 normales: el jugador recibe dos cartas cubiertas y cinco comunes descubiertas.

3.11.3. Reglas esenciales.

3.11.3.1. Una vez iniciado el juego, el jugador tiene la posibilidad de plantarse o continuar con el mismo.

3.11.3.2. Las distintas formas de ganar en el juego dependen de realizar una serie de combinaciones preestablecidas.

3.11.3.3. Una vez hayan sido recogidas las apuestas perdedoras y pagadas las ganadoras, se da por terminado el juego, iniciándose uno nuevo.

3.11.3.4. Los jugadores no podrán, durante el desarrollo del juego, revelar información respecto de su mano.

3.11.3.5. Pueden existir otras variantes independientes, en cuanto al resultado del juego, de la ordinaria del póquer.

3.11.4. Elementos materiales mínimos.

3.11.4.1. Cartas o naipes.

3.11.4.2. Fichas ("Pai Gow domino").

3.11.4.3. Cubilete y dados ("Pai Gow domino").

3.11.4.4. Mesa.

3.11.4.5. Máquinas barajadoras (opcionalmente).

3.11.4.6. Distribuidor o "sabot".

3.11.5. Elementos personales mínimos.

3.11.5.1. Un jefe de área de juego

3.11.5.2. Un crupier.

3.11.6. Limitaciones.

Las empresas autorizadas para instalar un casino podrán fijar libremente los montos máximos y mínimos de las apuestas; las modificaciones de éstos deberán ser comunicadas a la Consejería competente en materia de juego en el plazo determinado reglamentariamente

3.12. "Keno".

3.12.1. Denominación: "Keno".

El juego del "Keno" es una modalidad de lotería, exclusiva de los casinos de juego, jugada sobre ochenta números, del 1 al 80, ambos inclusive, en el que los participantes tratan de adivinar qué número o números serán extraídos en cada partida.

3.12.2. Reglas esenciales.

3.12.2.1. Los jugadores, para apostar, deberán marcan uno o varios números, o combinaciones de éstos, de los 80 números incluidos en el cartón o ticket del Keno.

3.12.2.2. Las distintas formas de ganar en el juego, dependerán de la cantidad de aciertos de los números, o combinaciones previamente marcadas en el cartón o ticket, siendo mayor el premio cuanto menor es la probabilidad de obtenerlo.

3.12.3. Elementos materiales mínimos.

3.12.3.1. Máquinas extractora de bolas.

3.12.3.2. Cartones o "tickets".

3.12.3.3. Bolas.

3.12.4. Elementos personales mínimos.

3.12.4.1. Jefe de área de juego.

3.12.4.2. Un cajero de "Keno".

3.12.5. Limitaciones.

Las empresas autorizadas para instalar un casino podrán fijar libremente los montos máximos y mínimos de las apuestas; las modificaciones de estos deberán ser comunicadas a la Consejería competente en materia de juego en el plazo determinado reglamentariamente.

4. Juego del Bingo.

4.1. Denominación: Bingo.

El juego del bingo es una modalidad de juego del tipo loterías jugada sobre noventa números, del uno al noventa inclusive, distribuidos en combinaciones numéricas de quince números distintos entre sí y en tres líneas horizontales.

4.2. Modalidades.

4.2.1. Bingo. El juego del bingo es una modalidad de juego, jugada sobre noventa números, del uno al noventa inclusive, cuyo soporte son cartones o tarjetas, integrados por combinaciones numéricas de quince números distintos entre sí y distribuidos en tres líneas horizontales de cinco números

cada una y en nueve columnas verticales, en cualquiera de las cuales puede haber tres, dos o un número, pero sin que nunca haya una columna sin número.

4.2.2. Bingo Electrónico. Como modalidad del juego del bingo, se realiza a través de un sistema íntegramente automatizado, tanto en lo concerniente a la participación de los jugadores, como a su gestión y liquidación de premios, y cuya práctica se llevará a efecto en áreas anexas diferenciadas del área principal de juego dentro de la misma sala.

✎ Ap. 2.2 modificado por art. único.2 de Decreto núm. 23/2011, de 12 abril.

4.2.3. Bingo Interconexionado. Consiste en la obtención de un premio adicional por el jugador o jugadores que resulten premiados con el bingo, siempre que el número de bola con que se obtenga, según su orden de extracción, no supere a la máxima fijada para todas las salas adheridas al sistema. La sala que desee acogerse a esta modalidad de juego deberá estar desarrollando la modalidad de bingo acumulativo.

✎ Ap. 2.3 añadido por art. único.3 de Decreto núm. 23/2011, de 12 abril.

4.2.4. Bingo Simultáneo. Consiste en la celebración de una partida de bingo de forma simultánea por todos los jugadores presentes en las diferentes salas que estén adheridas al sistema y en conexión entre sí y la unidad central de proceso de datos.

✎ Ap. 2.4 añadido por art. único.4 de Decreto núm. 23/2011, de 12 abril.

4.3. Reglas esenciales.

4.3.1. En el juego del bingo se premiarán las combinaciones de línea y bingo.

4.3.2. Se entenderá formada la línea cuando hayan sido extraídos y cantados todos los números que integran cualesquiera de las tres líneas que componen el cartón, siempre y cuando no hubiera sido cantada correctamente por otro jugador durante la extracción de las bolas anteriores.

4.3.3. Se entenderá formado el bingo cuando se hayan extraído y cantado los quince números que integran el cartón, siempre y cuando no hubiera sido cantado correctamente por otro jugador durante la extracción de las bolas anteriores.

4.3.4. Además de las anteriores, existen otras modalidades de premios que los jugadores pueden obtener mediante el juego del bingo en los términos previstos reglamentariamente. Son las siguientes:

4.3.4.1. Premio de Bingo Acumulativo. Consiste en la obtención de un premio adicional por el jugador o jugadores que resulten premiados con el del bingo, siempre que el número de bolas extraídas hasta la consecución de este último no supere el número máximo previsto en el Reglamento del juego del bingo.

4.3.4.2. Premio de Prima. Consistirá en una cantidad fija prevista en el reglamento del juego del bingo, debiendo ser dicha cuantía autorizada para cada una de las salas de bingo, teniendo derecho a este premio el jugador o jugadores que formen bingo en la partida siguiente a aquélla en la que se hubiera alcanzado la cuantía máxima autorizada.

4.3.4.3. Premio de Gran Prima. Consiste en la obtención de un premio adicional por el jugador o jugadores que resulten premiados con el de bingo, siempre a partir del número mínimo de bolas extraídas hasta la consecución del premio previsto en el Reglamento del juego del bingo.

✎ Ap. 3 renumerado por art. único.5 de Decreto núm. 23/2011, de 12 abril. Su anterior numeración era Ap. 2.3.

4.4. Elementos materiales mínimos.

4.4.1. Cartones.

4.4.2. Máquinas, aparatos o equipos informáticos auxiliares destinados a la lectura de cartones (opcionalmente).

4.4.3. Bolas.

4.4.4. Aparatos extractores de bolas.

4.4.5. Instalación de sonido.

4.4.6. Circuito cerrado de televisión.

4.4.7. Paneles informativos.

4.4.8. Central Operativa.

4.4.9. Cartones virtuales.

✎ Ap. 4 renumerado por art. único.5 de Decreto núm. 23/2011, de 12 abril. Su anterior numeración era Ap. 2.4.

4.5. Elementos personales mínimos.

4.5.1. Grupo de técnicos de juego:

4.5.1.1. Jefe de sala.

4.5.1.2. Jefe de mesa.

4.5.1.3. Cajero.

4.5.2. Grupo de técnicos de sala:

4.5.2.1. Locutor-Vendedor.

4.5.2.2. Admisión-Control.

Ap. 5 renumerado por art. único.5 de Decreto núm. 23/2011, de 12 abril. Su anterior numeración era Ap. 2.5.

4.6. Limitaciones.

El material necesario para la práctica del juego del bingo, deberá estar previamente homologado por el órgano competente. Los límites se fijan en función de la modalidad de premio que el jugador puede obtener. Sus cuantías se establecen en el Reglamento del juego del bingo.

Ap. 6 renumerado por art. único.5 de Decreto núm. 23/2011, de 12 abril. Su anterior numeración era Ap. 2.6.

5. Máquinas de juego.

5.1. Denominación: Máquinas de juego.

Son máquinas de juego, a las que se refiere el artículo 17 de la Ley 4/1999, de 31 de marzo, del Juego de Castilla-La Mancha, los aparatos manuales o automáticos que, a cambio de un precio, permiten su utilización como instrumento de recreo o pasatiempo del jugador, o la obtención por éste de un premio.

5.2. Modalidades o clases.

5.2.1. Máquinas Tipo "A" o recreativas. Son las de mero pasatiempo o recreo, que se limitan al ofrecer al usuario un tiempo de uso o de juego a cambio del precio de la partida, sin que pueda conceder ningún tipo de premio en metálico, en especie o en forma de puntos canjeables por objetos o dinero. Se incluyen también en este grupo aquellas máquinas que, como único aliciente adicional, y por causa de la habilidad del jugador, ofrecen a éste la posibilidad de continuar jugando con el importe inicial, en forma de prolongación de la propia partida o de otras adicionales.

5.2.2. Máquinas Tipo "B" o recreativas con premio programado. Son las que, a cambio del precio de la partida, conceden al jugador un tiempo de uso o de juego y, eventualmente, de acuerdo con el programa de juego, un premio en metálico cuyo valor no podrá exceder del límite fijado reglamentariamente. Dentro de este grupo podrán homologarse modelos de máquinas tipo B especiales para salones de juego y salas de bingo. Las máquinas especiales para salas de bingo sólo podrán incorporar, de manera electrónica, juegos similares a los practicados en las salas de bingo o modalidades de éstos.

5.2.3. Máquinas tipo "C" o de azar. Son las definidas en el apartado 3.10.1.

5.3. Reglas esenciales.

5.3.1. Sin perjuicio de las exigencias previstas en vía reglamentaria, las máquinas de juego habrán de cumplir, para su instalación o explotación regular, una serie de requisitos, como son el de:

– Estar inscritas en el correspondiente Registro de Modelos, previsto reglamentariamente, en los términos y condiciones allí señaladas.

– Llevar incorporadas las correspondientes marcas de fábrica.

– Contar con la correspondiente autorización de explotación.

5.4. Elementos materiales mínimos.

Serán los propios de cada modelo de máquina de juego objeto de la correspondiente y preceptiva homologación.

5.5. Limitaciones.

Los límites de las máquinas de juego varían en función de la clase de máquina y de conformidad a lo establecido en vía reglamentaria, en relación a los requisitos técnicos que ha de reunir cada una, debiendo verificar la homologación, en función de la modalidad de máquina, el precio máximo y la duración de la partida, así como los porcentajes de devolución.

6. Rifas, Tómbolas y Combinaciones Aleatorias.

6.1. Denominación: Rifas, Tómbolas y Combinaciones Aleatorias.

6.1.1. Rifas. La rifa es un juego que consiste en el sorteo de uno o varios objetos, a celebrar en una fecha previamente determinada, celebrado entre los adquirentes de uno o varios boletos o billetes de importe único, correlativamente numerados o diferenciados entre sí de alguna otra manera.

6.1.2. Tómbolas. La tómbola es un juego en el que el jugador participa en el sorteo de diversos objetos expuestos al público mediante la adquisición de billetes o boletos que contienen, en su caso, la indicación del premio que se puede obtener.

6.1.3. Combinaciones aleatorias. Las combinaciones son un juego en el que una persona o entidad sortea un premio en metálico o en especie, con fines publicitarios, entre quienes adquieran sus bienes o servicios u ostenten la condición actual o potencial de clientes, sin exigir una contraprestación específica.

No se exigirá la autorización administrativa previa para la organización, celebración y desarrollo de combinaciones aleatorias con fines publicitarios o promocionales, cualquiera que sea la fórmula de loterías o juegos promocionales que revistan, siempre que la participación del público en estas actividades sea gratuita y en ningún caso exista sobreprecio o tarificación adicional alguna, cualquiera que fuere el procedimiento o sistema a través del que se realice.

✐ Ap. 1.3 párr. 2º añadido por art. único.6 de Decreto núm. 23/2011, de 12 abril.

6.2. Modalidades.

6.2.1. Las rifas y tómbolas se clasifican en:

6.2.1.1. Benéficas. Son aquellas organizadas por Instituciones, Ayuntamientos u otras Corporaciones o Entidades, en las que el importe de los beneficios obtenidos se destina para satisfacer necesidades primarias de establecimientos benéficos.

6.2.1.2. De utilidad pública. Son las organizadas por las Instituciones o Corporaciones citadas, en las que el importe de lo recaudado se destina a fines de reconocida utilidad pública.

6.2.1.3. De interés particular. Son las organizadas por personas o entidades públicas o privadas en las que el importe de los beneficios no se aplica a ninguno de los fines especificados en los dos apartados anteriores.

6.2.2. Las combinaciones aleatorias se clasifican en:

6.2.2.1 De tracto único. Cuando el sorteo se celebra en una fecha única.

6.2.2.2. De tracto sucesivo. Cuando el sorteo se celebra de forma sucesiva en varias fechas.

6.3. Reglas esenciales.

6.3.1. Las rifas y las tómbolas tienen por objeto la obtención de un premio en especie, previamente determinado, por medio de la participación del jugador en el mismo, a través de billetes, papeletas u otros documentos acreditativos, cuya numeración coincida con la que resulte ganadora en el sorteo correspondiente.

6.3.2. Las combinaciones aleatorias tienen por objeto la obtención del premio, previamente determinado, mediante la participación del jugador en un sorteo a través de un resguardo acreditativo.

6.3.3. Los premios en el caso de las combinaciones aleatorias deberán, con carácter previo a la fecha de celebración de esta, ser adquiridos e instalados o depositados en lugares en los que pueda constatarse su existencia.

6.4. Elementos mínimos.

6.4.1. Las rifas y tómbolas tendrán como elementos básicos los billetes, boletos o papeletas que acreditan la participación en un sorteo concreto. Tendrán un precio en metálico y estarán numerados correlativamente. En ellos constarán cuantos datos sean necesarios para asegurar el conocimiento del sorteo y, en todo caso, los premios, duración, fecha de celebración y término de caducidad del mismo, que no podrá ser inferior a tres meses contados desde su celebración.

6.4.2. Las combinaciones aleatorias. Tendrán como elemento básico la papeleta, billete o impreso que sirva para participar en la actividad. En ellos junto con la fecha del sorteo y del premio o premios a entregar, deberá aparecer claramente el carácter gratuito del sorteo y el plazo de caducidad para la entrega de premios.

✐ Ap. 4.2 modificado por art. único.7 de Decreto núm. 23/2011, de 12 abril.

6.4.3. Cualesquiera otros elementos, tanto materiales como personales, que, en función de las distintas modalidades, se prevean por vía reglamentaria.

6.5. Limitaciones.

6.5.1. En las rifas y tómbolas, los premios no podrán ser canjeables por dinero. Los consistentes en bienes muebles deberán estar previamente adquiridos y depositados o instalados en lugares en los que pueda constatarse su existencia.

6.5.2. En las combinaciones aleatorias, los premios consistentes en bienes muebles deberán estar, previamente a la celebración del sorteo, adquiridos y depositados o instalados en lugares en los que pueda constatarse su existencia. Los otorgados en metálico deberán estar depositados en una entidad bancaria.

7. Apuestas.

7.1. Denominación: Apuestas.

Se entiende por apuesta aquella actividad por la que se arriesga una cantidad de dinero sobre los resultados de un acontecimiento previamente determinado, de desenlace incierto y ajeno a los apostantes, estando la cuantía del premio que se otorga en función de las cantidades arriesgadas.

7.2. Modalidades.

7.2.1. Internas. Cuando se formalicen en el mismo establecimiento o recinto en el que se está desarrollando el acontecimiento.

7.2.2. Externas. Cuando se formalicen en diferente establecimiento o recinto en el que se está desarrollando el acontecimiento, en otros recintos o en instalaciones específicamente autorizadas a tal fin.

7.3. Reglas esenciales.

7.3.1. El objeto de la apuesta es el acierto del pronóstico sobre alguno de los acontecimientos indicados, recuperando, en caso de acierto, la cantidad arriesgada aumentada en proporción a los apostantes y acertantes.

7.4. Elementos.

7.4.1. La instalación en la que se desarrolle el acontecimiento debe reunir las condiciones legalmente establecidas y contar con el material debidamente homologado.

7.4.2. Billete o ticket, que será el documento o resguardo acreditativo de la cantidad que se arriesga. Los billetes, que deberán estar numerados correlativamente, contendrán la cantidad apostada, las reglas esenciales del juego, el porcentaje destinado a premios y su distribución según las categorías de éstos y una referencia a la autorización.

7.4.3. Cualesquiera otros elementos tanto materiales, como personales, que en función de las distintas modalidades se prevean en vía reglamentaria.

7.5. Limitaciones.

7.5.1. La organización, explotación y gestión sólo se podrá realizar por personas, instituciones, entidades y asociaciones previamente autorizadas, determinándose en la autorización las apuestas y premios máximos y mínimos, dentro de los términos previstos reglamentariamente.

C) Planificación

§ 37.3 RESOLUCIÓN DE 21 MAYO 2009, SECRETARÍA GENERAL VICEPRESIDENCIA Y CONSEJERÍA DE ECONOMÍA Y HACIENDA. PUBLICA EL ACUERDO DEL CONSEJO DE GOBIERNO QUE AUTORIZA LA PLANIFICACIÓN DE LAS AUTORIZACIONES DE EXPLOTACIÓN DE LAS MÁQUINAS DE JUEGO TIPO B

(DOCM núm. 109, de 8 junio [LCLM 2009, 219])

⇒ En desarrollo de Ley 4/1999, de 31 de marzo, del Juego de Castilla-La Mancha.
Decreto 6/2004, de 27 de enero, por el que se aprueba el reglamento de máquinas de juego de Castilla-La Mancha.

El Consejo de Gobierno, en su reunión celebrada el día 19 de mayo de 2009, ha adoptado un acuerdo por el que se autoriza la planificación de las autorizaciones de explotación de las máquinas de juego tipo "B".

Para general conocimiento se procede a la publicación del referido acuerdo, que figura como anexo a la presente resolución.

Contra el mismo podrá interponerse recurso de reposición ante el propio Consejo de Gobierno, en el plazo de un mes, o recurso contencioso-administrativo ante el Tribunal Superior de Justicia de Castilla-La Mancha, en el plazo de dos meses, contados ambos plazos desde el día siguiente al de su publicación, sin que puedan simultanearse ambos recursos.

ANEXO

Planificación de las autorizaciones de explotación de las máquinas de juego tipo "B"

Primero. Objeto.

El presente acuerdo tiene por objeto la planificación de las autorizaciones de explotación de las máquinas de juego tipo "B", en el ámbito territorial de la Comunidad Autónoma de Castilla-La Mancha, de conformidad con lo previsto en el artículo 6 apartado 1, a) de la Ley 4/1999, de 31 de marzo, del Juego de Castilla-La Mancha.

Segundo. Ámbito temporal.

1. El plazo de duración de esta planificación será de cuatro años contados desde la publicación del presente acuerdo.

2. Durante el plazo señalado, la planificación podrá ser objeto de revisión, si se producen cambios sustanciales en las circunstancias socioeconómicas que se han tenido en cuenta para su adopción, adecuándose a la nueva situación, debiéndose para ello elaborar un estudio donde se recojan las nuevas circunstancias, siendo dictaminado por la Comisión del Juego de Castilla-La Mancha.

Tercero. Distribución temporal de las autorizaciones.

1. Hasta el 31 de diciembre de 2011 no se adjudicará ninguna autorización de explotación. En el periodo restante se adjudicaran un total de 150 autorizaciones de explotación, a las que se sumarán el número de autorizaciones de explotación que se hayan dado de baja definitiva en el periodo contemplado anteriormente.

2. La adjudicación de las autorizaciones de explotación se podrá realizar de una sola vez, o fraccionarse en dos veces, siempre respetando el número indicado en el punto anterior.

Cuarto. Convocatoria y forma de otorgamiento de las autorizaciones de explotación.

1. Las autorizaciones de explotación de las máquinas de juego tipo "B", se convocarán por orden de la Consejería competente en materia de juego y se otorgarán por concurso público.

2. Las solicitudes se presentarán en modelo normalizado en el plazo y con la documentación que se indique en las bases de la convocatoria, pasando a continuación a ser examinadas y valoradas

por una Comisión de Valoración que propondrá, a la persona titular de la Consejería competente en materia de juego, la adjudicación de las autorizaciones de explotación.

Quinto. Requisitos de capacidad.

Los requisitos mínimos para poder participar en el concurso, serán los siguientes:

a) Estar inscrito en el Registro de empresas relacionadas con máquinas de juego de Castilla-La Mancha, regulado en el Título IV del Reglamento de máquinas de juego de Castilla-La Mancha, aprobado por Decreto 6/2004, de 27 de enero.

b) No haber dado de baja definitiva máquinas de juego tipo "B", desde que se produzca la entrada en vigor de la planificación, salvo en los supuestos de baja por canje fiscal.

c) Tener constituidas las fianzas exigibles según lo dispuesto en el artículo 35 del Reglamento de máquinas de juego de Castilla-La Mancha.

d) No estar incurso en alguna de las circunstancias recogidas en los apartados 4 y 5 del artículo 21 de la Ley 4/1999, de 31 de marzo, del juego de Castilla-La Mancha.

Sexto. Criterios de Valoración.

Los criterios para la adjudicación de las autorizaciones de explotación, serán al menos los siguientes:

a) La antigüedad en la inscripción en el Registro de empresas relacionadas con máquinas de juego de Castilla-La Mancha, a la fecha de terminación del plazo de presentación de solicitudes, con preferencia de mayor a menor.

b) El número de autorizaciones de explotación de máquinas de juego tipo "B" que tenga a su nombre el solicitante, con preferencia de menor a mayor.

c) El número de máquinas de juego tipo "B", comunicadas en el almacén por el solicitante, tomando como cómputo periodos anuales, con preferencia de menor a mayor.

d) La comisión de sanciones administrativas firmes por infracciones graves y muy graves en materia de juego durante los últimos cinco años anteriores a la convocatoria del concurso.

Séptimo. Autorizaciones de explotación sin adjudicar.

En cualquier caso, si resuelto el concurso público quedaran desiertas autorizaciones de explotación, se podrá convocar un nuevo concurso con el número de autorizaciones que hubieran quedado sin adjudicar hasta llegar al límite indicado en el presente acuerdo. De igual manera, si se optara por realizar varios concursos y tras la resolución de uno de ellos quedaran sin adjudicar autorizaciones de explotación, se acumularán para su adjudicación en la siguiente convocatoria.

§ 37.4 RESOLUCIÓN DE 20 JUNIO 2007, SECRETARÍA GENERAL CONSEJERÍA ADMINISTRACIONES PÚBLICAS. DA PUBLICIDAD AL ACUERDO DEL CONSEJO DE GOBIERNO, SOBRE EL EJERCICIO DE SU COMPETENCIA DE PLANIFICACIÓN DE LOS JUEGOS Y APUESTAS EN CASTILLA-LA MANCHA, EN EL SECTOR DE LAS MÁQUINAS DE JUEGO TIPO B

(DOCM núm. 139, de 3 julio [LCLM 2007, 263])

El Consejo de Gobierno, en su reunión de 12 de junio de 2007 y a propuesta de la Consejera de Administraciones Públicas, ha adoptado un acuerdo sobre el ejercicio de su competencia de planificación de los juegos y apuestas en Castilla-La Mancha, en el sector de las máquinas de juego tipo «B».

Para general conocimiento se procede a la publicación del referido acuerdo, que figura como Anexo a la presente resolución.

Contra el mismo podrá interponerse recurso de reposición ante el propio Consejo de Gobierno, en el plazo de un mes, o recurso contencioso-administrativo ante el Tribunal Superior de Justicia de Castilla-La Mancha, con sede en Albacete, en el plazo de dos meses, contados ambos plazos desde el día siguiente al de su publicación, sin que puedan simultanearse ambos recursos.

Anexo

Acuerdo de 12 de junio de 2007, del Consejo de Gobierno, sobre el ejercicio de su competencia de planificación de los juegos y apuestas en Castilla-La Mancha, en el sector de las máquinas de juego tipo «B»

Que por la Consejería de Administraciones Públicas se elabore un estudio sobre la implantación de las máquinas de juego tipo «B» en Castilla-La Mancha, sus repercusiones económicas y sociales, su incidencia en las actividades de ocio de la Región y cuantos otros aspectos se consideren relevantes. El referido estudio, que deberá ser dictaminado por la Comisión del Juego de Castilla-La Mancha, será elevado a la consideración del Consejo de Gobierno en el plazo máximo de veinticuatro meses.

En tanto el Consejo de Gobierno no reciba el expresado estudio y adopte una decisión expresa sobre el ejercicio o no de sus competencias planificadoras en materia de juego, no se emitirán nuevas autorizaciones de explotación para máquinas de juego tipo «B», salvo que se solicite simultáneamente la autorización de explotación de una nueva máquina del tipo «B» y la baja definitiva de una máquina ya autorizada del mismo tipo, o que el número de autorizaciones se redujera por debajo de las 9.842 que existían a 31 de diciembre de 2006, en cuyo caso se podrán emitir autorizaciones hasta el citado número, salvo en el caso de máquinas especiales para salones de juego, salas de bingo y casinos, que, a estos efectos, sólo podrán ser sustituidas por otras máquinas de este mismo tipo.

§ 38 CATALUÑA

A) Catálogo del Juego

§ 38.1 DECRETO 240/2004, DE 30 MARZO. APRUEBA EL CATÁLOGO DE JUEGOS Y APUESTAS AUTORIZADOS EN CATALUÑA Y LOS CRITERIOS APLICABLES A SU PLANIFICACIÓN

(DOGC núm. 4104, de 1 abril [LCAT 2004, 154])

⇒ En desarrollo de la Ley catalana 15/1984, de 20 de marzo, del Juego.
Ley 13/2011, de 27 de mayo de regulación del juego.
Real Decreto 1613/2011, de 14 de noviembre, por el que se desarrolla la Ley 13/2011, de 27 de mayo, regulación del juego, en lo relativo a los requisitos técnicos de las actividades de juego.
Orden EHA/3079/2011, de 8 de noviembre, por la que se aprueba la reglamentación básica de «Otras apuestas de contrapartida».
Orden EHA/3080/2011, de 8 de noviembre, por la que se aprueba la reglamentación básica de las apuestas deportivas de contrapartida.
Orden EHA/3081/2011, de 8 de noviembre, por la que se aprueba la reglamentación básica de las apuestas deportivas mutuas.
Orden EHA/3082/2011, de 8 de noviembre, por la que se aprueba la reglamentación básica de las apuestas hípicas de contrapartida.
Orden EHA/3083/2011, de 8 de noviembre, por la que se aprueba la reglamentación básica de las apuestas hípicas mutuas.
Orden EHA/3084/2011, de 8 de noviembre, por la que se aprueba la reglamentación básica de los concursos.
Orden EHA/3085/2011, de 8 de noviembre, por la que se aprueba la reglamentación básica del juego de la ruleta.
Orden EHA/3086/2011, de 8 de noviembre, por la que se aprueba la reglamentación básica del juego de punto y banca.
Orden EHA/3087/2011, de 8 de noviembre, por la que se aprueba la reglamentación básica del juego del bingo.
Orden EHA/3088/2011, de 8 de noviembre, por la que se aprueba la reglamentación básica del juego del Black Jack.
Orden EHA/3089/2011, de 8 de noviembre, por la que se aprueba la reglamentación básica del juego del póquer.
Orden EHA/3090/2011, de 8 de noviembre, por la que se aprueba la reglamentación básica del tipo de juegos denominado «Juegos Complementarios».
En Cataluña, véase:
Decreto 23/2005, de 22 de febrero, por el que se aprueba el Reglamento de máquinas recreativas y de azar.
Decreto 37/2010, de 16 de marzo, de aprobación del Reglamento de salones recreativos y de juego.
Decreto 147/2000, de 11 de abril, de aprobación del Reglamento del juego de la plena o bingo.
Decreto 204/2011, de 24 de julio, por el que se aprueba el Reglamento de Casinos de Juego.
Decreto 397/2011, de 11 de octubre, por el que se aprueba el Reglamento de rifas, tombolas y combinaciones aleatorias con fines publicitarios o promocionales.
Decreto 241/1986, de 4 de agosto, de la Presidencia de la Generalitat, por el que se fija el Reglamento General de los Juegos de Lotería organizados por la Entidad Autónoma de Juegos y Apuestas de la Generalitat.
Orden de 17 de octubre de 1985, por la que se aprueba el Reglamento de Apuestas Hípicas.

El artículo 3 de la Ley 15/1984, de 20 de marzo, del Juego, establece que la aprobación del catálogo de juegos y apuestas corresponde al Gobierno. Mediante el Decreto 325/1985, de 28 de noviembre, se aprobó el primer catálogo de juegos y apuestas autorizados en Cataluña, en desarrollo del mencionado artículo 3. La aprobación de disposiciones reglamentarias posteriores ha motivado una serie de modificaciones de esta Norma, que han afectado a la mayor parte de su parte dispositiva.

Así, el contenido del artículo 1 del Decreto 325/1985, fue ampliado por el catálogo de juegos y apuestas que pueden practicarse exclusivamente en los casinos de juego, aprobado mediante Decreto 386/2000, de 5 de diciembre, el cual derogó igualmente el artículo 2.

Finalmente, el artículo 4 del Decreto 325/1985, relativo a máquinas recreativas, fue derogado por el Decreto 316/1992, de 28 de diciembre, por el que se aprobó el Reglamento de Máquinas Recreativas y de Azar.

Por otra parte, el artículo 4 de la Ley 15/1984, de 20 de marzo, del Juego, también atribuye al Gobierno la planificación de los juegos y de las apuestas. Por el Decreto 324/1985, de 28 de noviembre, se estableció la planificación del juego, en desarrollo del mencionado artículo 4. No obstante, hay que tener en cuenta que la aprobación de normas planificadoras, contenidas en reglamentaciones específicas posteriores, ha comportado igualmente una serie de modificaciones que han afectado de una manera importante al contenido de esta disposición reglamentaria.

Así, el artículo 3.b) del Decreto 324/1985, que establecía limitaciones del número de máquinas del tipo B destinadas a bares y bares restaurante, fue tácitamente derogado por el Decreto 316/1992, de 28 de diciembre, de aprobación del Reglamento de Máquinas Recreativas y de Azar. Esta misma norma implicó la derogación expresa de los artículos 4 y 5.

Posteriormente, el Decreto 66/1995, de 7 de marzo, por el que se modifica la planificación del juego en Cataluña y se limita el número de máquinas del tipo B instaladas en bares y bares restaurante, volvió a limitar el número de este tipo de máquinas para estos establecimientos, limitación que mantuvo posteriormente el Reglamento de Máquinas Recreativas y de Azar aprobado por el Decreto 28/1997, de 21 de enero.

Igualmente el Reglamento del Juego de la Plena o Bingo, aprobado por el Decreto 147/2000, de 11 de abril, modificó el artículo 1 del Decreto 324/1985, variando el número de salas autorizadas, fijando una distancia mínima para nuevas autorizaciones y traslados, y limitando la posibilidad de concesión de nuevas autorizaciones y ampliaciones que superen las 600 plazas de aforo.

Dadas las modificaciones producidas en las normativas reguladoras del catálogo de juegos y apuestas y de la planificación del juego en Cataluña se considera necesario aprobar una nueva disposición normativa que integre de forma unitaria el contenido vigente de ambos Textos Legales.

Por otra parte, hay que tener en cuenta que la especificidad propia de cada uno de los juegos regulados en el catálogo ha hecho necesaria una regulación normativa exhaustiva que concreta las diferentes modalidades y denominaciones y los elementos y reglas esenciales para practicarlos, así como una regulación detallada de los requisitos de concesión de las autorizaciones y su localización territorial, entre otros.

Asimismo la evolución de nuevas tecnologías y la proliferación de actividades relacionadas con el juego a través de medios informáticos y sistemas telemáticos, hace conveniente la actualización de la normativa, en el sentido de admitir la posibilidad de utilizar estos medios para la realización de los juegos y las apuestas comprendidos en el catálogo. En este sentido el Parlamento de Cataluña, a través de la Resolución 991/VI, de 25 de octubre de 2001, ha instado al Gobierno de la Generalidad a adoptar las medidas necesarias para ajustar la normativa vigente en materia de juego, en particular la de los casinos, a la realidad derivada del uso de las nuevas tecnologías en los juegos propios de los casinos, cuando éstos sean promovidos por empresas con sede en Cataluña.

Por todo el expuesto, de acuerdo con el dictamen de la Comisión Jurídica Asesora, a propuesta de la consejera de Interior y en uso de las atribuciones que establece la disposición final tercera de la Ley 15/1984, de 20 de marzo, del Juego, con la deliberación previa del Gobierno, decreto:

Artículo 1. Objeto.

Este Decreto tiene por objeto aprobar el catálogo de juegos y apuestas autorizados en Cataluña, así como aprobar los criterios que tienen que regir en la planificación de los mencionados juegos y apuestas.

CAPÍTULO I

Juegos y apuestas autorizados en Cataluña

Artículo 2. Descripción del catálogo de juegos y apuestas.

El catálogo de juegos y apuestas autorizados en Cataluña, previsto en el artículo 3 de la Ley 15/1984, de 20 de marzo, del Juego, comprende los siguientes: lotería, juegos que se pueden practicar exclusivamente en los casinos de juego previstos en el artículo 8.2 del presente Decreto, plena o bingo, máquinas recreativas, máquinas recreativas con premio y de azar, rifas, tómbolas, combinaciones aleatorias, apuestas hípicas, apuestas de galgos y apuestas de trinquete, en todas sus modalidades y las apuestas deportivas o no deportivas que no tengan el carácter de apuestas mutuas.

✎ Modificado por art. 1 de Decreto núm. 25/2006, de 28 febrero.

Artículo 3. Organización y explotación de los juegos y apuestas.

3.1. Los juegos y apuestas que especifica el artículo 2 pueden ser organizados y explotados en establecimientos autorizados al efecto, así como mediante el uso de sistemas informáticos o telemáticos por cualquiera de los medios o sistemas de soporte previstos.

3.2. Las reglamentaciones específicas de la organización y explotación de juegos y apuestas mediante sistemas informáticos o telemáticos han de determinar las modalidades concretas de juegos y, si procede, la posibilidad de practicar en tiempo real determinados juegos; los requisitos de los operadores autorizados y las condiciones para ofrecer la práctica del juego; los mecanismos de control y de seguridad; las garantías de protección de los fondos depositados como consecuencia de la práctica del juego y de los pagos de las ganancias correspondientes; los sistemas de protección

de las personas menores de edad y de las personas sobre las que recaigan prohibiciones específicas; los posibles límites a las apuestas y a las pérdidas y, si procede, la inscripción de las personas jugadoras en el correspondiente registro del operador.

3.3. Los juegos y las apuestas descritos en el apartado 1 únicamente pueden ser organizados, gestionados y explotados por personas físicas o jurídicas inscritas en los correspondientes registros y autorizadas de acuerdo con las reglamentaciones específicas.

Artículo 4. Régimen jurídico.

La organización y desarrollo de los juegos y apuestas contenidos en este Decreto se rigen por la Ley 15/1984, de 20 de marzo, del Juego, por la Ley 1/1991, de 27 de febrero, Reguladora del Régimen Sancionador en Materia de Juego y por las reglamentaciones específicas de aplicación. Estas reglamentaciones tienen que contener los elementos necesarios para practicarlos, sus reglas esenciales y las garantías del funcionamiento en cada una de sus modalidades, si procede.

Artículo 5. Juego de la lotería.

5.1. En lo que concierne a la lotería, como juego de azar, será organizada por la Generalidad de Cataluña por medio de la Entidad Autónoma de Juegos y Apuestas de la Generalidad, a quien corresponde la organización y su gestión directa, sin perjuicio de las competencias que correspondan a otros organismos.

5.2. Las modalidades que admite el juego de la lotería son las siguientes:

a) Sorteos, en cada uno de los cuales se adjudican a los números que resulten ganadores los premios ofrecidos en el prospecto respectivo, de manera que la persona que adquiere cada billete sabe exactamente el número que juega, que es el que se encuentra impreso en el billete, y las posibilidades de su premio, que consiste en una cantidad fija.

b) Sorteos sujetos a dos variables: el número de personas que participan, y los números que cada jugador o jugadora determina en su billete, de manera que el importe del premio está en proporción a las aportaciones de los jugadores y jugadoras, desconociendo éstos previamente el importe del premio que puede corresponderles.

c) Lotería presorteada, que consiste en el hecho de que el número del billete es invisible para la persona que lo adquiere y, una vez abierto, le descubren si se corresponde con algún premio fijado previamente y rigurosamente secreto. En esta modalidad el jugador o jugadora queda informado instantáneamente de su fortuna.

CAPÍTULO II

Planificación de los juegos y apuestas

Artículo 6. Criterios de planificación de los juegos y apuestas.

De conformidad con lo que dispone el artículo 4 de la Ley 15/1984, de 20 de marzo, del Juego, se planifican los juegos y apuestas, fijando los criterios por los que tiene que regirse la concesión de autorizaciones, tanto en lo que concierne a la situación territorial y al número, como a las condiciones objetivas para obtenerlas, de acuerdo con lo que establecen los artículos siguientes.

Artículo 7. Bingos.

7.1. Se limita a 75 el número de autorizaciones de salas de bingo para todo el territorio de Cataluña.

7.2. No puede autorizarse el traslado ni la instalación de nuevas salas de bingo cuando existan otras salas autorizadas dentro de un radio de 1.000 metros desde la ubicación pretendida. Esta distancia se mide desde el punto central de la puerta de acceso a la sala; en el supuesto de que la puerta de acceso a la sala no coincida con la entrada del edificio donde se ubica la sala, la distancia se mide desde el punto central de la puerta de acceso a la sala.

En ningún caso pueden autorizarse nuevas salas ni ampliaciones de las ya existentes que superen el número total resultante de 600 plazas de aforo.

Artículo 8. Casinos.

8.1. Se limita a cuatro el número de casinos autorizados para todo el territorio de Cataluña.

✐ Ap. 1 modificado por art. 2 de Decreto núm. 25/2006, de 28 febrero.

8.2. Los juegos que se pueden practicar exclusivamente en los casinos de juego son los siguientes: ruleta francesa, ruleta americana de un solo cero, veintiuno o «Black Jack», bola o «Boule», treinta y cuarenta, dados o «Craps», punto y banca, bacará o «Chemin de fer» o ferrocarril, bacará

a 2 paños, póqueres de contrapartida (póquer sin descarte y póquer «Trijoker»), póqueres de círculo (póquer cubierto en su variedad de póquer cubierto de cinco cartas con descarte, y póquer descubierto en sus modalidades de «Seven Stud Póquer», «Omaha», «Hold'em», «Five Stud Póquer» i póquer sintético) y rueda de la fortuna.

8.3. No pueden autorizarse otras modalidades o localización de juegos de casino diferentes de las previstas en el apartado anterior, y su práctica se ha de ajustar a las previsiones, condiciones y reglas de juego establecidas en la reglamentación de aprobación del catálogo de juegos que se pueden practicar exclusivamente en los casinos de juego. Únicamente se podrán practicar otros juegos en los locales o establecimientos autorizados como casinos de juego, en los términos que establezca la reglamentación de los casinos de juego en Cataluña.

Artículo 9. Máquinas recreativas.

9.1. La reglamentación específica de las máquinas recreativas y de azar ha de contener la regulación del juego desarrollado mediante máquinas recreativas y de azar, o aparatos automáticos que a cambio de un precio cierto ofrecen al usuario únicamente un tiempo de utilización sólo para el entretenimiento o bien la obtención de un premio, así como la regulación de estas máquinas recreativas y de azar, de las actividades que se relacionan y de las personas o empresas y establecimientos dedicados a la realización de estas actividades.

9.2. Las máquinas recreativas y de azar se clasifican en los tipos siguientes: máquinas tipo A, o recreativas; máquinas tipo B, o recreativas con premio; y máquinas tipo C, o de azar.

9.3. No se pueden emitir permisos de explotación para máquinas tipo B, o recreativas con premio, destinadas a los establecimientos dedicados a la actividad de bar o bar restaurante, bar musical, sala de baile, sala de fiestas con espectáculos y local de pública concurrencia donde se ejerce la prostitución, a menos que se trate de un alta por sustitución de una máquina de las mismas características.

✎ Ap. 3 modificado por art. 20 de Decreto núm. 56/2010, de 4 mayo.

Artículo 10. Rifas, tómbolas, combinaciones aleatorias.

10.1 Se entiende por rifa la modalidad de juego que consiste en el sorteo de uno o varios bienes o servicios, previamente determinados, no en metálico, entre diversas personas que previamente han adquirido un boleto o billete de importe único y cierto, correlativamente numerados o diferenciados entre sí por cualquier otro sistema. La totalidad de los boletos emitidos ha de satisfacer, como mínimo, el valor de los objetos, bienes o servicios sorteados.

10.2 Se entiende por tómbola la modalidad de juego que consiste en el sorteo simultáneo de diversos bienes muebles expuestos al público, de manera que con un único boleto o papeleta de importe único existe la posibilidad de adquirir cualquiera de los objetos sorteados. La totalidad de los boletos o papeletas ha de satisfacer, como mínimo, el precio de todos los objetos sorteados.

10.3 Se entiende por combinación aleatoria con fines publicitarios o promocionales la modalidad de juego que consiste en el sorteo, realizado por una persona física o jurídica, de un premio en metálico, especies o servicios, con fines exclusivamente publicitarios o de promoción de un producto o servicio, entre aquellas personas que adquieran sus productos o servicios o bien ostenten la condición actual o potencial de clientes suyos teniendo como única contraprestación el consumo del producto o servicio sin ningún incremento adicional de su coste ordinario.

En aquellos casos en que haya un desembolso de dinero por las personas participantes, incluso mediante llamadas telefónicas o mensajes con una tarifación adicional o cualquier otro procedimiento que implique un gasto adicional para el consumidor o consumidora, no tienen la consideración de combinaciones aleatorias con fines publicitarios o promocionales.

10.4 Los juegos mediante rifas, tómbolas y combinaciones aleatorias que se celebren en Cataluña se han de atener a las reglamentaciones específicas en esta materia.

✎ Modificado por disp. final 1 de Decreto núm. 397/2011, de 11 octubre.

Artículo 11. Hipódromos.

11.1. Los cinco hipódromos previstos en el Decreto 455/1983, de 22 de septiembre, tienen que instalarse de acuerdo con su reglamento particular, pero durante los diez años posteriores a la autorización del primero de éstos no puede autorizarse ningún otro.

11.2. La autorización para el establecimiento de un hipódromo supone la de gestionar las apuestas relativas a las carreras que se celebren.

Artículo 12. Canódromos, velódromos y frontones.

De acuerdo con los reglamentos particulares puede autorizarse la instalación de nuevos canódromos, velódromos y frontones con la licencia anexa para organizar las apuestas internas; pero en ningún caso puede autorizarse la organización de apuestas urbanas o externas de este tipo.

Artículo 13. Apuestas.

13.1. Se entiende por apuesta la actividad de juego por la que se arriesga una cantidad de dinero, con la expectativa de obtener un premio económicamente evaluable, sobre los resultados de un acontecimiento previamente determinado, de desenlace futuro, incierto y ajeno a las partes intervinientes.

13.2. Se entiende por apuestas cruzadas la actividad de juego por la que una empresa se sitúa en la posición de intermediario respecto de las cantidades apostadas entre terceros.

13.3. Se entiende por apuestas de contrapartida la actividad de juego por la que la persona usuaria apuesta contra la Entidad Autónoma de Juegos y Apuestas de la Generalidad o contra una empresa autorizada, las cuales se obligan a pagar al ganador un premio igual a multiplicar el importe apostado por el coeficiente que la Entidad Autónoma de Juegos y Apuestas de la Generalidad o la empresa hayan asignado previamente al resultado ganador.

13.4. Quedan prohibidas las apuestas, en cualquiera de sus modalidades, que por sí mismas o por los acontecimientos sobre los que se realicen, atenten contra derechos fundamentales de la persona, y las que se basen en la comisión de delitos, faltas o infracciones administrativas y aquellas basadas en acontecimientos de naturaleza política o religiosa.

✐ Añadido por art. 3 de Decreto núm. 25/2006, de 28 febrero.

Artículo 14 . Salones de juego.

Se establece en 125 el número de autorizaciones de instalaciones da salones de juego o tipo B para todo el territorio de Cataluña

Cuando se produzca la extinción de la autorización de algún salón de juego o tipo B se podrá autorizar la instalación de uno nuevo, garantizando los principios de igualdad y publicidad, de conformidad con el procedimiento establecido en el Reglamento de Salones Recreativos y de Juego aprobado por el Decreto 22/2005, de 22 de febrero, sin perjuicio del supuesto de transmisión, que se regirá por lo que dispone el artículo 24 del mencionado Reglamento.

✐ Añadido por art. 1 de Decreto núm. 53/2008, de 11 marzo.

DISPOSICIÓN DEROGATORIA

Al entrar en vigor este Decreto, se derogan las disposiciones siguientes:

a) El Decreto 324/1985, de 28 de noviembre, por el que se establece la planificación del juego de acuerdo con la Ley 15/1984, de 20 de marzo.

b) El Decreto 325/1985, de 28 de noviembre, por el que se aprueba el primer catálogo de juegos y apuestas autorizados en Cataluña.

c) El Decreto 66/1995, de 7 de marzo, por el que se modifica la planificación del juego en Cataluña y se limita el número de máquinas del tipo B instaladas en bares y bares restaurante.

§ 38.2 DECRETO 386/2000, DE 5 DICIEMBRE. APRUEBA EL CATÁLOGO DE JUEGOS QUE PUEDEN PRACTICARSE EXCLUSIVAMENTE EN LOS CASINOS DE JUEGO

(DOGC núm. 3294, de 29 diciembre [LCAT 2000, 695])

El artículo 9.32 del Estatuto de autonomía de Cataluña declara que la Generalidad tiene competencia exclusiva en materia de casinos, juegos y apuestas, con exclusión de las Apuestas Mutuas Deportivo-benéficas. En consecuencia, el Parlamento de Cataluña aprobó la Ley 15/1984, de 20 de marzo, del juego.

El artículo 5 de dicha Ley 15/1984, de 20 de marzo, establece que el Departamento de Interior, de acuerdo con el Decreto 297/1999, de 26 de noviembre, de creación y reorganización de departamentos de la Administración de la Generalidad de Cataluña, ha de aprobar las reglamentaciones especiales de los juegos y de las apuestas incluidos en el Catálogo, las cuales han de regular los condicionamientos y las prohibiciones que se consideran necesarios para poderlos practicar.

En virtud de lo que disponen el artículo 3 y la disposición adicional primera de la Ley 15/1984, de 20 de marzo, del juego, se aprobó el Decreto 325/1985, de 28 de noviembre, por el que se aprueba el primer Catálogo de juegos y apuestas autorizados en Cataluña.

Hasta ahora, al no haberse hecho uso de las facultades reglamentarias relativas a las reglamentaciones especiales de los juegos de casinos, y de acuerdo con lo que dispone el artículo 2 del Decreto 325/1985, de 28 de noviembre, se ha aplicado en Cataluña en esta materia la Orden ministerial de 9 de octubre de 1979, por la que se aprueba el Catálogo de juegos.

Teniendo en cuenta la finalidad concreta perseguida por la Ley 15/1984, de 20 de marzo, del juego, resulta evidente la necesidad de complementar mediante una disposición de carácter reglamentario el marco jurídico regulador de los juegos que se pueden practicar en los casinos, por otro lado necesario después de quince años de aplicación de la Orden ministerial de 9 de octubre de 1979, al tiempo que se actualiza su contenido.

Así pues, mediante este nuevo reglamento se pretende unificar la normativa existente en la materia y adecuarla a los principios de la mencionada Ley con la finalidad de obtener una completa regulación de cada uno de los juegos que pueden practicarse en los casinos. Además, con esta nueva normativa se pretende una mejora del control administrativo que ha de mantenerse sobre este tipo de actividades con clara trascendencia económica y social.

En consecuencia, y de acuerdo con el dictamen de la Comisión Jurídica Asesora, a propuesta del consejero de Interior y con la deliberación previa del Gobierno, decreto:

Artículo 1.

Se aprueba el Catálogo de juegos que se pueden practicar exclusivamente en los casinos de juego, cuyo texto se adjunta en el Anexo 1.

Artículo 2.

Los juegos que se pueden practicar exclusivamente en los casinos de juego son los siguientes: Ruleta francesa, Ruleta americana de un solo cero, Black Jack o Veintiuno, Bola o Boule, Treinta y cuarenta, Dados o Craps, Punto y banca, Bacará o Chemin de Fer o Ferrocarril, Bacará a dos paños, Póqueres de contrapartida (Póquer sin descarte y Póquer Trijoker), Póqueres de círculo (Póquer cubierto en su variedad de Póquer Cubierto de 5 cartas con descarte, y Póquer descubierto en sus modalidades de Seven Stud Póquer, Omaha, Hold'em, Five Stud Póquer y Póquer sintético), y Rueda de la fortuna.

Disposición adicional primera.

El Catálogo de juegos y apuestas autorizados en Cataluña, previsto en el artículo 1.1 del Decreto 325/1985, de 28 de noviembre, por el que se aprueba el primer Catálogo de juegos y apuestas autorizados en Cataluña, se amplía con los juegos siguientes: Póqueres de contrapartida (Póquer sin descarte y Póquer Trijoker), Póqueres de círculo (Póquer cubierto en su variedad de Póquer cubierto

de 5 cartas con descarte, y Póquer descubierto en sus modalidades de Seven Stud Póquer, Omaha, Hold'em, Five Stud Póquer y Póquer sintético), y Rueda de la fortuna.

Disposición adicional segunda.

El director del casino, en los términos establecidos en el Reglamento de casinos de juego, puede modificar los mínimos y los máximos de las apuestas en los juegos incluidos en el Catálogo del Anexo 1 de este Decreto.

DISPOSICIÓN DEROGATORIA

Queda derogado el artículo 2 del Decreto 325/1985, de 28 de noviembre, por el que se aprueba el primer Catálogo de juegos y apuestas autorizados en Cataluña.

DISPOSICIÓN FINAL

Este Decreto entrará en vigor el día siguiente de su publicación en el «Diari Oficial de la Generalitat de Catalunya».

ANEXO I

Catálogo de juegos que se pueden practicar exclusivamente en los casinos de juego

JUEGOS QUE SE PUEDEN PRACTICAR EXCLUSIVAMENTE EN LOS CASINOS

01 Ruleta francesa.

I. Denominación.

La Ruleta francesa es un juego de azar, de los denominados de contrapartida, cuya característica esencial consiste en que los participantes juegan contra el establecimiento organizador y en que la posibilidad de ganar depende del movimiento de una bola que se mueve dentro de una rueda horizontal giratoria.

II. Elementos del juego: instrumentos de la Ruleta francesa.

1. Cilindro o cubeta y disco giratorio.

La ruleta está compuesta por un cilindro de madera, de aproximadamente 56 centímetros de diámetro, en cuyo interior hay un disco giratorio sostenido por un eje metálico. Este disco, cuya parte superior tiene una superficie inclinada, está dividido en 37 casillas radiales separadas por pequeños tabiques también metálicos. Estos compartimentos, alternativamente rojos y negros, están numerados del 1 al 36, más el cero, que suele ser blanco o verde, pero que nunca puede ser ni rojo ni negro. Nunca son vecinos dos números consecutivos, y los números, la suma de cuyas cifras sea número par, son siempre negros, así como también el 10 y el 29, y con la excepción del 19. Un dispositivo que sobresale del eje permite dar a la ruleta un movimiento giratorio en un plano horizontal.

2. Mesa, tablero y paño.

La ruleta se juega en una mesa larga y rectangular, en cuyo centro o en un extremo se encuentra la ruleta. A un lado de ésta está situado el tablero con el paño en el que están dibujados los mismos 36 números distribuidos en tres columnas de 12, un espacio reservado al cero y otros para las distintas jugadas, en los que están impresos los términos o abreviaturas que indican estas jugadas y, opcionalmente, algunas combinaciones de jugadas de uso más frecuente por parte de los jugadores.

III. Personal.

El personal destinado a cada ruleta es el siguiente: un jefe de mesa, dos crupieres y, opcionalmente, un tercer crupier (o un extremo de mesa).

1. El jefe de mesa se encarga de dirigir la partida y controlar los cambios que se realizan durante su curso y le está prohibido manipular, en forma alguna, el dinero, las placas o las fichas.

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

3. El crupier en el extremo de mesa se encarga de colocar, a petición de los jugadores presentes en la mesa, las apuestas en la zona que controla, y de ejercer una vigilancia particular sobre dichas apuestas a fin de evitar errores, discusiones y posibles fraudes.

IV. Reglas de la Ruleta.

1. Jugadas posibles.

Los jugadores pueden hacer uso de las jugadas siguientes:

A) Posibilidades o suertes múltiples.

a) Pleno o número entero. Consiste en hacer la apuesta en cualquiera de los 37 números, y el jugador que gana obtiene 35 veces el importe de su apuesta.

b) Pareja o caballo. La apuesta se coloca a caballo sobre la línea que separa dos números y el jugador que gana obtiene 17 veces el importe de su apuesta.

c) Fila transversal. Se juega a los tres números seguidos que constituyen una fila, colocando la apuesta en medio de la línea longitudinal que separa las filas de los espacios laterales destinados a las jugadas sencillas y también el (0, 1, 2) y el (0, 2, 3). Si sale uno de los tres números, el jugador obtiene 11 veces el importe de su apuesta.

d) Cuadro. La apuesta se hace sobre los cuatro números contiguos que forman un cuadro, y también el (0, 1, 2, 3) colocando la apuesta en el punto de intersección de las líneas que separan estos números. En caso de ganar, obtiene ocho veces el importe de su apuesta.

e) Seisena o doble fila transversal. La apuesta incluye seis números y en caso de ganar, obtiene cinco veces el importe de su apuesta.

f) Columna. Abarca la apuesta de los 12 números que integran una columna, y en caso de ganar, obtiene dos veces el importe de su apuesta.

g) Docena. Abarca la apuesta de los números del 1 al 12 (primera docena), los números del 13 al 24 (segunda docena) o los números del 25 al 36 (tercera docena), y en caso de ganar, obtiene dos veces el importe de su apuesta.

h) Dos columnas o columna a caballo. Se apuesta a los 24 números que corresponden a dos columnas contiguas y la ganancia es la mitad de la apuesta.

i) Dos docenas o docena a caballo. Se apuesta a los 24 números que corresponden a dos docenas contiguas y la ganancia es la mitad de la apuesta.

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

B) Posibilidades o suertes sencillas.

a) Posibilidades. Los jugadores pueden apostar sobre par o impar (números pares o impares); sobre rojo o negro (números rojos o negros); o sobre «falta» (números del 1 al 18) o «pasa» (números del 19 al 36). La ganancia es el valor de la cantidad apostada.

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

b) Supuesto de salida del cero. En este caso, se ofrecen al jugador que haya apostado dos soluciones sobre una jugada sencilla. Primera, retirar la mitad de su apuesta, mientras que la otra mitad se pierde a favor de la banca, y segunda, dejar la totalidad de su apuesta en la «cárcel». Si en la jugada siguiente no sale el cero, las apuestas ganadoras colocadas en la cárcel recuperan su libertad, y se pierden definitivamente todas las demás.

Si el cero sale por segunda o tercera vez, etc., el jugador tiene la misma opción, teniendo en cuenta el valor inicial de su apuesta, y pierde el 50% de su valor en cada salida del cero. Si está por debajo del mínimo de la mesa, la apuesta queda en la cárcel hasta que se libere, si procede.

Si el cero sale en la última jugada de la sesión, el jugador está obligado a aceptar el reintegro de la mitad, de la cuarta parte, de la octava parte, etc., de su apuesta inicial, según sea la primera, segunda, tercera salida consecutiva, etc., del número cero.

2. Mínimo y máximo de las apuestas.

A) El mínimo de las apuestas en la Ruleta está determinado por la autorización concedida por la Dirección General del Juego y de Espectáculos.

B) El máximo se fija teniendo en cuenta las posibilidades o jugadas que existen:

a) En las jugadas múltiples, el máximo representa en el pleno o número entero, 10, 20 ó 30 veces el mínimo de la apuesta; en la pareja o caballo, 20, 40 ó 60 veces; en la fila transversal, 30, 60 ó 90 veces; en el cuadro, 40, 80 ó 120 veces; en la seisena, 60, 120 ó 180 veces; en la columna y docena, 120, 240 ó 360 veces; en la doble columna y doble docena, 240, 480 ó 720 veces.

b) En las suertes sencillas, el máximo representa 180, 360 ó 540 veces la cantidad fijada como mínimo de la apuesta. Los mínimos en las apuestas denominadas suertes sencillas podrán ser fijados hasta cinco veces el mínimo autorizado sobre un número entero.

3. Funcionamiento del juego.

Las fases sucesivas del juego son las siguientes:

a) El crupier encargado de maniobrar la ruleta debe accionar el disco giratorio obligatoriamente cada vez en un sentido opuesto al anterior y lanzar la bola en el sentido inverso.

b) Antes de esta maniobra y también mientras la fuerza centrífuga retiene a la bola girando por la parte superior de la galería, los jugadores pueden realizar sus apuestas hasta el momento en que el crupier, debido a que el movimiento de la bola se hace más lento y está a punto de caer en el disco, anuncie «no va más». A partir de este momento, no deben aceptarse más apuestas sobre el paño.

c) Cuando la bola se para definitivamente en una de las 37 casillas, el crupier anuncia en voz alta el número y las jugadas sencillas ganadoras, y toca con su raqueta el número ganador para mostrarlo ostensiblemente al público. A continuación, los crupieres retiran las apuestas perdedoras y pagan las ganadoras, según el orden siguiente: dobles columnas, columnas, dobles docenas y docenas; jugadas sencillas (rojo o negro, pares o impares, pasa o falta); seisenas, filas transversales, cuadros y parejas o caballos y, en último lugar, los plenos o números enteros. Los crupieres indistintamente pagan las apuestas ganadoras tras retirar las apuestas perdedoras.

d) Si una ficha o cualquier otro objeto cae en el cilindro durante la rotación de la bola o la bola salta fuera del cilindro, o en el caso de un lanzamiento defectuoso de la bola, el jefe de mesa ha de detener el juego y anunciar inmediatamente en voz alta «no va nada», recibir la bola y entregarla al crupier para que la vuelva a lanzar después de haberla colocado en el número en el que ha caído en la jugada anterior.

e) Al final de cada sesión, el cilindro debe cerrarse con una tapa con llave, precinto o sistema de seguridad equivalente.

02 Ruleta americana de un solo cero.

El funcionamiento de la variedad americana de la ruleta responde a los mismos principios que rigen para la Ruleta francesa. Por eso, en este apartado únicamente se recogen aquellas reglas que son específicas de la Ruleta americana, y, en consecuencia, para todo lo que no está previsto, se consideran aplicables las disposiciones que hacen referencia a la ruleta francesa contenidas en el epígrafe 01 de este Catálogo.

I. Instrumentos de la Ruleta americana.

La mesa debe ser de dimensiones que permitan participar a un número limitado de jugadores. Puede autorizarse el uso de mesas dobles.

Existen varias diferencias con respecto a la Ruleta francesa:

a) Las apuestas se colocan encima de uno de los dos lados de la mesa de juego en espacios reservados para el cero y para las otras jugadas, sobre los términos o abreviaturas correspondientes y, opcionalmente, para algunas combinaciones de jugadas de uso más frecuente por parte de los jugadores.

b) La utilización de fichas de juego denominadas «de color». En el borde de la mesa y de forma bien visible se coloca un número de compartimentos o marcadores transparentes igual a la cifra máxima de colores existentes. Estos compartimentos, claramente separados los unos de los otros, están destinados a recibir una ficha, sin valor predeterminado, sobre la que se coloca un marcador que indica el valor dado por el jugador a las fichas de ese color. Este valor puede ir desde el mínimo hasta el máximo de la apuesta de la mesa sobre el número entero, y debe adaptarse al valor individual de las fichas existentes en el casino.

c) El jefe de mesa podrá también autorizar las apuestas hechas directamente con fichas de valor individual, de las existentes en el casino, siempre y cuando el número de apuestas no resulte excesivo para el adecuado desarrollo y control del juego.

II. Elementos personales.

El personal destinado a cada ruleta es un inspector o jefe de mesa (para un máximo de cuatro mesas contiguas), un crupier y, eventualmente, un auxiliar encargado, entre otras funciones de asistencia, de ordenar las pilas de fichas si no existe máquina clasificadora de fichas.

Si no le ayuda el auxiliar o la máquina clasificadora de fichas, el crupier es quien debe reconstruir las pilas de fichas.

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

III. Funcionamiento del juego.

Los pagos deben efectuarse siempre en el orden siguiente: doble columna, columna, pasa, impar, negro, rojo, par, falta, doble docena, docena, seisena, fila transversal, cuadro, pareja o caballo y en último lugar el pleno o número entero; pero si un jugador posee diversas combinaciones ganadoras se pagan todas al mismo tiempo aunque las apuestas sean de distinta clase. Los pagos se efectúan con fichas de color de un valor determinado, propias del jugador ganador, o con fichas y placas de valor o con ambas.

IV. Salida del cero.

En las jugadas sencillas, en el caso de que salga el cero, se pierde la mitad de la apuesta y se recupera la otra mitad.

V. Mínimo y máximo de las apuestas.

El mínimo de la apuesta está determinado por la autorización concedida por la Dirección General del Juego y de Espectáculos. El jugador, en el momento en que se atribuye una serie y color de fichas fija el valor que desee otorgar a estas fichas, dentro de los límites del mínimo y el máximo sobre el número entero. Si no se hace uso de esta facultad, cada una de sus fichas valdrá el mínimo de la apuesta de la mesa. En todo caso, solamente se pueden realizar las apuestas por un valor que permita su pago con el mínimo de la mesa.

El máximo está fijado de la siguiente manera:

a) En las jugadas sencillas, el máximo representa 180, 360 ó 540 veces la cantidad fijada como mínimo de apuesta sobre un número entero. Los mínimos en las apuestas denominadas suertes sencillas podrán ser fijados hasta cinco veces el mínimo autorizado sobre un número entero.

b) En las jugadas múltiples, el máximo viene representado, en el pleno o número entero, por 10, 20 ó 30 veces el mínimo de la apuesta; en la pareja o caballo, por 20, 40 ó 60 veces; en la fila transversal, por 30, 60 ó 90 veces; en el cuadro, por 40, 80 ó 120 veces; en la seisena, por 60, 120 ó 180 veces; en la columna y en la docena, por 120, 240 ó 360 veces; y en la doble columna y en la doble docena, por 240, 480 ó 720.

03 Black Jack o Veintiuno.

I. Denominación.

El Black Jack o Veintiuno es un juego de azar, de los denominados de contrapartida, que se practica con naipes, en el que los participantes juegan contra el establecimiento, siendo el objetivo del juego conseguir veintiún puntos o aproximarse sin pasar de este límite.

II. Elementos del juego.

1. Cartas o naipes.

Se juega al Black Jack con seis barajas de las denominadas inglesas de 52 cartas cada una, tres de un color y tres de otro distinto. Las figuras valen 10 puntos, el as un punto u 11, según convenga al jugador, y las otras cartas tienen su valor nominal.

2. Distribuidor o sabot (manual o automático).

Es un recipiente en el que se introducen las cartas para distribuirlas, una vez barajadas convenientemente. Las cartas se deslizan en este recipiente y aparecen de una en una.

Todos los distribuidores deben estar numerados en cada establecimiento y guardados en el armario de las cartas o, si son automáticos, de forma que cumplan condiciones equivalentes de seguridad. El director o el empleado responsable se encarga de su distribución a las distintas mesas al empezar la sesión.

El distribuidor debe ser obligatoriamente de un modelo debidamente autorizado para este juego por la Dirección General del Juego y de Espectáculos.

III. Personal.

1. El inspector o jefe de mesa.

Le corresponde controlar el juego y resolver los problemas que se le presenten durante su curso. Puede haber un inspector o jefe de mesa por cada dos mesas o hasta cuatro, si son contiguas.

2. El crupier.

Es quien dirige la partida, y se encarga de barajar las cartas, distribuirlas a los jugadores, pagar las apuestas ganadoras y retirar las apuestas perdedoras.

IV. Jugadores.

1. Jugadores sentados.

El número de jugadores a los que les está permitido participar en el juego debe coincidir con el número de plazas de apuestas marcadas en la mesa de juego, hasta una cifra máxima de seis a nueve. Si algunas plazas no quedan cubiertas, los jugadores pueden apostar sobre las vacantes. Asimismo pueden apostar sobre la mano de cualquier otro jugador, hasta un límite de tres apuestas totales por casilla y claramente separadas, con su consentimiento o, en caso necesario, con el consentimiento del jefe de mesa y dentro de los límites de la apuesta máxima. En cualquier caso, el jugador situado en la primera línea de delante de cada casilla es quien manda en la casilla.

Cada mano de un jugador se considera individualmente y debe seguir el orden normal de distribución y petición de cartas.

2. Jugadores de pie.

También pueden participar en el juego jugadores de pie dentro del límite de tres apuestas totales autorizadas por casilla en el número 1 de este apartado, que apuesten sobre la mano de un jugador, siempre que éste no se oponga o, en caso necesario, con el consentimiento del jefe de mesa y dentro de los límites de la apuesta máxima por cada plaza. Sin embargo, no pueden dar consejos ni instrucciones al jugador sentado, y deben aceptar sus iniciativas.

V. Reglas del juego.

1. Posibilidades de juego.

a) Juego simple o Black Jack.

Cuando se han efectuado todas las apuestas el crupier distribuye un naipe a cada mano, comenzando por su izquierda, siguiendo el sentido de las agujas del reloj, y dándose él mismo otro naipe.

Después, y siempre en el mismo orden, distribuye un segundo naipe a cada mano.

Seguidamente pregunta a los jugadores que tienen la mano si quieren naipes adicionales. Cada jugador puede rehusar o pedir naipes complementarios, uno a uno, hasta que lo considere oportuno, pero en ningún caso puede pedir naipes suplementarios si ha obtenido ya una puntuación de 21 o más.

Si una mano obtiene una puntuación superior a 21, pierde, y el crupier recoge inmediatamente su apuesta y los naipes antes de pasar a la mano siguiente.

Cuando los jugadores han hecho su juego el crupier, siempre que queden competidores en esa mano, se da a sí mismo una o varias cartas. Al llegar a 17 puntos debe plantarse y no puede coger naipes suplementarios. En caso contrario, debe pedir otros naipes hasta que el total de su puntuación llegue a 17 o más. Cuando tenga un as entre sus cartas, debe contarlo como 11 puntos si con este valor llega a 17 o más, y siempre que no cuente, con el as, más de 21 puntos; en este caso el as tendrá el valor de un punto.

El crupier, después de anunciar su puntuación, recoge las apuestas perdedoras y paga las ganadoras, de derecha a izquierda. Entonces recoge las cartas y las coloca boca abajo en un recipiente destinado a este fin, y retira las suyas en último lugar.

Si la banca ha sobrepasado los 21 puntos debe pagar todas las apuestas que permanezcan todavía encima de la mesa de juego.

Si no llega a los 21 puntos, recoge las apuestas de las manos que tengan una puntuación inferior a la suya y paga las que la tienen superior. Las manos que han obtenido una puntuación igual a la de la banca son consideradas nulas y sus titulares pueden retirar sus apuestas una vez se hayan recogido sus cartas.

Los pagos se efectúan a la par, es decir, por el mismo importe de la apuesta, pero si un jugador hace un Black Jack, que consiste en llegar a los 21 puntos sólo con los dos primeros naipes, se le paga a razón de tres por dos. El Black Jack siempre gana a la puntuación de 21 obtenida con más de dos cartas.

b) El seguro.

Cuando el primer naipe del crupier es un as, los jugadores pueden asegurarse contra el posible Black Jack de la banca. El crupier propone este seguro al conjunto de los jugadores y antes de dar la tercera carta al primer jugador que la pida. A partir de este momento, nadie puede asegurarse.

El jugador que se asegura deposita encima de la línea de seguro, situada delante de su plaza, una cantidad como máximo igual a la mitad de su apuesta primitiva. Si el crupier saca entonces un 10, es decir, consigue un Black Jack, recoge las apuestas que pierden y paga los seguros a razón de dos por uno. Si no consigue un Black Jack, recoge los seguros y cobra o paga las otras apuestas como en el juego simple.

c) Las parejas.

Cuando un jugador recibe las dos primeras cartas del mismo valor, puede jugar a dos manos. Si utiliza esta posibilidad debe hacer una apuesta igual a la suya inicial sobre la otra carta. Estas dos cartas y estas dos apuestas se consideran entonces como manos separadas e independientes, y cada una tiene su valor y destino propios. Puede, por tanto, formar tantas manos como número de cartas de igual valor reciba.

El jugador se planta, pide carta y juega en iguales condiciones que en el juego simple, comenzando por la mano que está situada más a su derecha antes de pasar a la siguiente. Si forma una nueva pareja puede de nuevo separarla y depositar otra apuesta igual.

Si un jugador separa una pareja de ases, recibirá un solo naipe por cada as que ha formado una nueva mano.

Si un jugador separa una pareja de ases o una pareja de cartas que valen 10 puntos cada una y con la siguiente totaliza 21 puntos, esta jugada no se considera como un Black Jack, y si resulta ganadora, se paga a la par.

d) Apuesta doble.

Cuando el jugador obtiene 9, 10 u 11 puntos con los dos primeros naipes, puede doblar su apuesta. En este caso, sólo tiene derecho a un único naipe suplementario. La doble apuesta está autorizada para todas las manos, incluidas las parejas.

2. Apuestas acumuladas.

Podrán autorizarse, por la Dirección General del Juego y de Espectáculos, las denominadas apuestas y premios acumulados, con relación a combinaciones especiales de naipes obtenidas por parte de los jugadores dentro de sus manos en el curso de las partidas ordinarias y también entre varias mesas de Black Jack.

3. Mínimo y máximo de las apuestas.

Las apuestas de los jugadores, exclusivamente representadas por fichas, han de realizarse dentro de los límites del mínimo y del máximo, antes de distribuir las cartas:

a) El mínimo viene fijado por la autorización concedida por la Dirección General del Juego y de Espectáculos.

b) El máximo de las apuestas se fija en la autorización en 20, 25, 50, 100 ó 200 veces el mínimo de la apuesta. El máximo se entiende por mano y no puede ser sobrepasado por la suma de las apuestas realizadas sobre cada mano por parte de uno o varios jugadores.

4. Funcionamiento del juego.

Existen diversas operaciones que son previas al inicio de cada partida:

a) Se extraen los naipes del depósito, se desempaquetan y se mezclan y se barajan siguiendo las normas del Reglamento de casinos de juego.

b) Finalizadas las operaciones previas, se baraja y corta cada una de las pilas por separado, como mínimo tres veces. Acto seguido, los seis juegos se reúnen y se cortan y, finalmente, la media docena se presenta a un jugador para un nuevo y último corte. Después de este último corte, el crupier coloca un separador de muestra o bloqueo, a fin de dejar como reserva una cantidad de cartas equivalente como mínimo a un juego. A continuación se introducen las cartas en el distribuidor.

c) Distribuidor o barajador automático. Si se utiliza el procedimiento de mezcla automática de naipes, el crupier los introducirá en el distribuidor automático para su mezcla y distribución en proceso continuo.

d) Antes de distribuir las cartas, el crupier separa las cinco primeras del distribuidor y después empieza la partida.

Las cartas se distribuyen siempre boca arriba. Cuando aparece el separador, si el distribuidor de naipes es manual, el crupier debe enseñarlo al público y debe anunciar que la jugada que se está realizando es la última del corte.

Si en el distribuidor aparece una carta boca arriba debe ser eliminada.

04 Bola o Boule.

I. Denominación.

La Bola o Boule es un juego de azar, de los denominados de contrapartida, en el que los participantes juegan contra el establecimiento, y la posibilidad de ganar, al igual que en la Ruleta, depende del movimiento de una bola que se mueve dentro de una plataforma circular.

II. Elementos del juego.

El juego de la Bola se practica en una mesa, en cuyo centro hay una plataforma circular y, en sus lados, los paños destinados a recibir las apuestas. También puede incluir un solo paño.

La mencionada plataforma consiste en un plato circular de aproximadamente 1,50 metros de diámetro inserto en un cuadro de aproximadamente 1,85 metros de lado. En el centro hay un saliente, a cuyo alrededor se distribuyen dos filas, con 18 orificios, y con la numeración del 1 al 9, en uno de los cuales irá a caer la bola de caucho o material similar, indicando así el número ganador.

Los orificios con los números 1, 3, 6 y 8 son de color negro, los de los números 2, 4, 7 y 9 de color rojo, y el número 5 debe ser de un color diferente, pero nunca rojo o negro.

Los paños de juego están divididos en un número determinado de casillas que corresponden a las diversas jugadas posibles.

III. Personal.

El personal destinado es el jefe de mesa y los crupieres.

1. El jefe de mesa.

El jefe de mesa es quien dirige la partida y se encarga de lanzar la bola y controlar los pagos y los cambios.

2. Los crupieres.

Los crupieres, uno para cada paño, son los encargados de efectuar las otras operaciones necesarias según las reglas de funcionamiento del juego.

IV. Jugadores.

En cada partida pueden participar un número indeterminado de jugadores.

V. Reglas del juego.

1. Jugadas posibles.

Se pueden hacer dos tipos de jugadas:

Primera: apostar sobre un número entero, del 1 al 9, en este caso el ganador obtiene siete veces el valor de su apuesta; y segunda: apostar sobre una jugada sencilla (rojo o negro, par o impar, pasa o falta) y el ganador obtiene una ganancia igual al valor de su apuesta. En todos estos casos, el ganador recupera su apuesta.

Sin embargo, cuando sale el número 5, se pierden todas las apuestas realizadas sobre las jugadas sencillas.

2. Mínimo y máximo de apuestas.

El mínimo de apuestas está fijado en la autorización concedida por la Dirección General del Juego y de Espectáculos. No obstante, el director responsable del establecimiento puede abrir los paños con una apuesta mínima igual a dos veces la autorizada, siempre que este mínimo se mantenga, al menos en un paño.

El máximo de apuestas está fijado en la autorización. Para las apuestas sobre un número entero, el máximo no puede ser inferior a 40 veces, ni superior a 100 veces el mínimo autorizado, y para las jugadas sencillas no puede ser inferior a 200 veces ni superior a 500 veces el citado mínimo.

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

3. Funcionamiento del juego.

Los jugadores realizan las apuestas a partir del momento en que el jefe de la partida anuncia «hagan sus apuestas». Estas se colocan, en forma de fichas, en una de las casillas del paño elegida por el jugador. A continuación el crupier lanza la bola a lo largo del borde superior del plato circular, en el que da numerosas vueltas antes de llegar a la zona de los orificios. En este momento el crupier anuncia «no va más». A partir de entonces cualquier apuesta depositada después de este anuncio es rechazada y el crupier devuelve con su rastrillo las fichas al jugador que ha apostado tarde.

Una vez que la bola queda inmovilizada en un orificio, quien ha lanzado la bola anuncia el resultado, anunciando en voz alta el número ganador y las jugadas sencillas.

Entonces, el crupier recoge, con su raqueta, todas las apuestas perdedoras, dejando encima de la mesa las apuestas ganadoras, a las que añade la ganancia. El jugador que gana recupera, en todos los casos, su apuesta y puede retirarla del juego.

05 Treinta y cuarenta.

I. Denominación.

El Treinta y cuarenta es un juego de azar de los denominados de contrapartida practicado con cartas, en el que los participantes juegan contra el establecimiento y que tiene varias combinaciones ganadoras.

II. Elementos del juego.

1. Cartas o naipes.

Al Treinta y cuarenta se juega con seis barajas de las denominadas francesas, de 52 cartas cada una, todas del mismo color, sin índices. Las figuras valen 10 puntos, el as un punto y las otras cartas su valor nominal.

2. Mesa de juego.

Debe tener forma de escudo y estar dividida en cuatro casillas, dos de las cuales, de mayor tamaño, corresponden al rojo y al negro; ambas han de estar separadas por una banda central que debe contener el color, y más abajo se coloca una casilla en forma triangular para el inverso.

En la parte opuesta se sitúa el jefe de mesa y a cada uno de sus lados los dos crupieres. Al frente y a la izquierda del crupier que corta debe haber una ranura en la que se depositan las cartas usadas y delante de los dos crupieres la caja que contiene las fichas y los billetes.

III. Personal.

Cada mesa debe tener permanentemente destinados a su servicio un jefe de mesa y dos crupieres.

1. Jefe de mesa.

El jefe de mesa es el responsable de que el juego se desarrolle correctamente.

2. Crupieres.

Debe haber dos, situados uno frente al otro. Uno de ellos, el crupier que corta, se encarga de repartir las cartas, y el otro del pago de las apuestas ganadoras y de retirar las apuestas perdedoras.

IV. Jugadores.

En cada partida pueden apostar un número indeterminado de jugadores.

V. Reglas del juego.

1. Jugadas posibles.

Deben formarse dos filas desplazadas de cartas, la de arriba se denomina negra y la de abajo roja. Se distribuyen las cartas hasta que se obtiene para cada fila una puntuación comprendida entre 30 y 40.

Los jugadores pueden utilizar las jugadas siguientes, en las cuales las apuestas ganadoras se pagan a la par, es decir, reciben el equivalente del importe de la apuesta:

a) Rojo o negro: gana la fila que tiene las cartas con un valor más cercano a 31.

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

Si dos filas de cartas forman el mismo punto, el juego es nulo excepto si este punto es 31. En este caso rigen las mismas disposiciones que regulan el sistema del cero en la ruleta.

2. Mínimo y máximo de las apuestas.

El mínimo de las apuestas está determinado por la autorización concedida por la Dirección General del Juego y de Espectáculos.

El máximo no puede ser inferior a 100 veces ni superior a 1.000 veces el mínimo establecido.

3. Desarrollo del juego.

Una vez el crupier ha realizado la operación de barajar, el jugador más cercano a la derecha de dicho crupier corta las cartas.

Seguidamente el crupier coloca una carta separadora antes de las cinco últimas cartas de la baraja. La aparición de esta carta separadora determina el final del juego actual, procediéndose a poner sobre la mesa y boca abajo las cinco últimas cartas y al recuento de las mismas.

Después de haber introducido las cartas en el sabot, se reparten boca arriba sobre la mesa, empezando obligatoriamente por la fila negra. Cuando el total llega o sobrepasa los 31 puntos se inicia la colocación de las cartas en la fila roja. A continuación el crupier anuncia en voz alta la puntuación de cada fila y las jugadas ganadoras (por ejemplo: dos negro y color ganan o negro e inverso ganan, y exactamente igual empezando por el rojo, es decir, dos rojo y color ganan o negro

e inverso ganan, el crupier anuncia también color gana o color pierde). Seguidamente se pagan las apuestas ganadoras, operación que se realiza obligatoriamente jugada a jugada, comenzando siempre por color o inverso, y después negro y rojo y por las apuestas más alejadas del crupier. Sólo después de haberse retirado las apuestas perdedoras se pueden pagar las apuestas ganadoras.

Las cartas deberán permanecer sobre la mesa todo el tiempo que dure la retirada y pago de apuestas, de forma que los jugadores puedan verificar las puntuaciones de los distintos juegos o jugadas.

Toda carta separada y descubierta por error debe ser «quemada» inmediatamente.

06 Dados o Craps.

I. Denominación.

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

II. Elementos del juego: dados.

El juego de los dados se juega con dos dados, del mismo color, de material transparente, con las superficies bruñidas, de 15 a 25 mm de lado. Han de tener todas las aristas bien definidas y cortantes, los ángulos vivos y los puntos marcados al ras. No se admiten, por tanto, dados con aristas biseladas, ángulos redondeados o puntos cóncavos.

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

En cada sesión se ponen a disposición de cada mesa dedicada al juego de los dados, un mínimo de cinco dados en perfecto estado y distintos de los usados en la sesión anterior.

En la partida se utilizan dos dados, mientras que los otros quedan en reserva en una cavidad prevista para esta finalidad en las mesas de juego, en caso de tener que substituir los primeros dados.

III. Personal.

En cada mesa de dados debe haber un jefe de mesa, dos crupieres y un stickman.

1. Jefe de mesa.

El jefe de mesa es el responsable de la claridad y regularidad del juego. Colabora con los crupieres en la manipulación de las fichas y deposita el dinero en la caja.

2. Crupieres.

Los crupieres se ocupan de recoger las apuestas perdedoras, de colocar, si es necesario, las apuestas sobre la caja indicando el punto, y de pagar las apuestas ganadoras. Se ocupan, también, de los cambios de billetes y fichas que soliciten los jugadores.

3. Stickman.

El stickman es el encargado de comprobar el buen estado de los dados, de entregarlos a los jugadores y de hacer las advertencias precisas para el desarrollo del juego. También podrá emplazar/recoger las apuestas sobre las suertes o jugadas múltiples.

Cuando funcione solamente la mitad de la mesa o se utilice la mesa reducida de dados (Minicraps, European Seven-Eleven, etc.) tendrá que haber, como mínimo, un crupier-stickman.

IV. Reglas del juego.

1. Jugadas.

Los jugadores sólo pueden utilizar las siguientes clases de jugadas:

A) Suertes o jugadas sencillas, que se pagan a la par.

Win. Que se juega en la primera tirada cuando todavía no hay un punto establecido. Gana con el 7 o el 11, pierde con el 2, 3 ó 12. Si sale otra cifra, el resultado queda en suspenso y el número que ha salido es el punto, lo que indica el crupier mediante un marcador especial colocado sobre la caja correspondiente a este número. A partir de la jugada siguiente, las apuestas sobre el win ganan si el punto se repite, pierden si sale el 7 y se repiten si sale otra cifra. Los dados cambian de mano cuando sale el 7, que hace perder.

Don't win. Que se juega en la primera tirada cuando todavía no hay punto establecido. Gana con el 2 o el 3, pierde con el 7 o el 11 y da resultado nulo en el 12. Si sale otra cifra, el resultado queda en suspenso y la que ha salido es el punto. A partir de la jugada siguiente las apuestas sobre don't win ganan si sale el 7 y pierden si el punto se repite.

Come. Se juega en cualquier momento después de la primera tirada, cuando resulta punto esta-

blecido. Esta jugada gana si sale el 7 o el 11 en la tirada siguiente y pierde si sale el 2, 3 ó 12. Si sale cualquier otra cifra, la apuesta se coloca en la casilla correspondiente, y a partir de la jugada siguiente, gana si sale este número y pierde con el 7 y el resultado queda pendiente si sale cualquier otro número.

Don't come. Se juega en cualquier momento después de la primera tirada, cuando resulta punto establecido. Gana si sale el 2 o el 3, pierde con el 7 o el 11 y da resultado nulo con el 12. Si sale otra cifra, la apuesta se coloca en la casilla correspondiente, y a partir de la jugada siguiente, gana si sale el 7 y pierde si sale el punto sobre el que está colocada la apuesta.

Las apuestas colocadas sobre win y sobre come no pueden retirarse y han de jugarse hasta que se hayan ganado o perdido.

Field. Se juega en cualquier momento de la partida, y cada tirada es decisiva. Gana si sale el 2, 3, 4, 9, 10, 11 ó 12 y pierden todos los otros resultados. Se paga doble si sale el 2 o el 12 y a la par por las otras puntuaciones.

Big 6. Se juega en cualquier momento de la partida. Gana si sale una puntuación de 6 formada de cualquier modo y pierde si la puntuación es 7. Mientras no salga ninguna de estas dos puntuaciones la apuesta continúa, aunque puede ser retirada por el jugador.

Big 8. Se juega en cualquier momento de la partida. Gana si sale una puntuación de 8 formada de cualquier modo y pierde si la puntuación es 7. Mientras no salga ninguna de estas dos puntuaciones la apuesta continúa, pero el jugador la puede retirar.

Under 7. Se juega en cualquier momento de la partida. Gana si el total de los puntos que forman los dados es inferior a 7 y pierde si es igual o superior a 7.

Over 7. Se juega en cualquier momento de la partida. Gana cuando la puntuación formada por los dados es superior a 7 y pierde cuando es igual o inferior a 7.

B) Suertes o jugadas múltiples que se pueden jugar en cualquier momento de la partida:

Hard ways. Se juega sobre los totales de 4, 6, 8 ó 10 formados por dobles, y las apuestas pueden retirarse después de cada tirada no decisiva. Gana si sale el doble escogido y pierde con el 7 o si el total del número no está formado por dobles. El doble de 2 y el doble de 5 se pagan a siete veces la apuesta; el doble de 3 y el doble de 4, a nueve veces la apuesta.

Juego de 7. Se paga a cuatro veces la apuesta. Gana si sale 7; pierde si sale cualquier otro resultado.

Juego de 11. Se paga quince veces la apuesta. Gana si sale el 11; pierde si sale cualquier otro resultado.

Any craps. Se paga siete veces la apuesta. Gana si sale el 2, 3 o el 12; pierde si sale cualquier otro resultado

Craps 2. Se paga treinta veces la apuesta. Gana si sale el 2; pierde con cualquier otro resultado.

Craps 3. Se paga quince veces la apuesta. Gana si sale el 3; pierde con cualquier otro resultado.

Craps 12. Se paga treinta veces la apuesta. Gana si sale el 12; pierde con cualquier otro resultado.

Horn. Se paga cuatro veces la apuesta. Esta jugada, que asocia el craps con el juego del 11, gana si sale 2, 3, 12, u 11; pierde con cualquier otro resultado.

C) Suertes o jugadas asociadas que sólo pueden jugarse cuando la jugada simple correspondiente, cuyo punto se conoce, ha sido apostada y siguen su suerte, aunque pueden ser retiradas después de un juego no decisivo.

La jugada asociada al win, cuya apuesta se hace en la proximidad y en el exterior de la jugada sencilla correspondiente, gana con el punto, pierde con el 7 y da resultado nulo con cualquier otro total. La apuesta se paga 2 por 1 si el punto es 4 ó 10; 3 por 2 si el punto es 5 ó 9; 6 por 5 si el punto es 6 u 8.

La jugada asociada al don't win, cuya apuesta se hace sobre la apuesta principal de la jugada sencilla correspondiente, gana con el 7; pierde con el punto y da resultado nulo con cualquier otro total. La apuesta se paga 1 por 2 si el punto es 4 ó 10; 2 por 3 si el punto es 5 ó 9 y 5 por 6 si el punto es 6 u 8.

La jugada asociada del come, cuya apuesta se hace sobre la apuesta principal, da la jugada simple correspondiente o próxima a ella. Esta jugada gana, pierde o da resultado nulo en las mismas condiciones que el come, y se paga igual que la jugada asociada al win.

La jugada asociada del don't come, cuya apuesta se hace sobre la apuesta principal de la jugada

simple correspondiente. Esta jugada gana, pierde o da resultado nulo en las mismas condiciones que el don't come, y se paga igual que la jugada asociada al don't win.

D) Las place bets, que pueden jugarse en cualquier momento de la partida sobre los números 4, 5, 6, 9 ó 10, pudiendo retirarse las apuestas en las tiradas no decisivas.

La CENTER bet, en la que la apuesta se hace según la posición del jugador, a caballo sobre la línea, delante o detrás de cualquier número elegido. Esta jugada gana si el punto sale antes del 7; pierde con el 7 o da resultado nulo si sale cualquier otra puntuación. La apuesta se paga 7 por 6 si el punto es 6 u 8; 7 por 5 si el punto es 5 ó 9, y 9 por 5 si el punto es 4 ó 10.

La wrong bet, en la que la apuesta se hace en la casilla posterior del número escogido y que el crupier indica con la ayuda de una contramarca con la indicación wrong bet. Gana si sale el 7 antes del punto; pierde si sale el punto o da resultado nulo si sale cualquier otra puntuación. La apuesta se paga 4 por 5 si el punto es 6 u 8, 5 por 8 si el punto es 5 ó 9, y 5 por 11 si el punto es 4 ó 10.

2. Apuestas.

Las apuestas mínima y máxima se determinan en la autorización del casino.

En las jugadas sencillas, la apuesta máxima no puede ser inferior a 20 veces ni superior a 1.000 veces el mínimo de la mesa, pudiendo determinar la Dirección del casino que las apuestas sean múltiples del mínimo de las diferentes suertes o jugadas.

En las jugadas múltiples, la apuesta máxima ha de calcularse de forma que la posible ganancia sea, como mínimo, igual al que está permitido para el máximo sobre las jugadas sencillas y, como máximo, igual al triple de esta ganancia.

En las jugadas asociadas del win y come, la apuesta máxima está determinada por el importe de las apuestas hechas efectivamente sobre las jugadas sencillas correspondientes.

En las jugadas asociadas del don't win y del don't come, el máximo de la apuesta se fija en función del punto jugado, es decir, para 4 y 10, el 200 por 100 del importe de la apuesta hecha sobre la jugada sencilla correspondiente; para el 5 y 9, el 150 por 100 de este importe, y para el 6 y 8, el 120 por 100 del mismo importe.

En las CENTER bet, el máximo de la apuesta está en función del punto jugado y es igual al máximo de las apuestas en las jugadas sencillas para el 4, 5, 9 y 10 o el 120 por 100 de este máximo para 6 y 8.

En las wrong bet, el máximo de la apuesta está en función del punto jugado, y es igual al 125 por 100 del máximo de las apuestas sobre las jugadas sencillas para 6 y 8, al 160 por 100 de máximo para 5 y 9, y al 220 por 100 para 4 y 10.

3. Funcionamiento.

El número de jugadores que puede jugar en cada mesa de dados no está limitado.

Los dados se ofrecen a los jugadores al iniciarse la partida, comenzando por el que está situado a la izquierda de los crupieres y siguiendo después el sentido de las agujas del reloj. Si un jugador rechaza los dados, éstos pasan al jugador siguiente en el orden previsto. El stickman pasa los dados al jugador mediante un bastón, evitando tocarlos con la mano excepto cuando los haya de examinar o recoger si han caído al suelo.

El jugador que lanza los dados debe hacerlo inmediatamente después del anuncio de «no va más», y no debe frotarlos ni guardarlos en la mano.

La persona que lanza los dados puede pedir que se cambien antes de hacer la tirada, pero no puede hacerlo durante la serie de lanzamientos precisos para conseguir el número designado como punto, excepto en el caso de que un dado salte fuera de la mesa y caiga al suelo. En dicho caso se le ofrece escoger para acabar la partida entre los cuatro dados de la mesa que quedan. Si al final de ésta no se encuentra el dado perdido, se provee a la mesa de un nuevo juego de dados y se retira el anterior.

Los dados se lanzan a lo largo de la mesa, de tal manera que se detengan dentro de la misma y siempre con la intención de hacer que ambos dados toquen el borde opuesto al jugador que los ha lanzado.

Los dados han de rodar y no resbalar para que la jugada sea válida. Si los dados se rompen, superponen o caen de la mesa o encima del borde de la mesa o en el cesto de los dados de reserva o si la tirada no ha sido correcta, el stickman anuncia tirada nula.

Si los dados caen encima de fichas de juego, la tirada es válida. Los casos no previstos serán resueltos por el jefe de mesa.

El jefe de mesa puede privar a un jugador de su derecho a tirar los dados, si éste incumple repetidamente las reglas del lanzamiento.

Después de un número determinado de tiradas, el jefe de mesa puede acordar un cambio de dados. El stickman anuncia, entonces, «cambio de dados» y, con el bastón, pone frente al jugador los dados restantes al servicio de la mesa. El jugador coge dos para hacer la tirada y, a la vista de los jugadores, los restantes se devuelven al recipiente previsto con este objeto.

No pueden efectuarse apuestas después del «no va más». El jugador que tira los dados debe apostar sobre el win o el don't win antes de hacer la tirada, y puede jugar además sobre las otras jugadas posibles.

Para el cierre de la mesa se anunciarán «las tres últimas tiradas». Las apuestas sin resultado después de la última tirada serán devueltas al jugador.

07. Punto y banca.

I. Denominación.

El Punto y banca es un juego de cartas de los denominados de contrapartida, que enfrenta a diversos jugadores contra el establecimiento y que pueden apostar a favor de «banca» o a favor de «punto». Corresponde en todos los casos al establecimiento el ejercicio de la banca.

II. Elementos del juego.

1. Cartas.

Se utilizan seis barajas, de 52 cartas, con índices, la mitad de un color y la otra mitad de otro. Los naipes podrán ser usados varias veces, siempre y cuando se encuentren en buen estado.

2. Distribuidor, sabot o carro.

Se tiene en cuenta lo dispuesto en el número 2 del apartado II del epígrafe 03 de este Catálogo (juego de Black Jack o Veintiuno).

3. Mesa de juego.

De forma ovalada, con dos entrantes situados uno frente al otro, destinados a acoger al jefe de mesa y a los dos crupieres, respectivamente. La mesa debe tener una serie de departamentos separados y numerados a partir de la derecha del jefe de mesa, que lleva el número 1. La numeración debe ser correlativa, aunque puede eliminarse el número 13. Cada departamento puede acoger a un jugador sentado. Existe, asimismo, igual número de casillas destinadas a recibir las apuestas hechas a favor de «banca» que para las hechas a favor de «punto» e igual número de casillas para apostar a favor de la «igualdad». Su numeración se corresponde con la de los departamentos de los jugadores.

La superficie central de la mesa debe contener las aberturas siguientes: una destinada a recibir las cartas usadas, llamada cesta; una o dos para las propinas, y otra para introducir los billetes que se cambien por fichas o placas.

También podrá practicarse el juego de Punto y banca en una mesa reducida, de forma similar al del juego del Black Jack o Veintiuno (que puede permitir el uso alternativo y reversible para ambos juegos de una misma mesa) y para un número de jugadores sentados igual o inferior a 7 (mesa de Mini Punto y banca) e igual o inferior a 9 (mesa de Midi Punto y banca). En estas mesas no podrán participar jugadores de pie y se substituirá la cesta para recibir las cartas usadas por un recipiente situado a la derecha del crupier y destinado a este fin.

III. Personal.

Cada mesa de juego debe tener un jefe de mesa y, según sus dimensiones, uno, dos o tres crupieres.

1. Jefe de mesa o inspector.

Le corresponde la dirección del juego en todas las fases, sin perjuicio de las funciones que se le atribuyen en este epígrafe.

En las mesas de Mini Punto y banca y Midi Punto y banca, el jefe de mesa o inspector podrá tener a su cargo hasta cuatro mesas si éstas son contiguas.

También lleva una lista en la que se determina el orden de prioridad para cubrir las plazas que queden vacantes.

2. Crupieres.

Son los responsables de las apuestas de sus respectivos lados de la mesa, así como de recoger las apuestas perdedoras y pagar las apuestas ganadoras. Les corresponde también barajar las cartas e introducirlas en el sabot y en la cesta, una vez usadas. Asimismo, les corresponde recibir las

propinas e introducirlas en las ranuras destinadas a recogerlas, deben anunciar el inicio de cada partida y la mano ganadora, y también deben informar a los jugadores sobre las reglas que se deben seguir en cada caso. Además deben pasar el sabot, recoger los naipes al final de cada jugada y comprobar su estado.

En las mesas de Mini Punto y banca y Midi Punto y banca el desarrollo de la partida corre a cargo de un crupier.

IV. Jugadores.

Pueden participar en el juego los jugadores sentados frente a los departamentos numerados y, a opción de la dirección del casino, los jugadores que permanezcan de pie.

La distribución de las cartas por parte de los jugadores es optativa. Se establece un turno rotativo a partir del jugador situado frente al departamento número 1. Si algún jugador no quiere realizar la distribución, el sabot pasa al que está situado a su derecha.

El jugador que distribuye las cartas juega la mano de «banca», pero puede hacer apuesta a favor de la mano de «punto»; la mano de «punto» corresponde al jugador que ha realizado la apuesta más alta; si no hay apuestas a favor de «punto», el crupier descubre las cartas. Se pierde el derecho a distribuir las cartas cuando «banca» pierde la jugada y el sabot pasa al jugador correspondiente, de acuerdo con el turno establecido.

La distribución de las cartas de «punto» y de «banco» en las mesas de Mini Punto y banca y Midi Punto y banca se efectúa por el crupier, sin que se permita a los jugadores tocar las cartas.

V. Banca.

El establecimiento se constituye en banca y le corresponde el cobro y pago de las apuestas. En el caso de que la mano de «banca» salga ganadora, el pago será de 19 a 20; en el caso de que la mano de «punto» salga ganadora, el pago será a la par.

En el caso de «igualdad», el pago será de 8 a 1. Las apuestas sobre «igualdad» no podrán ser superiores al 10% del máximo de la mesa.

El mínimo de las apuestas puede ser diferente para cada mesa pero en ningún caso puede ser inferior al mínimo autorizado por la Dirección General del Juego y de Espectáculos. El máximo de las apuestas se fija para cada mesa entre 20 y 100 veces el mínimo y la Dirección del casino puede determinar que las apuestas sean múltiples del mínimo de la mesa.

VI. Reglas del juego.

1. El «punto» y la «banca» reciben inicialmente dos cartas. El valor del juego depende de los puntos adjudicados a cada carta, que son los que lleva inscritos, excepto el 10 y las figuras, que no tienen ningún valor numérico, y el as, que vale un punto. En la suma de los puntos se desestiman las decenas y sólo tiene valor, a efectos del juego, la cifra de las unidades. Gana quien tiene una puntuación de nueve o la más cercana a esta cifra.

En caso de empate, las apuestas que jueguen «punto» o «banca» pueden ser retiradas y se procederá al pago de las apuestas realizadas sobre la «igualdad».

Una vez recibidas las dos primeras cartas por la mano de «banca», si la puntuación de alguna de las dos manos es 8 ó 9, finaliza el juego y la otra mano no puede pedir una tercera carta.

2. Reglas de la tercera carta.

a) Para la mano de «punto», cuando su puntuación es de 0, 1, 2, 3, 4, o 5 debe pedir carta; y cuando su puntuación es de 6 ó 7, debe plantarse.

b) Para la mano de «banca», el juego se efectúa según lo que disponen las reglas de tirada de la banca en el juego de Punto y banca previstas en la figura 1 del anexo 2.

VII. Desarrollo del juego.

Realizadas las operaciones de recuento, de barajar las cartas y de cortar la baraja, se coloca en el interior del mazo una carta de bloqueo o carta de detención de un color que permita diferenciarla de las demás, teniendo en cuenta que por debajo de esta carta queden siete. La aparición de la carta de detención determina el final de la partida y no puede efectuarse ninguna jugada más a excepción de la que se está llevando a cabo en este momento.

A continuación el crupier extrae una primera carta y la descubre. El valor de ésta determina el número de cartas que deben inutilizarse e introducir en la cesta o recipiente. Para este caso concreto, el valor de las figuras y de los dieces es de 10 puntos.

La orden del crupier, «no va más» y a continuación «cartas», está dirigida al jugador que tiene el distribuidor para que éste reparta dos cartas, boca abajo, a cada mano. La primera y tercera carta

que corresponden a la mano de «punto» son trasladadas al crupier, y quedan la segunda y cuarta carta que corresponden a «banca» bajo la esquina frontal derecha del distribuidor o carro. Inmediatamente, las cartas de la mano de «punto» se entregan al jugador sentado que haya realizado la apuesta más alta a favor de la citada mano, quien las enseña y a continuación las devuelve al crupier que anuncia su puntuación total y las coloca a su derecha. Asimismo, el jugador que distribuye las cartas, las descubre y las traslada al crupier. Este anuncia el punto total para las dos cartas y las coloca a su izquierda.

Cuando de acuerdo con las reglas establecidas, el «punto» haya de plantarse, el crupier anuncia: «El punto se planta con (...) (puntuación total)». En caso contrario, dirá en voz alta: «Carta para el punto». Se aplican las mismas reglas a la mano de «banca».

Acabada la jugada, el crupier anuncia la mano con la puntuación más alta, y ésta es la que gana. A continuación se retiran las apuestas perdedoras y se pagan las apuestas ganadoras.

08. Bacará, Chemin de fer o Ferrocarril.

I. Denominación.

El Chemin de fer, conocido también como Bacará o Ferrocarril, es un juego de cartas, de los denominados de círculo, que enfrenta a diversos jugadores entre sí. Uno de los jugadores tiene la banca y pueden apostar contra la misma todos los jugadores sentados y los que estén de pie tras ellos. El crupier anunciará, de acuerdo con la mesa, si se juega libre o ateniéndose a la tabla de reglas de tirada.

II. Elementos de juego.

1. Cartas.

Se utilizan seis barajas de 52 cartas, de las denominadas francesas sin índices, la mitad de un color y la otra mitad de un color distinto.

Los naipes pueden usarse diversas veces y no se deben substituir por otros mientras estén en perfecto estado. Por lo que respecta a las características que deben reunir las cartas y a la forma como han de ser barajadas y manejadas durante el juego, se tiene en cuenta lo dispuesto en el Reglamento de casinos de juego.

2. Distribuidor o sabot.

Se tendrá en cuenta lo dispuesto en el número 2 del apartado II del epígrafe 03 de este Catálogo.

3. Mesa de juego.

Será de forma ovalada, con un entrante en uno de sus lados más grandes, que indica la posición del crupier. La mesa debe tener una serie de departamentos separados y numerados a partir de la derecha del crupier. Cada departamento sólo puede acoger a un jugador.

La superficie central de la mesa debe tener las siguientes aberturas o ranuras: una en el centro, también llamada cesta, en la que se introducen las cartas usadas; otra a la derecha del crupier, llamada pozo o cagnotte, para las deducciones en beneficio de la casa, y otra, o si es necesario dos, para las propinas. La cantidad que constituye la banca está situada frente al crupier, a su izquierda, y a su derecha se sitúan las ganancias del banquero que no constituyen la banca (las que el crupier no ha puesto en juego), es decir, el «garaje».

III. Personal.

Cada mesa de juego debe tener permanentemente a su servicio un inspector, un crupier y un cambista. Además, puede haber opcionalmente servidores auxiliares.

1. Inspector.

Es el responsable del desarrollo correcto del juego. Actúa como delegado de la dirección del casino y le corresponde resolver cualquier conflicto planteado en la mesa de juego. Lleva una relación de los jugadores que aspiran a ocupar las plazas que puedan quedar vacantes.

2. Crupier.

Sin perjuicio de las funciones que se le atribuyen en este epígrafe, el crupier tiene atribuidas las funciones siguientes: recontar, barajar e introducir las cartas en el distribuidor; trasladar las cartas a los jugadores mediante su pala; anunciar en voz alta las distintas fases del juego y actuaciones de los jugadores; calcular e ingresar la cantidad que corresponde al pozo en la ranura correspondiente, e introducir las cartas usadas y las propinas en las ranuras destinadas a tal fin.

Asimismo le corresponde la custodia y control de la suma que constituye la banca y el pago de las ganancias a los jugadores. También le corresponde orientar a los jugadores que lo soliciten sobre las reglas aplicables en cada caso.

3. Cambista.

Situado de pie delante o bien detrás del crupier, debe efectuar el cambio del dinero por fichas a los jugadores que lo soliciten, así como también al crupier.

4. Servidores auxiliares.

Además puede haber servidores auxiliares que no pueden intervenir en nada relacionado con el desarrollo del juego, de las cartas o de las fichas sobre la mesa.

IV. Jugadores.

Frente a cada uno de los departamentos de la mesa puede sentarse un jugador. La superficie de los departamentos puede ser usada para depositar las fichas y manejar, si es necesario, las cartas. También pueden participar en el juego todos los jugadores que lo deseen, si se sitúan de pie alrededor de la mesa y detrás de los que estén sentados.

Con carácter general, se establece el orden de prioridad siguiente entre los jugadores: los jugadores sentados, por delante de los que están de pie; entre los primeros se sigue la numeración correlativa de los departamentos a partir del que está situado a la derecha del banquero. Entre los que están de pie, se sigue el mismo orden de prioridades que entre los sentados. El jugador sentado que cambia de lugar durante una talla está obligado a dejar pasar la mano («saludar»); además no puede ejercer su derecho de prioridad para adquirir la mano pasada, es decir, para coger la banca o para hacer de banco hasta que no haya saludado. Lo mismo sirve para cuando un jugador ocupa una plaza vacante durante la distribución de un distribuidor.

Si el cambio de asiento o la llegada de un nuevo jugador se realiza al terminar la talla, el orden de prioridades quedará intacto.

La ocupación de plazas vacantes se hará de la manera siguiente: tendrán prioridad, durante la talla, los jugadores inscritos en la lista de espera que tiene el inspector. Una vez acabada la talla, tendrán prioridad los jugadores sentados que han solicitado cambio de plaza.

En ningún caso podrá un jugador ocupar una plaza de asiento en varias mesas de juego simultáneamente.

El jugador que por dos veces consecutivas haya rechazado coger la mano debe abandonar su plaza en la mesa de juego.

Está prohibido a los jugadores de pie desplazarse de lugar para seguir la mano. El jugador que así lo haga será el primero a quien se cobrará o el último a quien se pagará, según el caso.

En ningún caso puede ocuparse una plaza de asiento momentáneamente vacía.

V. Banca.

La banca se adjudica inicialmente al jugador sentado a la derecha del crupier (sentado frente al departamento número 1), es rotatoria y sigue el orden de numeración de los departamentos.

Cualquier jugador, sentado o de pie, puede, en cualquier pase de la banca, asociarse al banquero si éste lo acepta y pone a su disposición la misma cantidad que el banquero. El asociado no puede intervenir en el juego en ningún momento y gana o pierde en las mismas condiciones que el banquero.

El jugador puede retener la banca mientras gana pero en el caso de que pierda ha de cederla al jugador sentado a su derecha. También es así cuando la banca ha sido abandonada voluntariamente. Si alguno de los jugadores no quiere coger la banca, ésta sigue pasando según el orden establecido. En cualquier caso, el jugador que coge la banca debe hacerlo, como mínimo, con la misma cantidad que la del jugador que la ha abandonado voluntariamente.

Si ninguno de los jugadores sentados quiere tener la banca, ésta se ofrece a los jugadores que están de pie, y si ninguno de éstos la quiere, el jugador que ha cedido la banca o que ha pasado la mano puede volver a adquirirla por la misma cantidad. La mano pasada adquirida por un solo jugador tiene preferencia sobre la que ha sido adquirida en asociación. El banquero que ha pasado la mano no puede asociarse con el jugador que la ha adquirido posteriormente.

Si la banca no ha sido adquirida en el turno rotativo, se subasta y se adjudica al mejor postor de entre todos los jugadores sentados y de pie, excepto el banquero. Los jugadores sentados sólo tienen prioridad sobre los que están de pie en el caso de licitaciones iguales.

Si algún jugador que está de pie adquiere la banca («coge la mano») y la vuelve a pasar, la banca se ofrece al primer jugador sentado a la derecha del último jugador que ha tenido la banca. Si el jugador que adquiere la banca está sentado en el momento de pasarla, la banca se ofrece primero al jugador sentado a su derecha.

Una vez adjudicada la banca, el total que la forma puede aumentarse por el jugador en relación a la cantidad ofrecida, pero nunca disminuirse.

Si la banca adjudicada es superior a la banca anterior, el jugador que ha hecho banca tiene derecho, antes de pasarle la mano, a tomar las cartas, aunque su apuesta sea inferior a la de otros jugadores, pero sólo por una jugada.

El banquero que pasa la mano, así como su asociado, no pueden participar en la subasta de la mano que acaban de pasar, pero sí pueden hacerlo cuando el nuevo banquero pasa la mano, y así sucesivamente, siempre que sea por la misma cantidad que él la pasó. Si ningún jugador adquiere la banca, ésta vuelve al jugador situado a la derecha del banquero que ha pasado la mano, quien debe aceptarla por el mínimo establecido en la mesa. En caso de no hacerlo, debe ceder su plaza.

Si el jugador que ha adquirido una mano pasada pierde, el distribuidor vuelve al jugador sentado a la derecha del banquero que ha pasado la mano.

El jugador que adquiere la banca está obligado a dar las cartas al menos una vez. Si se niega, la banca se subasta, pero no puede licitar por ella ni este jugador ni el anterior banquero si se ha pasado la mano. Si en esta primera jugada hay igualdad de puntos la banca puede ser cedida de acuerdo con las reglas generales.

El mínimo de punto o mínimo de apuestas, es decir, la cantidad mínima para poder jugar como punto contra la banca, no ha de ser necesariamente idéntico para las distintas mesas, ni puede ser inferior en ningún caso al mínimo autorizado por la Dirección General del Juego y de Espectáculos, y debe aparecer ostensiblemente indicado en la mesa.

El máximo del punto o cantidad máxima que puede exponer un jugador es la cantidad que equivale a la que tiene la banca en cada jugada. Cuando un jugador llega a la citada cantidad se dice que «hace banca».

El máximo de la banca debe ser equivalente a 100 veces el mínimo autorizado para el punto y el mínimo de la banca no puede ser inferior al de éste. A solicitud previa de los casinos, se puede autorizar que la banca juegue sin un máximo limitado.

La deducción en beneficio del establecimiento queda fijado en un 5 por 100 sobre las cantidades ganadas por el banquero en cada jugada.

«Garaje» es la cantidad o conjunto de cantidades que el banquero excluye del juego cuando se dan los casos o circunstancias siguientes:

a) Garaje voluntario. Las ganancias obtenidas por el banquero pasan normalmente a formar parte de la banca, pero éste puede decidir excluirlos voluntariamente del juego siempre que su suma supere una cantidad equivalente a 50 veces el mínimo del punto, que pasa, entonces, a formar parte del «garaje».

El banquero podrá excluir voluntariamente del juego la mitad de la banca en todos los pases a partir del segundo. Cuando no se cubra la banca en su totalidad, el banquero podrá instar al crupier a doblar la cantidad dentro de la Banca en esta jugada, pasando el resto a formar parte del «garaje». También podrá retirar la mitad de la banca resultante, si corresponde según el párrafo anterior. Antes de iniciar la siguiente jugada el crupier pedirá al banquero si desea o no formar «garaje».

b) Garaje obligatorio. Es la cantidad que el banquero debe excluir del juego en la medida en que el importe de la banca exceda la suma de valores de los puntos.

c) Garaje impropio. Es la parte de la banca que el banquero no puede poner en juego porque excede la cantidad máxima permitida a la banca, es decir, 100 veces el mínimo del punto.

d) Exclusión del «garaje». En el caso de que la banca juegue sin un máximo limitado, el banquero puede renunciar al «garaje» anunciando «todo va».

VI. Reglas del juego.

El valor del juego depende de los puntos adjudicados a cada carta que son los que llevan inscritos, excepto el 10 y las figuras que no tienen ningún valor numérico y el as que vale un punto. Se suma la puntuación de las cartas, se desprecian las decenas y sólo tiene un valor la cifra de las unidades.

Gana el juego que tiene puntuación nueve o la más cercana a esta cifra. Si hay empate la jugada se considera nula.

Inicialmente y de forma alternativa, el banquero reparte dos cartas cubiertas al jugador que se enfrenta con él, y se da a sí mismo dos cartas también cubiertas. Cuando recibe estas cartas, si ve que la puntuación es de ocho o nueve, las descubre y se abate el juego, debiendo el contrario mostrar también su juego.

En los demás casos el jugador que se enfrenta a la banca puede solicitar una tercera carta o considerarse servido, lo que anunciará utilizando los términos «carta» y «no», respectivamente. La actuación del jugador ha de tener en cuenta las reglas de tirada siguientes:

a) Cuando tiene 0, 1, 2, 3, ó 4 ha de pedir carta.

b) Cuando tiene 5 puede optar.

c) Cuando tiene 6 ó 7 debe plantarse.

Respecto al banquero y siempre que se juegue con las reglas de tirada, se aplicarán las reglas para la banca incluidas en el juego de «Punto y banca» (figura 1 del anexo 2), con las dos excepciones siguientes:

a) Si la suma de sus dos primeras cartas es de 5 y la tercera carta servida al «Punto» es un 4, podrá optar entre pedir carta o plantarse.

b) Si la suma de sus dos primeras cartas es de 3 y la tercera carta servida al «Punto» es un 9, podrá optar entre pedir carta o plantarse.

Si el jugador hace banco, no se aplican estas reglas y se tiene libertad para pedir carta o quedar servido, siempre y cuando lo autorice el inspector antes de empezar la partida. A continuación, el banquero puede optar entre pedir carta o no hacerlo, excepto cuando tiene cero (bacará), entonces es obligatorio solicitar una tercera carta. A diferencia de las anteriores, la tercera carta se da siempre descubierta. El juego finaliza con el anuncio de la puntuación de cada jugador, el descubrimiento de las cartas y el pago o retirada de las apuestas, en su caso.

Cada jugador puede solicitar al crupier aclaraciones sobre las reglas del juego, y éste está obligado a darlas. Si el jugador tiene puntuación de 5 y solicita consejo al crupier, éste debe hacer que se plante.

El banquero puede, si lo desea, solicitar al crupier las reglas de jugadas de la banca. En este caso debe ajustarse a aquello que se establece de acuerdo con lo que prevén las reglas de tiraje de la banca en el juego del bacará de la figura 2 del anexo 2.

Una vez cubierta la banca, el banquero y cualquier jugador sentado o de pie podrá abonar (apostar a favor de la banca) una cantidad determinada, que dará al crupier cuando diga: «abono la diferencia»; pero sólo en este caso.

No se permite el abono en asociación. Los abonos quedarán afectados solamente en la jugada en la que se produzcan, sin obtener prioridad ni causando obligación respecto a la jugada siguiente ni posterior, siempre dentro de los máximos y mínimos autorizados para la salida inicial de la banca.

El número de abonos permitido será un máximo de tres. Los casos no previstos se resolverán por el inspector de la mesa.

VII. Desarrollo del juego.

Para que el juego pueda empezar, es imprescindible que haya como mínimo cuatro jugadores en la mesa, cifra que debe mantenerse durante toda la partida.

Al comienzo de cada partida, el crupier, después de barajar las cartas, las ofrece a los jugadores y dice «señores, las cartas pasan». Cualquier jugador puede barajar las cartas, pero el crupier las debe barajar por última vez cuando le sean devueltas. Una vez hecho esto, ofrece las cartas al jugador situado a su izquierda, y así sucesivamente, hasta que alguno de los jugadores corte la baraja.

A continuación, antes de las siete cartas finales de la baraja, se coloca una carta-bloqueo o de detención, de un color que permita diferenciarla de las demás. La aparición de esta carta determina el final de la partida, no pudiendo realizarse ninguna otra jugada, excepto la que se lleva a cabo en aquel momento.

Adjudicada la banca, el banquero anuncia la cantidad puesta en juego, que se entrega en fichas al crupier, quien las coloca encima de la mesa, a su izquierda. Seguidamente, el crupier anuncia la suma e indica a los jugadores cuál es la cifra máxima que pueden jugar; para este fin utiliza la expresión «hay (...) pesetas/euros en la banca».

Si hay varios jugadores que quieren hacer banca, se sigue el orden de prioridades establecido en el apartado IV.

La banca hecha por un solo jugador, incluso si está de pie, tiene preferencia sobre la banca en asociación.

Si ningún jugador, sentado o de pie, está dispuesto a hacer banco, puede anunciarse «banca parcial», con la expresión «banca con la mesa», para lo cual la cantidad de la apuesta debe ser la mitad de la banca. A continuación, el crupier invita al resto de los jugadores a completar con sus

apuestas la suma en la banca, hasta que con la voz «no van más apuestas» da por finalizado el tiempo de apostar.

El jugador que ha anunciado «banca con la mesa» tiene derecho a coger las cartas, incluso si está de pie, excepto cuando alguien dice la frase «con la mesa y último completo», y da prioridad al hecho de completar la otra mitad. La «banca con la mesa» se considera un acto aislado y no da prioridad para la jugada siguiente, excepto que la haya hecho solo.

Si nadie hace banca, ni «banca con la mesa», las cartas se dan al jugador sentado cuya apuesta sea más alta. En el caso de apuestas iguales, se sigue el orden general de prioridades entre jugadores. Está prohibido que un jugador sentado una su apuesta a la de otros jugadores, estén de pie o sentados.

La petición de banco no tiene preferencia cuando las cartas han sido distribuidas, excepto cuando el jugador repite banco, «banca seguida», en cuyo caso puede hacerlo incluso después de la distribución de las cartas siempre que otro jugador las tenga ya en la mano. Tiene derecho a pedir «banca seguida» el jugador que ha hecho banco y ha perdido.

Si en el caso de «banca seguida» el crupier, por error, da las cartas a otro jugador, éstas pueden ser reclamadas si todavía no se han visto (la carta se considera vista cuando se ha levantado del paño).

Si la petición de «banca seguida» se produce después de la distribución y entrega de las cartas a otro jugador, éste tiene preferencia si ha cogido las cartas y las ha visto.

Si, una vez se ha anunciado correctamente «banca seguida», un jugador coge las cartas antes de que el crupier las dé al jugador que ha anunciado «banca seguida», las cartas se le retiran aunque se hayan visto y se entregan al jugador al que correspondan.

Cualquier «banca seguida» abandonada puede ser recuperada en el caso de que la puntuación entre el banquero y otro jugador o jugadores sea la misma.

Si nadie hace banco y sólo un jugador apuesta contra la banca, este jugador tiene derecho al «banca seguida».

Una vez realizadas las apuestas y después de la voz del crupier «no va más», el banquero extrae las cartas del distribuidor y las distribuye alternativamente de una en una, comenzando por el jugador contrario. El crupier traslada las cartas hasta este jugador mediante la pala. El banquero tiene formalmente prohibido distribuir las cartas antes de que el crupier haya anunciado «no van más apuestas»; sin embargo, puede instar al crupier a que retire las apuestas efectuadas una vez que ha dicho esta frase.

Una vez examinadas las cartas y solicitada, si es necesario, una tercera, se descubren los respectivos juegos, y el crupier paga al ganador. Si el ganador ha sido el banquero, el crupier hace la deducción correspondiente al pozo o cagnotte, e introduce el importe en la ranura destinada a tal efecto. Las ganancias del banquero pasan a formar parte de la banca, excepto si éste decide excluirlas del juego, de acuerdo con lo previsto en el apartado V. En tal caso el crupier las coloca encima de la mesa, a su derecha.

Cuando se han terminado las cartas de un distribuidor, el crupier realiza las operaciones correspondientes de barajar, cortar e introducir la baraja en el distribuidor. El banquero que gana la última jugada de una talla tiene derecho a continuar como banquero en la próxima jugada si ofrece una cantidad igual a la que en aquel momento constituía la banca.

Si algún jugador lo pide, las cartas deben ser controladas al final de la talla.

VIII. Errores e infracciones en el juego.

1. Está prohibido extraer cartas del distribuidor antes de haber finalizado el tiempo de las apuestas. Las cartas que se han extraído no pueden reintegrarse al distribuidor en ningún caso, y el jugador que las ha extraído irregularmente está obligado a seguir la jugada. Si en un caso extraordinario el inspector cree que no debe aplicarse esta regla en todo su rigor, la carta o las cartas extraídas deben ser obligatoriamente rechazadas y no pueden ser utilizadas por el jugador que toma la mano pasada.

Cualquier carta que aparezca descubierta cuando se extrae del distribuidor se considera inservible y se retira sin que por este motivo los jugadores puedan disminuir o retirar sus apuestas.

Si en el transcurso de la distribución aparecen dos o más cartas pegadas entre sí, la jugada se anula.

Si una carta cae al suelo sólo puede ser recogida por el crupier o cualquier otro empleado del establecimiento, y conserva su valor. Seguidamente se reemprende el juego.

2. Errores del crupier.

Si el crupier descubre accidentalmente alguna carta durante la distribución, los jugadores deben ajustarse a las reglas del juego del banquero y del «punto». En el caso de que las dos cartas del «punto» se descubran, el banquero debe tener en cuenta lo que disponen las reglas de tirada de la banca, y debe pedir carta en los casos opcionales. Cualquier otra falta cometida por el crupier mientras reparte las cartas anula la jugada, siempre que la falta no pueda rectificarse sin perjuicio para el banquero o para el jugador.

Si el crupier anuncia «carta», por error, cuando el punto ha dicho «no», la jugada se restablece tal como se indica en las reglas mencionadas. Si el banquero tiene 0, 1, 2, 3, 4, o 5 y ya ha sacado una carta, esta carta se le adjudica; si ha sacado dos, se le adjudica la primera y se rechaza la segunda; si tiene 6 ó 7, se rechaza cualquier carta extraída.

3. Errores del banquero.

Si el banquero extrae una quinta carta después de haberse dado dos a sí mismo, está obligado a aceptarla en el caso de que el «punto» no solicite una tercera carta.

Si en la distribución inicial, el banquero se da más de dos cartas, se considera que tiene una puntuación de cero (bacará), aunque conserve su derecho a pedir otra carta.

Si al dar la tercera carta, el banquero da, por error, dos cartas al jugador contrario, se le adjudica la carta con la que forme una puntuación más alta. Pasa lo contrario cuando el banquero se da a sí mismo dos cartas en lugar de una.

Si durante la distribución de las primeras cartas del «punto», el banquero deja caer alguna en la cesta, se considera que el «punto» abate con el 9. Cuando pasa esto con la tercera carta del «punto», se considera que su puntuación es 9. En este caso el banquero tiene derecho a una tercera carta, excepto si tiene 7.

Si durante el reparto, el banquero descubre la primera o la tercera carta, si van las dos dirigidas al «punto», el banquero debe descubrir su carta respectiva. Si el banquero descubre por error las dos cartas dirigidas al contrario, además de descubrir sus dos cartas, debe ajustar obligatoriamente su juego a las reglas de tirada de la banca.

El banquero ha de hablar siempre después del «punto». Si abate antes de que éste se haya pronunciado, los jugadores pueden retirar sus apuestas. Cuando el banquero, si tiene 8 ó 9, da u ofrece cartas, pierde su derecho a abatir.

El banquero pierde la jugada si introduce alguna carta en la cesta antes de que la hayan visto de manera inequívoca el resto de los jugadores.

No puede hacerse ninguna reclamación contra el banquero cuando la jugada ha finalizado y las apuestas se hayan cobrado o pagado.

4. Errores de los jugadores.

Está formalmente prohibido mirar lentamente las cartas recibidas o tenerlas demasiado rato en la mano. Si cualquier jugador tarda demasiado tiempo en anunciar su juego no puede continuar teniendo las cartas.

Excepto el crupier, nadie puede dar consejos a los jugadores. Si alguien infringe esta regla, deberá atenerse a lo que disponen las reglas de tirada.

Si por error el «punto» dice «carta» en lugar de «no», o viceversa, el banquero tiene derecho a darle o negarle la carta, salvo que el punto tenga bacará. En cualquier caso, el banquero ha de pronunciarse antes de sacar la carta.

Si el «punto» se olvida de mostrar la carta cuando le toca, pierde este derecho; si ha perdido carta, la decisión la toma el banquero. Si el «punto» que tiene 9 se olvida de abatir pierde la jugada si el banquero abate con 8.

Cualquier otro error en el anuncio del juego, por parte del «punto», debe ser rectificado y se deben rechazar, si es necesario, las cartas puestas en juego como consecuencia de este error. Se exceptúa de esta regla al jugador que hace banco, quien, en este caso, debe sufrir las consecuencias de su error, excepto si tiene cero (bacará) con sus dos primeras cartas. En este caso siempre puede solicitar una tercera carta.

Si el jugador tira las cartas al cesto antes de que nadie las haya visto, la jugada se da por perdida.

Las apuestas de los puntos deben estar situadas al descubierto sobre la mesa y las deben vigilar ellos mismos. No se puede aceptar ninguna reclamación si no se ha cumplido esta regla. Si hay apuestas colocadas sobre la línea, juegan la mitad, y cualquier otro anuncio que hace el jugador obliga al crupier a efectuar inmediatamente el cambio y ningún jugador puede oponerse.

Los casos no previstos en este epígrafe del Catálogo de juegos deben ser sometidos a la apreciación del inspector de la mesa, quien resolverá.

09. Bacará a dos paños.

I. Denominación.

El bacará a dos paños es un juego de cartas de los denominados de círculo, que enfrenta a un jugador que es la banca con los otros jugadores. Contra el jugador que es la banca pueden apostar tanto los jugadores sentados alrededor de la mesa como los que están de pie detrás de éstos.

También recibe el nombre de banca o «banca francesa» y puede constar de dos modalidades: «banca limitada» y «banca libre o abierta». En el primer caso, el banquero sólo responde por la cantidad que, situada encima de la mesa, constituye la banca en cada momento. En la «banca libre» o «banca abierta», su titular responde a todas las apuestas sin límite.

En la banca limitada existe un límite o cifra máxima para constituir la banca, independientemente de que durante el juego el banquero supere con sus ganancias la cantidad máxima de adjudicación.

II. Elementos del juego.

1. Cartas.

Se utilizan barajas de 52 cartas de las denominadas francesas, sin índices, y es obligatorio que sean siempre barajas a estrenar. Son necesarias seis barajas, tres de un color y tres de otro distinto, tanto en la banca libre como en la banca limitada.

2. Distribuidor o sabot.

Debe tenerse en cuenta lo dispuesto en el número 2 del apartado II del epígrafe 03 de este catálogo.

3. Mesa de juego.

Debe ser ovalada, con un entrante en uno de sus lados más grandes, que indica la posición del crupier. Frente a éste se coloca el banquero, quien tiene a su derecha el primer paño, formado por un continuo de departamentos numerados a partir del más próximo al banquero, que lleva el número 1; a su izquierda está el segundo paño, con el mismo número de departamentos y con una numeración correlativa iniciada con el número siguiente al último del primer paño, en el departamento situado más cerca del banquero. Además, cada paño debe tener una superficie delimitada destinada a recoger las apuestas que se quieran realizar sobre el otro paño. Las apuestas colocadas sobre la línea que separa aquella superficie del resto del paño, juegan en los dos paños a partes iguales.

En la parte libre de la mesa hay una primera ranura para las cartas llamada cesta; una segunda ranura a la derecha del crupier para las deducciones en beneficio de la casa sobre las ganancias del banquero, que recibe el nombre de pozo o cagnotte, y una tercera ranura, que también pueden ser dos, para recoger las propinas.

III. Personal.

El personal necesario es un inspector, un crupier, un cambista y, opcionalmente, un auxiliar. Se les aplica respectivamente lo dispuesto en los números 1, 2, 3 y 4 del apartado III del epígrafe 08 de este Catálogo.

IV. Jugadores.

También llamados «puntos», cada uno puede ocupar uno de los departamentos numerados de la mesa. Asimismo, pueden sentarse más jugadores que deben situarse detrás de los primeros entre los distintos departamentos.

Igualmente pueden realizar apuestas, en cualquiera de los paños, todos los jugadores que estén de pie detrás de los que están sentados.

El orden de prioridad para las apuestas entre los jugadores es el siguiente: en un mismo paño, los jugadores sentados en los departamentos numerados más cercanos al banquero; a continuación, el resto de jugadores por el mismo orden que los sentados.

Si se anuncia «banca» en los dos paños, se efectúa un sorteo para determinar la prioridad de los paños.

Las cartas sólo pueden ser manejadas por los jugadores que estén sentados en departamentos numerados, y se establece un turno rotatorio según el orden de numeración de cada paño. En el caso de ganar la banca, el jugador ha de ceder las cartas siguiendo el orden establecido. Se exceptúa de esta regla al jugador que hace banco y que está de pie o sentado para manejar cartas.

Los jugadores que quieran ocupar una plaza de asiento, deben inscribirse en la lista de espera que lleva el inspector de cada mesa.

V. Banca.

1. A la hora de la apertura, el inspector anuncia el nombre del banquero y la cantidad del importe de la banca. Si no hay banquero, el inspector subasta la banca y la adjudica al mejor postor, pudiendo todos los jugadores licitar para obtenerla.

Si hay licitaciones iguales la adjudicación se efectúa por sorteo.

La adjudicación puede darse para una o más tallas y a juicio del director de juegos, para uno o más días. El importe de la banca debe depositarse antes del inicio de la partida, en la caja del casino, en efectivo o en cheques librados por banco.

El banquero puede abandonar la banca una vez efectuada la primera jugada, y debe anunciar la cantidad que retira. Si el banquero gana y se retira no puede volver a ser banquero durante el mismo distribuidor. Se entiende que la banca ha saltado cuando se queda sin fondos. En este caso, el banquero tiene derecho a continuar pero debe hacer un nuevo depósito igual o superior al inicial, o si no debe abandonar la banca. Si continúa con la banca puede cambiar de distribuidor.

En cualquiera de los dos casos, si el banquero abandona la banca, el inspector vuelve a ofrecerla a otro jugador por la misma cantidad inicial. Si nadie la acepta, o bien se subasta o bien se sortea otra vez, comenzando después otro distribuidor. Si no se presenta ningún licitador se da por terminada la partida.

El mínimo y el máximo de las apuestas serán los que el casino tenga autorizados. Los mínimos pueden variar para las distintas mesas de juego.

La cantidad que forme la banca será necesariamente limitada en la modalidad de banca limitada. Dentro de la autorización se fijará el máximo y el mínimo de la banca.

2. En la banca libre no existe límite máximo para la banca, y el establecimiento no puede fijar un límite máximo para las apuestas de los jugadores. Cualquier jugador puede ser banquero si justifica la existencia de un depósito que se considere suficiente, en la caja del establecimiento o en la de una entidad de crédito previamente admitida por la dirección del establecimiento, de manera que se puedan pagar todas las apuestas sin que la responsabilidad del establecimiento pueda verse comprometida en ningún momento.

El bacará con «banca libre» sólo puede practicarse en una mesa por cada establecimiento y por un máximo de dos sesiones separadas entre sí por la hora de cenar. En cada sesión se juegan dos tallas.

3. La deducción en beneficio del establecimiento queda fijada, para la «banca limitada», en un 2 por 100 sobre las cantidades ganadas en cada jugada por el banquero, y en 1,25 por 100 para la «banca libre».

VI. Reglas del juego.

Las reglas que contiene el apartado VI del epígrafe 08 del juego de bacará de este Catálogo son aplicables con carácter general. Sin perjuicio de ello se establecen las adaptaciones que se detallan a continuación.

Se enfrentan dos jugadores, uno por cada paño, contra el banquero, siguiendo el orden establecido en el apartado IV, párrafo 5 del presente epígrafe.

Si la puntuación de las dos primeras cartas es de 0, 1, 2, 3 y 4, los jugadores deben pedir una tercera carta; si la citada puntuación es de 5 tienen libertad para pedir carta o quedar servidos y, finalmente, si es de 8 ó 9 deben descubrir sus cartas. El jugador que al principio de la partida haga banca queda excluido de esta regla.

El banquero puede pedir carta o plantarse, excepto si solicita las reglas de tirada de la banca al crupier. En este caso debe seguirlas siempre que se indique lo mismo para los dos paños. Las reglas de tirada de la banca son las que se explican en el apartado VI del epígrafe 08 de este Catálogo (figura 2 del anexo 2).

Un 8 con las dos primeras cartas gana siempre a un 8 o a un 9 conseguidos utilizando una tercera carta.

Se puede pedir banco por cualquier jugador, sentado o de pie, por una sola vez y al comienzo de cada partida. El banco incluye los dos paños, pero el juego se desarrolla exactamente igual que si fuesen dos jugadores, de manera que el jugador no puede ver las cartas del segundo paño hasta que se haya jugado en el primer paño. En el caso de que el juego sea nulo, puede repetirse la jugada

hasta dos veces más. Se entiende que el juego es nulo cuando ninguno de los dos jugadores ha perdido o ha ganado.

Está prohibido a los puntos el juego en asociación.

VII. Desarrollo del juego.

Es condición imprescindible para que comience el juego que haya un mínimo de dos jugadores por paño, cifra que ha de mantenerse durante toda la partida.

Una vez realizadas las operaciones de recuento, barajar y cortar la baraja, se coloca en ella una carta-bloqueo o carta de detención de un color que permita diferenciarla de las otras, teniendo en cuenta que por debajo de esta carta queden 10. La aparición de la carta de detención determina el final de la partida y no puede realizarse ninguna jugada más, excepto la que se está jugando.

Adjudicada la banca de acuerdo con lo establecido en el apartado V, el banquero entrega al crupier la cantidad puesta en juego, en fichas, para que éste las custodie. Seguidamente, se realizan las apuestas en ambos paños, de acuerdo con el orden de prioridad que se establece en el apartado IV, párrafo 3, hasta que el crupier anuncia con la voz «no va más» el final del tiempo para apostar. Las apuestas no pueden colocarse inmediatamente a la derecha o a la izquierda del banquero y del crupier.

Las apuestas colocadas sobre la línea que separa la zona del jugador de la zona de las apuestas juegan la mitad, y las apuestas colocadas encima de la línea que separa la zona de apuestas de un paño de la zona de apuestas del otro juegan a los dos paños. En este caso, cuando la mitad de una apuesta a caballo representa un número impar de unidades de apuestas, se considera que la fracción más fuerte juega en el primer paño.

Entonces el banquero extrae las cartas del distribuidor y las reparte de una en una en el orden siguiente: primer paño, segundo paño y banca. El crupier traslada las cartas hasta los jugadores mediante una pala. Tienen las cartas y son los contrarios de la banca los jugadores a los que les corresponde, de acuerdo con el turno establecido en el apartado IV, párrafo 5. Si ha visto su puntuación, el jugador que tiene la mano, tanto si la descubre como si no, ha de dejar las cartas encima de la mesa. Una vez examinadas las cartas, los jugadores que son mano en cada paño deben pronunciarse según el orden respectivo y antes que el banquero. Finalizada la jugada, el crupier separa las cartas y anuncia el punto. El banquero debe mostrar su punto en los dos paños.

Seguidamente, el crupier paga las apuestas ganadoras y retira las perdedoras; si el banquero gana en los dos paños, o si su ganancia en un paño es superior a la pérdida en el otro, el crupier ingresa la cantidad que corresponde en el pozo o cagnotte, en la ranura destinada a dicho efecto. Las ganancias del banquero pasan a formar parte de la banca. Si algún jugador lo pide, las cartas son controladas al final de la talla.

VIII. Errores e infracciones en el juego.

1. Está prohibido extraer cartas del distribuidor antes de haber finalizado el tiempo para las apuestas. En ningún caso las cartas que se han extraído pueden reintegrarse al distribuidor y el jugador que las ha sacado irregularmente está obligado a seguir la jugada. Si excepcionalmente el director responsable del establecimiento cree que no debe aplicar esta regla, la carta o las cartas que se han extraído deben rechazarse obligatoriamente y el jugador que coge la mano no las puede utilizar.

Cualquier carta que aparezca descubierta cuando se extrae del distribuidor se considera inservible y debe retirarse sin que por ello los jugadores puedan disminuir o retirar sus apuestas.

Si durante la distribución aparecen dos o más cartas pegadas entre ellas, la jugada será considerada nula.

Si alguna carta cae al suelo conserva su valor y sólo puede ser recogida por el crupier o cualquier empleado del establecimiento, y se reanuda la partida seguidamente.

Si, por error, un jugador distinto del que tiene la mano da o toma las cartas se mantiene la jugada siempre que el jugador que tiene la mano se haya pronunciado, y en la jugada siguiente se pasan las cartas al jugador al que correspondían.

2. Errores del banquero.

Si se puede hacer de forma evidente, se rectificará la jugada en todos los casos de distribución irregular; en caso contrario se anula la distribución.

Si el banquero da carta en un paño que ha dicho no o no da carta en un paño que lo ha solicitado, la jugada se restablece de acuerdo con las reglas de los errores de los jugadores.

Si durante la distribución se descubren las dos cartas de un paño, la jugada debe efectuarse de

acuerdo con lo dispuesto en el número 3 de este apartado y no puede aumentarse, disminuir o retirar ninguna apuesta.

Si durante la distribución algunas cartas caen en la cesta sin que se hayan visto, se anula la jugada para el paño que ha perdido las cartas o para los dos paños si corresponden al banquero. Si estas cartas son algunas de las de las terceras apuestas, y se han visto, las recupera el crupier y continúa la jugada.

3. Actuaciones del banquero en las jugadas restablecidas.

Si un paño descubre las cartas, el banquero está obligado a seguir las reglas de tirada de la banca por lo que respecta al otro paño, y se ha de pedir tercera carta en los dos supuestos opcionales.

Cuando las reglas de tirada indican pedir carta en un paño y plantarse en el otro, el banquero es libre de plantarse o pedir si el error es de un jugador o del crupier; si el error es del banquero, éste debe pedir carta obligatoriamente si tiene 5 o menos, y plantarse en caso contrario. Dar una carta a un paño que no la ha solicitado o dar a un paño la carta destinada al otro no es una falta del banquero, que no pierde su derecho a solicitar una tercera carta.

Cuando las reglas de tirada de la banca indican lo mismo para los dos paños, el banquero deberá seguirlo.

4. Errores de los jugadores.

Si el primer paño dice «no», y tiene menos de 5, y el segundo paño ha recibido carta, esta carta vuelve al primer paño; entonces el segundo paño recibe la carta siguiente, tanto si el banquero la ha recogido como si no, y el banquero debe actuar de acuerdo con lo dispuesto en el número 3 de este apartado.

Si el primer paño pide carta, y tiene seis o más, la carta que ha recibido va al segundo paño, si ha pedido carta, o al banquero, de acuerdo con las reglas contenidas en el número 3 de este apartado.

Si el primer paño dice «carta» y después «no» y viceversa, el crupier debe hacer especificar al jugador qué desea y verificar su puntuación. Si ésta es de 5, la primera palabra se considera correcta; si tiene otro punto, la jugada se establece de acuerdo con las reglas de los párrafos anteriores.

El jugador que dice «no», teniendo 8 ó 9, pierde su derecho a descubrir el juego y se pide carta, la jugada se restablecerá de acuerdo con los párrafos anteriores.

Las mismas reglas se aplicarán entre el segundo paño y el banquero en caso de error de este paño.

5. Está formalmente prohibido mirar lentamente las cartas recibidas y tenerlas en la mano demasiado rato. Cualquier jugador que tarde demasiado en anunciar su juego, no puede conservar las cartas.

Excepto el crupier, nadie puede dar consejos a los jugadores. Cuando se infringe esta regla, se aplica lo dispuesto en las reglas de tirada.

Si las cartas del banquero o de alguno de los paños se tiran a la cesta sin mostrar, se considera que su puntuación era cero (bacará). Si esta falta la comete el crupier, se deben recoger las cartas y la puntuación se debe reconstituir de acuerdo con el testimonio del jugador cuyas cartas son las que se han tirado a la cesta, y de los demás jugadores que las han visto.

El banquero que anuncia un punto que no es el suyo puede solicitar una tercera carta siempre y cuando los demás jugadores no hayan mostrado sus puntos. En caso contrario se aplica lo dispuesto en el número 3 de este apartado.

No se puede formular ninguna reclamación una vez finalizada la jugada correspondiente y habiéndose pagado o cobrado las apuestas.

Los casos no previstos en este Catálogo de juegos son resueltos por el inspector.

10. Póquer de contrapartida en la variedad de póquer sin descarte.

I. Denominación.

El póquer sin descarte en un juego de azar de los denominados de contrapartida practicado con cartas y en el que los participantes juegan contra el establecimiento. Se juega con cinco cartas y el objetivo del juego es conseguir una combinación de cartas de valor más alto que la de la banca.

II. Elementos del juego.

1. Cartas o naipes.

Se juega con una baraja de características similares a las utilizadas en el juego de Black Jack o

Veintiuno de 52 cartas. Su valor, ordenadas de mayor a menor es: As, K, Q, J, 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3, y 2. El As puede utilizarse como la carta más pequeña delante del 2 o como un As detrás de la K.

2. Distribuidor o sabot debidamente autorizado por la Dirección General del Juego y de Espectáculos para este juego. La distribución con sabot automático debe efectuarse de cinco en cinco cartas.

3. Mesa de juego.

Debe ser de características similares a la mesa de Black Jack, con siete casillas de apuestas divididas en dos espacios, uno para el «Ante» (apuesta inicial) y, delante, otro para la segunda apuesta, y opcionalmente siete espacios bien diferenciados para jugar la apuesta del seguro prevista en la letra a) del apartado VII de este epígrafe y, si procede, las ranuras con contador para jugar la apuesta del progresivo prevista en la letra b) del apartado VII de este epígrafe, así como una abertura para introducir las propinas.

4. Está permitido el uso alternativo y reversible de mesas para la práctica de juegos de naipes de contrapartida, según las normas previstas en el número 3 del apartado II del epígrafe 07 de este Catálogo.

III. Personal.

1. Inspector o jefe de mesa.

Es la persona encargada de controlar el juego y de resolver los problemas que, durante su transcurso, se presenten. Puede haber un inspector o jefe de mesa para cada sector de juego de naipes de contrapartida.

2. Crupier.

Tiene la banca y dirige la partida. Tiene como cometido barajar las cartas, distribuirlas a los jugadores, retirar las apuestas perdedoras y pagar las ganadoras. También anuncia las distintas fases del juego y efectúa el cambio de dinero en efectivo por fichas a los jugadores.

IV. Jugadores: sentados.

El número de jugadores sentados que pueden participar en el juego debe coincidir con el número de casillas de apuestas marcadas en la mesa de juego, hasta un máximo de siete.

Opcionalmente el director de juegos podrá autorizar la participación de hasta tres apuestas en cada casilla.

En todos los casos, el jugador sentado frente a cada casilla no puede mostrar sus cartas a los demás jugadores ni pedir consejo.

En ningún caso podrán hacerse comentarios sobre el desarrollo de la partida.

V. Reglas del juego.

1. Combinaciones posibles.

Las combinaciones posibles, ordenadas de mayor a menor, son las siguientes:

a) Escalera real de color. Es la combinación formada por las cinco cartas correlativas más altas de un mismo palo (ejemplo: As, K, Q, J y 10 de trébol). Se paga 100 veces la apuesta.

b) Escalera de color. Es la combinación formada por cinco cartas correlativas del mismo palo sin que ésta coincida con las cartas más altas (ejemplo: 4, 5, 6, 7 y 8 de trébol). Se paga 25 veces la apuesta.

c) Póquer. Es la combinación formada por cinco cartas que contiene cuatro cartas de un mismo valor (ejemplo: cuatro K y un 7). Se paga 20 veces la apuesta.

d) Full. Es la combinación formada por tres cartas de un mismo valor y dos cartas distintas también del mismo valor (ejemplo: tres 7 y dos 8). Se paga 7 veces la apuesta.

e) Color. Es la combinación formada por cinco cartas no correlativas del mismo palo (ejemplo: As, 4, 7, 8 y Q de trébol). Se paga 5 veces la apuesta.

f) Escalera. Es la combinación formada por cinco cartas correlativas que no son de un mismo palo (ejemplo: 7, 8, 9, 10 y J). Se paga 4 veces la apuesta.

g) Trío. Es la combinación formada por cinco cartas que contiene tres cartas de un mismo valor y las dos restantes no forman pareja (ejemplo: tres Q, un 7 y un 2). Se paga 3 veces la apuesta.

h) Doble pareja. Es la combinación formada por cinco cartas que contiene dos cartas del mismo valor y dos cartas también del mismo valor pero distinto al anterior (ejemplo: dos K, dos 7 y un As). Se paga 2 veces la apuesta.

i) Pareja. Es la combinación formada por dos cartas de un mismo valor y tres cartas diferentes (ejemplo: dos Q, un 6, un 9 y un As). Se paga 1 vez la apuesta.

j) Cartas mayores. Es la combinación formada cuando no se produce ninguna de las combinaciones anteriores. En caso de que el jugador y el crupier tengan un As y una K, se comparan sucesivamente las cartas restantes según su valor de mayor a menor y ganará la carta de valor más alto. Se paga una vez la apuesta.

En cualquier caso, el jugador sólo gana las apuestas cuando su combinación es superior a la del crupier, y la pierde si es inferior.

Cuando el crupier y el jugador tienen la misma jugada, gana la apuesta quien tiene la combinación formada por cartas de valor más alto, según las reglas siguientes:

a) Cuando ambos tienen póquer, gana el formado por cartas de valor más alto (ejemplo: un póquer de K gana a un póquer de Q).

b) Cuando ambos tienen full, gana quien tiene las tres cartas iguales de valor más alto.

c) Cuando ambos tienen escalera de cualquier tipo, gana quien tiene la carta de valor más alto.

d) Cuando ambos tienen color, gana quien tiene la carta de valor más alto (según lo descrito para cartas mayores).

e) Cuando ambos tienen trío, gana el que está formado por las cartas de valor más alto (igual que en el póquer).

f) Cuando ambos tienen doble pareja, gana el que tiene la pareja formada por cartas de valor más alto. Si coincide, se pasa a la segunda pareja y, en último lugar, a la carta que queda de valor más alto.

g) Cuando ambos tienen pareja, gana quien la tiene de valor más alto, y si coincide se pasa a la carta de valor más alto de las cartas restantes (según lo descrito para cartas mayores).

En caso de empate, por tratarse de jugadas de igual valor, el jugador conserva su apuesta pero no gana ningún premio.

2. Máximos y mínimos de las apuestas.

Las apuestas de los jugadores, exclusivamente representadas por fichas, deben efectuarse dentro de los límites mínimos y máximos establecidos para cada mesa, de acuerdo con las bandas de fluctuación que tenga autorizadas el casino.

3. Banda de fluctuación para la apuesta inicial.

Debe tener como límite máximo el de 10, 20 ó 25 veces el límite mínimo establecido en las bandas de fluctuación autorizadas por la Dirección General del Juego y de Espectáculos.

VI. Desarrollo del juego.

Las cartas se extraen del depósito, se desempaquetan y se barajan según lo dispuesto en el Reglamento de casinos de juego.

Antes de la distribución de las cartas, los jugadores deben efectuar sus apuestas iniciales dentro de los límites mínimos y máximos de la mesa de juego. Seguidamente, el crupier cierra las apuestas anunciando «no va más» e inicia la distribución de las cartas de una en una y boca abajo, a cada jugador, empezando por su izquierda y siguiendo el sentido de las agujas del reloj. Da también carta a la banca, y completa la distribución de las cinco cartas a cada jugador y a la banca, con la excepción de la última carta para la banca que se da descubierta. Sin quitar los brazos de la mesa y quedando siempre las cartas a la vista del crupier, los jugadores miran sus cartas, y tienen la opción de continuar el juego si dicen «voy» y de retirarse si dicen «paso». Los que optan por «ir» deben doblar la apuesta. Los que optan por «pasar» pierden la apuesta inicial, que el crupier retira en aquel momento y deben dejar sus cartas boca abajo sobre la mesa de juego para que el crupier compruebe el número de cartas y las recoja.

Una vez los jugadores han decidido si «ir» o «pasar», el crupier descubre las cuatro cartas tapadas de la banca. La banca sólo juega si entre sus cartas hay como mínimo un As y una K, o una combinación superior. Si no es así, la banca ha de pagar a cada jugador que permanezca en juego a la par, es decir, un importe idéntico a la apuesta inicial.

Si la banca juega, el crupier compara sus cartas con las de los jugadores y paga las combinaciones superiores a la suya de acuerdo con lo establecido en el apartado V.1 de las reglas del juego para la segunda apuesta, y abona a la par (1 por 1) la apuesta inicial.

Los jugadores cuyas combinaciones sean inferiores a la del crupier, pierden sus apuestas, que son retiradas por el crupier.

En caso de empate se hace lo dispuesto en el número 1 del apartado V de este epígrafe.

Cualquier error en la distribución de las cartas, o bien en el número o bien en la aparición indebida de alguna carta descubierta, comporta la anulación de toda la jugada.

Está prohibido que los jugadores intercambien información sobre sus cartas o que las descubran antes de tiempo. Cualquier violación de esta prohibición comporta la pérdida de la totalidad de la apuesta.

Una vez retiradas las apuestas perdedoras y pagados los premios a las ganadoras, se da por terminada la jugada y se inicia una nueva.

VII. Opciones de juegos adicionales.

Opcionalmente, el casino podrá ofertar las siguientes posibilidades de juego:

a) «Seguro».

El jugador deberá depositar en la casilla destinada a tal fin y antes de comenzar a distribuir las cartas, una apuesta no superior a la mitad del mínimo de la mesa. Dentro de las normas de funcionamiento del póquer sin descarte, y en caso de obtener una de las combinaciones que se indican a continuación, el jugador tiene opción a la siguiente tabla de pago:

Full: 100 veces la cantidad única estipulada.

Póquer: 300 veces la cantidad única estipulada.

Escalera de color: 1.000 veces la cantidad única estipulada.

Escalera real: 2.000 veces la cantidad única estipulada.

b) «Progresivo».

Hay una apuesta adicional independiente para los jugadores llamada «progresivo», cuyo objetivo es conseguir un premio especial, que depende solamente de la jugada que obtenga el jugador y del importe acumulado por el progresivo en aquel momento, previa la deducción autorizada a favor del establecimiento. Para jugar al progresivo, cada jugador debe depositar una cantidad estipulada en la ranura con contador destinada a esta finalidad. Asimismo, puede existir un progresivo común a varias mesas. El desarrollo de esta modalidad de juego ha de estar expuesta en un lugar visible de la mesa y debe indicar las combinaciones que comportan premio y su importe.

Las combinaciones que posibilitan la obtención del progresivo son: escalera real que obtiene el acumulado de todas las mesas, y escalera de color que obtiene un 10 por 100 del acumulado. El importe de la apuesta del progresivo no puede ser superior a la mitad de la apuesta mínima de la mesa.

c) Comprar una carta adicional.

Existe otra posibilidad de juego que consiste en el descarte de un solo naipe. Se compra esta carta a la banca por la misma cantidad que la apuesta inicial del jugador interesado en el descarte. Para ello, en el momento que le corresponda el turno de juego al jugador interesado, éste depositará el naipe descartado juntamente con la misma cantidad de su apuesta inicial, que le dará derecho a recibir una carta adicional.

11. Póquer de contrapartida en la variedad de póquer «Trijoker».

I. Denominación.

El «Trijoker» es un juego de azar practicado con naipes, de los denominados de contrapartida y exclusivo de los casinos de juego, en que los participantes juegan contra el establecimiento organizador, dependiendo la posibilidad de ganar de conseguir unas combinaciones de cartas determinadas. Se establece la jugada mínima para ganar en pareja de J.

II. Elementos del juego.

1. Cartas o naipes.

Se juega con una baraja de similares características a las utilizadas en el juego del Black Jack o Veintiuno de 52 cartas. El valor de aquéllas, ordenadas de mayor a menor, será el siguiente: As, K, Q, J, 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3 y 2.

2. Distribuidor o sabot debidamente autorizado para este juego por la Dirección General del Juego y de Espectáculos.

3. Mesa de juego.

Será de dimensiones similares a la utilizada en el juego del Black Jack, con siete espacios separados para los jugadores. Cada espacio tiene tres casillas para efectuar las apuestas, de las cuales

al menos dos están numeradas con las referencias 1 y 2. Además tiene dos casillas diferenciadas para colocar las dos cartas comunes a todos los jugadores, y una abertura para introducir las propinas.

4. Será permitido el uso alternativo y reversible de mesas para la práctica de juegos de naipes de contrapartida, según las normas previstas al apartado II.3 del epígrafe 07 de este catálogo.

III. Personal.

1. Inspector o jefe de mesa.

Es la persona encargada de controlar el juego y resolver los problemas que se susciten durante su desarrollo. Podrá haber un inspector o jefe de mesa para cada sector de juego de naipes de contrapartida.

2. Crupier.

Tiene la banca y dirige la partida. Además, tiene encomendada la función de barajar las cartas, la distribución de éstas a los jugadores, la retirada de las apuestas perdedoras y el pago de las ganadoras. Anuncia también las distintas fases del juego y efectúa el cambio de dinero en efectivo por fichas a los jugadores.

IV. Jugadores.

Podrán participar un máximo de siete jugadores y cada jugador sólo podrá jugar en una casilla. Está prohibido enseñar sus cartas a los demás jugadores, o comentarles su jugada, mientras dure la mano. No se admite la participación de jugadores que se encuentren de pie en torno a la mesa.

V. Reglas del juego.

Las combinaciones posibles del juego, ordenadas de mayor a menor valor, son las siguientes:

a) Escalera real de color. Es la formada por las cinco cartas de mayor valor de un mismo palo en el siguiente orden correlativo: As, K, Q, J y 10.

b) Escalera de color. Es la formada por cinco cartas del mismo palo, en orden correlativo, sin que éste coincida con las cartas de mayor valor.

c) Póquer. Es la combinación de cinco cartas que contiene cuatro cartas de un mismo valor.

d) Full. Es la combinación de cinco cartas que contiene tres cartas de un mismo valor y otras dos del mismo valor y distinto al de las anteriores.

e) Color. Es la combinación formada por cinco cartas no correlativas del mismo palo.

f) Escalera simple. Es la combinación formada por cinco cartas, en orden correlativo y de distinto palo.

g) Trío. Es la combinación formada por tres cartas del mismo valor y las otras dos sin formar pareja.

h) Doble pareja. Es la combinación de cinco cartas que contiene dos cartas del mismo valor y otras dos de igual valor, pero distinto del de las anteriores.

i) Pareja. Es la combinación de cinco cartas que contiene dos cartas de igual valor que tienen que ser, como mínimo, J.

La tabla de pagos, en orden ascendente, es la siguiente:

a) Pareja de J o mayor: 1 a 1.

b) Doble pareja: 2 a 1.

c) Trío: 3 a 1.

d) Escalera simple: 5 a 1.

e) Color: 8 a 1.

f) Full: 11 a 1.

g) Póquer: 50 a 1.

h) Escalera de color: 200 a 1.

i) Escalera real de color: 500 a 1.

VI. Máximos y mínimos de las apuestas.

1. Normas generales.

Las apuestas de los jugadores, exclusivamente representadas por fichas del casino de juego, deberán realizarse dentro de los límites mínimos y máximos establecidos para la mesa. Se entiende que el mínimo y máximo es para cada una de las tres casillas de cada jugador.

El director de juegos del casino podrá fijar los límites mínimos y máximos de las apuestas según la banda de fluctuación que tenga autorizada por la Dirección General del Juego y de Espectáculos.

2. Bandas de fluctuación.

Las bandas de fluctuación para la apuesta inicial tendrán como límite máximo el de 10, 20 ó 30 veces el mínimo establecido en las bandas recogidas en las correspondientes autorizaciones de funcionamiento.

VII. Desarrollo del juego.

1. Extracción y distribución de naipes.

La extracción de naipes del depósito, el desempaquetado y la mezcla de los mismos se atendrán a las reglas contenidas en la normativa aplicable en el Reglamento de casinos de juego.

2. Intervalo de apuestas.

Después de haber mezclado los naipes, el crupier propondrá a los jugadores que hagan sus apuestas. Cada jugador deberá efectuar tres apuestas iguales, una en cada una de las tres casillas dispuestas en su departamento. Cuando las apuestas estén efectuadas y el crupier haya anunciado el «no va más», éste comenzará a repartir los naipes cubiertos, uno por uno y alternativamente a los jugadores y comenzando por su izquierda. Seguidamente, colocará un naipe cubierto en la casilla situada enfrente de él y a su izquierda. A continuación, repartirá un segundo naipe cubierto a cada jugador, y colocará otro naipe cubierto en la casilla situada a su derecha. Repartirá después un tercer naipe cubierto a cada jugador. Si se descubriera por error uno de los naipes de los jugadores, la mano continuará normalmente. Si se descubriera uno de los dos naipes comunes para todos los jugadores y situados delante del crupier, se continuará la jugada normalmente, a excepción de que sea una J o mayor, en cuyo caso, se anulará la mano completa.

Después de que cada jugador haya visto sus cartas y a medida que le corresponda su turno, tiene la opción de retirar la apuesta número 1 o dejarla en juego. Cuando todos los jugadores hayan decidido el destino de su apuesta número 1, el crupier descubre la carta situada en la casilla a su izquierda. Esta carta es común para todos los jugadores y forma parte de la mano de cada uno de ellos. Después de conocer el valor de la primera carta común, cada jugador puede retirar su apuesta número 2 o dejarla en juego, independientemente del destino de la primera apuesta. A continuación, el crupier descubre la segunda carta situada en la casilla de su derecha. Esta carta es también común para todos los jugadores y forma parte de sus respectivas combinaciones. Hasta este momento, los jugadores deben tener una, dos o tres apuestas en juego, dependiendo de sus decisiones anteriores.

3. Desenlace de la jugada.

Según la tabla de pagos que se hallará expuesta en cada una de las mesas, el crupier procede a pagar cada una de las apuestas ganadoras en la proporción establecida y a cobrar las perdedoras, comenzando por su derecha. El jugador que aún tenga tres apuestas en juego y gane la jugada, cobrará la proporción establecida en cada una de sus tres apuestas. Si su jugada no es ganadora, perderá las apuestas en juego.

Al finalizar, el crupier retirará las cartas, comprobando las mismas.

Al finalizar la jornada, el jefe de mesa anunciará «las tres últimas jugadas».

VIII. Reglas comunes.

1. Errores.

Cualquier error que se produjese durante la distribución de las cartas, en el número de las mismas o bien en la aparición indebida de alguna carta descubierta, supondrá la anulación de toda la jugada, salvo lo especificado en el apartado VII.2 de este epígrafe.

Las cartas deberán permanecer en todo momento sobre la mesa.

2. Prohibiciones.

Queda prohibido a los jugadores intercambiar información sobre las cartas, descubrirlas antes de tiempo o pedir consejo sobre las jugadas.

12. Póqueres de círculo: normas generales y comunes a las diferentes variedades del póquer de círculo.

I. Denominación.

El póquer de círculo es un juego de cartas de los denominados de círculo porque enfrenta a varios jugadores entre sí. El objetivo del juego es alcanzar la mayor combinación posible con una serie de cartas.

II. Elementos del juego.

1. Cartas o naipes.

Se juega con una baraja de las denominadas cartas inglesas de características similares a las utilizadas en el juego de Black Jack o Veintiuno de 52 cartas. El valor de las mismas ordenadas de mayor a menor es: As, K, Q, J, 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3 y 2. El As puede ser utilizado como la carta más pequeña delante de la menor con que se juegue o como As detrás de la K.

2. Mesa de juego.

Es de forma ovalada por uno de sus lados y con un ligero entrante en el lado contrario destinado a acoger al crupier. La mesa tiene una serie de espacios o departamentos separados y numerados a partir de la derecha del crupier que lleva el número 1. Cada departamento dará acogida a un jugador sentado.

La mesa debe tener las siguientes aberturas o ranuras: una a la derecha del crupier para las deducciones en beneficio de la casa, llamada pozo o cagnotte y otra, a la izquierda, para introducir las propinas.

3. Beneficio.

El beneficio del establecimiento se podrá obtener eligiendo una de las dos opciones que se describen a continuación:

a) Un porcentaje sobre el bote que, en ningún caso superará el 5%, y que se aplicará en cada uno de los intervalos de apuestas.

b) Un porcentaje que oscilará entre el 10 y el 20% del máximo de la mesa o del resto, por sesión, según la modalidad de póquer que se juegue. Se entiende por sesión, una hora de juego más las dos últimas manos.

La dirección de juego del casino puede fijar previamente la duración de cada partida siempre que lo haga público a los jugadores. En el caso de que el casino no utilice esta facultad, la duración de la partida tiene que ser, como mínimo, la necesaria para que cada jugador que inicia la partida pueda tener la mano en dos ocasiones.

III. Personal.

Cada mesa de juego tendrá permanentemente a su servicio un crupier. La zona donde se desarrolle el juego está controlada por un jefe de sector o equivalente y, además, puede haber un cambista para diversas mesas.

1. Jefe de sector o equivalente.

Es el responsable del desarrollo correcto del juego. Actúa como delegado de la dirección del casino, le corresponde resolver cualquier conflicto planteado en las mesas de juego y llevará una relación de jugadores que deseen ocupar las plazas que puedan quedar vacantes.

2. Crupier.

Sin perjuicio de las funciones que más adelante se le atribuyen, tendrá encomendadas las siguientes: recuento, mezcla y reparto de las cartas a los jugadores; anuncio en voz alta de las distintas fases del juego y actuaciones de los jugadores; cálculo e ingreso del beneficio correspondiente al establecimiento introduciéndolo en la ranura que para dicho fin existe en la mesa; introducción de las propinas en la ranura de la mesa destinada a tal efecto; control del juego y vigilancia para que ningún jugador apueste fuera de turno; custodia y control de la suma que constituye el bote y el pago del mismo. Igualmente resolverá a los jugadores las dudas sobre las reglas a aplicar en cada momento de la partida y en el caso de que tenga problemas con algún jugador se lo debe comunicar al jefe de sector o equivalente.

3. Cambista.

Caso de que la dirección lo considere necesario, podrá haber una persona que atenderá a las distintas mesas y cuya función principal será cambiar dinero por fichas.

IV. Jugadores.

Frente a cada uno de los espacios o departamentos de la mesa de juego, sólo se podrá sentar un jugador. La superficie de los espacios podrá ser utilizada para depositar las fichas y mantener, en su caso, las cartas.

Al comienzo de la partida se sortearán los puestos.

Si la partida ya está iniciada será el jefe de sector o equivalente quien asigna el puesto en la mesa si hay plaza libre.

A petición propia un jugador puede descansar dos jugadas o manos sin perder el puesto en la mesa.

V. Prohibiciones.

Está totalmente prohibido que un jugador abandone la mesa de juego dejando encargado a otro jugador que le realice e iguale las apuestas, pues cada jugador juega por sí mismo y no se permiten las actuaciones siguientes:

a) El juego por parejas ni siquiera temporalmente.

b) Jugarse el bote conjuntamente.

c) Repartirse el bote voluntariamente.

d) La connivencia entre jugadores.

e) Comprar o añadir fichas al resto para aumentarlo, una vez que se ha iniciado la jugada.

f) Prestarse dinero entre jugadores.

g) Guardarse las fichas de su resto.

h) Retirar las cartas de la mesa o alejarlas de la vista del crupier y de los demás jugadores.

VI. Reglas del juego.

1. Combinaciones posibles.

Los jugadores sólo pueden hacer uso de las combinaciones que se describen a continuación:

a) Escalera de color real: es la formada por las cinco cartas correlativas más altas de un mismo palo (As, K, Q, J y 10).

b) Escalera de color: es la formada por cinco cartas correlativas de un mismo palo, sin que ésta coincida con las cartas más altas (ejemplo: 6, 7, 8, 9, y 10).

c) Póquer: es la combinación de cinco cartas que contiene cuatro cartas de un mismo valor (ejemplo: cuatro K y un 6).

d) Full: es la combinación de cinco cartas que contiene tres cartas de un mismo valor y otras dos también distintas de igual valor (ejemplo: tres 8 y dos 7).

e) Color: es la combinación formada por cinco cartas no correlativas de un mismo palo (ejemplo: 5, 7, 10, Q y As de tréboles).

f) Escalera: es la combinación formada por cinco cartas correlativas de distintos palos.

g) Trío: es la combinación de cinco cartas que contiene tres cartas del mismo valor y las dos restantes sin formar pareja (ejemplo: tres 8, un 7 y un 2).

h) Figuras: es la combinación formada por cinco cartas que deben ser As, K, Q, o J. Esta combinación sólo se utiliza en las variedades de póquer cubierto.

i) Doble pareja: es la combinación formada por cinco cartas que contiene dos parejas de cartas de distinto valor (ejemplo: dos 6, dos J y un As).

j) Pareja: es la combinación de cinco cartas que contiene dos cartas del mismo valor (ejemplo: dos 4, un 6, un 9 y un As).

k) Carta mayor: cuando una jugada no tiene ninguna de las combinaciones anteriores, gana el jugador que tenga la carta mayor.

En las variantes de póquer que se jueguen con menos de 52 cartas, el color es más importante que el full.

2. Empates.

Cuando diversos jugadores tienen póquer, gana el que lo tiene de valor superior (ejemplo: un póquer de K supera a uno de Q).

Cuando diversos jugadores tienen full, gana el que tiene las tres cartas iguales de valor más alto.

Cuando diversos jugadores tienen escalera, de cualquier tipo, gana el que tiene la carta de valor más alto.

Cuando diversos jugadores tienen color, gana el que tiene la carta de valor más alto.

Cuando diversos jugadores tienen trío, gana el que lo tiene formado por las cartas de valor más alto.

Cuando diversos jugadores tienen figuras, gana el que tiene la pareja más alta, y si coincide, se considera la carta de valor más alto.

Cuando diversos jugadores tienen doble pareja, gana el que tiene la pareja formada por las cartas de valor más alto; si coincide, se considera la segunda pareja, y en último lugar, la carta que queda de valor más alto.

Cuando diversos jugadores tienen pareja, gana el que la tiene de valor más alto y, si coincide, se considera la carta de valor más alto de las restantes.

3. Mínimos y máximos de las apuestas.

Las apuestas de los jugadores, exclusivamente representadas por fichas, deben realizarse dentro de los límites mínimos y máximos que tenga autorizados el casino.

a) Normas generales sobre estos límites.

El mínimo y el máximo de la mesa depende de la modalidad de póquer que se juegue. El mínimo puede variar entre el 20 y el 40% del máximo y el «Ante» (apuesta inicial) será como máximo un 50% del mínimo de la mesa.

Se puede jugar con tres límites diferentes:

1) «Split limit»: el máximo de la apuesta está limitado por la mitad del bote.

2) Bote con límite: el máximo de la apuesta está limitado por el bote.

3) Bote sin límite: no existe límite para la apuesta máxima; el mínimo no puede ser nunca inferior al autorizado, el cual deberá aparecer ostensiblemente visible en la mesa.

b) Normas especiales.

El director del casino, dentro de los límites autorizados, puede variar el límite de la apuesta de una mesa una vez puesta en funcionamiento con previo anuncio a los jugadores.

VII. Desarrollo del juego.

Es condición indispensable para que la partida pueda comenzar que haya en la mesa de juego como mínimo cuatro jugadores, número que deberá mantenerse a lo largo de toda la partida.

1. Reparto de cartas.

Al principio de cada partida el crupier debe señalar claramente con una pieza redonda («marca») quién tiene la mano, colocándola delante del jugador. La mano irá rotando en el sentido contrario a las agujas del reloj cada vez que procede un nuevo reparto de cartas.

El crupier debe comprobar que están la totalidad de las cartas que componen la baraja y barajarlas, al menos 3 veces, de forma que no sean vistas por los jugadores, con el siguiente orden: mezclar (tipo «Chemin de fer»), –agrupar– barajar.

Las cartas también pueden ser barajadas por cualquier jugador, pero el último barajado, en la forma prevista en el párrafo anterior, siempre lo realiza el crupier, que seguidamente ofrece las cartas al jugador situado a la izquierda de la mano para que proceda al corte o talla.

Si en el momento de cortar queda al descubierto alguna carta del mazo se debe volver a barajar.

Al realizar el corte se deben de cumplir las siguientes condiciones:

a) Usar una sola mano.

b) La dirección del corte debe ser recta y alejándose del cuerpo.

c) La mano libre no puede tocar la baraja hasta que, después del corte, los montones de cartas se hayan reunido otra vez.

d) La mano libre no debe obstaculizar la vista a los jugadores de tal forma que no puedan ver el procedimiento de corte.

Una vez que se ha realizado el corte, los jugadores que participan en la jugada deben realizar previamente una apuesta denominada «Ante» (apuesta inicial) fijada por el casino y acto seguido, el crupier reparte las cartas en el sentido contrario de las agujas del reloj.

El crupier debe tener cuidado al dar las cartas de que no sean vistas por los otros jugadores. Por ello, al repartirlas, no puede levantarlas sino deslizarlas sobre la mesa.

2. Intervalos o turnos de apuestas.

Acto seguido se inician las apuestas y el crupier va indicando a quién le corresponde apostar, según la variante del póquer de que se trate. Todas las apuestas se reúnen en un lugar común llamado bote.

Al llegar el turno de las apuestas los jugadores tienen las siguientes opciones:

a) «Retirarse» y salir del juego, para lo cual debe dar a conocer su intención, cuando sea su

turno, poniendo las cartas encima de la mesa alejándolas lo más posible de las cartas que se están usando en el juego. En este caso el crupier retira sus cartas, las cuales no deben ser vistas por nadie.

Cuando un jugador se retira no puede participar en el bote, renuncia a todas las apuestas que haya realizado y no puede expresar ninguna opinión sobre el juego ni mirar las cartas de los otros jugadores.

b) «Pasar». Cualquier jugador al que le ha llegado el turno de apostar y decide no hacerlo, tendrá que decir «paso» siempre y cuando ningún jugador anterior haya realizado una apuesta durante ese intervalo de apuestas. Cualquier jugador que esté participando en el juego puede reservarse hasta que alguno de los jugadores decida apostar, en cuyo caso para seguir participando en el juego tiene que cubrir la apuesta o subirla si lo desea.

c) «Cubrir» la apuesta metiendo en el bote el número suficiente de fichas para que el valor que representen dichas fichas sea igual a la de cualquier otro jugador pero no superior.

d) «Subir» la apuesta metiendo en el Bote el número de fichas suficientes para cubrir la apuesta e incluyendo algunas fichas más para superar la apuesta, lo que dará lugar a que los jugadores, situados a su derecha, realicen alguna de las acciones anteriormente descritas.

Dependiendo de la variedad de póquer y en cada intervalo de apuestas, el número de veces que un jugador puede realizar una subida puede estar limitado; pero en el caso de que sólo existan dos jugadores no hay límite al número de veces.

Al final de las apuestas todos los jugadores que permanezcan en juego («activos») deben haber puesto el mismo valor de fichas en el bote.

Si al finalizar el turno de las apuestas sólo hay un jugador que ha realizado una apuesta y todos los demás han pasado, gana automáticamente la mano y se lleva el bote sin necesidad de enseñar sus cartas.

Antes de realizar la apuesta, cada jugador puede reunir sus fichas dentro del espacio de la mesa que le corresponde. Se considera que un jugador ha realizado la apuesta cuando traslada las fichas más allá de la línea que delimita su espacio o, en situaciones poco claras, desde el momento en que el crupier introduce las fichas en el bote y no ha habido objeciones por parte del jugador.

Un jugador no puede realizar una apuesta, ver la reacción de los demás jugadores y subir la apuesta. Las apuestas deben realizarse de una forma clara e inmediata, sin simular dudas respecto a dicha jugada.

Los jugadores que estén jugando la mano deben hablar solamente lo estrictamente necesario y, además, en cada intervalo de apuestas no pueden realizarlas como si tuvieran la máxima combinación con intención de confundir y engañar a los demás jugadores. Caso de que alguno de los jugadores actuase de la forma anteriormente descrita le será llamada la atención por el crupier y, si reincide, el jefe de sector decidirá de forma irrevocable sobre su participación o continuación en la partida.

Los jugadores deben disponer del dinero suficiente en fichas para terminar la mano. Si no lo tuvieran jugarán en proporción a la cantidad apostada.

El crupier debe mantener las cartas eliminadas y los descartes bajo control; ningún jugador está autorizado a verlos durante la partida. Las demás cartas que tiene el crupier para repartir deben estar juntas y ordenadas durante todo el juego salvo en el momento del reparto.

El crupier debe mantener la baraja en una posición lo más horizontal posible, sin realizar desplazamientos con ella y la parte superior de la misma debe estar siempre a la vista de los jugadores. Cuando no tenga la baraja en la mano debe protegerla poniendo una ficha del bote encima.

3. Pagos de las combinaciones ganadoras.

Una vez que las apuestas han sido igualadas, en el último intervalo de apuestas, cada jugador que previamente no se haya retirado debe mostrar sus cartas de modo que pueda verse la combinación que tiene para establecer la combinación ganadora.

El jugador que haya hecho la última apuesta mostrará las cartas en primer lugar y a continuación y por turno los restantes jugadores empezando por la derecha del jugador que las haya descubierto en primer lugar.

No es necesario que un jugador diga la combinación que tiene al mostrar las cartas ni tampoco se tiene en cuenta lo que haya dicho pues es el crupier quien establece el valor de las combinaciones descubiertas e indica cuál es el jugador con la combinación más alta y, si es el caso, corrige las combinaciones que hayan sido erróneamente anunciadas por los jugadores.

Una vez que todos los jugadores han podido ver las cartas de la mano ganadora, el crupier

recogerá las cartas de las combinaciones perdedoras y la ganadora sólo será retirada cuando el crupier le haya entregado el bote.

En el caso de que haya combinaciones del mismo valor, el crupier repartirá el bote entre los distintos jugadores que tengan la misma combinación, en proporción a sus respectivos restos.

Ningún jugador puede influir o criticar el juego que realice otro.

No se permite que haya personas ajenas al juego mirando el desarrollo de la partida, salvo el personal del casino debidamente autorizado.

Las cartas que da el crupier durante la mano sólo se mostrarán cuando el crupier lo indique al final de la jugada.

Solamente los jugadores pueden ver sus cartas cubiertas y son responsables de que nadie más las vea.

VIII. Errores e infracciones en el juego.

1. Errores en el reparto.

En general, si durante el reparto de las cartas se dan algunos de los casos que más abajo se indican, se considera que ha habido error en el reparto y todas las cartas son recogidas por el crupier que inicia la mano de nuevo. Los casos que se tienen en cuenta son:

a) Si los jugadores no reciben las cartas en el orden normal.

b) Si un jugador recibe menos cartas de las debidas y no se puede corregir el error antes de comenzar las apuestas.

c) Si un jugador recibe más cartas de las debidas y no se puede corregir el error antes de comenzar las apuestas.

d) Si al comenzar la mano un jugador recibe una carta que no le corresponde y se tiene constancia de que la ha visto.

e) Si hay más de una carta boca arriba en la baraja.

f) Si se descubre que faltan una o más cartas en la baraja.

g) Si se descubre que la baraja es defectuosa.

2. Errores del crupier.

a) Si el crupier anuncia una mano de modo equivocado, se considera que las cartas hablan por sí mismas, y se tiene en cuenta la combinación de cartas existente sobre la mesa.

b) Si el crupier, en el reparto de las cartas, le da una carta a un jugador ausente no se considera error en el reparto. En el caso de que el jugador no llegue cuando le toca su turno se retira su mano y deja de jugar.

c) Si el crupier, en el reparto de las cartas, le da una carta a un jugador que no va a jugar la mano o a un sitio que se encuentra vacío, no se considera un error en el reparto sino que el crupier da las cartas normalmente incluido dicho espacio vacío y cuando termina recoge las cartas.

3. Errores del jugador.

a) El jugador debe tomar todas sus decisiones con carácter inmediato con el fin de no retrasar el desarrollo de la partida; caso contrario será advertido por el crupier.

b) Si un jugador al apostar mezcla sus cartas con los descartes, creyendo que no han ido más jugadores a igualar su apuesta, pierde el bote salvo que el crupier o el jefe de sector puedan reconstruir la mano sin lugar a dudas. Como norma general se debe intentar siempre reconstruir la mano y por consiguiente jugar el bote.

c) Si un jugador para cubrir una apuesta mete en el bote un número insuficiente de fichas no tiene derecho a retirarlas; sólo podrá añadir las precisas para igualar la apuesta.

d) Si un jugador mete en el bote una ficha por importe superior al necesario, sin anunciar la subida de la apuesta, se considera que cubre sólo la apuesta y se le devuelve la cantidad que ha puesto de más.

e) Si un jugador por error descubre sus cartas, el juego sigue siendo válido.

f) Si un jugador efectúa una apuesta fuera de su turno se considera válida pero cuando llegue su turno de apuestas no puede subir la misma.

g) Si uno o varios jugadores, al repartir las cartas, no han puesto el «ante» en el bote se considera que la mano es válida y deben poner el «ante» si quieren participar en la mano. En el caso de que

no sea posible determinar quiénes son los jugadores que no han puesto la apuesta inicial se juega la mano con un bote reducido.

h) Si un jugador pone en contacto, voluntaria o involuntariamente, sus cartas con las de otro jugador le será anulada su mano así como la del otro jugador.

i) Si a un jugador se le pasa el turno de apostar debe ponerlo en conocimiento del crupier inmediatamente. El jefe de sector analizará la situación y tomará la decisión oportuna la cual tendrá carácter irrevocable.

IX. Variantes de póquer de círculo.

Las distintas variantes de póquer de círculo responden a los principios expuestos en los apartados precedentes de este epígrafe. Estas variantes de póquer de círculo recogidas en este Catálogo son la variante de póquer cubierto de 5 cartas con descarte y las cinco variantes de póquer descubierto siguientes: «Seven Stud Póquer», «Omaha», «Hold'em», «Five Stud Póquer» y póquer sintético.

Las normas específicas de cada una de las variantes de póquer citadas en este apartado se recogen en los apartados siguientes de este epígrafe y, en todo lo no previsto de forma específica, se regularán por las referidas normas generales contenidas en los apartados I a VIII de este epígrafe.

12.1. Póquer cubierto de 5 cartas con descarte.

I. Elementos del juego: cartas.

Dependiendo del número de jugadores se podrá jugar con 52 ó 32 cartas.

II. Reglas del juego: desarrollo del juego.

Una vez puesto el «ante» por los jugadores que participan en la jugada, reciben cinco cartas, todas cubiertas, comenzando el primer intervalo de apuestas. La mano y los demás jugadores pueden actuar de las siguientes formas:

a) «Abrir» el bote haciendo una apuesta siempre y cuando tenga una pareja de J o una combinación mayor.

b) «Pasar», es decir, no hacer ninguna apuesta en ese momento pero se reserva el derecho de cubrir o subir la apuesta posteriormente. Un jugador puede pasar teniendo o no una combinación tan buena como una pareja de J.

Si el jugador con la combinación mayor pasa, el siguiente jugador que le toque hablar puede abrir el bote o pasar, y así sucesivamente. Una vez que alguno de los jugadores que participan en la partida haya apostado, el bote está abierto y cada jugador en su turno podrá, a partir de entonces, retirarse, cubrir o subir la apuesta.

Si todos los jugadores que participan en la jugada pasan, se produce lo que se llama una «mano en blanco». El juego continúa, realizándose otro «ante» y en este caso se necesitará al menos una pareja de Q para abrir el bote. Si esa jugada fuera nuevamente en blanco se necesitaría al menos una pareja de K en la siguiente; si esa partida fuera nuevamente en blanco se necesitaría una pareja de As para la siguiente mano. En el caso de que la mano fuese nuevamente en blanco, el crupier seguirá dando cartas hasta que alguno de los jugadores pudiera abrir el juego con una pareja de As como mínimo.

Una vez que han sido igualadas todas las apuestas, los jugadores que siguen en la partida pueden descartarse, comenzando por el primero que abrió el bote, de una o más cartas cubiertas, diciendo en voz alta el número de las que quiere descartarse. El crupier cogerá un número de cartas equivalentes de la parte superior de la baraja y las entregará al jugador de manera que tenga cinco.

Cada jugador, en su turno, recibe el número de cartas solicitadas antes que el siguiente se descarte.

Un jugador que no quiera cambiar sus cartas se dice que «está servido» y debe decirlo o dar un golpe encima de la mesa cuando le llegue el turno de descartarse.

El jugador que abrió el bote puede descartarse de una o más cartas de las que le permitieron hacer la combinación para abrir. Su descarte se colocará boca abajo sobre el bote de tal manera que al finalizar la jugada pueda comprobarse que tenía la combinación mínima para abrir.

Si el crupier, al dar las cartas de los descartes, nota cuando ha dado la penúltima que no va a tener suficientes para completar los mismos, debe barajar junto con la última carta todas las que se hayan descartado previamente, pedir al jugador anterior al que tiene que recibir la siguiente carta que corte y continuar con el reparto con el nuevo montón. Los descartes del jugador que abrió el bote y del jugador que tiene que recibir las cartas no se incluyen si se han mantenido separadas y se pueden identificar.

En cualquier momento del descarte, y hasta que llegue el turno de las apuestas, cualquier jugador puede solicitar que cada uno de los demás diga el número de cartas de las que se ha descartado.

Una vez que se ha finalizado el reparto, el jugador que abrió el bote debe pasar o apostar. En el caso de que dicho jugador se haya retirado es el jugador que se encuentra a su derecha el que tiene el turno. Cada uno de los demás jugadores en su turno pueden retirarse, cubrir o subir las apuestas hasta que las mismas sean igualadas. En ese momento, se muestran por turno las cartas y la combinación más alta gana el bote.

III. Errores e infracciones en el juego.

1. Errores en el reparto.

a) Si un jugador recibe demasiadas cartas y lo indica antes de mirarlas el crupier debe recoger las cartas adicionales y colocarlas encima de la baraja. En el caso de que el jugador haya visto alguna de ellas se considera error en el reparto y se vuelve a iniciar la jugada.

b) Si un jugador recibe menos cartas y lo indica antes de mirarlas, el crupier debe darle las necesarias para completar el número adecuado de encima de la baraja. En el caso de que el jugador haya visto alguna de dichas cartas se considera error en el reparto y se vuelve a iniciar la jugada.

c) Si la primera carta que recibe un jugador se da boca arriba se considera error en el reparto y se vuelve a iniciar la jugada.

2. Errores del crupier.

Si el crupier retira la baraja antes de finalizar la jugada sin darse cuenta de que tienen que repartirse más cartas debe, si se puede, coger la parte superior de la baraja y repartir las cartas que faltan. En caso contrario, debe mezclar las cartas que no se han usado sin incluir las de descarte. La mano debe proceder de nuevo al corte y el crupier debe eliminar la primera carta antes de empezar a repartir.

3. Errores del jugador.

Si el jugador que abre el bote no puede demostrar que tenía la combinación necesaria para abrirlo, se considera que la jugada es «falsa».

Si una jugada es falsa el jugador que la haya cometido no puede ganar el bote. Se deberá retirar cuando se conozca la irregularidad, y cualquier ficha que haya apostado permanecerá en el bote. En el caso de que haya realizado la última apuesta y ésta no haya sido cubierta, se quedan en el bote las fichas apostadas para la siguiente partida. En el caso de que hubiese alguna duda es el jefe de sector quien decide en última instancia de acuerdo con la situación.

12.2. Variantes de póquer descubierto.

12.2.a. Póquer descubierto en la variante «Seven Stud Póquer».

I. Denominación.

El objetivo del juego es alcanzar la mayor combinación posible con siete cartas, teniendo en cuenta que de esas cartas sólo tienen valor al descubrir la jugada cinco de ellas.

II. Reglas del juego.

1. Mínimos y máximos de las apuestas.

Los límites máximos de las apuestas en cada intervalo, tanda o ronda de apuestas en función del bote pueden ser:

a) «Split limit»: en los dos primeros intervalos de apuestas se juega con el límite más bajo y en los tres siguientes con el límite más alto. Caso de que las dos primeras cartas descubiertas sean una pareja, se jugará con el límite más alto.

b) Bote limitado: en los dos últimos intervalos de apuestas el límite tiene los siguientes valores:

Igual a la mitad del bote que existe al dar la sexta carta.

Igual al bote que existe al dar la séptima carta.

En cada intervalo de apuestas cada jugador puede subir su apuesta como máximo tres veces y de acuerdo con los límites establecidos para cada intervalo.

2. Desarrollo del juego.

El crupier reparte tres cartas, de una en una, a cada uno de los jugadores, las dos primeras cubiertas y la tercera descubierta.

Acto seguido se inicia el primer intervalo de apuestas, el cual es indicado por el crupier a los

jugadores mediante la frase «hagan sus apuestas». Empieza a hablar el jugador que tenga la carta más baja; en caso de igualdad, hablará el más cercano por la derecha a la mano.

El segundo intervalo de apuestas tiene lugar cuando ha terminado de repartirse la cuarta carta y cada jugador tiene dos cartas cubiertas y dos descubiertas. El jugador con la combinación de cartas más alta o en su defecto con la carta más alta, es el que abre este segundo intervalo de apuestas pudiendo pasar permaneciendo en juego («check») o apostar («bet»), y en ningún caso puede retirarse del juego.

Si al terminar este segundo intervalo de apuestas sólo hay un jugador que ha realizado una apuesta y todos los demás han pasado, gana automáticamente la mano y se lleva el bote.

Al finalizar el segundo intervalo de apuestas se les da una carta descubierta a los jugadores que no hayan pasado.

El tercer y cuarto intervalo de apuestas se realiza como el segundo.

El quinto intervalo de apuestas es el último y es anunciado por el crupier con las palabras «última carta» y le da a cada jugador que permanezca en la partida una carta cubierta. En caso de igualdad hablará el más cercano por la derecha a la mano.

Después de dar las tres primeras cartas y en cada uno de los tres siguientes repartos se separará una carta, hasta un total de cuatro, que deben quedar apartadas de las de descarte (cartas muertas). Estas cartas se pueden usar solamente en los siguientes casos:

a) Cuando el crupier al dar la séptima carta se salte el turno de un jugador, se le da la primera «carta muerta» siempre que las cartas de los demás jugadores hayan sido vistas. El jugador la recibe cuando el crupier haya terminado de dar las demás a los jugadores, es decir, es el último que recibe la carta. El objetivo de esta regla es mantener la secuencia de las cartas de la baraja para los demás jugadores.

b) Cuando el crupier, al repartir la séptima carta, se da cuenta de que no tiene suficientes para terminar este intervalo, usa dichas «cartas muertas» mezclándolas con las que todavía no se han repartido con el fin de completar la jugada.

c) Cuando no haya cartas suficientes para completar la séptima ronda, habiendo tenido en cuenta tanto los descartes realizados como las «cartas muertas», el crupier sacará una de las que quedan por repartir, la cual la colocará en el centro de la mesa y será la séptima carta para todos los jugadores (carta común).

III. Errores e infracciones en el juego.

1. Errores en el reparto.

a) Si al repartir las dos primeras cartas («hole cards») alguna de ellas queda al descubierto se pueden dar dos casos:

a.1) Que quede una de ellas al descubierto. En este caso esa carta es la carta descubierta y el jugador recibe la tercera carta que debería ser cubierta.

a.2) Que queden las dos primeras cartas descubiertas, en cuyo caso se le devuelve la apuesta inicial.

b) Si al repartir la séptima carta ésta es dada erróneamente, el crupier preguntará al jugador y de acuerdo con su respuesta, se aplicarán los siguientes criterios:

b.1) Si a pesar del error quiere seguir jugando, la carta se cubre y el juego sigue normalmente.

b.2) Si no desea seguir jugando, no tomará parte en el último intervalo de apuestas y jugará sólo con las apuestas realizadas hasta ese momento. Los demás jugadores seguirán jugando y apostarán el intervalo correspondiente de apuestas formándose un bote aparte («side pot») en el cual el jugador que no quiso seguir jugando no toma parte.

2. Errores del crupier.

a) Si en el reparto de la séptima carta, el crupier por error la da descubierta y sólo quedan dos jugadores en la partida, no se podrán subir las apuestas y se descubrirán directamente («showdown»).

b) Si el crupier empieza a distribuir las cartas sin que hayan finalizado las apuestas, debe mantener dicha carta sobre la mesa hasta que finalicen las mismas y luego retirar, aparte de dicha carta, tantas cartas como jugadores se mantengan en juego («burnt cards»). Dichas cartas cubiertas se ponen en un lugar separado de los descartes.

3. Errores del jugador.

Si un jugador por error descubre sus cartas cubiertas («hole cards») debe cubrirlas de nuevo pues el juego sigue siendo válido y la siguiente carta no se le dará cubierta.

12.2.b) Póquer descubierto en la variante «Omaha».

I. Denominación.

Es una variante del «Seven Stud Póquer» siendo el objetivo del juego alcanzar la mayor combinación posible eligiendo dos de las cuatro cartas que tiene el jugador en la mano y tres de las cinco cartas que son comunes a todos los jugadores y que están sobre la mesa.

II. Reglas del juego: desarrollo del juego.

Una vez que todos los jugadores que quieren participar en la jugada han puesto el «ante», el crupier da cuatro cartas cubiertas a los jugadores de una en una. Acto seguido se inicia el primer intervalo de apuestas.

Una vez finalizado el intervalo de apuestas separa una carta (carta quemada), la cual no se mezcla con los descartes y no es vista por los demás jugadores y coloca tres cartas descubiertas en el centro de la mesa, con lo que se inicia el segundo intervalo de apuestas.

Al finalizar el intervalo de apuestas, retira una nueva carta y coloca otra carta descubierta al lado de las anteriores en la mesa, con lo que empieza el tercer intervalo de apuestas.

Cuando se terminan las apuestas, se retira una nueva carta y se coloca una nueva carta descubierta en la mesa, al lado de la última, con lo que se inicia el cuarto y último intervalo de apuestas.

12.2.c) Póquer descubierto en la variante «Hold'em».

I. Denominación.

Es una variante del «Seven Stud Póquer» siendo el objetivo del juego alcanzar la mayor combinación posible, eligiendo cualesquiera de las siete cartas de que se dispone en cada jugada.

II. Reglas del juego: desarrollo del juego.

La única diferencia que existe con la variante de póquer «Omaha» es que en lugar de dar el crupier las cuatro cartas al inicio de la partida, sólo da a los jugadores dos cartas.

12.2.d) Póquer descubierto en la variante «Five Stud Póquer».

I. Denominación.

Es una variante del «Seven Stud Póquer» y el objetivo del juego es alcanzar la mayor combinación posible entre las cinco cartas de que dispone cada uno de los jugadores.

II. Elementos del juego: cartas.

Se juega con 32 cartas en lugar de 52. De esas 52 cartas de la baraja sólo se escogen las siguientes: As, K, Q, J, 10, 9, 8 y 7.

III. Reglas del juego: desarrollo del juego.

El crupier da una carta cubierta a cada uno de los jugadores en lugar de dos y una descubierta con lo que empieza el primer intervalo de apuestas.

A continuación el crupier da a cada jugador una carta descubierta con lo que empieza el segundo intervalo de apuestas.

Al finalizar este intervalo de apuestas el crupier da una nueva carta descubierta a cada jugador con lo que empieza el tercer intervalo de apuestas.

Cuando se terminan las apuestas el crupier da una nueva carta descubierta, con lo que se inicia el cuarto y último intervalo de apuestas.

En esta variante, el jugador con la combinación más alta es el que inicia las apuestas.

12.2.e. Póquer descubierto en la variante de póquer sintético.

I. Denominación.

El objetivo del juego es conseguir la combinación de cartas del valor más alto posible, mediante la utilización de cinco cartas: dos repartidas por el crupier a cada jugador y tres de las cinco cartas comunes que el crupier alinea sobre la mesa de juego.

II. Elementos de juego: cartas.

Se juega con 28 cartas en lugar de las 52 cartas que tiene la baraja inglesa completa y sólo se utiliza el As, K, Q, J, 10, 9 y 8 de cada palo, según su valor y orden de importancia. El As se puede utilizar como la carta más pequeña delante del 8 o como carta más alta después de la K.

III. Mínimos y máximos de las apuestas.

Se juega con una cantidad mínima inicial denominada «resto». En caso de agotarse el resto, se podrán hacer reposiciones de acuerdo con la siguiente escala:

a) Resto inicial: de 10 a 200 veces la cantidad de la apuesta mínima de la mesa.

b) Reposiciones: de 5 a 100 veces la cantidad de la apuesta mínima de la mesa.

IV. Desarrollo del juego.

Una vez que todos los jugadores han colocado la apuesta denominada «ante» señalada por el casino, el crupier reparte dos cartas cubiertas a cada jugador y descubre la primera de las cinco cartas comunes.

A partir de este momento, comienza el primer turno de apuestas por el jugador que tiene la mano. Una vez hechas las apuestas, descubre la segunda carta. Seguidamente comienza el segundo turno de apuestas, que es abierto por el jugador que hace la apuesta más alta, y así sucesivamente hasta que descubre la quinta y última carta y empieza el último turno de apuestas.

Una vez acabadas las apuestas, se descubren las cartas comenzando por el jugador que realiza la última apuesta más alta, y se paga el bote al ganador o se reparte entre los ganadores si hay diversas jugadas del mismo valor.

V. Errores e infracciones en el juego.

1. Errores en el reparto.

Si durante el reparto de las cartas se produce alguno de los casos siguientes, todas las cartas han de ser recogidas por el crupier, quien debe iniciar de nuevo el reparto de cartas:

a) Si los jugadores no reciben las cartas en el orden establecido.

b) Si un jugador recibe más o menos de las dos cartas que le corresponden.

c) Si aparece alguna carta descubierta.

2. Errores del crupier.

a) Si el crupier descubre más de una carta de las cinco comunes, en cada intervalo de apuestas, se considera como válida la primera y se han de substituir las otras por cartas de la baraja que no se hayan usado, y en el caso de no haber suficientes se considera anulada la mano.

b) Si el crupier descubre una carta de las cinco comunes, antes de que haya finalizado el turno de apuestas, esta carta se considera nula y se ha de sustituir por otra nueva de las que quedan en la baraja.

13. Rueda de la fortuna.

I. Denominación.

La Rueda de la fortuna es un juego de azar exclusivo de casino de juego, de los llamados de contrapartida, en el que los participantes juegan contra el establecimiento organizador y la posibilidad de ganar depende del movimiento de una rueda giratoria.

II. Elementos del juego.

1. Mesa de juego.

Es de forma similar a la mesa del Black Jack, aunque de dimensiones más reducidas, en la que están marcados los tipos de apuestas en un número determinado de espacios que corresponden a los nombres de las diferentes jugadas que el jugador puede escoger para apostar: 24, 15, 7, 4, 2 y figura (existen dos), y sus premios correspondientes.

La mesa debe tener una caja para el anticipo, el pago de las apuestas ganadoras y la recogida de las apuestas perdedoras, y otra caja para dar cambio a los jugadores.

2. Rueda giratoria.

Con un diámetro no inferior a 150 cm y está situada detrás de la mesa y a una altura que sea claramente visible para los jugadores. Contiene dos círculos concéntricos compuestos por 54 casillas separadas entre ellas por dos pivotes rígidos, en los que hay, en el orden, número y la frecuencia correspondientes, los símbolos de las diferentes combinaciones posibles y sus respectivos premios

Ha de estar fijada en un punto vertical sobre el centro de la rueda, una pieza de cuero, de plástico o de otro material flexible que llegue hasta el espacio situado entre los pivotes rígidos y que, al hacer girar la rueda, la fricción aminore su movimiento circular progresivamente hasta que finalmente se pare entre los dos pivotes rígidos de una determinada casilla, indicando así la combinación ganadora.

III. El personal.

Es el crupier que, bajo la supervisión general del personal de control de la sala, se encarga de

anunciar la partida y el período de apuestas de los jugadores, hace girar la rueda, efectúa los pagos a las apuestas ganadoras y retira las apuestas perdedoras.

IV. Jugadores.

En cada partida puede participar un número indeterminado de jugadores.

V. Reglas del juego.

1. Combinaciones posibles y tabla de premios.

Se puede apostar a 24 posiciones y se paga a los ganadores 1 por 1; a 15 posiciones, y se paga a los ganadores 2 por 1; a 7 posiciones, y se paga a los ganadores 5 por 1; a 4 posiciones, y se paga a los ganadores 10 por 1; a 2 posiciones, y se paga a los ganadores 20 por 1. Cada una de las dos figuras se paga a 45 por 1.

2. Mínimo y máximo de las apuestas.

El máximo y mínimo de las apuestas está fijado dentro de la banda de fluctuación autorizada por la Dirección General del Juego y de Espectáculos.

3. Desarrollo del juego.

El crupier pone en movimiento la Rueda impulsándola en el sentido de las agujas del reloj al tiempo que anuncia a los jugadores «hagan sus apuestas». Antes de que la rueda se detenga, el crupier le da un nuevo impulso al tiempo que anuncia de forma bien audible a los jugadores «no va más». A partir de este momento no se admiten ni nuevas apuestas ni que éstas se toquen ni se retiren.

Como consecuencia del segundo impulso del crupier, la rueda da como mínimo 4 revoluciones completas de las 54 casillas.

Una vez la rueda se ha detenido entre dos pivotes, la pieza que la retiene señala una determinada casilla y, por tanto, la combinación ganadora.

Si la pieza que retiene se para sobre el pivote entre dos casillas o si alguna persona u objeto obstaculiza el libre movimiento giratorio de la rueda o si la rueda no ha dado las 4 revoluciones completas, la jugada se considera nula, se detiene el juego y se retoma el ciclo completo de una nueva jugada.

Las apuestas ganadoras se pagan de menor a mayor, los ganadores recuperan su apuesta inicial y el crupier retira las apuestas perdedoras.

No se admite la colocación de apuestas durante el pago de las apuestas ganadoras y la retirada de las perdedoras, correspondientes a la jugada previa.

ANEXO II

Figura 1: Reglas de tirada de la banca en el juego del Punto y banca

		Tercera carta de la mano del jugador										
		0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	P
Puntuación dos primeras cartas de la banca	0	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T
	1	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T
	2	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T
	3	T	T	T	T	T	T	T	T	P	T	T
	4	P	P	T	T	T	T	T	T	P	P	T
	5	P	P	P	P	T	T	T	T	P	P	T
	6	P	P	P	P	P	P	T	T	P	P	P
	7	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P

T: Significa pedir tercera carta.

P: Significa plantarse.

Figura 2: Reglas de tirada de la banca en el juego de Bacará

		Tercera carta de la mano del jugador										
		0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	P
Puntuación dos primeras cartas de la banca	0	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T
	1	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T
	2	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T
	3	T	T	T	T	T	T	T	T	P	T	T
	4	P	P	T	T	T	T	T	T	P	P	T
	5	P	P	P	P	T	T	T	T	P	P	T
	6	P	P	P	P	P	P	T	T	P	P	P
	7	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P

T: Significa pedir la tercera carta.

P: Significa plantarse.

O: Significa que puede optar.

B) Entidad Autónoma de Juegos y Apuestas

§ 38.3 DECRETO 108/2012, DE 2 OCTUBRE. ORGANIZACIÓN, ESTRUCTURA Y FUNCIONAMIENTO DE LA ENTIDAD AUTÓNOMA DE JUEGOS Y APUESTAS DE LA GENERALIDAD DE CATALUÑA

(DOGC núm. 6226, de 4 octubre [LCAT 2012, 548])

El Estatuto de autonomía de Cataluña establece en su artículo 141 que corresponde a la Generalidad la competencia exclusiva en materia de juego, apuestas y casinos, si la actividad se desarrolla exclusivamente en Cataluña.

La Ley 5/1986, de 17 de abril, crea la Entidad Autónoma de Juegos y Apuestas de la Generalidad, y en su artículo 2 establece que ésta tiene a su cargo la organización, la gestión directa y la comercialización de los juegos que las disposiciones legales reservan a la gestión de la Generalidad, y también la recaudación por cuenta de la Generalidad de los ingresos públicos derivados de esta actividad y el pago de los premios que se establezcan. Asimismo, la Entidad puede hacer las actividades y los servicios que se le encarguen relacionados con los juegos y las apuestas. Últimamente esta Ley se ha visto modificada en su artículo 3 por el artículo 100 de la Ley 11/2011, de 29 de diciembre, de reestructuración del sector público para agilizar la actividad administrativa, donde se introduce la figura del consejero delegado o consejera delegada de la Entidad Autónoma de Juegos y Apuestas de la Generalidad, como órgano rector que ejerce las funciones ejecutivas, y se establece que las funciones de gestión ordinaria de la Entidad corresponden al director o directora.

El Decreto 296/1996, de 23 de julio, de organización y funcionamiento de la Entidad Autónoma de Juegos y Apuestas, desarrolló reglamentariamente la Ley 5/1986, de 17 de abril, de creación de la Entidad. Este Decreto, a su vez, fue modificado en varias ocasiones, por el Decreto 213/2000, de 26 de junio, de modificación del Decreto 296/1996, de 23 de julio, de organización y funcionamiento de la Entidad Autónoma de Juegos y Apuestas de la Generalidad, por el Decreto 310/2011, de 12 de abril, de reestructuración del Departamento de Economía y Conocimiento, y por el Decreto 350/2011, de 7 de junio, de modificación del Decreto 296/1996, de 23 de julio, de organización y funcionamiento de la Entidad Autónoma de Juegos y Apuestas. Últimamente, el Gobierno aprobó el Decreto 394/2011, de 27 de septiembre, de reestructuración de la Entidad Autónoma de Juegos y Apuestas de la Generalidad, que establece la estructura organizativa y funcional de la Entidad.

Después del tiempo transcurrido desde la creación de la Entidad Autónoma de Juegos y Apuestas de la Generalidad, los cambios en la regulación legal hacen necesario un nuevo desarrollo reglamentario de la Ley 5/1986, a los efectos de adecuarlo a las previsiones legales, a la vez que la conveniencia de revisar determinados aspectos de las normas de funcionamiento vigentes y que se contenga en una sola norma la regulación de la organización, estructura y funcionamiento de la Entidad, aconsejan aprobar un nuevo reglamento.

Este Decreto prevé la derogación expresa de los decretos 296/1996, de 23 de julio, de organización y funcionamiento de la Entidad Autónoma de Juegos y Apuestas de la Generalidad y el 394/2011, de 27 de septiembre, de reestructuración de la Entidad Autónoma de Juegos y Apuestas de la Generalidad, con el objetivo de evitar la confusión que produce la dispersión normativa, y conseguir de este modo la racionalidad en la regulación y la simplificación del marco regulador.

La necesidad de que el nuevo régimen organizativo, funcional y estructural de la Entidad sea operativo para que se puedan alcanzar con la máxima brevedad posible decisiones de naturaleza inaplazable, hace aconsejable la entrada en vigor de este Decreto de forma inmediata.

Vista la deliberación previa sobre la propuesta de estructura organizativa y funcional por parte del Consejo de Administración de la Entidad;

Por todo eso, a propuesta del consejero de Economía y Conocimiento, de acuerdo con el dictamen de la Comisión Jurídica Asesora, y de acuerdo con el Gobierno, decreto:

CAPÍTULO I

Disposiciones generales

Artículo 1. Objeto.

Este Reglamento tiene por objeto establecer la organización, la estructura y el funcionamiento de la Entidad Autónoma de Juegos y Apuestas de la Generalidad.

Artículo 2. Naturaleza y funciones.

La Entidad Autónoma de Juegos y Apuestas de la Generalidad, adscrita al departamento competente en materia de juego, es una entidad autónoma de carácter comercial, sometida al texto refundido de la Ley 4/1985, de 29 de marzo, del estatuto de la empresa pública catalana, aprobado por el Decreto legislativo 2/2002, de 24 de diciembre, y como tal realiza operaciones y presta servicios de carácter principalmente comercial en relación con la organización y gestión de los juegos, con una estructura ágil y eficaz que permite la explotación de los que la normativa reserva a la Generalidad y cualquier otro servicio que se le encargue relacionado con los juegos y las apuestas. Asimismo, tiene la función de recaudar por cuenta de la Generalidad los ingresos públicos derivados de esta actividad y de pagar los premios que se establezcan.

CAPÍTULO II

Órganos rectores. Atribuciones y funciones

Artículo 3. Estructura orgánica.

Los órganos rectores de la Entidad Autónoma de Juegos y Apuestas de la Generalidad son el Consejo de Administración y el consejero delegado o consejera delegada.

Artículo 4. El Consejo de Administración.

4.1 El Consejo de Administración, como principal órgano rector de la entidad, tiene la responsabilidad de alcanzar los objetivos que se establezcan en las normas reguladoras de la entidad así como en las reglamentaciones de los propios juegos.

4.2 El Consejo de Administración está integrado por los miembros siguientes:

a) El presidente o presidenta, que es la persona titular de la Secretaría General del departamento competente en materia de juego.

b) El consejero delegado o la consejera delegada, que es la persona titular de la unidad directiva competente en materia de juego.

c) Cinco vocales, que son:

La persona titular de la Dirección de Servicios del departamento competente en materia de juego.

La persona titular de la Asesoría Jurídica del departamento competente en materia de juego.

La persona titular de la Secretaría General del departamento competente en materia de bienestar social.

La persona titular de la unidad directiva con competencia en turismo.

La persona titular de la unidad directiva con competencia en administración de seguridad.

d) Un secretario o secretaria, designado por el Consejo de Administración entre el personal de la Entidad Autónoma de Juegos y Apuestas de la Generalidad, con voz y sin voto.

4.3 La condición de miembro del Consejo de Administración es incompatible con cualquier vinculación con empresas dedicadas a la explotación de juegos y apuestas contenidos en el catálogo de juegos y apuestas autorizados en Cataluña, aprobado por el Decreto 240/2004, de 30 de marzo.

Artículo 5. Funciones del Consejo de Administración.

El Consejo de Administración, que ejerce funciones directivas, tiene las competencias siguientes:

a) Proponer al departamento competente en materia de juego el anteproyecto de presupuesto para su tramitación, y aprobar la memoria anual relativa al funcionamiento de la Entidad, el plan de actividades que hay que realizar durante el ejercicio, el balance, las cuentas de la Entidad y la liquidación del presupuesto.

b) Proponer al departamento competente en materia de juego los proyectos de desarrollo normativo que afecten al funcionamiento de la Entidad, a las actividades comerciales y las prestaciones de servicios que se le puedan encargar, así como los proyectos de regulación de juegos a desarrollar y modificaciones de los existentes y sus sistemas de distribución.

c) Proponer al departamento competente en materia de juego las comisiones que se establezcan a favor de las entidades colaboradoras en la distribución y la operación de los elementos y el material de juego.

d) Proponer las comisiones de las personas agentes vendedoras en el departamento competente en materia de juego y aprobar las adicionales, así como aprobar las comisiones para las operadoras comerciales, en el marco de las políticas comerciales que se establezcan en cada momento.

e) Proponer a la persona titular del departamento competente en materia de juego los precios de las apuestas de los juegos que la Entidad tenga que aplicar en su explotación.

f) Ser el órgano de contratación de la Entidad, sin perjuicio de las competencias que en esta materia tiene atribuidas el/la consejero/a delegado/a y aprobar los gastos de carácter plurianual.

g) Aprobar la plantilla de personal de la Entidad, de acuerdo con la relación de puestos de trabajo fijada por el Gobierno.

h) Supervisar la situación de la explotación de los juegos de la Entidad, informando al departamento competente en materia de juego.

i) Supervisar el buen funcionamiento y la imagen pública de la Entidad.

Artículo 6. Régimen de funcionamiento del Consejo de Administración.

6.1 El Consejo de Administración se reunirá de forma preceptiva, en sesión ordinaria, al menos una vez al mes. En sesión extraordinaria se reunirá siempre que sea convocado por la presidencia o cuando lo soliciten como mínimo tres de sus miembros con derecho a voto.

6.2 Las sesiones tendrán que ser convocadas con una antelación mínima de 8 días y se adjuntará a la convocatoria el orden del día de los asuntos a tratar.

6.3 Los acuerdos del Consejo de Administración se toman por mayoría absoluta y se consignarán en acta que firman el/la secretario/a y el/la presidente/a del Consejo de Administración. El empate se deshace con el voto de calidad del/de la presidente/a.

6.4 El Consejo de Administración podrá crear comisiones para cuestiones específicas integradas por los miembros que el consejo mismo determine, que tendrán el carácter de órganos colegiados.

Artículo 7. La presidencia.

Son funciones de la presidencia del Consejo de Administración:

a) Ostentar la representación institucional de la Entidad.

b) Velar por el buen funcionamiento y la imagen pública de la Entidad.

c) Representar la entidad en todos aquellos supuestos legalmente establecidos.

d) Ordenar las convocatorias y presidir las reuniones del Consejo de Administración.

Artículo 8. El/la consejero/a delegado/a.

8.1 El/la consejero/a delegado/a ejerce funciones ejecutivas y con carácter general desarrollará en interés de la Entidad todas aquellas actuaciones, tareas y funciones necesarias para su buen funcionamiento dando cuenta al Consejo de Administración.

8.2. Son funciones del/de la consejero/a delegado/a de la Entidad:

a) Velar por el cumplimiento de las disposiciones que regulan la Entidad y dirigir y controlar la ejecución material de los acuerdos del Consejo de Administración.

b) Coordinar las tareas de las comisiones creadas por el Consejo de Administración y dirigir y supervisar el ejercicio de las funciones del/de la director/a de la Entidad y ser jefe del personal de la Entidad.

c) Actuar como órgano de contratación de la Entidad respecto de los contratos menores de obras, servicios y suministros, incluida la formalización de los mencionados contratos y autorizar los gastos y los pagos que, con cargo a los presupuestos de la Entidad, se deban hacer.

d) Formalizar aquellos convenios de colaboración previamente aprobados por el Consejo.

e) Autorizar las promociones comerciales destinadas a los agentes vendedores o a las personas jugadoras.

CAPÍTULO III

Organización administrativa y funcional

Artículo 9. El director/a.

9.1 La dirección de la Entidad tiene rango orgánico de subdirección general, y el/la director/a es nombrado/a por el consejero o consejera del departamento competente en materia de juego a propuesta del Consejo de Administración y asiste a las sesiones de éste con voz pero sin voto, y no tiene la condición de alto cargo.

9.2. Las funciones del director/a de la Entidad son de gestión ordinaria de la Entidad y actúa bajo las directrices del/de la consejero/a delegado/a y tiene las funciones siguientes:

a) Dirigir las actividades de las unidades que conforman la estructura organizativa y funcional de la Entidad.

b) Impulsar, coordinar y supervisar las funciones del ámbito comercial y de publicidad, del ámbito técnico y de desarrollo tecnológico, del ámbito jurídico y de contratación, así como las funciones relacionadas con el ámbito de gestión económica, planificar la elaboración del proyecto de presupuesto de la Entidad, gestionar la ejecución y presentar la liquidación.

c) Coordinar la elaboración de los estados financieros y presentarlos al/a la consejero/a delegado/a para su aprobación por parte del Consejo de Administración.

d) Implementar la política del Gobierno en materia de personal y dirigir la administración de personal.

e) Coordinar las actuaciones relacionadas con los servicios generales y la prevención de riesgos y salud laboral.

f) Emitir las autorizaciones de las personas agentes vendedoras y de las operadoras comerciales, modificarlas y dejarlas sin efecto.

g) Cualquier otra función de naturaleza análoga que se le encargue.

Artículo 10. Estructura organizativa.

10.1 De la Dirección de la Entidad Autónoma de Juegos y Apuestas de la Generalidad dependen las unidades siguientes:

a) Unidad Comercial y de Publicidad.

b) Unidad Técnica.

c) Unidad Jurídica y de Contratación.

d) Unidad de Gestión de Personal y Atención Ciudadana.

e) Unidad de Gestión Económica.

10.2 Los jefes de las unidades mencionadas en el apartado anterior tienen la condición de personal laboral.

Artículo 11. Unidad Comercial y de Publicidad.

La Unidad Comercial y de Publicidad tiene las funciones siguientes:

a) Gestionar las actividades que tienen relación con el ámbito comercial, de estrategia y planificación de las loterías, así como la difusión publicitaria y su imagen.

b) Participar en la definición y el seguimiento de la estrategia de actuación de la Entidad y aportar el posicionamiento y las valoraciones correspondientes desde la perspectiva del ámbito de marketing y comercial.

c) Proponer el Plan de actuaciones comerciales de la Entidad, planificar su implantación, controlar su ejecución y definir los objetivos operativos de valoración para su seguimiento.

d) Elaborar estrategias de actuación directamente vinculadas a potenciar el desarrollo de las modalidades de juego.

e) Gestionar el presupuesto asignado a la Unidad y los informes de funcionamiento de la actividad.

f) Supervisar y controlar el seguimiento comercial y de los productos y la ejecución de las acciones correspondientes.

g) Cualquier otra función de naturaleza análoga que se le encargue.

Artículo 12. Unidad Técnica.

A la Unidad Técnica le corresponde realizar las funciones siguientes:

a) Gestionar las actividades que tienen relación con el ámbito de las infraestructuras, equipamientos e instalaciones de apoyo para la gestión de las loterías y los sorteos.

b) Participar en la definición y el seguimiento de la estrategia de actuación de la Entidad y aportar el posicionamiento y las valoraciones correspondientes desde la perspectiva del ámbito tecnológico.

c) Planificar y supervisar el Plan de actuación tecnológico de la Entidad en relación con las infraestructuras tecnológicas aportadas por parte de los operadores para los sistemas de control de la operativa y el funcionamiento de los diversos juegos.

d) Hacer el seguimiento de la evolución de las tecnologías y su viabilidad de implantación en las loterías, y planificar y coordinar los proyectos a desarrollar.

e) Planificar y gestionar el desarrollo del sistema informático de apoyo a la gestión de los distintos servicios de la Entidad.

f) Gestionar la celebración de los sorteos de los diversos juegos y su verificación.

g) Gestionar el presupuesto asignado a la Unidad y realizar los informes de funcionamiento.

h) Supervisar y controlar la explotación técnica, informática y de infraestructuras.

i) Cualquier otra función de naturaleza análoga que se le encargue.

Artículo 13. Unidad Jurídica y de Contratación.

A la Unidad Jurídica y de Contratación le corresponde realizar las funciones siguientes:

a) Hacer el seguimiento normativo y proponer, elaborar y tramitar las modificaciones normativas que afectan al ámbito de actuación de la Entidad.

b) Asesorar jurídicamente a los órganos o ámbitos de responsabilidad de la Entidad sobre materias relacionadas con la actividad desarrollada y hacer el seguimiento de los procedimientos contenciosos en que la Entidad sea parte interesada.

c) Planificar y tramitar los expedientes de contratación y los convenios de colaboración.

d) Gestionar todos los asuntos vinculados con el patrimonio y con el inmovilizado inmaterial de la Entidad.

e) Cualquier otra función de naturaleza análoga que se le encargue.

Artículo 14. Unidad de Gestión de Personal y Atención Ciudadana.

A la Unidad de Gestión de Personal y Atención Ciudadana le corresponde realizar las funciones siguientes:

a) Coordinar las actuaciones dirigidas al pago de premios, servicio de atención e información al público y tramitación de incidencias y consultas.

b) Planificar y gestionar la administración del capítulo I del presupuesto, la nómina y la seguridad social.

c) Gestionar los expedientes de personal y coordinar los trámites administrativos.

d) Responsabilizarse de la gestión del régimen interior de los centros de la Entidad.

e) Cualquier otra función de naturaleza análoga que se le encargue.

Artículo 15. Unidad de Gestión Económica.

A la Unidad de Gestión Económica le corresponde realizar las funciones siguientes:

a) Participar en la preparación del anteproyecto de presupuesto y gestionar el control presupuestario.

b) Elaborar los estados financieros, gestionar la documentación correspondiente y coordinar las cuestiones relacionadas con los ingresos y los gastos de la Entidad.

c) Gestionar y tramitar expedientes económicos, actividades vinculadas a la operativa y funcionamiento de los juegos y realizar estudios e informes vinculados al ámbito económico.

d) Cualquier otra función de naturaleza análoga que se le encargue.

CAPÍTULO IV
Funcionamiento

Artículo 16. Régimen económico.

16.1 Los ingresos que la Entidad obtenga de la gestión de los juegos de la Generalidad los depositará en las cuentas bancarias que la misma entidad determine. De estas cuentas informará al departamento competente en materia de juego.

16.2 La Entidad podrá disponer de estas cuentas para las siguientes finalidades:

a) Pago de premios.

b) Pago de deudas derivadas de contratos y gastos realizadas en nombre propio, y por cuenta y en interés de la Generalidad o de la misma Entidad.

16.3 La Entidad podrá también tomar decisiones sobre la aplicación de cantidades ingresadas a mejora de premios, dentro de los límites marcados reglamentariamente. También podrá constituir fondos de reserva, garantía y maniobra para la gestión de los juegos, que la Entidad administrará.

16.4 Para la disposición de fondos relacionados con las actividades mencionadas en los dos apartados anteriores, será competente para autorizar el pago el presidente del Consejo de Administración, el cual podrá delegar a favor del consejero delegado o de otra persona. Eso se entiende sin perjuicio de la competencia que tiene el consejero delegado según el artículo 7, para autorizar los gastos y los pagos que se hagan con cargo a los presupuestos de la Entidad.

16.5 La contabilidad de la Entidad tendrá que reflejar los ingresos y los gastos propios de la Entidad de manera separada de los ingresos y gastos que realiza por cuenta ajena, entre los cuales están los derivados de los juegos y apuestas de la Generalidad que gestiona la Entidad, así como la constitución de los fondos mencionados en el apartado 3 de este artículo. En concreto, las operaciones contables derivadas de la gestión de los recursos que, perteneciendo a la Generalidad, sean gestionados y recaudados por la Entidad se recogerán de forma independiente en cuentas específicas, de modo que el sistema de contabilidad permita obtener en cualquier momento un conocimiento preciso de la situación de dichos conceptos.

16.6 La Entidad tiene que entregar a la Tesorería de la Generalidad, con la afectación específica establecida legalmente, la totalidad de los fondos obtenidos por la gestión de los juegos que tiene encomendada, previas las deducciones autorizadas legalmente como ingreso de la Entidad. La entrega de fondos se hará con la periodicidad que solicite el departamento competente en materia de bienestar social.

16.7 De las entregas de fondos hechas con carácter parcial y de los derivados de la liquidación definitiva se dará cuenta a la Dirección General de Presupuestos.

16.8 La Dirección General mencionada podrá en cualquier momento pedir información sobre el estado de las cuentas bancarias de la Entidad.

16.9 La Entidad Autónoma de Juegos y Apuestas de la Generalidad disfrutará de los beneficios fiscales que le correspondan de conformidad con las leyes.

Artículo 17. Régimen de contratación.

17.1 La contratación de la Entidad Autónoma de Juegos y Apuestas de la Generalidad se rige por la normativa vigente en materia de contratos del sector público.

17.2 Asimismo, las contrataciones de difusión e inserción publicitaria que efectúe la Entidad Autónoma de Juegos y Apuestas de la Generalidad, en relación con las actividades vinculadas a la finalidad principal y específica de la Entidad, se someterán a la normativa anteriormente mencionada.

Artículo 18. Nombre comercial.

En la explotación de los juegos y las apuestas, la Entidad Autónoma de Juegos y Apuestas de la Generalidad podrá utilizar, conjuntamente o separada con el nombre de esta entidad, el nombre comercial que el Consejo de Administración determine. A estos efectos, la Entidad está facultada para registrar los nombres comerciales que crea oportuno.

Artículo 19. Régimen de personal.

19.1 El personal al servicio de la Entidad Autónoma de Juegos y Apuestas estará integrado por personal funcionario y personal laboral.

19.2 La selección, la provisión y el régimen de personal se regirá por la normativa aplicable al personal que presta servicios a la Administración de la Generalidad de Cataluña con vínculo laboral y funcionarial.

DISPOSICIÓN DEROGATORIA

Se derogan todas las disposiciones de rango igual o inferior que contradigan este Decreto o que se opongan, y específicamente las disposiciones siguientes:

a) Decreto 296/1996, de 23 de julio, de organización y funcionamiento de la Entidad Autónoma de Juegos y Apuestas de la Generalidad.

b) Decreto 213/2000, de 26 de junio, de modificación del Decreto 296/1996, de 23 de julio, de organización y funcionamiento de la Entidad Autónoma de Juegos y Apuestas de la Generalidad.

c) La disposición adicional octava del Decreto 310/2011, de 12 de abril, de reestructuración del Departamento de Economía y Conocimiento.

d) El Decreto 350/2011, de 7 de junio, de modificación del Decreto 296/1996, de 23 de julio, de organización y funcionamiento de la Entidad Autónoma de Juegos y Apuestas.

e) El Decreto 394/2011, de 27 de septiembre, de reestructuración de la Entidad Autónoma de Juegos y Apuestas de la Generalidad, excepto su disposición transitoria.

DISPOSICIÓN FINAL

Este Decreto entra en vigor al día siguiente de su publicación en el *Diari Oficial de la Generalitat de Catalunya*.

§ 38.4 LEY 1/1991, DE 27 FEBRERO. RÉGIMEN SANCIONADOR EN MATERIA DE JUEGO

(DOGC núm. 1418, de 13 marzo [LCAT 1991, 103])

⇒ En desarrollo de la Ley 15/1984, de 20 de marzo, del Juego.

LEY.

I.

En desarrollo de la competencia exclusiva en materia de casinos, juegos y apuestas que el artículo 9º 32 del Estatuto de Autonomía reconoce a la Generalidad, se aprobó la Ley 15/1984, de 20 de marzo, del Juego, que fue la primera norma legal autonómica dictada en la materia.

El objetivo primordial de dicha Ley era permitir el poder ejecutivo de la Generalidad el desarrollo de una política sobre el juego adaptada a las circunstancias de cada momento, garantizando, sin embargo, la seguridad jurídica de los ciudadanos mediante el establecimiento de unas reglas terminantes.

El plazo transcurrido desde la aprobación de la Ley del Juego y la aplicación práctica que se ha hecho de ella evidencian la necesidad de revisar la actual legislación catalana con el fin de cubrir lagunas, sobre todo en lo referente al régimen sancionador y, especialmente, a la tipificación de las infracciones, la tipología y cuantía de las sanciones y demás aspectos anexos de esta función ejecutiva.

En este sentido, se ha optado, por un lado, por elaborar un texto específico que regule la potestad sancionadora y establezca la obligación de constituir fianzas y, por otro lado, por mantener la vigencia del resto de disposiciones normativas de la Ley 15/1984, a fin de conseguir una regulación global de los distintos aspectos que inciden en el ámbito del juego.

La elaboración de una norma especial ofrece como principal ventaja la posibilidad de dar un tratamiento normativo completo y detallado del ámbito que se regula e incluir aspectos no legislados antes. Así pues, la actualización de la tipología de las infracciones y sanciones y la regulación de todos los aspectos que condicionan el ejercicio de la potestad sancionadora de la Administración de la Generalidad son los dos objetivos básicos que la presente Ley pretende alcanzar.

II.

Por lo que se refiere a su estructura, la Ley consta de un total de veinte artículos, dos disposiciones adicionales, una derogatoria y dos finales. Siguiendo las pautas que marcan las tendencias actuales sobre técnica legislativa, cada uno de estos preceptos recibe el título identificativo correspondiente.

Asimismo, como toda disposición legal que debe incidir en situaciones futuras, puede verse afectada por modificaciones organizativas o bien por la alteración del equilibrio económico de las sanciones y, por tanto, se introducen cláusulas que permitan actualizar su contenido sin que sea preciso modificarla.

Como novedades más destacadas de la presente Ley, respecto al contenido de la Ley 15/1984, pueden señalarse distintos aspectos.

Se hace una regulación más completa y específica del régimen y procedimiento sancionador, con el establecimiento de sanciones accesorias y medidas colaterales y cautelares, y de otros aspectos como la responsabilidad subsidiaria de las empresas y la prescripción de las infracciones.

Por lo que se refiere a las infracciones, se define y establece un catálogo detallado, esencialmente de las muy graves y de las graves, de acuerdo con la experiencia conseguida por la Administración de la Generalidad desde el año 1984 y la contrastación de otras normas similares.

En cuanto a las sanciones, se amplía su régimen, con un límite mucho más elevado para las económicas y un régimen más completo por lo que se refiere a la suspensión o revocación de

autorizaciones y al cierre temporal o definitivo de los locales. También se suprimen los límites mínimos en las cuantías de las sanciones económicas, medida que permite mayor flexibilidad al imponerlas, con el fin de garantizar su proporcionalidad.

Por otro lado, se establece un régimen de fianzas obligatorias para las empresas dedicadas a actividades de juego, en orden a garantizar las responsabilidades que puedan derivarse de dichas actividades, y se prevé su desarrollo reglamentario.

Finalmente, se regulan las funciones inspectoras de la Generalidad y las obligaciones de los titulares del juego hacia los funcionarios inspectores y se prevé que determinadas tareas inspectoras sean realizadas por entidades concesionarias de la Administración, si así lo aconseja su grado de especialización técnica.

Artículo 1. Objeto de la Ley.

La presente Ley tiene por objeto regular la potestad sancionadora de la Administración de la Generalidad y las condiciones para ejercerla en las actividades relativas a casinos, juegos y apuestas.

Artículo 2. Tipificación y clases de infracciones.

1. Serán infracciones administrativas en materia de juego las acciones y omisiones tipificadas como tales en la presente Ley, que pueden ser completadas y especificadas en los reglamentos que la desarrollen o que, en general, regulen las distintas actividades de juego.

2. Cuando un mismo hecho, cometido por un mismo sujeto, puede ser considerado como constitutivo de infracciones administrativas diferentes, sólo se impone la sanción que corresponde al tipo de infracción más grave y las otras infracciones se considerarán como circunstancias agravantes para hacer su graduación, excepto que haya infracción administrativa tributaria.

✎ Ap. 2 modificado por art. 56.1 de Ley núm. 21/2001, de 28 diciembre.

Artículo 3. Infracciones muy graves.

Tendrán la consideración de faltas muy graves las siguientes infracciones.

a) Organizar, gestionar o explotar un juego sin disponer de las autorizaciones o los documentos exigidos por la presente Ley y por los reglamentos específicos o incumpliendo los requisitos y condiciones que prevén, así como organizar, gestionar o explotar un juego en locales o recintos no autorizados, incluidos los espacios públicos, o efectuarlos personas no autorizadas.

b) Realizar actividades de juego autorizadas o explotar elementos de juego autorizados sin haber satisfecho la correspondiente tasa fiscal o utilizar esta tasa para realizar una actividad o explotar unos elementos distintos de los que le corresponden.

c) Incumplir las medidas cautelares adoptadas por la Administración en los procedimientos sancionadores.

✎ Letra c) modificada por art. 56.2 de Ley núm. 21/2001, de 28 diciembre.

d) No disponer de las hojas o libros de control y de contabilidad de cada juego determinados por el respectivo reglamento.

e) Utilizar máquinas o elementos de juegos no homologados o no autorizados previamente por el organismo competente y alterar o modificar total o parcialmente los elementos de juego.

f) Importar, fabricar, distribuir, vender, instalar o explotar, de la forma que sea, máquinas o elementos de juego destinados a ser utilizados en el territorio de Cataluña que no hayan sido previamente inscritos en el registro de modelos, que estén inscritos en otra forma o que correspondan a inscripciones canceladas, o realizar dichas actividades persona distinta de la autorizada.

g) Autorizar o permitir a los menores de edad o a personas sujetas a prohibición la entrada en locales donde la tengan prohibida o la práctica de juegos de suerte, envite o azar.

h) Utilizar documentos y aportar datos no conformes con la realidad para obtener permisos o autorizaciones así como, los titulares de autorizaciones administrativas, expedir documentos o aportar datos no conformes con la realidad.

i) Admitir apuestas o conceder premios que excedan de los máximos previstos.

j) Negarse a mostrar a los agentes de la autoridad la documentación de las máquinas o abrirles y mostrarles los elementos de juego y no facilitarles la debida colaboración, en los términos previstos en la presente Ley.

k) Asociarse con otras personas para fomentar la práctica de los juegos de suerte, envite o azar al margen de las normas establecidas o de las autorizaciones concedidas.

l) Tolerar, los directivos y empleados de empresas dedicadas al juego, cualquier actividad ilícita o ilegal, sin perjuicio de las responsabilidades que se deriven de esta actividad.

m) Otorgar préstamos no autorizados por el respectivo reglamento a los jugadores o apostantes en los lugares donde se practican juegos autorizados así como, los titulares de las autorizaciones, permitir a terceros que otorguen dichos préstamos.

n) Modificar unilateralmente o incumplir cualquiera de las condiciones en función de las cuales han sido concedidas las autorizaciones preceptivas o específicas.

✐ Letra n) modificada por art. 56.3 de Ley núm. 21/2001, de 28 diciembre.

o) Fomentar y practicar juegos o apuestas al margen de las autorizaciones concedidas o de las normas establecidas.

p) Reducir por debajo del límite previsto en los reglamentos específicos el capital de las sociedades o las fianzas de las empresas dedicadas al juego o transferir acciones o participaciones sin la pertinente autorización.

q) Ejercer coacción o intimidación sobre los jugadores, en caso de protesta o reclamación.

r) Manipular los juegos en perjuicio de los jugadores, de los apostantes o del tesoro de la Generalidad.

s) No pagar, total o parcialmente, los premios o cantidades ganados por los apostantes.

t) Vender a precio distinto al autorizado cartones de juego del bingo, boletos, billetes de las loterías o cualquier otro título semejante.

u) Participar como jugador, directamente o por medio de terceros, en juegos y apuestas organizados, gestionados o explotados por empresas de las que se sea empleado, directivo, accionista o partícipe.

v) Instalar o explotar materiales o salas de juego, directamente o por medio de terceros, en un número que exceda al autorizado. En este caso, la infracción será imputable a todas las personas que han intervenido en la instalación o explotación.

w) Tener material de juego en sitios no autorizados.

x) Contratar personal que no disponga del documento profesional o que lo tenga caducado.

y) Ceder, mediante cualquier título, autorizaciones para la explotación o práctica de juegos incumpliendo las condiciones y requisitos establecidos en la normativa vigente.

z) Gestionar y explotar juegos mediante actividades monopolistas.

Artículo 4. Infracciones graves.

Tendrán la consideración de las faltas graves las siguientes infracciones:

a) Realizar acciones publicitarias de juego que contravengan la normativa establecida. En este caso, la infracción será imputable solidariamente al titular de la autorización, a la entidad o al particular anunciante, a la agencia que gestione o efectúe la publicidad y al medio publicitario que lo difunda.

b) Realizar promociones de venta no autorizadas mediante actividades análogas a las de los juegos incluidos en el catálogo.

c) Practicar juegos de azar en establecimientos públicos o en círculos tradicionales que no tengan el juego entre sus actividades estatutarias, si la suma total de apuestas en cada jugada iguala o supera el cincuenta por ciento del importe mensual del salario mínimo interprofesional, o si el total de las apuestas admitidas a un jugador en un período de veinticuatro horas iguala o supera el ciento por ciento de dicho salario.

d) No remitir a la autoridad aquellas informaciones y documentación que solicite con respecto a las empresas y actividades relacionadas con el juego.

e) No exhibir en los establecimientos y en las máquinas de juego los documentos acreditativos de la correspondiente autorización o los demás documentos cuya exhibición sea exigida reglamentariamente.

f) No disponer o no hacer uso de los sistemas de control y de seguridad de los juegos exigidos reglamentariamente.

g) No disponer de registros de visitantes y de personas que tienen prohibido el acceso en los locales autorizados para el juego, o tenerlos incompletos o inexactos, de acuerdo con lo que se establezca por reglamento.

✐ Letra g) modificada por art. 56.4 de Ley núm. 21/2001, de 28 diciembre.

h) No disponer del libro o de hojas de reclamaciones en los locales autorizados para el juego, negarse a ponerlos a disposición de quien los reclame, así como no tramitar en el plazo previsto las reclamaciones formuladas.

i) Incumplir las normas técnicas previstas en el reglamento de cada juego.

j) Tener una conducta desconsiderada hacia los jugadores o los apostantes, tanto durante el desarrollo del juego como en caso de protestas o reclamaciones.

k) Servir bebidas alcohólicas en salones recreativos y en dependencias anexas de servicio al público.

Artículo 5. Infracciones leves.

Tienen la consideración de faltas leves las infracciones que supone el incumplimiento, por acción o por omisión, de las obligaciones, los requisitos o las prohibiciones establecidos por esta Ley y por las normas reglamentarias que la desarrollen y concreten, cuando no estén tipificadas como faltas muy graves o graves.

✐ Modificado por art. 56.5 de Ley núm. 21/2001, de 28 diciembre.

Artículo 6. Sanciones administrativas.

1. Las infracciones muy graves pueden ser sancionadas conjunta o alternativamente con:

a) Una multa de hasta cien millones de pesetas.

✐ Ap. 1 a) modificado en cuanto que convierte a euros por Anexo.1 a) de Resolución núm. INT/627/2002, de 22 marzo 2002.

b) La suspensión de la autorización concedida, en el cierre del local o la inhabilitación de éste para actividades de juego, con carácter temporal, por un período máximo de cinco años.

c) La renovación de la autorización, el cierre del local o la inhabilitación de éste, con carácter definitivo.

2. Las infracciones graves pueden ser sancionadas conjunta o alternativamente con:

a) Una multa de hasta cinco millones de pesetas.

✐ Ap. 2 a) modificado en cuanto que convierte a euros por Anexo.1 a) de Resolución núm. INT/627/2002, de 22 marzo 2002.

b) La suspensión de la autorización, por un período máximo de doce meses.

c) El cierre del local o la inhabilitación de éste para actividades de juego, con carácter temporal, por un período máximo de doce meses.

3. Las infracciones leves pueden ser sancionadas conjunta o alternativamente con:

a) Una multa de hasta quinientas mil pesetas.

✐ Ap. 3 a) modificado en cuanto que convierte a euros por Anexo.1 a) de Resolución núm. INT/627/2002, de 22 marzo 2002.

b) La suspensión de la autorización, por un período máximo de un mes.

c) El cierre del local o la inhabilitación de éste para actividades de juego, con carácter temporal, por un período máximo de un mes.

Artículo 7. Competencia para imponer las sanciones.

1. Corresponderá al consejero de Gobernación la imposición de sanciones por faltas muy graves, salvo que la multa supere la cantidad de treinta millones de pesetas, en cuyo caso la imposición de la sanción corresponde al Gobierno.

✐ Ap. 1 modificado en cuanto que convierte a euros por Anexo.1 b) de Resolución núm. INT/627/2002, de 22 marzo 2002.

2. Corresponderá al director general del Juego y de Espectáculos la imposición de sanciones por faltas graves, si superan la cantidad de un millón de pesetas o exceden los seis meses de suspensión de la autorización o de cierre o inhabilitación del local.

✐ Ap. 2 modificado en cuanto que convierte a euros por Anexo.1 b) de Resolución núm. INT/627/2002, de 22 marzo 2002.

3. Corresponderá a los delegados territoriales del Gobierno la imposición de sanciones por faltas graves, si no superan la cantidad de un millón de pesetas o no exceden los seis meses de suspensión de la autorización o de cierre o inhabilitación del local, y las sanciones por faltas leves.

✐ Ap. 3 modificado en cuanto que convierte a euros por Anexo.1 b) de Resolución núm. INT/627/2002, de 22 marzo 2002.

Artículo 8. Graduación de las sanciones.

1. Para determinar la graduación de las sanciones deberán tenerse en cuenta las circunstancias personales y materiales que concurren en los hechos y, especialmente:

a) La intencionalidad del infractor.

b) Los perjuicios producidos directamente a terceros y a la Administración.

c) La reincidencia o reiteración en la comisión de una infracción.

d) La trascendencia económica y social de la infracción.

e) El cumplimiento espontáneo de las obligaciones o deberes formales del infractor por iniciativa propia, en cualquier momento del procedimiento administrativo sancionador, si todavía no se ha dictado resolución firme.

2. Para determinar la graduación de las sanciones deberán tenerse en cuenta en cualquier caso el principio de proporcionalidad entre la infracción cometida y la cuantía y efectos de la sanción.

3. La cuantía de una multa no podrá ser en ningún caso inferior al quíntuple de la cantidad defraudada.

Artículo 9. Revocación de autorizaciones.

La autoridad administrativa competente para el otorgamiento de autorizaciones en materia de juego podrá acordar su revocación, mediante un procedimiento sumario, con audiencia de los titulares de las autorizaciones, en los siguientes supuestos:

a) Si deja de cumplirse alguno de los requisitos esenciales exigidos por la normativa para concesión de la autorización.

b) Si los locales autorizados dejan de funcionar durante un tiempo superior a la mitad del período anual de apertura autorizado o deja de ejercerse la actividad autorizada durante el mismo tiempo, salvo que los reglamentos específicos determinen para este supuesto un período distinto.

c) Si se produce un incumplimiento de las medidas de seguridad que determine el cierre definitivo de los locales de acuerdo con la normativa sobre espectáculos y actividades recreativas.

d) Si no se constituyen en los plazos previstos las fianzas a que se refiere el artículo 18.

Artículo 10. Responsables.

1. Son responsables de las infracciones las personas físicas o jurídicas que realicen acciones u omisiones tipificadas como tales infracciones.

2. Asimismo son responsables de las infracciones los titulares de las autorizaciones administrativas, si se trata de sujetos distintos.

3. Los titulares de autorizaciones administrativas son subsidiariamente responsables de las infracciones cometidas por el personal de cualquier calificación o su servicio o contratado por ellos.

Artículo 11. Sanciones accesorias..

1. Durante el plazo de suspensión de una autorización o de cierre o inhabilitación temporal de un local no podrán concederse nuevas autorizaciones a la empresa sancionada ni puede autorizarse a otras empresas a desarrollar actividades relacionadas con el juego en el local o locales en que se ha producido la infracción. En el caso de revocación de una autorización o de cierre o inhabilitación de un local con carácter definitivo, impuestos como sanción, no podrá concederse, en plazo de cinco años, contando a partir de la fecha de imposición de la sanción, ninguna autorización para el establecimiento afectado relacionada con la actividad que en él se desarrollaba.

2. Podrá acordarse asimismo como sanción accesoria la suspensión de la vigencia de los documentos profesionales de los empleados, directivos y socios de las empresas dedicadas al juego que hayan intervenido directamente en la comisión de una infracción muy grave o grave y podrá prohibirse que obtengan nuevos documentos.

3. Las sanciones accesorias deberán ser impuestas por el órgano competente para la imposición de las sanciones principales.

Artículo 12. Comiso de los elementos de juego y de los beneficios ilícitos.

1. En caso de que falte la autorización para la organización, explotación o gestión de un juego, o de que haya sido revocada o suspendida, la autoridad sancionadora podrá acordar el comiso y destrucción de las máquinas o elementos de juego objeto de la infracción. Asimismo, atendiendo a la naturaleza de la infracción, la autoridad sancionadora podrá ordenar el comiso de las apuestas percibidas y de los beneficios ilícitos obtenidos, cuyo importe deberá ingresarse en el Tesoro de la

Generalidad; en dicho caso, los particulares perjudicados podrán comparecer ante el órgano incoador del expediente y solicitar que les sea entregada la parte de los beneficios obtenida a su costa, siempre que sean identificados en el expediente como tales perjudicados.

2. Las sanciones implican en cualquier caso el comiso de los beneficios ilícitamente obtenidos, cuyo importe deberá ingresarse en el Tesoro de la Generalidad.

Artículo 13. Infracciones cometidas por jugadores y visitantes.

1. Son infracciones cometidas por jugadores y visitantes de locales donde se practica el juego:

a) Entrar en el local o participar en el juego teniéndolo prohibido.

b) Utilizar fichas, cartones u otros elementos de juego que sean falsos conociendo su irregularidad.

c) Manipular máquinas o elementos de juego.

d) Participar en juegos y apuestas clandestinos o ilegales.

e) Interrumpir sin causa justificada una partida o un juego.

f) Omitir la colaboración debida a los agentes de la autoridad.

g) Perturbar el orden en las salas de juego.

h) Cometer, en general, cualquier tipo de irregularidad en la práctica del juego.

2. Las infracciones a que se refiere el apartado 1 pueden ser sancionadas con una multa de hasta un millón de pesetas y con la prohibición de entrada en un casino o sala de juego por un máximo de cinco años y comportarán en cualquier caso el comiso de los beneficios ilícitos obtenidos, de acuerdo con lo previsto en el artículo 12.2.

✐ Ap. 2 modificado por Anexo.1 c) de Resolución núm. INT/627/2002, de 22 marzo 2002.

3. Corresponderá al director general del Juego y de Espectáculos la imposición de las sanciones previstas en el apartado 2, ateniéndose a los criterios previstos en el artículo 8.

Artículo 14. Prescripción de las infracciones.

1. Las infracciones leves y las infracciones a que se refiere el artículo 13 prescriben a los seis meses, las infracciones graves prescriben a los dos años, contando a partir del día en que la infracción ha sido cometida.

2. El plazo de prescripción se interrumpe en el momento en el que se inicia el procedimiento y vuelve a iniciarse si éste se paraliza por más de seis meses, por causa no imputable al interesado, o acaba sin sanción.

Artículo 15. Procedimiento sancionador.

La imposición de las sanciones previstas en esta Ley se regirá por la normativa vigente en materia de procedimiento sancionador de aplicación a los ámbitos de competencia de la Generalitat.

✐ Modificado por art. 7 de Decreto Legislativo núm. 13/1994, de 26 julio.

Artículo 16. Medidas cautelares.

1. Si hay indicios racionales de infracción grave o muy grave, el órgano competente para la resolución del expediente sancionador podrá acordar como medida cautelar, previa o simultáneamente a la instrucción del expediente, el precinto y depósito de las máquinas, material y elementos de juego y la suspensión de las autorizaciones.

2. El órgano competente, sin perjuicio de las sanciones que procedan, podrá acordar, en cualquier caso, el cierre inmediato de los establecimientos en que se organice o practique el juego sin estar autorizado y podrá acordar también el comiso de los materiales y el dinero relacionados con las actividades de juego utilizados para practicarlo así como de las apuestas realizadas.

3. Los agentes de la autoridad, en el momento de levantar acta de las infracciones, podrán adoptar directamente las medidas cautelares a que se refieren los apartados 1 y 2 y proceder al precinto y depósito de las máquinas, material y elementos de juego. En este caso, el órgano competente para la resolución del expediente deberá confirmar o levantar las medidas cautelares adoptadas en el plazo de un mes, vencido el cual, si no han sido ratificadas, quedarán sin efecto, sin perjuicio de la prosecución del expediente sancionador.

Artículo 17. Régimen de recursos.

1. Contra las resoluciones de los delegados del Gobierno se puede interponer recurso de alzada ante el director o directora general del Juego y de Espectáculos.

2. Contra las resoluciones del director o directora general del Juego y de Espectáculos, excepto

en las resolutorias de recurso, se puede interponer recurso de alzada ante el consejero o consejera de Interior.

3. Las resoluciones del consejero o consejera de Interior y las del Gobierno, que agotan la vía administrativa, pueden ser impugnadas de acuerdo con lo que establece la legislación de la jurisdicción contenciosa administrativa.

✐ Modificado por art. 56.6 de Ley núm. 21/2001, de 28 diciembre.

Artículo 18. Fianzas.

1. Las empresas que realizan actividades relacionadas con el juego deberán constituir fianzas, en los términos y con las cuantías previstas por reglamento, que quedarán afectas a las responsabilidades económicas y al cumplimiento de las obligaciones que se deriven del régimen sancionador previsto por la presente Ley y, en general, al cumplimiento de las obligaciones derivadas en cada caso de la normativa específica.

2. Las obligaciones a que se refiere el apartado 1 deberán hacerse efectivas de oficio contra las fianzas depositadas, una vez transcurrido el período voluntario del pago. La Administración tendrá preferencia por el importe de las fianzas sobre cualquier otro acreedor.

3. Una vez ejecutada una fianza, la persona o entidad que la haya constituido dispondrá del plazo previsto reglamentariamente para reponerla íntegramente; si no lo hiciere, se suspenderá la correspondiente autorización hasta que la fianza haya sido totalmente repuesta.

4. Si una fianza fuere insuficiente para satisfacer las obligaciones que hayan de hacerse efectivas, deberá iniciarse el cobro por vía de apremio de la parte pendiente de la deuda.

5. Las fianzas se extinguirán si desapareciesen las causas que motivaron su constitución, si no hubiera responsabilidades pendientes o si hubiera transcurrido el plazo máximo de prescripción de dichas responsabilidades, en cuyos casos deberán ser devueltas, previa liquidación, si procede.

Artículo 19. Suspensión del procedimiento sancionador en caso de infracciones penales.

Si durante la tramitación de un expediente sancionador de constatare la existencia de hechos que pudieren ser constitutivos de delito o falta, deberán ponerse estos hechos en conocimiento de la autoridad judicial y deberá suspenderse el procedimiento administrativo en tanto no se dicte sentencia firme o resolución que ponga fin al procedimiento penal. Si la sentencia o resolución estimasen que no ha habido delito ni falta, se reanudará la tramitación del expediente sancionador, tomando como base, en su caso, los hechos que los juzgados y tribunales hayan declarado probados.

Artículo 20. Inspección de las actividades relacionadas con el juego.

1. Los funcionarios de la Administración de la Generalidad a quienes se asigne el control e inspección de las actividades relacionadas con el juego en el territorio de Cataluña tendrán la consideración de agentes de la autoridad y tendrán atribuida, como tales, la protección que les otorga la legislación vigente, con las facultades establecidas reglamentariamente.

2. Los funcionarios adscritos a la inspección del juego estarán facultados para examinar los locales, máquinas, documentos y todo cuanto pueda servir de información para el mejor cumplimiento y ejecución de su labor.

3. La inspección y el control técnico de las instalaciones, elementos y material de juego podrán ser realizados directamente por funcionarios adscritos a la inspección del juego o por medio de entidades concesionarias que asuman su ejecución, cuyos certificados tendrán idéntica validez que los emitidos por la Administración. Las entidades concesionarias deberán remitir copia de cada certificado que emitan al servicio de Inspección del Juego.

4. Las Inspecciones podrán iniciarse de oficio o a instancia de parte y las resoluciones correspondientes deberán notificarse a los interesados, de conformidad con lo previsto en la presente Ley y la normatividad reguladora del procedimiento administrativo

5. El gobierno deberá regular las condiciones que deben cumplir en materia de inspección de juego de las entidades concesionarias y el personal de su servicio.

6. Los titulares de las autorizaciones o de establecimientos donde se practica el juego, sus representantes legales y los responsables de las actividades en el momento de la inspección tendrán la obligación de facilitar a los inspectores y a las entidades concesionarias el acceso de los locales y las distintas dependencias, así como el examen de los libros registros y documentos que necesiten para la inspección.

7. En caso en que la inspección de un local resulten indicios de la infracción deberá levantarse acta de entrada en el local de la inspección que se haya llevado a cabo, firmada por el personal que se refiere el apartado 3 y por el responsable o uno de los ocupantes del local, si lo acepta. Dicho

personal deberá entregar una copia de acta a la persona que haya autorizado la entrada en el local y, en caso de que haya sido preciso un mandato judicial, al juez.

8. Los resultados de una inspección podrán comportar las correspondientes sanciones previstas por la presente Ley o bien la apertura de un plazo para proceder a las modificaciones requeridas, transcurrido el cual, si no hubiesen sido realizadas, deberá sancionarse la infracción de conformidad de previsto en la presente Ley.

DISPOSICIONES ADICIONALES

Primera.

El gobierno podrá modificar por decreto la asignación orgánica de las atribuciones para la imposición de sanciones y medidas cautelares por infracciones graves o leves, salvo en el caso de aquellas atribuciones que, de conformidad con lo dispuesto en la presente Ley, corresponden al propio Gobierno.

Segunda.

La cuantía económica de las sanciones previstas por la presente Ley podrá ser modificada anualmente por la Ley de presupuestos de la Generalidad a fin de adaptarla a la coyuntura económica.

Tercera.

Todas las referencias que esta Ley hace al Departamento de Gobernación o al consejero o consejera de Gobernación, se deben entender referidas al Departamento de Interior o al consejero o consejera de Interior.

✐ Añadida por art. 56.7 de Ley núm. 21/2001, de 28 diciembre.

Cuarta.

Se prevé la cesión de datos a las empresas titulares de autorizaciones en materia de casinos y bingos de la base de datos de la Dirección General del Juego y de Espectáculos, relativa a las personas que tienen prohibida la entrada a bingos y casinos, según establecen el artículo 30 del Decreto 147/2000, de 11 de abril, y el artículo 21 del Decreto 204/2001, de 24 de julio.

✐ Añadida por art. 56.8 de Ley núm. 21/2001, de 28 diciembre.

Disposición derogatoria

Quedan derogados los artículos 11 y 12 de la Ley 15/1984, de 20 de marzo, del juego, y las demás normas y disposiciones de igual o inferior rango que se opongan a lo dispuesto en la presente Ley.

DISPOSICIONES FINALES

Primera.

Se autoriza al Gobierno y al Consejero de Gobernación a dictar las disposiciones necesarias para el desarrollo y ejecución de la presente Ley.

Segunda.

La presente Ley entrará en vigor el día siguiente de su publicación en el «Diari Oficial de la Generalitat de Catalunya».

D) Ludotecas

§ 38.5 DECRETO 94/2009, DE 9 JUNIO. REGULA LAS LUDOTECAS

(DOGC núm. 5401, de 16 junio [LCAT 2009, 413])

En nuestro país, la educación del ocio ha tenido, históricamente, diferentes manifestaciones que han conformado toda una serie de movimientos sociales y servicios característicos propios.

En este sentido, dentro del modelo de desarrollo comunitario y cívico, el juego representa una herramienta educativa y de formación personal que influye en el desarrollo global de la persona, partiendo de las relaciones persona-entorno social como marco de integración.

Así lo establece la Declaración Universal de los Derechos de los Niños cuando afirma que el ocio, el juego y el tiempo libre deben estar orientados a favorecer la participación en la vida colectiva, al aprendizaje de la ciudadanía.

El juego y el juguete inciden en la creación de vivencias relacionales y comunicativas, facilitan el crecimiento de la personalidad dentro de un marco social y potencian la convivencia en la igualdad, la interculturalidad y la coeducación.

Igualmente lo manifiesta la Ley de Atención y Protección de los Niños y los Adolescentes cuando afirma que el juego es un elemento esencial de crecimiento y maduración. Y que el juego y los juguetes se deben adaptar a sus necesidades y ayudar al desarrollo psicomotor de cada etapa educativa.

En definitiva, el juego es una experiencia vital de la persona cargada de comunicación e interacción con los demás, con los objetos y con el espacio. El juego se convierte en una actividad fundamental para el desarrollo de la persona.

Pero para que esto sea posible es necesario asegurar unas determinadas condiciones: espacios adecuados y seguros, materiales lúdicos y juguetes con calidad pedagógica, tiempo suficiente y compañía con quien compartir el juego y la diversión.

Estas condiciones, necesarias para que los niños desarrollen sus juegos de manera más saludable, segura, libre y espontánea posible, deben ser promovidas por los diferentes agentes sociales y garantizadas por las administraciones públicas.

Con la creación del Departamento de Bienestar Social, por el Decreto 141/1988, de 4 de julio, y la asunción de competencias y funciones por parte de este Departamento en materia de orientación del bienestar y el civismo, se consideró adecuado asignarle los servicios de ludotecas mediante el Decreto 88/1993, de 23 de febrero, con el traspaso de los medios personales y materiales. Posteriormente, el Decreto 222/1996, de 12 de junio, regula estas ludotecas del Departamento, y las configura como equipamientos cívicos. Actualmente, de acuerdo con el Decreto 421/2006, de 28 de noviembre, de Creación, Denominación y Determinación del Ámbito de Competencias de los Departamentos de la Administración de la Generalidad de Cataluña, el Departamento de Gobernación y Administraciones Públicas tiene atribuidas las funciones de coordinación y gestión de la red de equipamientos cívicos y sociales.

A lo largo de estos tiempos de expansión, las ludotecas se han ido creando con la voluntad de las personas titulares de estos centros, pero sin ninguna referencia normativa que orientara la actividad y los recursos materiales y humanos.

Por eso, la Comisión de Política Cultural del Parlamento de Cataluña, en la sesión núm. 39, de 24 de octubre de 2002, promovió la Resolución 1582/VI del Parlamento de Cataluña, sobre regulación del régimen aplicable a los establecimientos destinados a ludoteca, en la que se instaba al Gobierno a elaborar una normativa que regule el régimen general de estos establecimientos, teniendo en cuenta que las principales personas destinatarias son los niños y las familias.

El Gobierno de la Generalidad tiene un especial interés en regular los servicios destinados a los niños y menores de edad que prestan las ludotecas con el fin de garantizar la calidad y el buen funcionamiento de estos centros. Además, se da cumplimiento al mandato del Parlamento estableciendo un marco normativo que complementa la regulación de otros servicios dentro del ámbito

educativo en el marco del Decreto 282/2006, de 4 de julio, por el que se regulan el primer ciclo de la educación infantil y los requisitos de los centros, y así se evita la proliferación de centros que bajo el nombre de «ludoteca» dan una serie de servicios a los niños y menores de edad sin ninguna garantía jurídica.

Esta normativa tiene como objetivo principal garantizar un servicio de calidad a las personas usuarias de las ludotecas y, por eso, este Decreto establece las directrices que señalan claramente qué son, qué hacen, qué necesitan las ludotecas, quién las dirige, cómo se pueden organizar, a quién dan servicio, qué relación debe haber entre usuarios y usuarias y profesionales, qué metodología se utiliza, qué tipologías hay, a quién corresponde dar los permisos de apertura, el asesoramiento y la orientación, quién ejerce la inspección y el registro y quién aplica el régimen sancionador.

Así pues, el objeto de este Decreto es regular el régimen jurídico de las ludotecas y configurarlas como centros o espacios socioeducativos que pretenden, por medio del juego y los juguetes, cumplir una función de pedagogía de niños y niñas y jóvenes menores de edad. De esta manera, las ludotecas se distinguen en su régimen jurídico y en sus funciones de otros centros que cuidan de niños y niñas y que quedan fuera del ámbito de aplicación de esta Norma.

Igualmente, el Decreto da cumplimiento al artículo 32.3 de la Ley 8/1995, de 28 de julio, de Atención y Protección de los Niños y Adolescentes, al establecer las finalidades que debe tener el juego; al artículo 35.3 de la Ley 18/2003, de 1 de julio, de Apoyo a las Familias, que establece el mandato al Gobierno de regular los establecimientos destinados al ocio infantil, y a la disposición adicional de la Ley 11/2005, de 7 de julio, de Modificación y Derogación Parcial de Varias Leyes relativas a Entidades Públicas y Privadas en materia de Personal, que prevé el mandato y se habilita al Gobierno para regular el servicio de ludotecas.

El Decreto se compone de 19 artículos, agrupados en tres títulos, dos disposiciones adicionales, dos disposiciones transitorias, una disposición derogatoria y una disposición final.

El título primero del Decreto consta de 6 artículos, que prevén el objeto y el ámbito de aplicación del Decreto; establece el concepto de ludoteca, sus funciones y tipologías, así como las personas destinatarias de estos centros.

El título segundo consta de 9 artículos, agrupados en cuatro capítulos, que regulan las condiciones y requisitos de los espacios físicos de las ludotecas, los servicios y recursos lúdicos que prestan, los requisitos de los profesionales que prestan el servicio y la ratio de profesional por usuario según el tramo de edad de éstos y los requisitos de las ludotecas temporales.

El título tercero consta de 4 artículos, que regulan el régimen y el procedimiento para la acreditación de estos centros como ludotecas.

La disposición adicional primera prevé que el departamento competente en materia de equipamientos cívicos de la Administración de la Generalidad prestará servicios de asesoramiento a las ludotecas, y la disposición adicional segunda remite al régimen sancionar de la Ley 10/1990, de 15 de junio, sobre policía del espectáculo, las actividades recreativas y los establecimientos públicos, ya que las ludotecas están integradas dentro del catálogo de los espectáculos, las actividades recreativas y los establecimientos públicos previsto por el Decreto 239/1999, dictado en desarrollo de la Ley 10/1990.

Las disposiciones transitorias establecen un régimen transitorio para la adecuación efectiva de las ludotecas existentes y de sus profesionales a las previsiones de este Decreto.

Por último, se derogan los artículos 6, 7, 8 y 9 del Decreto 222/1996, de 12 de junio, de los Equipamientos Cívicos, relativos al concepto, las personas destinatarias, las tipologías y las funciones de las ludotecas.

Por todo eso, al amparo de lo que prevén los artículos 39.1 y 40 de la Ley 13/2008, de 5 de noviembre, de la Presidencia de la Generalidad y del Gobierno, de acuerdo con el Dictamen de la Comisión Jurídica Asesora, a propuesta del consejero de Gobernación y Administraciones Públicas y de acuerdo con el Gobierno, decreto:

TÍTULO I

DISPOSICIONES GENERALES

Artículo 1. Objeto.

El objeto del Decreto es establecer el régimen jurídico aplicable a las ludotecas y las condiciones y requisitos que deben cumplir y el régimen y el procedimiento de acreditación.

Artículo 2. Ámbito de aplicación.

El ámbito de aplicación incluye las ludotecas permanentes y temporales de titularidad pública o privada situadas en el ámbito territorial de Cataluña.

Artículo 3. Concepto de ludoteca.

1. Son ludotecas los centros, equipamientos o espacios delimitados que tienen una finalidad lúdica, socioeducativa, cívica, cultural e inclusiva que elaboran y llevan a cabo un proyecto socioeducativo, y que tienen como objetivo principal garantizar el derecho del niño y del joven menor de edad al juego, colaborando así en el desarrollo integral de la persona, para lo que están dotados de un fondo organizado de juegos, juguetes y otros elementos lúdicos.

2. No tienen la consideración de ludotecas los centros, equipamientos o espacios que no cumplen con los requisitos que prevé este Decreto y no disponen de la acreditación preceptiva. Igualmente, no se pueden denominar ludotecas los espacios dedicados a la atención y recreo de menores de edad existentes en centros penitenciarios, hospitalarios o en cualquier otro centro de titularidad pública o privada que no cumplen con las disposiciones que prevé este Decreto.

3. No son ludotecas las salas de juegos de azar, apuestas, sorteos, rifas, tómbolas, combinaciones aleatorias y en general todas las instalaciones donde se hacen actividades en las que se aventuren dinero u otros objetos económicos evaluables sobre los resultados, independientemente de que predomine la habilidad de quien participa, tanto si es a través de máquinas automáticas como si es por simple actividad humana. Tampoco son ludotecas los locales comerciales que prestan servicios de parque infantil y espacios de juego, ni las actividades de ocio y tiempo libre de carácter esporádico.

Artículo 4. Tipología de las ludotecas.

Las ludotecas pueden ser:

a) Permanentes: son las que ejercen sus actividades de manera continuada y en el mismo espacio físico.

b) Temporales: son las que ejercen sus actividades en espacios físicos variables y por un período de tiempo no superior a 2 meses.

Artículo 5. Personas usuarias.

1. Las ludotecas están dirigidas a usuarios y usuarias cuya edad esté comprendida entre los 0 años y la mayoría de edad.

2. Los usuarios y las usuarias menores de 4 años deben estar acompañados de la persona legalmente responsable del menor o de cualquier otra persona adulta autorizada por aquélla, durante toda la estancia en la ludoteca. En ningún caso, los y las profesionales del centro pueden ser autorizados como acompañantes del menor.

3. La persona legalmente responsable de menores de edad de entre 4 a 16 años debe firmar un documento autorizando al menor la estancia en la ludoteca y aceptando las condiciones del funcionamiento interno y el régimen de responsabilidades del centro. La autorización debe ser registrada y se actualiza anualmente.

Artículo 6. Objetivo y funciones.

Las ludotecas deben ejercer las funciones siguientes:

a) Promover el derecho del niño y de sus familias a disfrutar del juego con garantía de calidad, tanto pedagógica como de seguridad.

b) Elaborar y desarrollar un proyecto socioeducativo que fomente el desarrollo integral de la persona a partir de una actividad lúdica y creativa.

c) Ofrecer el marco y los recursos lúdicos de calidad adecuados a la ciudadanía para que puedan desarrollar actividades lúdicas y de recreo, y favorecer actitudes solidarias y de aceptación de la diferencia, fomentando la educación en los valores de la coeducación, los derechos humanos, la cohesión social y la igualdad de oportunidades entre mujeres y hombres.

d) Estimular la afección a las actividades lúdicas como herramienta de integración social y de comunicación intergeneracional.

e) Fomentar y desarrollar la relación social sin ningún tipo de discriminación por razón de sexo, cultura, etnia o religión, y permitir favorecer una libre relación.

f) Llevar a cabo actuaciones dinamizadores de los diferentes grupos de personas usuarias encaminadas a fomentar el juego mixto.

g) Facilitar, en la medida de lo posible, los recursos lúdicos adecuados a las personas usuarias con disminuciones físicas, psíquicas y sensoriales.

h) Informar y asesorar, didácticamente, tanto al niño como al adulto de referencia, sobre los usos del juguete y los juegos.

TÍTULO II

CONDICIONES Y REQUISITOS DE LAS LUDOTECAS

CAPÍTULO I

De los espacios e instalaciones

Artículo 7. Requisitos de espacios e instalaciones.

1. Las ludotecas deben ocupar la totalidad de un edificio o una parte de éste, completamente independizado. En este segundo caso, sus dependencias, que deben estar comunicadas entre sí mediante espacios comunes propios, deben constituir una unidad independiente.

2. Todas las ludotecas deben disponer necesariamente y como mínimo de los siguientes espacios e instalaciones diferenciados: zona de acogida, espacio/s de juegos, área de administración y gestión, almacén, sanitarios.

3. Los centros que acepten usuarios y usuarias menores de 4 años deben disponer, además de los espacios e instalaciones enumerados en el apartado anterior, de una habitación con cambiador de uso preferente de las personas menores.

4. La superficie mínima de espacio útil para el juego de la ludoteca debe ser de 50 metros cuadrados. El aforo máximo del centro se establecerá aplicando la proporción de 2,5 metros cuadrados de espacio útil para el juego por usuario.

5. Los equipamientos y mobiliario deben estar adaptados a las edades y características de sus usuarios y usuarias, y se deben evitar cantoneras, materiales de riesgo o astillables y obstáculos ajenos a la estructura del espacio de acuerdo con la normativa aplicable en esta materia.

Artículo 8. Espacios de juego.

1. Los espacios de juego son las áreas del centro asignadas para la práctica de juego y actividades por parte de las personas usuarias.

2. Las ludotecas deben disponer de zonas de juegos diferenciadas atendiendo al grado de motricidad que desarrollen los diferentes tipos de juegos.

3. En caso de que una ludoteca disponga de diferentes áreas o espacios de juego, debe mostrar de manera visible, a través de colores o signos entendedores, las edades de las personas usuarias a quienes se dirige cada espacio, así como el aforo máximo.

4. No se permite la instalación de servicios de bar ni máquinas suministradoras de bebidas y comida dentro de los espacios de juego.

Artículo 9. Salas taller y almacén.

1. Las ludotecas pueden disponer de unos espacios denominados «salas taller» para la realización de actividades lúdicas, creativas y manuales de sus usuarios y usuarias, las cuales deben disponer de mobiliario adecuado a las finalidades de que son objeto.

2. Las herramientas y recursos destinados a actividades de taller deben ser guardados en lugares seguros y sólo tendrá acceso a ellos el personal profesional del centro.

3. Todas las ludotecas deben prever un espacio para el almacenaje de material lúdico diverso debidamente ordenado y para el lavado y la limpieza de los juguetes. Este espacio debe ser para uso exclusivo del personal profesional de la ludoteca.

Artículo 10. Jardines, terrados y patios interiores.

1. Los jardines, terrados y patios donde se hacen actividades lúdicas deben disponer de todas las medidas adecuadas con el fin de evitar accidentes y riesgos, entre otros, de vertidos. Deben contar con sistemas de protección y seguridad para evitar y prevenir la caída accidental de objetos desde el exterior o desde el interior del mismo recinto.

2. En el caso de instalar arenales en el espacio exterior, debe garantizarse un mantenimiento higiénico y sanitario correcto.

3. Estos espacios no computan en la determinación del aforo máximo del centro que establece el artículo 7.

Artículo 11. Condiciones sobre seguridad, higiene, sanidad, habitabilidad y accesibilidad.

1. La persona titular del centro debe tomar las medidas para que los locales e instalaciones cumplan la normativa vigente en materia de seguridad, higiene, sanidad, habitabilidad, accesibilidad y supresión de barreras arquitectónicas, así como otras condiciones en materia de edificación deter-

minadas por la normativa vigente, teniendo en cuenta la edad de las personas usuarias a las que va destinado el servicio, y está obligada a facilitar el acceso a los espacios y a las instalaciones al personal de las administraciones competentes en materia de inspección y de control de los aspectos mencionados.

2. Todos los centros deben disponer de un botiquín, que debe estar fuera del alcance de los niños, debidamente cerrado, y que debe contener el material necesario para hacer unas primeras curas.

CAPÍTULO II

De los servicios y recursos lúdicos de las ludotecas

Artículo 12. Recursos lúdicos.

1. Los juguetes deben reunir los criterios de calidad y seguridad establecidos por la normativa vigente.

2. Los recursos lúdicos y juguetes deben ser variados y adecuados a las edades de las personas usuarias, se deben mantener arreglados y en buen estado de limpieza y seguridad, y se deben tomar las medidas para que su uso sea adecuado a su finalidad.

3. Debe tenerse especial cuidado en evitar el acceso de los usuarios y usuarias a los juegos no adecuados para su edad o condiciones.

4. Cada centro debe elaborar un registro donde se determine el inventario actualizado de los juegos y juguetes y donde se recojan los datos descriptivos principales de cada unidad de juego y los valores que transmite, así como la asignación alfanumérica o referencial correspondiente. También se debe elaborar un registro de los juguetes y juegos más utilizados, que facilite los datos desagregados por sexos, para conocer los que tienen más impacto sobre los niños.

5. Los y las profesionales de cada centro deben evaluar las cualidades pedagógicas y socioeducativas, así como las particularidades de cada juego, juguete o recurso lúdico antes de que ésta se ponga a disposición de los usuarios y usuarias. En todo caso, se deben descartar los materiales lúdicos que fomenten la violencia, la discriminación y el trato degradante entre los niños.

6. Los y las profesionales de cada centro deben elaborar informes de evaluación para fabricantes de juegos y juguetes que examinen la presencia de contenidos sexistas y estereotipados.

7. No se permite la instalación ni explotación de máquinas recreativas, o en general que vayan accionadas con dinero u otras formas de pago equivalentes.

Artículo 13. Fondo de documentación.

Se pueden establecer servicios de asesoramiento y difusión sobre juegos y juguetes a través de un fondo organizado de catálogos, fichas y documentación. Este servicio tiene por objeto dinamizar y dar a conocer recursos lúdicos para poner al alcance alternativas educativas y de entretenimiento al público en general. Este servicio debe ser ofrecido en un espacio habilitado en la instalación y debe contar con los recursos y materiales que faciliten el archivo y la ordenación adecuada.

CAPÍTULO III

El personal profesional de las ludotecas

Artículo 14. Personal profesional.

1. La dirección de las ludotecas está formada por un equipo de profesionales. Este equipo está dirigido por una coordinadora o un coordinador que debe disponer de una titulación mínima de educación superior del ámbito socioeducativo. Los otros miembros del equipo de dirección de la ludoteca deben estar en posesión, como mínimo, de un título de grado medio de la familia profesional de los servicios socioculturales y a la comunidad.

2. También pueden formar parte de los equipos de dirección personas que tienen el diploma de monitor o monitora de actividades de ocio infantil y juvenil que se deben encontrar bajo la dirección de otro miembro del equipo con una titulación de grado superior del ámbito de los servicios socioculturales y a la comunidad. Sus funciones son las de acompañar y prestar apoyo en las actividades de juego de las personas usuarias del centro.

3. El número mínimo de personas profesionales en los equipos de las ludotecas depende de los servicios que preste el centro y de su aforo máximo. En todo caso, el equipo de profesionales del centro debe estar formado por un mínimo de 2 profesionales incluido el coordinador o coordinadora.

4. La proporción de niños por profesional por cada grupo de juego situado en un espacio diferenciado es como máximo la siguiente:

a) 1 profesional/12 niños de 0 a 3 años.

b) 1 profesional/12 niños de 4 a 6 años.

c) 1 profesional/15 niños mayores de 6 años.

5. Una persona con la titulación mínima de educación superior del ámbito socioeducativo debe estar presente durante las actividades que desarrolle el centro.

CAPÍTULO IV

Condiciones de las ludotecas temporales

Artículo 15. Ludotecas temporales.

1. Las ludotecas temporales consisten en una dotación tanto de material como de profesionales que con un proyecto socioeducativo adecuado establecen sus actividades lúdicas en espacios físicos variables con el objeto de ofrecer las funciones propias de una ludoteca por un período de tiempo no superior a 2 meses.

2. Las condiciones para su actividad son las siguientes:

a) La actividad se realiza en espacios delimitados mediante vallas u otros elementos delimitadores.

b) Se deben tomar todas las medidas de seguridad adaptadas al entorno donde se ubiquen.

c) El material lúdico debe tener la calidad pedagógica adecuada y debe reunir las condiciones de seguridad, según la normativa vigente, y debe respetar, en todo caso, las previsiones establecidas en el artículo 12 de este Decreto.

d) Es necesario designar y delimitar de manera clara y exclusiva el espacio o zona donde se lleva a cabo la práctica de juegos motrices.

e) Requieren la licencia municipal correspondiente, para cuya concesión es necesario que dispongan de la acreditación que prevé el artículo 17.2.

3. El número mínimo de personas profesionales en las ludotecas temporales depende de los servicios que presten, de la duración y del aforo máximo. En todo caso, para la prestación del servicio debe haber, como mínimo, dos personas profesionales. Se requiere que al menos una de las personas profesionales del equipo que gestiona el servicio, que al mismo tiempo es quien lo coordinará, tenga el diploma de director de actividades de ocio infantil y juvenil; el resto de miembros del equipo debe estar en posesión, como mínimo, del diploma de monitor o monitora de actividades de ocio infantil y juvenil.

4. Las ludotecas temporales, por sus características y provisionalidad, no están sometidas al cumplimiento de los artículos del capítulo I y del capítulo III de este título, excepto con respecto a la previsión del artículo 11.2, que establece la obligatoriedad de disponer de un botiquín, que debe estar fuera del alcance de los niños, debidamente cerrado, y que debe contener el material necesario para hacer unas primeras curas.

5. Las ludotecas temporales deben garantizar el cumplimiento de la normativa vigente en materia de seguridad, higiene y sanidad que les es aplicable de acuerdo con sus características.

TÍTULO III

RÉGIMEN Y PROCEDIMIENTO DE ACREDITACIÓN

Artículo 16. Funciones del departamento competente en materia de equipamientos cívicos.

El departamento de la Generalidad de Cataluña competente en materia de equipamientos cívicos debe:

a) Emitir informe y certificar la acreditación de las ludotecas a que se refiere el artículo 17.2. El informe debe fijar el número mínimo de profesionales que deben prestar el servicio, de acuerdo con los criterios que establece este Decreto.

b) Mantener un registro actualizado de las ludotecas en funcionamiento en Cataluña.

c) Hacer el seguimiento de los requisitos y condiciones de funcionamiento de las ludotecas.

Artículo 17. Procedimiento.

1. En el caso de las ludotecas, para la obtención de la licencia municipal específica prevista en la Ley 10/1990, de 15 de junio, sobre policía del espectáculo, las actividades recreativas y los establecimientos públicos, es necesario seguir los trámites siguientes:

a) En la solicitud de la licencia municipal específica se debe acompañar la documentación que prevé el artículo 18 y la documentación restante que sea preceptiva, y presentarla al ayuntamiento del municipio en que se pretenda implantar la actividad.

b) El ayuntamiento, en el plazo máximo de cinco días, envía el expediente al órgano competente en materia de equipamientos cívicos de la Administración de la Generalidad a fin de que emita informe a efectos de certificar, si es el caso, la acreditación del centro como ludoteca.

2. El órgano competente en materia de equipamientos cívicos de la Administración de la Generalidad verifica la documentación presentada y emite informe en el plazo máximo tres meses a partir de la recepción de la documentación. Transcurrido este plazo sin que se haya emitido informe, éste se debe entender favorable. El informe favorable y el certificado de la acreditación se envían al ayuntamiento a fin de que otorgue la licencia municipal.

3. En el caso de que el informe emitido por la Administración de la Generalidad sea desfavorable, el centro objeto de la solicitud de acreditación en ningún caso puede utilizar el nombre de «ludoteca».

4. El cambio o desaparición de las circunstancias que determinaron el otorgamiento de la acreditación determinan la caducidad de ésta. En el caso de cambio de la titularidad de la ludoteca, se debe comunicar al ayuntamiento, que debe dar traslado a la Administración de la Generalidad.

Artículo 18. Documentación para la acreditación.

Para otorgar el certificado de la acreditación de los centros como ludotecas se debe aportar la documentación siguiente:

a) Memoria descriptiva donde se haga constar:

a.1) La persona titular de la ludoteca.

a.2) La tipología de la ludoteca.

a.3) El nombre del centro.

a.4) La edad de las personas usuarias a quien va dirigido el servicio.

a.5) El horario de prestación del servicio.

a.6) Los metros cuadrados del local y el aforo máximo.

a.7) La distribución de los espacios.

b) Los servicios que se pretende ofrecer y el número de profesionales que prestarán el servicio y su titulación.

c) Proyecto socioeducativo, que debe contener, como mínimo, los aspectos siguientes:

c.1) Personas destinatarias.

c.2) Objetivos.

c.3) Metodología.

c.4) Actividades y su temporalización.

c.5) Sistema de evaluación.

d) Reglamento de régimen interno, que debe prever el funcionamiento y las normas organizativas del centro y que en todo caso debe contener los aspectos siguientes:

d.1) Requisitos de acceso.

d.2) Horarios y días de atención al público.

d.3) Normas de la ludoteca.

d.4) Protocolo de comunicación en casos de riesgo de maltrato a los niños usuarios de las ludotecas, de acuerdo con lo que establece la normativa vigente en materia de protección a la infancia y violencia machista.

Artículo 19. Publicidad de la acreditación.

1. Las ludotecas deben exhibir de manera visible en el centro o instalación el documento que las acredita, el cual describe: el nombre del centro; el número de plazas autorizadas; el horario de atención al público, y la temporada de funcionamiento.

2. Además, debe haber a disposición de las personas usuarias:

a) El reglamento de régimen interno.

b) El documento de autorización de la estancia en el centro de las personas menores.

c) El libro de quejas y sugerencias.

3. Las personas titulares de los centros acreditados con la denominación de «ludoteca», así como quien tenga su representación y el personal, están obligadas a facilitar las funciones de inspección a las personas debidamente acreditadas, posibilitando el acceso a las dependencias, obras e instalaciones, así como a los documentos libros y registros, y en general a todo aquello que permita un mejor conocimiento de los centros, de los hechos y su adecuación a la normativa vigente.

DISPOSICIONES ADICIONALES

Primera. Asesoramiento y apoyo técnico.

El departamento competente en materia de equipamientos cívicos de la Administración de la Generalidad debe asesorar desde el punto de vista técnico, pedagógico y normativo a fin de que las ludotecas existentes o las que se creen en el futuro se adecuen a lo que dispone este Decreto.

Segunda. Régimen sancionador.

Los centros que se denominen «ludoteca» sin tener la acreditación que regula el título III de este Decreto se sancionan de acuerdo con lo que prevé la Ley 10/1990, de 15 de junio, sobre policía del espectáculo, las actividades recreativas y los establecimientos públicos.

DISPOSICIONES TRANSITORIAS

Primera. Régimen transitorio para adquirir la acreditación.

1. Los centros que se denominan «ludoteca» a la entrada en vigor de este Decreto y quieran mantener dicha denominación deben presentar la documentación que prevé el artículo 18 en el ayuntamiento correspondiente, que debe dar traslado al departamento competente en materia de equipamientos cívicos de la Administración de la Generalidad.

2. Los centros que, en el plazo de 18 meses desde la entrada en vigor de este Decreto, no han obtenido la acreditación no pueden mantener la denominación de «ludoteca». En caso de que mantengan la denominación de «ludoteca» pueden ser sancionados de acuerdo con lo que prevé la disposición adicional segunda de este Decreto.

Segunda. Régimen transitorio para acreditar la titulación.

El personal profesional que esté trabajando en una ludoteca que haya obtenido la acreditación necesaria para mantener la denominación dispone de un plazo máximo de 4 años, desde la entrada en vigor de esta Norma, para obtener la titulación requerida. Están exentos de esta obligación los y las profesionales que acrediten una experiencia profesional de prestación de servicios en ludotecas mínima de 5 años desde el momento de la entrada en vigor de este Decreto.

DISPOSICIÓN DEROGATORIA

Se derogan los artículos 6, 7, 8 y 9 del Decreto 222/1996, de 12 de junio, de los Equipamientos Cívicos.

DISPOSICIÓN FINAL

Se autoriza a la persona titular del departamento competente en materia de equipamientos cívicos para dictar las normas necesarias para el desarrollo de este Decreto.

§ 39 EXTREMADURA

A) Catálogo de Juegos

§ 39.1 DECRETO 202/2010, DE 29 OCTUBRE. APRUEBA EL CATÁLOGO DE JUEGOS Y APUESTAS DE LA COMUNIDAD AUTÓNOMA DE EXTREMADURA

(DOE núm. 215, de 4 noviembre [LEXT 2010, 397])

⇒ Ley 13/2011, de 27 de mayo de regulación del juego.
Real Decreto 1613/2011, de 14 de noviembre, por el que se desarrolla la Ley 13/2011, de 27 de mayo, regulación del juego, en lo relativo a los requisitos técnicos de las actividades de juego.
Orden EHA/3079/2011, de 8 de noviembre, por la que se aprueba la reglamentación básica de «Otras apuestas de contrapartida».
Orden EHA/3080/2011, de 8 de noviembre, por la que se aprueba la reglamentación básica de las apuestas deportivas de contrapartida.
Orden EHA/3081/2011, de 8 de noviembre, por la que se aprueba la reglamentación básica de las apuestas deportivas mutuas.
Orden EHA/3082/2011, de 8 de noviembre, por la que se aprueba la reglamentación básica de las apuestas hípicas de contrapartida.
Orden EHA/3083/2011, de 8 de noviembre, por la que se aprueba la reglamentación básica de las apuestas hípicas mutuas.
Orden EHA/3084/2011, de 8 de noviembre, por la que se aprueba la reglamentación básica de los concursos.
Orden EHA/3085/2011, de 8 de noviembre, por la que se aprueba la reglamentación básica del juego de la ruleta.
Orden EHA/3086/2011, de 8 de noviembre, por la que se aprueba la reglamentación básica del juego de punto y banca.
Orden EHA/3087/2011, de 8 de noviembre, por la que se aprueba la reglamentación básica del juego del bingo.
Orden EHA/3088/2011, de 8 de noviembre, por la que se aprueba la reglamentación básica del juego del Black Jack.
Orden EHA/3089/2011, de 8 de noviembre, por la que se aprueba la reglamentación básica del juego del póquer.
Orden EHA/3090/2011, de 8 de noviembre, por la que se aprueba la reglamentación básica del tipo de juegos denominado «Juegos Complementarios».
En Extremadura, véase:
Ley 6/1998, de 18 de junio, del Juego de Extremadura.
Decreto 117/2009, de 29 de mayo, por el que se aprueba el Reglamento de Máquinas Recreativas y de Azar y de Salones Recreativos y de Juego de la Comunidad Autónoma de Extremadura.
Decreto 131/2007, de 22 de mayo, por el que se aprueba el Reglamento del Juego del Bingo de la Comunidad Autónoma de Extremadura.
Decreto 115/2000, de 16 de mayo, por el que se aprueba el Reglamento de Casinos de Juego de la Comunidad Autónoma de Extremadura.

Mediante este decreto se establece un nuevo Catálogo de Juegos y Apuestas de la Comunidad Autónoma de Extremadura, que viene a sustituir a su inmediato precedente constituido por el Decreto 130/2007, de 22 de mayo.

En esta disposición se recogen y enumeran, además de las modalidades de juegos y apuestas que ya se encontraban contempladas en el Catálogo anterior, otras nuevas que se están estableciendo en el mercado del ocio del juego a través de la innovación tecnológica.

Este decreto se establece en consonancia con las reformas de la normativa autonómica comparada, y se ha optado por dictar una nueva disposición normativa, derogando el Decreto 130/2007, de 22 de mayo, para integrar todos los juegos autorizados en el ámbito de nuestra Comunidad Autónoma, incluidos aquellos que actualmente no se practican, evitando así la dispersión normativa. No obstante, se sigue supeditando la autorización de la organización, gestión, explotación o práctica de todos aquellos juegos y apuestas incluidos en el Catálogo, a la aprobación del desarrollo normativo correspondiente.

La competencia para dictar este decreto se encuentra reconocida en el artículo 4 de la Ley 6/1998, de 18 de junio, del Juego de Extremadura, que atribuye al Consejo de Gobierno la facultad de aprobar el Catálogo de Juegos y Apuestas de la Comunidad de Extremadura, especificando las diferentes denominaciones y modalidades posibles de cada juego, así como los elementos para practicarlos. Dispone también este precepto que las reglas esenciales que es preciso aplicar en los juegos y apuestas incluidas en el catálogo se regularán mediante orden.

En su virtud, a propuesta del Consejero de Administración Pública y Hacienda, de acuerdo con el Consejo Consultivo y previa deliberación del Consejo de Gobierno, en su reunión del día 29 de octubre de 2010, dispongo:

Artículo 1. Aprobación del Catálogo de Juegos y Apuestas de la Comunidad Autónoma de Extremadura.

Se aprueba el Catálogo de Juegos y Apuestas de la Comunidad Autónoma de Extremadura que se inserta como Anexo de este decreto.

Artículo 2. Autorización de los juegos y apuestas.

1. No podrá autorizarse la organización, gestión, explotación o práctica de aquellos juegos y apuestas que no se encuentren incluidos en el Catálogo de Juegos y Apuestas de la Comunidad Autónoma de Extremadura o amparados por el Estado, considerándose como prohibidos a todos los efectos, de conformidad con lo dispuesto en el artículo 4.2 de la Ley 6/1998, de 18 de junio, del Juego de Extremadura.

Igualmente, tendrán la consideración de prohibidos aquellos juegos que, estando reflejados en el Catálogo, se realicen sin la correspondiente autorización, incluidos los realizados por redes electrónicas y telemáticas, o incumpliendo los requisitos exigidos de forma, lugar o por personas distintas a las especificadas en las respectivas autorizaciones.

2. No podrá autorizarse la organización, gestión, explotación o práctica de aquellos juegos y apuestas que estando incluidos en el Catálogo de Juegos y Apuestas de la Comunidad Autónoma de Extremadura, carezcan de regulación reglamentaria específica.

Jurisprudencia.

Respecto a los juegos que se pueden aprobar en orden autonómico y en concreto en el ámbito andaluz es interesante lo referido en:

– STC 133/2012, de 19 de junio de 2012. Conflicto positivo de competencia 3133-2006. Planteado por el Gobierno de la Comunidad Autónoma de Canarias con respecto al Real Decreto 1336/2005, de 11 de noviembre, por el que se autoriza a la Organización Nacional de Ciegos Españoles la explotación de una lotería instantánea o presorteada. Competencias en materia de juego: validez del reglamento estatal (STC 32/2012). BOE núm 163, de 9 de julio de 2012.

– Sentencia 123/2012, de 5 de junio de 2012. Conflicto positivo de competencia 7315-2005. Planteado por el Consejo de Gobierno de la Junta de Andalucía en relación con diversos preceptos del Real Decreto 716/2005, de 20 de junio, por el que se restablece el funcionamiento de las apuestas hípicas externas de ámbito nacional y se autoriza su explotación a la entidad pública empresarial Loterías y Apuestas del Estado. Competencias en materia de juego: validez de los preceptos reglamentarios estatales (STC 32/2012). BOE núm 159, de 4 de julio de 2012.

Artículo 3. Material de juegos y apuestas.

1. El material utilizado para la práctica y explotación de los juegos y apuestas incluidos en el Catálogo, sólo podrá ser fabricado, importado o comercializado, previa su homologación por los órganos competentes en materia de juego de la Administración de la Junta de Extremadura, por empresas inscritas en la Sección correspondiente del Registro de Empresas de Juego de la Comunidad Autónoma de Extremadura.

2. El material destinado a la práctica de los juegos y apuestas que no cumpla las condiciones previstas en el apartado anterior, se reputará a todos los efectos como material clandestino, de conformidad con lo establecido en el artículo 5.2 de la Ley 6/1998, de 18 de junio, del Juego de Extremadura.

3. Las empresas autorizadas para comercializar material destinado a la práctica de los juegos y apuestas, sólo podrán hacerlo con empresas de juego debidamente inscritas en la Sección correspondiente del Registro de Empresas de Juego de la Comunidad Autónoma de Extremadura para explotar o gestionar aquéllos, de conformidad con el carácter de material de comercio restringido establecido en el artículo 5.1 de la Ley 6/1998, de 18 de junio, del Juego de Extremadura.

Disposición transitoria única. Régimen transitorio.

Mientras no entren en vigor las correspondientes normas por las que haya de regirse la práctica de las distintas modalidades de los juegos y apuestas exclusivos de los casinos de juego, que se aprobarán mediante orden del Consejero competente en materia de juego, serán de aplicación las reglas contenidas en el «Anexo catálogo de juegos» del Decreto 115/2000, de 16 de mayo, por el que se aprueba el Reglamento de Casinos de Juego de la Comunidad Autónoma de Extremadura.

Disposición derogatoria única. Derogación normativa.

Quedan derogadas, sin perjuicio de lo establecido en la disposición transitoria, cuantas disposiciones de igual o inferior rango se opongan o contradigan a lo previsto en este decreto y, específicamente, las siguientes:

a) El Decreto 130/2007, de 22 de mayo, por el que se aprueba el Catálogo de Juegos de la Comunidad Autónoma de Extremadura.

b) El Anexo catálogo de juegos del Decreto 115/2000, de 16 de mayo, por el que se aprueba el Reglamento de Casinos de Juego de la Comunidad Autónoma de Extremadura.

Disposición final primera. Modificación del Decreto 115/2000, de 16 de mayo, por el que se aprueba el Reglamento de Casinos de Juego de la Comunidad Autónoma de Extremadura.

Se modifica el artículo 3 del Decreto 115/2000, de 16 de mayo, por el que se aprueba el Reglamento de Casinos de Juego de la Comunidad Autónoma de Extremadura, que quedará redactado del siguiente modo:

«Artículo 3. Juegos de casinos.

1. Se considerarán juegos exclusivos de casinos los siguientes:

1. Juegos de Contrapartida presenciales en sala:

1.1. Ruleta francesa.

1.2. Ruleta americana.

1.2.A) Con un solo cero.

1.2.B) Con dos ceros.

1.3. Bola o «Boule».

1.4. Ruleta de la fortuna.

1.5. Dados o «Craps».

1.6. Banca francesa o dados portugueses.

1.7. Treinta y Cuarenta.

1.8. Monte o Banca.

1.9. Reto.

1.10. Veintiuno o «Black jack».

1.11. Punto y Banca.

1.11.A) Mini punto y banca.

1.11.B) Midi punto y banca.

1.12. Póquer sin descarte.

1.13. Póquer con descarte.

1.14. Póquer Trijóker.

1.15. Pai gow poker.

1.16. Tripóquer.

1.17. Texas Hold'em bonus poker.

1.18. Póquer a cuatro cartas.

2. Juegos de Círculo presenciales en sala:

2.1. Bacarrá.

2.1.A) Ferrocarril o chemin de fer.

2.1.B) Bacarrá a dos paños.

2.2. Póquer en círculo.

2.2.A) Póquer cubierto de cinco cartas con descarte.

2.2.B) Póquer descubierto Seven stud poker.

2.2.C) Póquer descubierto Five stud poker.

2.2.D) Póquer descubierto Omaha.

2.2.E) Póquer descubierto Texas Hold'em.

2.2.F) Póquer descubierto Póquer sintético.

3. Juegos virtuales de casinos desarrollados por medios telemáticos.

2. Las reglas esenciales que es preciso aplicar en los juegos a que se refiere el apartado

anterior serán aprobadas mediante orden del Consejero competente en materia de juego, de conformidad con lo establecido en el artículo 4.1 de la Ley 6/1998, de 18 de junio, del Juego de Extremadura».

Disposición final segunda. Desarrollo y ejecución.

Se habilita al Consejero competente en materia de juego para dictar cuantas disposiciones sean necesarias para el desarrollo y ejecución de lo previsto en este decreto y, en particular, para que mediante Orden apruebe las reglas esenciales que es preciso aplicar en los juegos y apuestas incluidos en el Catálogo que se inserta como Anexo, de conformidad con lo establecido en el artículo 4.1 de la Ley 6/1998, de 18 de junio, del Juego de Extremadura.

⇒ Disposición adicional cuarta de la Ley 13/2011, de 27 de mayo, de regulación del juego.

Disposición final tercera. Entrada en vigor.

El presente decreto entrará en vigor el día siguiente al de su publicación en el Diario Oficial de Extremadura.

ANEXO

Catálogo de Juegos y Apuestas de la Comunidad Autónoma de Extremadura

✎ Rúbrica modificada por art. 2.1 de Decreto núm. 113/2012, de 22 junio.

1. Juegos exclusivos de casinos:

1.1. Juegos de Contrapartida.

1.1.1 Ruleta francesa.

1.1.2. Ruleta americana.

1.1.2.A) Con un solo cero.

1.1.2.B) Con dos ceros.

1.1.3. Bola o «Boule».

1.1.4. Ruleta de la fortuna.

1.1.5. Dados o «Craps».

1.1.6. Banca francesa o dados portugueses.

1.1.7. Treinta y Cuarenta.

1.1.8. Monte o Banca.

1.1.9. Reto.

1.1.10. Veintiuno o «Black jack».

1.1.11. Punto y Banca.

1.1.11.A) Mini punto y banca.

1.1.11.B) Midi punto y banca.

1.1.12. Póquer sin descarte.

1.1.13. Póquer con descarte.

1.1.14. Póquer Trijóker.

1.1.15. Pai gow poker.

1.1.16. Tripóquer.

1.1.17. Texas Hold'em bonus poker.

1.1.18. Póquer a cuatro cartas.

1.2. Juegos de Círculo.

1.2.1. Bacarrá.

1.2.1.A) Ferrocarril o chemin de fer.

1.2.1.B) Bacarrá a dos paños.

1.2.2. Póquer en círculo.

1.2.2.A) Póquer cubierto de cinco cartas con descarte.

1.2.2.B) Póquer descubierto Seven stud poker.

1.2.2.C) Póquer descubierto Five stud poker.

1.2.2.D) Póquer descubierto Omaha.

1.2.2.E) Póquer descubierto Texas Hold'em.

1.2.2.F) Póquer descubierto Póquer sintético.

1.3. Juegos virtuales de casinos desarrollados por medios telemáticos.

2. Juegos de bingo:

2.1. Bingo presencial en sala en las diferentes modalidades de juego.

2.2. Bingo virtual realizado por medios telemáticos.

3. Máquinas recreativas y de azar.

3.1. Máquinas de tipo C o de azar.

3.1.1. Máquinas de tipo C individuales.

3.1.2. Máquinas de tipo C multipuesto.

3.1.3. Máquinas de tipo C interconectadas.

3.1.4. Máquinas de tipo C virtuales desarrolladas por medios telemáticos.

3.2. Máquinas de tipo B o recreativas con premio en metálico.

3.2.1. Máquinas de tipo B1 o recreativas con premio.

3.2.1.A) Máquinas de tipo B1 individuales.

3.2.1.B) Máquinas de tipo B1 de dos jugadores.

3.2.2. Máquinas de tipo B2 interconectadas.

3.2.3. Máquinas de tipo B2 o especiales para salones de juego.

3.2.3.A) Máquinas de tipo B2 individuales.

3.2.3.B) Máquinas de tipo B2 interconectadas.

3.2.3.C) Máquinas de tipo B2 multipuesto.

3.2.4. Máquinas de tipo B3.

3.2.4.A. Máquinas de tipo B3 ordinarias.

3.2.4.B. Máquinas de tipo B3 interconectadas.

3.2.4.C. Máquinas de tipo B3 multipuesto.

3.3. Máquinas de tipo B o recreativas con premio en metálico virtuales desarrolladas por medios telemáticos.

3.4. Máquinas de tipo A1 o recreativas con premio en especie.

4. Loterías y sorteos:

4.1. Lotería de contrapartida con sorteo diferido.

4.1.1. Lotería de contrapartida ordinaria.

4.1.2. Lotería de contrapartida realizada por medios telemáticos.

4.2. Lotería mutual con sorteo diferido.

4.2.1. Lotería mutual ordinaria.

4.2.2. Lotería mutual realizada por medios telemáticos.

4.3. Lotería presorteada.

4.3.1. Lotería presorteada ordinaria.

4.3.2. Lotería presorteada realizada por medios telemáticos.

4.4. Rifas.

4.4.1. Rifas ordinarias.

4.4.2. Rifas realizadas por medios telemáticos.

4.5. Tómbolas.

4.5.1. Tómbolas ordinarias.

4.5.2. Tómbolas realizadas por medios telemáticos.

4.6. Combinaciones aleatorias promocionales.
4.6.1. Combinaciones aleatorias ordinarias.
4.6.2. Combinaciones aleatorias realizadas por medios telemáticos.
5. Apuestas sobre pronósticos.
5.1. Apuestas y quinielas sobre carreras de galgos.
5.1.1. Apuestas y quinielas internas sobre carreras de galgos.
5.1.2. Apuestas y quinielas externas sobre carreras de galgos realizadas por medios telemáticos.
5.2. Apuestas y quinielas sobre eventos deportivos.
5.2.1. Apuestas y quinielas ordinarias sobre eventos deportivos.
5.2.2. Apuestas y quinielas telemáticas sobre eventos deportivos.
5.3. Apuestas y quinielas sobre otros eventos no reglamentados.

§ 39.2 DECRETO 22/2011, DE 4 FEBRERO. REGULA LA COMPOSICIÓN, ORGANIZACIÓN Y FUNCIONAMIENTO DE LA COMISIÓN DE JUEGO DE EXTREMADURA

(DOE núm. 48, de 10 marzo [LEXT 2011, 90])

⇒ Ley 6/1998, de 18 de junio, del Juego de Extremadura.
Ley 13/2011 de 27 de mayo de regulación del juego.
Real Decreto 1614/2011, de 14 de noviembre, por el que se desarrolla la Ley 13/2011, de 27 de mayo, de regulación del juego, en lo relativo a licencias, autorizaciones y registros del juego.
Orden EHA/3079/2011, de 8 de noviembre, por la que se aprueba la reglamentación básica de «Otras apuestas de contrapartida».
Orden EHA/3080/2011, de 8 de noviembre, por la que se aprueba la reglamentación básica de las apuestas deportivas de contrapartida.
Orden EHA/3081/2011, de 8 de noviembre, por la que se aprueba la reglamentación básica de las apuestas deportivas mutuas.
Orden EHA/3082/2011, de 8 de noviembre, por la que se aprueba la reglamentación básica de las apuestas hípicas de contrapartida.
Orden EHA/3083/2011, de 8 de noviembre, por la que se aprueba la reglamentación básica de las apuestas hípicas mutuas.
Orden EHA/3084/2011, de 8 de noviembre, por la que se aprueba la reglamentación básica de los concursos.
Orden EHA/3085/2011, de 8 de noviembre, por la que se aprueba la reglamentación básica del juego de la ruleta.
Orden EHA/3086/2011, de 8 de noviembre, por la que se aprueba la reglamentación básica del juego de punto y banca.
Orden EHA/3087/2011, de 8 de noviembre, por la que se aprueba la reglamentación básica del juego del bingo.
Orden EHA/3088/2011, de 8 de noviembre, por la que se aprueba la reglamentación básica del juego del Black Jack.
Orden EHA/3089/2011, de 8 de noviembre, por la que se aprueba la reglamentación básica del juego del póquer.
Orden EHA/3090/2011, de 8 de noviembre, por la que se aprueba la reglamentación básica del tipo de juegos denominado «Juegos Complementarios».

La Ley 6/1998, de 18 de junio, del Juego de Extremadura en el artículo 29 configura la Comisión del Juego de Extremadura, como órgano consultivo, de estudio y asesoramiento de las actividades relacionadas con el juego y apuestas que se desarrollen en el ámbito territorial de la Comunidad Autónoma.

Por lo que se refiere a su composición, la Ley establece que formarán parte, al menos, la propia Administración regional, las organizaciones sindicales y empresariales más representativas, así como las asociaciones de carácter regional de ludópatas que existan en Extremadura.

En desarrollo del citado artículo 29 de la Ley del Juego de Extremadura, se dictó el Decreto 38/1999, de 23 de marzo, de normas sobre el juego, cuyos artículos 2 a 5 se destinaron a establecer una regulación básica de la Comisión del Juego, determinando su composición y funciones. Por su parte, la Orden del Consejero de Economía, Industria y Hacienda de 20 de mayo de 1999, vino a completar esta norma, regulando la organización y el funcionamiento interno de la Comisión.

Transcurridos varios años desde el inicio de sus actividades, se hace necesario acometer determinadas modificaciones de carácter formal en su funcionamiento, para hacerla más operativa y al mismo tiempo integrar en una única disposición normativa todos los aspectos relacionados con su organización y régimen interno.

Además, se establecen normas aclaratorias sobre su composición, para los supuestos en los que concurran más de una Asociación representativa de los distintos sectores y sobre la sustitución y suplencia de sus miembros. Asimismo, se introduce la posibilidad de crear grupos de trabajo en su seno para el estudio y análisis de cualquier materia que la Comisión considere adecuado y, por último, se fijan determinadas normas sobre la forma de la convocatoria de sus reuniones y la celebración de las sesiones.

En su virtud, a propuesta del Consejero de Administración Pública y Hacienda, de acuerdo con el Consejo Consultivo y previa deliberación del Consejo de Gobierno, en su sesión del día 4 de febrero de 2011, dispongo:

Artículo 1. Naturaleza y adscripción.

1. La Comisión del Juego de Extremadura es el órgano consultivo, de estudio y asesoramiento de las actividades relacionadas con el juego y apuestas que se desarrollen en el ámbito territorial de la Comunidad Autónoma.

2. La Comisión del Juego de Extremadura estará adscrita a la Consejería competente en materia de Juego.

Artículo 2. Composición.

1. La Comisión del Juego de Extremadura estará compuesta por los siguientes miembros:

a) Presidente: El Consejero competente en materia de juego.

b) Vicepresidente: El Director General que tenga atribuidas las competencias en materia de juego.

c) Vocales:

– Un representante de las Asociaciones Empresariales de Casinos de Juego.

– Un representante de las Asociaciones Empresariales de Bingos.

– Un representante de las Asociaciones Empresariales de las Máquinas Recreativas.

– Dos representantes de los trabajadores del sector del juego, propuestos por las Organizaciones Sindicales más representativas de la Comunidad Autónoma de Extremadura.

– Un representante de las Asociaciones de Consumidores y Usuarios con implantación en la Comunidad Autónoma de Extremadura.

– Un representante de las Asociaciones o Entidades que tengan, entre sus finalidades, la atención, asistencia o tratamiento de las patologías asociadas a la adicción al juego.

– Un representante de la Federación de Municipios y Provincias de Extremadura.

– Un representante de la Delegación del Gobierno.

– Dos vocales designados libremente por el Consejero competente en materia de juego entre profesionales de reconocido prestigio en el sector.

d) Actuará como Secretario, con voz, pero sin voto, un funcionario del grupo A de la Dirección General competente en materia de juego, licenciado en Derecho, que será nombrado por el Presidente de la Comisión.

2. El Presidente de la Comisión podrá convocar a expertos o asesores técnicos así como a los representantes sociales, sindicales o empresariales que, en cada caso, sean de interés en los asuntos que vaya a tratar la Comisión.

Artículo 3. Nombramiento y cese de los vocales.

1. Los vocales de la Comisión del Juego serán nombrados por el Consejero competente en materia de juego, a propuesta de los distintos Departamentos, de las Organizaciones Empresariales y Sindicales más representativas y de las asociaciones correspondientes. En el caso de que un sector esté representado por más de una Asociación, el nombramiento se realizará a favor de aquélla con mayor representatividad, es decir, la que tenga un mayor número de asociados.

2. Los vocales de la Comisión de Juego cesarán por alguna de las siguientes causas:

a) Sustitución, según los casos, a iniciativa de la Presidencia de la Comisión, de la entidad, organización o asociación a la que representan.

b) Renuncia o dimisión presentada ante la Presidencia de la Comisión.

c) Pérdida de las condiciones de representatividad de las entidades u organizaciones que los designaron.

d) Fallecimiento o declaración de incapacidad.

Artículo 4. Suplencias.

En los casos de vacante, ausencia, enfermedad o cualquier otra causa justificada:

a) El Vicepresidente suplirá al Presidente.

b) Los vocales restantes podrán ser sustituidos por aquellos suplentes que designen las correspondientes organizaciones, notificándolo a la Secretaría con la suficiente antelación.

c) El puesto de Secretario será suplido por el funcionario que designe a tal efecto el Presidente de la Comisión.

Artículo 5. Funciones del presidente.

Corresponden al presidente de la Comisión del Juego las siguientes funciones:

a) Representar a la Comisión del Juego de Extremadura.

b) Convocar las sesiones de la Comisión.

c) Fijar el orden del día de las sesiones.

d) Dirigir las sesiones de la Comisión y las deliberaciones.

e) Visar las actas y certificaciones expedidos por la Secretaría.

f) Garantizar que las deliberaciones se desarrollen de acuerdo con las normas reguladoras.

g) Velar por el cumplimiento de los acuerdos que la Comisión adopte.

h) Todas aquellas que correspondan a la Comisión y no estén expresamente encomendadas a otros órganos de la misma.

Artículo 6. Funciones del secretario.

Corresponden al secretario de la Comisión del Juego las siguientes funciones:

a) Notificar a los vocales de la Comisión de la convocatoria de las sesiones de la misma.

b) Levantar acta de las sesiones.

c) Expedir certificaciones de las actas de las sesiones y de los acuerdos adoptados.

d) Notificar los acuerdos a quienes tengan la condición de interesados en relación con las decisiones tomadas por la Comisión.

Artículo 7. Derechos de los miembros de la Comisión.

Son derechos de los miembros de la Comisión del Juego de Extremadura:

a) Presentar propuestas para su inclusión en el orden del día de la Comisión.

b) Conocer, con la debida antelación, la convocatoria y el orden del día de la Comisión.

c) Participar con voz y voto en las sesiones de la Comisión, así como emitir, en su caso, votos particulares y formular ruegos y preguntas.

d) Obtener la información precisa para cumplir las funciones asignadas.

e) Cuantos otros sean inherentes a su condición.

Artículo 8. Funciones de la Comisión.

1. Corresponden a la Comisión del Juego las siguientes funciones:

a) La emisión de informe sobre las disposiciones de carácter general que se hayan de dictar en la materia.

b) La emisión de informe sobre las solicitudes para la instalación de casinos de juego.

c) La elaboración de los estudios e informes que le requiera el Consejo de Gobierno, la Consejería competente en materia de juego, así como el órgano directivo que tenga atribuidas las competencias en materia de juego y apuestas.

d) Cualquier otra que le atribuya el Consejo de Gobierno.

2. Los informes tendrán carácter preceptivo y no vinculante, salvo que por disposición legal o reglamentaria se establezca otra cosa.

⇒ Artículo 34 de la Ley 13/2011 de 27 de mayo, de regulación del juego.
Art. 9 del Real Decreto 1614/2011, de 14 de noviembre, por el que se desarrolla la Ley 13/2011, de 27 de mayo, de regulación del juego, en lo relativo a licencias, autorizaciones y registros del juego.
Artículo 1 y artículo 1 del Anexo I Orden EHA/3079/2011, de 8 de noviembre, por la que se aprueba la reglamentación básica de «Otras apuestas de contrapartida».
Artículo 1 y Disposición adicional primera y artículo 1 del Anexo I de la Orden EHA/3080/2011, de 8 de noviembre, por la que se aprueba la reglamentación básica de las apuestas deportivas de contrapartida.
Artículo 1 y artículo 1 del Anexo I Orden EHA/3081/2011, de 8 de noviembre, por la que se aprueba la reglamentación básica de las apuestas deportivas mutuas.
Artículo 1 y artículo 1 anexo I de la Orden EHA/3082/2011, de 8 de noviembre, por la que se aprueba la reglamentación básica de las apuestas hípicas de contrapartida.
Artículo 1 y artículo 1 anexo I de la Orden EHA/3083/2011, de 8 de noviembre, por la que se aprueba la reglamentación básica de las apuestas hípicas mutuas.
Artículo 1 y artículo 1 del Anexo I Orden EHA/3084/2011, de 8 de noviembre, por la que se aprueba la reglamentación básica de los concursos.
Artículo 1 y artículo 1 del Anexo I de la Orden EHA/3085/2011, de 8 de noviembre, por la que se aprueba la reglamentación básica del juego de la ruleta.

Artículo 1 y artículo 1 del Anexo I de la Orden EHA/3086/2011, de 8 de noviembre, por la que se aprueba la reglamentación básica del juego de punto y banca.
Artículo 1 y artículo 1 del Anexo I de la Orden EHA/3087/2011, de 8 de noviembre, por la que se aprueba la reglamentación básica del juego del bingo.
Artículo 1 y artículo 1 del Anexo I Orden EHA/3088/2011, de 8 de noviembre, por la que se aprueba la reglamentación básica del juego del Black Jack.
Artículo 1 y artículo 1 del anexo 1 de la Orden EHA/3089/2011, de 8 de noviembre, por la que se aprueba la reglamentación básica del juego del póquer.
Artículo 1 y artículo 1 anexo I de la Orden EHA/3090/2011, de 8 de noviembre, por la que se aprueba la reglamentación básica del tipo de juegos denominado «Juegos Complementarios».

Artículo 9. Grupos de trabajo.

La Comisión podrá acordar la creación en su seno de grupos de trabajo, cuya composición y funcionamiento determinará la propia Comisión.

Artículo 10. Funcionamiento de la Comisión.

1. Con carácter ordinario, la Comisión deberá reunirse al menos una vez al año y, en todo caso, cuando deba dictaminar asuntos de su competencia.

2. Se reunirá con carácter extraordinario a iniciativa de su Presidente o de al menos un tercio de sus miembros mediante escrito dirigido a la Presidencia en el que conste su identidad, firmas, la relación de los asuntos que proponen tratar y los motivos extraordinarios que justifican la propuesta. Igualmente deberán aportarse los documentos que hayan de considerase en la deliberación. Registrada la petición, el plazo para la celebración de la sesión extraordinaria será de quince días.

3. La fijación del orden del día corresponde a la Presidencia, pudiendo el resto de componentes solicitar a aquélla la inclusión de cuantos asuntos consideren procedentes.

4. La convocatoria de las reuniones se hará llegar, por conducto de la Secretaría, a los miembros de la Comisión, junto con el orden del día y la documentación complementaria que proceda, con una antelación mínima de cinco días a la fecha de la reunión, salvo en los casos de urgencia, libremente apreciada por la Presidencia, en que podrá efectuarse con una antelación mínima de cuarenta y ocho horas.

5. Para la válida constitución de la Comisión, a efectos de celebración de sesiones, se requerirá la presencia de quienes ocupen la Presidencia y la Secretaría o, en su caso, de quienes les sustituyan y la de la mitad, al menos, de sus miembros.

En el supuesto de no existir quórum suficiente, quedará válidamente constituida en segunda convocatoria, media hora después de la señalada para la primera, siendo suficiente en este caso la presencia de, al menos, un tercio de los miembros de la Comisión, además de quien ostente la Presidencia y la Secretaría.

6. Los acuerdos se entenderán adoptados por el voto favorable de la mayoría de los miembros presentes. En caso de empate, la Presidencia ostentará voto de calidad.

7. De cada sesión celebrada se levantará un acta bajo la fe del Secretario y con el visto bueno de quien ostente la Presidencia, en la que figurarán todas las circunstancias e incidencias de la reunión, acuerdos adoptados y, en su caso, votos particulares. El acta de cada sesión será aprobada por la Comisión al final de cada sesión o bien al comienzo de la siguiente. En las certificaciones de acuerdos emitidas con anterioridad a la aprobación del acta, se hará constar tal circunstancia.

8. La Comisión del Juego de Extremadura podrá establecer sus propias normas de funcionamiento con sujeción a lo establecido en el presente decreto. En lo no regulado en el mismo, se estará a lo dispuesto en el Capítulo II del Título II de la Ley 30/1992, de 26 de noviembre, de Régimen Jurídico de las Administraciones Públicas y del Procedimiento Administrativo Común, para los órganos colegiados.

Artículo 11. Gratuidad de los cargos.

Los miembros de la Comisión del Juego de Extremadura no tendrán derecho a indemnización por asistencia a las reuniones de dicho órgano.

Disposición derogatoria única. Derogación normativa.

Quedan derogadas cuantas disposiciones de igual o inferior rango se opongan o contradigan a lo previsto en este decreto y, específicamente, las siguientes:

– El Decreto 38/1999, de 23 marzo, de normas sobre el juego.

– La Orden de 20 de mayo de 1999 por la que se desarrolla el funcionamiento interno de la Comisión del Juego de Extremadura.

Disposición final primera. Desarrollo y ejecución.

Se habilita al Consejero competente en materia de juego para dictar cuantas disposiciones sean necesarias para el desarrollo y ejecución de lo previsto en este decreto.

Disposición final segunda. Entrada en vigor.

El presente decreto entrará en vigor el día siguiente al de su publicación en el Diario Oficial de Extremadura.

§ 40 GALICIA

§ 40.1 DECRETO 430/2009, DE 19 NOVIEMBRE. REGULA LA COMPOSICIÓN, ORGANIZACIÓN Y FUNCIONAMIENTO DE LA COMISIÓN DE JUEGO DE GALICIA

(DOG núm. 239, de 9 diciembre [LG 2009, 402])

⇒ Ley 14/1985, de 23 de octubre, reguladora de los Juegos y Apuestas en Galicia.
Ley 13/2011, de 27 de mayo, de regulación del juego.
Real Decreto 1614/2011, de 14 de noviembre, por el que se desarrolla la Ley 13/2011, de 27 de mayo, de regulación del juego, en lo relativo a licencias, autorizaciones y registros del juego.
Orden EHA/3079/2011, de 8 de noviembre, por la que se aprueba la reglamentación básica de «Otras apuestas de contrapartida».
Orden EHA/3080/2011, de 8 de noviembre, por la que se aprueba la reglamentación básica de las apuestas deportivas de contrapartida.
Orden EHA/3081/2011, de 8 de noviembre, por la que se aprueba la reglamentación básica de las apuestas deportivas mutuas.
Orden EHA/3082/2011, de 8 de noviembre, por la que se aprueba la reglamentación básica de las apuestas hípicas de contrapartida.
Orden EHA/3083/2011, de 8 de noviembre, por la que se aprueba la reglamentación básica de las apuestas hípicas mutuas.
Orden EHA/3084/2011, de 8 de noviembre, por la que se aprueba la reglamentación básica de los concursos.
Orden EHA/3085/2011, de 8 de noviembre, por la que se aprueba la reglamentación básica del juego de la ruleta.
Orden EHA/3086/2011, de 8 de noviembre, por la que se aprueba la reglamentación básica del juego de punto y banca.
Orden EHA/3087/2011, de 8 de noviembre, por la que se aprueba la reglamentación básica del juego del bingo.
Orden EHA/3088/2011, de 8 de noviembre, por la que se aprueba la reglamentación básica del juego del Black Jack.
Orden EHA/3089/2011, de 8 de noviembre, por la que se aprueba la reglamentación básica del juego del póquer.
Orden EHA/3090/2011, de 8 de noviembre, por la que se aprueba la reglamentación básica del tipo de juegos denominado «Juegos Complementarios».

La Comisión de Juego de Galicia está regulada en los artículos 25 y 26 de la Ley 14/1985, de 23 de octubre, Reguladora de los Juegos y Apuestas en Galicia y por el Decreto 192/1988, de 21 de julio, por el que se regula su composición, organización y funcionamiento.

Las modificaciones introducidas en las estructuras orgánicas de los departamentos de la Xunta de Galicia, fijadas por los Decretos 79/2009, de 19 de abril y 83/2009, de 21 de abril, aconsejan adaptar la composición de la Comisión de Juego a las nuevas circunstancias.

A fin de adaptar la composición de la Comisión de Juego a la nueva estructura orgánica de la Xunta de Galicia, a propuesta de la persona titular de la Consellería de Presidencia, Administraciones Públicas y Justicia, previa deliberación del Consello de la Xunta de Galicia, en su reunión del día diecinueve de noviembre de dos mil nueve, dispongo:

Artículo 1. Naturaleza jurídica.

La Comisión de Juego de Galicia se configura como órgano de estudio, coordinación y asesoramiento de las actividades relacionadas con la práctica de juegos y apuestas en el territorio de la Comunidad Autónoma.

Artículo 2. Composición.

1. La presidencia de la Comisión de Juego de Galicia le corresponde a la persona titular de la consellería con competencia en materia de juego.

La vicepresidencia de la Comisión de Juego se atribuye a la persona titular de la dirección general competente en materia de juego.

2. Vocales:

a) Las personas titulares de los departamentos con rango de dirección general competentes en las siguientes materias:

– Hacienda.

– Trabajo.

– Industria.

– Juventud.

– Deportes.

b) Una persona en representación del sector de casinos.

c) Una persona en representación de la Asociación Empresarial de Bingos.

c) Una persona en representación de las asociaciones empresariales de empresas operadoras de máquinas recreativas.

3. Una persona funcionaria con nivel orgánico mínimo de jefe/a de servicio, nombrado/a por la persona titular de la consellería con competencia en materia de juego, ejercerá la función de secretario/a y actuará con voz pero sin voto.

4. La composición y organización de la Comisión de Juego de Galicia se regirá por el principio de paridad y tratará de garantizar una representación proporcionada entre hombres y mujeres.

Artículo 3. Nombramiento de las personas miembros de la comisión.

1. Las personas vocales serán nombradas por la persona titular de la consellería con competencia en materia de juego a propuesta de las diferentes consellerías y de los sectores u organizaciones empresariales de juego de Galicia.

2. La persona que ejerza la presidencia de la Comisión podrá convocar, para cuestiones concretas, a expertos o asesores/as técnicos y a representantes empresariales, sociales o sindicales que puedan tener un interés en las mismas.

Artículo 4. Funciones.

Le corresponden a la Comisión de Juego de Galicia las siguientes funciones:

a) El informe preceptivo no vinculante, que se emitirá en el plazo de 15 días desde que tenga entrada en la Secretaría de la Comisión, sobre los asuntos siguientes:

– Disposiciones de carácter general que se tengan que dictar en desarrollo de la Ley 14/1985, de 23 de octubre y del Catálogo de Juegos.

– Medidas de planificación del juego en Galicia.

– Propuestas de altas y bajas y modificación del Catálogo de Juegos en Galicia.

b) Informar sobre aquéllas materias relacionadas con las actividades reguladas en la Ley 14/1985, de 23 de octubre, que sean competencia del Consello de la Xunta de Galicia, y sobre aquellas en las que éste o la consellería con competencia en materia de juego se lo soliciten.

c) Evacuar las consultas que soliciten los órganos de la Comunidad Autónoma respecto de aquellas materias relacionadas con las actividades que se regulan en la Ley de Juego de Galicia.

d) Cualquier otra función que le sea atribuida por el Consello de la Xunta de Galicia.

⇒ Artículo 34 de la Ley 13/2011, de 27 de mayo, de regulación del juego.
Art. 9 del Real Decreto 1614/2011, de 14 de noviembre, por el que se desarrolla la Ley 13/2011, de 27 de mayo, de regulación del juego, en lo relativo a licencias, autorizaciones y registros del juego.
Artículo 1 y artículo 1 del Anexo I Orden EHA/3079/2011, de 8 de noviembre, por la que se aprueba la reglamentación básica de «Otras apuestas de contrapartida».
Artículo 1 y Disposición adicional primera y artículo 1 del Anexo I de la Orden EHA/3080/2011, de 8 de noviembre, por la que se aprueba la reglamentación básica de las apuestas deportivas de contrapartida.
Artículo 1 y artículo 1 del Anexo I Orden EHA/3081/2011, de 8 de noviembre, por la que se aprueba la reglamentación básica de las apuestas deportivas mutuas.
Artículo 1 y artículo 1 del anexo I de la Orden EHA/3082/2011, de 8 de noviembre, por la que se aprueba la reglamentación básica de las apuestas hípicas de contrapartida.
Artículo 1 y artículo 1 del anexo I de la Orden EHA/3083/2011, de 8 de noviembre, por la que se aprueba la reglamentación básica de las apuestas hípicas mutuas.
Artículo 1 y artículo 1 del Anexo I Orden EHA/3084/2011, de 8 de noviembre, por la que se aprueba la reglamentación básica de los concursos.
Artículo 1 y artículo 1 del Anexo I de la Orden EHA/3085/2011, de 8 de noviembre, por la que se aprueba la reglamentación básica del juego de la ruleta.
Artículo 1 y artículo 1 del Anexo I de la Orden EHA/3086/2011, de 8 de noviembre, por la que se aprueba la reglamentación básica del juego de punto y banca.
Artículo 1 y artículo 1 del Anexo I de la Orden EHA/3087/2011, de 8 de noviembre, por la que se aprueba la reglamentación básica del juego del bingo.
Artículo 1 y artículo 1 del Anexo I Orden EHA/3088/2011, de 8 de noviembre, por la que se aprueba la reglamentación básica del juego del Black Jack.
Artículo 1 y artículo 1 del anexo 1 de la Orden EHA/3089/2011, de 8 de noviembre, por la que se aprueba la reglamentación básica del juego del póquer.
Artículo 1 y artículo 1 anexo I de la Orden EHA/3090/2011, de 8 de noviembre, por la que se aprueba la reglamentación básica del tipo de juegos denominado «Juegos Complementarios».

Artículo 5. Funcionamiento de la Comisión.

El régimen de constitución, convocatoria, adopción de acuerdos y, en general, el funcionamiento, como órgano colegiado, de la Comisión de Juego de la Comunidad Autónoma se regirá por lo dispuesto en el capítulo II del título primero de la Ley 30/1992, de 26 de noviembre, de Régimen Jurídico de las Administraciones Públicas y del Procedimiento Administrativo Común y por lo que puedan disponer las normas de desarrollo de este Decreto.

Artículo 6. Grupos de trabajo.

1. La Comisión podrá acordar la creación en su seno de grupos de trabajo cuya composición y funcionamiento serán determinados por la propia Comisión.

2. La composición y organización de los grupos de trabajo se regirá por el principio de paridad y tratará de garantizar una representación proporcionada entre hombres y mujeres.

DISPOSICIÓN DEROGATORIA

Única.

Queda derogado el Decreto 192/1988, de 21 de julio, por el que se regula la composición, organización y funcionamiento de la Comisión de Juego de Galicia.

DISPOSICIONES FINALES

Primera.

Se faculta a la persona titular de la consellería con competencia en materia de juego para dictar cuantas normas sea preciso para desarrollar este Decreto.

Segunda.

Este Decreto entrará en vigor el mismo día de su publicación en el «Diario Oficial de Galicia».

§ 40.2 DECRETO 166/1986, DE 4 JUNIO. CATÁLOGO DE JUEGOS DE LA COMUNIDAD AUTÓNOMA DE GALICIA

(DOG núm. 114, de 13 junio; rect. DOG núm. 122, de 25 junio [LG 1986, 1848])

⇒ Ley 13/2011, de 27 de mayo, de regulación del juego.
Real Decreto 1613/2011, de 14 de noviembre, por el que se desarrolla la Ley 13/2011, de 27 de mayo, regulación del juego, en lo relativo a los requisitos técnicos de las actividades de juego.
Orden EHA/3079/2011, de 8 de noviembre, por la que se aprueba la reglamentación básica de «Otras apuestas de contrapartida».
Orden EHA/3080/2011, de 8 de noviembre, por la que se aprueba la reglamentación básica de las apuestas deportivas de contrapartida.
Orden EHA/3081/2011, de 8 de noviembre, por la que se aprueba la reglamentación básica de las apuestas deportivas mutuas.
Orden EHA/3082/2011, de 8 de noviembre, por la que se aprueba la reglamentación básica de las apuestas hípicas de contrapartida.
Orden EHA/3083/2011, de 8 de noviembre, por la que se aprueba la reglamentación básica de las apuestas hípicas mutuas.
Orden EHA/3084/2011, de 8 de noviembre, por la que se aprueba la reglamentación básica de los concursos.
Orden EHA/3085/2011, de 8 de noviembre, por la que se aprueba la reglamentación básica del juego de la ruleta.
Orden EHA/3086/2011, de 8 de noviembre, por la que se aprueba la reglamentación básica del juego de punto y banca.
Orden EHA/3087/2011, de 8 de noviembre, por la que se aprueba la reglamentación básica del juego del bingo.
Orden EHA/3088/2011, de 8 de noviembre, por la que se aprueba la reglamentación básica del juego del Black Jack.
Orden EHA/3089/2011, de 8 de noviembre, por la que se aprueba la reglamentación básica del juego del póquer.
Orden EHA/3090/2011, de 8 de noviembre, por la que se aprueba la reglamentación básica del tipo de juegos denominado «Juegos Complementarios».
En Galicia, véase:
Ley 14/1985, de 23 de octubre, reguladora de los Juegos y Apuestas en Galicia.
Decreto 39/2008, de 21 de febrero, por el que se aprueba el Reglamento de máquinas recreativas y de azar de la Comunidad.
Decreto 181/2002, de 10 de mayo, por el que se aprueba el Reglamento del juego del bingo.
Decreto 112/2005, de 14 de abril, por el que se aprueba el Reglamento del Póker para los Casinos de Juego de la Comunidad Autónoma de Galicia.

Artículo 1.

1. El catálogo de juegos y apuestas en Galicia previsto en el artículo 21 de la Ley 14/1985, de 23 de octubre, comprende los siguientes:

1. Los exclusivos de los casinos de juego.
2. El bingo.
3. Las máquinas recreativas y de azar, tipo A, A especial, B y C.
4. Las combinaciones aleatorias.
5. Las rifas.
6. Las tómbolas.
7. Las loterías.
8. Las apuestas deportivas y de competición.

✐ Modificado por disp. final 1 de Decreto núm. 162/2012, de 7 junio.

Artículo 2. Juegos de casino.

1. De acuerdo con lo previsto en el artículo 6 letra a) de la Ley 14/1985, de 23 de octubre, Reguladora de los Juegos y Apuestas en Galicia, son juegos cuya práctica se autoriza exclusivamente en los casinos de juego los siguientes:

– 01 Ruleta francesa.
– 02 Ruleta americana.
– 03 Veintiuno o *black-jack*.

– 04 Bola o *boule*.

– 05 Treinta y cuarenta.

– 06 Punto y banca.

– 07 Ferrocarril, bacará o *chemin de fer.*

– 08 Bacará a dos paños.

– 09 Dados o *craps*.

– 10 Póquer.

– 11 Ruleta de la fortuna.

2. La práctica del juego del póquer, en sus diversas variantes, estará sujeta a lo dispuesto en el Decreto 112/2005, de 14 de abril, por el que se aprueba el Reglamento del Juego de Póquer en los Casinos de Juego de la Comunidad Autónoma de Galicia.

3. En todo caso, en los casinos de juego y durante todo el horario de juego deberán encontrarse en servicio, como mínimo, una mesa de ruleta y otra de naipes, siempre que tales juegos estén autorizados en el casino.

4. La práctica del resto de los juegos exclusivos de casinos de juego estarán sometidos a las reglas que se recogen como anexo a este catálogo.

5. Los juegos exclusivos de casino, por sus peculiaridades, podrán tener los paños y el resto del material impresos en gallego, español o alguno de los dos idiomas tradicionales para estos juegos: francés o inglés.

6. El casino podrá realizar torneos o campeonatos de los diferentes juegos que tengan autorizados, con las bases y condiciones que específicamente establezca y autorice la dirección general competente en materia de juegos y apuestas, a solicitud de la sociedad titular de la autorización de explotación del casino. La publicidad del torneo, siempre que no se ocupe del juego sino de las características del torneo, previa autorización administrativa, entra dentro de las reglas de la competencia y usos mercantiles previstos en el artículo 5.1 de la vigente Ley 14/1985, Reguladora de los Juegos y Apuestas en Galicia.

✎ Modificado por art. único de Decreto núm. 177/2007, de 30 agosto.

Artículo 3.

1. El juego del bingo es una lotería jugada con 90 números, del 1 al 90, ambos inclusive, teniendo los jugadores como unidad de juego cartones o tarjetas, sean éstos en soporte físico o electrónico, integradas por 15 números distintos entre sí y distribuidos en tres líneas horizontales de cinco números cada una y nueve columnas verticales, en cualquiera de las cuales puede haber tres, dos o un número, pero sin que nunca pueda existir una columna sin número, pudiendo éstos estar predeterminados en las unidades de juego o seleccionados por el jugador en las mismas en caso de cartones electrónicos, y en el que mediante un proceso aleatorio de extracción de números se desarrolla el juego, premiándose las combinaciones ganadoras previamente definidas en las normas que regulen el desarrollo del juego del bingo, en sus diferentes modalidades.

2. El juego del bingo podrá practicarse con arreglo a las siguientes modalidades:

a) Modalidad de juego del bingo tradicional.

b) Modalidad de juego del bingo interconexionado.

c) Modalidad de juego del bingo simultáneo.

d) Modalidad de juego del bingo electrónico.

3. Modalidades del juego del bingo y reglas generales:

a) El bingo tradicional es la modalidad del juego del bingo desarrollada en un solo establecimiento, con cartones físicos que podrán ser suministrados de manera presencial o por medios telemáticos por la consellería competente en materia de hacienda, y que al menos en parte se realice con soportes materiales o personales.

b) El bingo interconexionado es una modalidad del juego del bingo basada en el formato del bingo tradicional, siempre que concurran al desarrollo de la misma dos o más establecimientos de manera coordinada, y que consiste en la obtención de un premio adicional por los jugadores que resulten premiados con el bingo tradicional. No obstante, para la obtención del citado premio habrá de cantarse bingo con la bola de orden 36 o inferior. Cuando el importe detraído alcance la cantidad fijada como máxima se procederá a aumentar diariamente el número de orden de la bola a razón de

una bola diaria, hasta que sea obtenido dicho premio, en cuyo caso se retornará, al final de la sesión, a la bola de orden inicial, esto es, la 36.

El importe del premio será como máximo de 30.000 È, por lo que alcanzado ese límite las detracciones se destinarán, en su totalidad, al premio del bingo tradicional.

c) El bingo simultáneo es una modalidad del juego del bingo basada en la realización simultánea del juego del bingo tradicional entre varios establecimientos, en formato de unidad de juego para todos ellos.

El número de partidas y la hora de celebración de las mismas será la que se concrete en la norma de desarrollo y se haría coincidir en las horas que se determinen por la gestora del sistema.

Esta modalidad se desarrollará conforme a las normas generales que rigen el bingo tradicional, con las siguientes especificidades:

1 Consiste en la celebración de una partida de bingo tradicional de forma simultánea por todos los jugadores presentes en las diferentes salas que estén adheridas al sistema y en conexión entre sí y una unidad central del proceso de datos o central operativa.

2 Tiene como base los cartones de bingo, mediante series especiales, lo suficientemente amplias para asegurar que todos los jugadores puedan jugar, sin que existan cartones repetidos.

d) El bingo electrónico es una modalidad del juego del bingo realizada y gestionada íntegramente en soporte electrónico, que se desarrolla con independencia de la modalidad tradicional, en un establecimiento o en varios de manera simultánea, a través de terminales de autoservicio.

La práctica de la modalidad del bingo electrónico deberá realizarse, salvo que su práctica se realice en momentos diferentes al bingo tradicional, en dependencias diferenciadas del establecimiento que reúnan especiales condiciones de aislamiento que permitan su compatibilidad.

Tiene como base cartones electrónicos, los cuales deben ser adquiridos por los jugadores mediante la correspondiente tarjeta prepago. En estos cartones irán plasmándose las diferentes extracciones de bolas que se van produciendo en el desarrollo de la partida, los cuales deberán identificarse en cuanto a serie, número, valor y código de seguridad.

✐ Modificado por art. 2.1 de Decreto núm. 113/2010, de 1 julio.

Artículo 4.

Juego con máquinas recreativas o de azar.

El juego con máquinas recreativas o de azar consiste en la introducción de una o varias monedas en una máquina, lo que produce su accionamiento automático o permite su accionamiento manual, mecánico o electrónico, desarrollándose entonces el juego, en el que, según los casos, dependerá de la habilidad del jugador o del azar la consecución de un premio, que puede consistir en la prolongación del juego o en la obtención de una cantidad en monedas determinadas en el plan de ganancias de la máquina que siempre será claramente visible por el jugador.

A tal objeto, las máquinas se clasifican en los tipos enumerados en el artículo 17 de la Ley reguladora, y les será de aplicación directa lo establecido en los anexos 3 y 4 del RD 1794/81, de 24 de julio, que aprueba el Reglamento de Máquinas recreativas y de azar.

Artículo 5.

El juego de combinaciones aleatorias. El jugador participa en este juego mediante la adquisición de un determinado producto que, con una pura finalidad comercial de publicidad y sin que ello suponga aumento alguno de su coste ordinario, incluye en el mismo una combinación de números aleatoria que puede resultar premiada con un objeto, un determinado servicio o una cantidad en metálico previamente conocida.

Se considerarán combinaciones aleatorias todas las modalidades de este juego que se establezcan en relación con las siguientes variables:

a) Fecha cierta o incierta en que se ha de conocer la combinación premiada.

b) Acumulación de puntos hasta obtener un número determinado.

Artículo 6.

El juego de las rifas.

El juego de la rifa se produce mediante la adquisición por un precio cierto de una papeleta en la que deberá constar de modo visible dicho precio, la fecha del juego y un número que es con el que se participa en la rifa, que es además el de control.

El número que resulte premiado podrá sortearse de forma pública y transparente o de manera que tenga que coincidir con el que resulte en otro sorteo autorizado por la Administración.

El premio de las rifas deberá ser uno o varios objetos y en ningún caso una cantidad en metálico. También se considera objeto de rifa la prestación de un determinado servicio, cuyas condiciones deberán ser expresadas en la misma.

Artículo 7.

El juego de tómbolas.

El juego de la tómbola se produce mediante la adquisición por un precio cierto de un sobre o boleto que deberá contener ocultos números, símbolos o textos, expresivos del premio que en su caso le corresponda, que se puede obtener de modo instantáneo o por suma de puntos hasta alcanzar una cifra determinada.

El premio de las tómbolas deberá ser de uno o varios objetos y en ningún caso una cantidad en metálico.

Artículo 8.

El juego de la lotería.

1. Modalidad de la lotería de premio fijo y sorteo.

En esta modalidad el juego se produce mediante la adquisición de un billete, tarjeta o boleto en el que figura un número, precio fijo, fecha del sorteo y en su anverso la relación de premios fijos que corresponden al número o números que resulten agraciados con la suerte.

2. Modalidad de lotería de premio variable, sorteo y número compuesto por el jugador.

En esta modalidad el juego se produce mediante la composición por un jugador de determinados grupos de números en un impreso o billete con casilleros a tal efecto, debiendo coincidir éstos con los que resulten en el sorteo.

El premio puede estar en función del número de apuestas y del número de aciertos que se produzcan.

3. Modalidad de lotería de premio instantáneo o juego de boletos.

El juego se produce mediante la adquisición de un boleto con precio fijo, en el que debe constar de modo visible el precio y número de serie de dicho boleto y la relación o plan de ganancias que puede obtenerse con el juego, y de modo invisible los símbolos o números por los que se conoce la suerte obtenida de modo instantáneo y un número aleatorio de validación de los premios, para su comprobación antes de pagarlo. La comprobación de la suerte se producirá de un modo sencillo, sin necesidad de operaciones que requieran una habilidad especial.

Los premios serán establecidos previamente de modo absolutamente secreto, incorporados a los boletos de modo tal que no puedan ser comprobados sin inutilizarlos al rasgar, arrancar o raspar el sobre que lo contenga o el propio boleto.

4. Modalidad de lotería de participación.

El juego se produce mediante la adquisición de un boleto con precio fijo en el que constarán de un modo visible el precio y la serie a que pertenece, y de modo invisible un número único y correlativo en cada serie hasta la cifra total no superior a 4.000 boletos.

Comprobada la suerte, el jugador comparará su número con los números premiados preestablecidos y si coincide con algunos probara nueva suerte eligiendo entre los premios ocultos en una tabla o cartel fabricado a tal efecto, obteniendo en tal caso, el premio que finalmente descubra.

Artículo 9. Las apuestas deportivas y de competición.

A las apuestas deportivas y de competición les serán de aplicación las normas generales contenidas en el anexo II.

✐ Modificado por disp. final 1 de Decreto núm. 162/2012, de 7 junio.

DISPOSICIONES FINALES

Este Decreto entrará en vigor al día siguiente de su publicación en el «Diario Oficial de Galicia».

ANEXO I

Catálogo de juegos de Casinos de la Comunidad Autónoma de Galicia

01. Ruleta francesa.

I. Denominación.

La ruleta es un juego de los denominados de contrapartida. Su característica esencial reside en que los/as participantes juegan en contra del establecimiento organizador, dependiendo la posibilidad de ganar del movimiento de una bola que da vueltas dentro de una rueda horizontal giratoria.

II. Modalidades.

Existen dos modalidades de ruleta francesa según existan uno o dos tableros en la mesa de juego, denominándose ruleta a un paño o a dos paños, respectivamente.

III. Elementos materiales.

El material de este juego lo compone un cilindro de madera, de unos 56 centímetros de diámetro, que dispone en el interior de un disco giratorio sostenido por un eje metálico. Este disco, en su parte superior presenta una superficie ligeramente cóncava, está dividido en 37 casillas radiales, separadas por pequeños tabiques metálicos. Dichos compartimentos, alternativamente rojos y negros, están numerados del 1 al 36, y el cero, que acostumbra a ser blanco o verde, pero que no podrá ser rojo ni negro. Nunca dos números consecutivos son vecinos y, por otra parte, los números cuya suma de cifras sea par son siempre negros, así como el 10 y el 29 y la excepción del 19. Un dispositivo que sobresale del eje, consistente en dos travesaños entrecruzados en el centro mismo de la ruleta, permite darle a ésta un movimiento giratorio en un plano horizontal.

A la ruleta se juega en una mesa larga y rectangular, en su centro o extremo está la mencionada rueda. A un lado de ésta o a ambos se encuentra el tablero o tableros, en el que están dibujados los mismos 36 números rojos y negros, dispuestos en tres columnas de doce, un espacio reservado al cero y otro para las diversas combinaciones o suertes en los que estarán impresos los distintos términos o abreviaturas indicativos de aquéllas.

IV. Elementos personales.

Para la denominada «a un solo paño»: un/a jefe/a de mesa, dos *croupiers* y, opcionalmente, un/a tercero/a *croupier* (o un/a extremo de mesa).

Para la denominada «a dos paños»: un/a jefe/a de mesa y un/a subjefe/a de mesa, que deben colocarse frente a frente y de cara al cilindro; cuatro *croupiers* que se sitúan en el centro de la mesa, respectivamente a la derecha e izquierda de aquéllos y, opcionalmente, dos extremos de mesa, instalados en las extremidades de ésta.

El/la jefe/a y el/la subjefe/a tienen por misión dirigir la partida y controlar los cambios realizados durante su curso, estándoles prohibido manipular, de cualquier manera que sea, el dinero, las placas o las fichas.

Los/las *croupiers* deben encargarse, sucesivamente y siguiendo un orden de rotación establecido, de accionar el cilindro y lanzar la bola, así como de llevar a cabo las demás operaciones necesarias para la realización del juego, cuyo contenido se especifica en el apartado correspondiente a las reglas de funcionamiento. Asimismo, podrán colocar las posturas sobre la mesa.

Los extremos de mesa tienen por misión colocar las posturas en la zona que ellos controlan a

petición de las personas jugadoras presentes en la mesa y ejercer una vigilancia particular sobre aquéllas, a fin de evitar errores, discusiones y posibles fraudes.

Podrá haber un/a jefe/a de mesa por cada dos mesas.

V. Reglas de juego.

1. Combinaciones posibles. Las personas jugadoras sólo pueden hacer uso de las combinaciones siguientes:

A) Posibilidades o suertes sencillas.

a) Posibilidades. Las personas jugadoras pueden apostar sobre par o impar (números pares o impares); sobre rojo o negro (números rojos o negros); o sobre falta (números del 1 al 18) o pasa (números del 19 al 36).

En todos estos casos, la persona jugadora que gana conserva su apuesta y puede retirarla. La ganancia asciende al valor de la cantidad apostada.

b) Supuesto de salida del cero. En este caso se ofrecen dos soluciones a la persona jugadora que apostó sobre una suerte sencilla. Primero, retirar la mitad de su apuesta, mientras la otra mitad la recupera la banca; y segunda, dejar la totalidad de su apuesta en prisión. Si en la jugada siguiente no sale el cero, las posturas ganadoras colocadas en prisión recobran pura y simplemente su libertad, perdiéndose definitivamente todas las demás.

Si el cero sale por segunda, tercera vez, etc., la persona jugadora tiene la misma opción, teniendo en cuenta que el valor inicial de su apuesta se considera que perdió el 50% de su valor a cada salida del cero. Si está por debajo del mínimo de la mesa, la apuesta debe quedar en prisión hasta que sea liberada.

Cuando el cero sale en la última jugada de la sesión, la persona jugadora está obligada a aceptar el reintegro de la mitad, de la cuarta parte, de la octava parte, etc., de su apuesta inicial, según se trate de la primera, segunda, tercera salida, etc. del número cero.

B) Posibilidades o suertes múltiples.

a) Pleno o número completo. Consiste en hacer la apuesta en un número cualquiera de los 37 números y proporciona a la persona jugadora que gana treinta y cinco veces su postura.

b) Pareja o caballo. La apuesta se pone a caballo de la línea que separa dos números y proporciona a la persona jugadora que gana diecisiete veces su postura.

c) Fila transversal. Se juega a los tres números sucesivos que constituyen una fila, colocando su apuesta en medio de la línea longitudinal que separa las filas de los espacios laterales destinados a las suertes sencillas. En caso de salir uno de los tres números, la persona jugadora obtiene once veces la cantidad que ha puesto. Igualmente se pagará once veces la apuesta realizada, a las fichas colocadas sobre las combinaciones 0-1-2 y 0-2-3.

d) Cuadro. La apuesta se hace sobre cuatro números contiguos que forman un cuadro, colocándose la postura en el punto de intersección de las líneas que separan dichos números. En el caso de ganancia, se obtiene ocho veces la citada postura. Igualmente cabe la apuesta sobre la combinación 0-1-2-3.

e) Seisena o doble fila transversal. La apuesta comprende seis números y la posible ganancia supone cinco veces la apuesta, debiendo colocarse las fichas sobre la línea longitudinal entre las dos filas de números.

f) Columna. Abarca la apuesta de los doce números que integran una columna, ascendiendo la posible ganancia a dos veces la cantidad apostada.

g) Docena. Abarca la apuesta los números del 1 al 12 (primera docena), los números del 13 al 24 (segunda docena) o los números del 25 al 36 (tercera docena), y la posible ganancia asciende a dos veces la cantidad apostada.

h) Dos columnas o columna a caballo. Se apuesta a 24 números correspondientes a dos docenas y la ganancia asciende a la mitad de la postura.

i) Dos docenas o docena a caballo. Se apuesta a 24 números pertenecientes a dos docenas y la ganancia asciende a la mitad de la postura.

En todos los casos, la persona jugadora que gana conserva su apuesta y puede retirarla.

2. Máximos y mínimos de las apuestas.

A) Normas generales sobre tales límites.

El mínimo de las apuestas en la ruleta viene determinado en la autorización concedida al casino

de juego. Los mínimos en las apuestas denominadas suertes sencillas, podrán ser fijados hasta cinco veces el mínimo autorizado sobre un número entero. El máximo se fija teniendo en cuenta las combinaciones de juego existentes de la siguiente manera:

a) En las suertes sencillas, el máximo representa 180, 360 ó 540 veces la cantidad fijada como mínimo de postura.

b) En las suertes múltiples, el máximo viene representado, en el pleno o número completo por 10, 20 ó 30 veces el mínimo de la apuesta; en la pareja o caballo, por 20, 40 ó 60 veces; en la fila transversal, por 30, 60 ó 90 veces; en el cuadro, por 40, 80 ó 120 veces; en la seisena, por 60, 120 ó 180 veces; en la columna y docena, por 120, 240 ó 360 veces; en la doble columna y doble docena, por 240, 480 ó 720 veces.

B) Normas especiales.

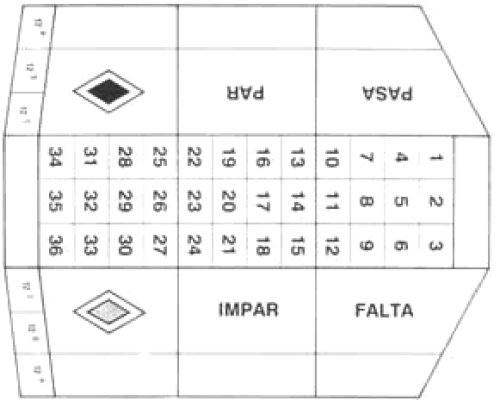
El/la director/a del casino podrá modificar los mínimos de las apuestas en juegos o mesas determinados, siempre que el casino haya tenido autorización para ello y, en todo caso, con sujeción a los siguientes requisitos:

a) Durante el desarrollo de la sesión y una vez puesta en funcionamiento una mesa, el casino no podrá variar el límite de su apuesta.

b) En todo caso, el casino deberá poner en funcionamiento una mesa, por lo menos, con el límite mínimo de apuestas autorizado para dicho juego, salvo que en la autorización concreta se hubiera dispuesto otra cosa.

Esta variación en los mínimos de las apuestas afectará al anticipo que debe entregarse a cada mesa, al límite máximo de las apuestas y a la suma de dinero que el casino debe tener en caja en concepto de garantía de las apuestas.

PAÑO DE RULETA FRANCESA



3. Funcionamiento del juego.

Las fases sucesivas del juego son las siguientes:

a) El/la *croupier* encargado/a de maniobrar el aparato debe obligatoriamente accionar cada vez el cilindro en un sentido opuesto al anterior y lanzar la bola en el sentido inverso.

b) Antes de esta maniobra y mientras la fuerza centrífuga retiene a la bola en la galería, pueden las personas jugadoras realizar sus apuestas hasta el momento en que el/la *croupier*, debido a que el movimiento de la bola se hace más lento y está a punto de caer dentro del disco, anuncie «No va más». Desde entonces, ninguna postura puede ser colocada sobre el paño.

c) Cuando la bola se detiene definitivamente en una de las treinta y siete casillas, el/la *croupier* anunciará en alta voz el número y las suertes sencillas ganadoras, tocando con su raqueta el citado número para designarlo ostensiblemente al público, procediéndose a continuación por los/as *croupiers* a retirar las apuestas perdidas y al pago de aquellas que hallan resultado ganadoras, según el orden siguiente: columnas, docenas, dobles columnas y dobles docenas; suertes simples (rojo, negro, pares, impares, pasa y falta); filas transversales y seisenas, cuadro y parejas, y, en último lugar, los plenos o números completos. En las mesas con un solo paño serán indistintamente los/as *croupiers* los que pagarán las apuestas ganadoras después de retirar las apuestas perdedoras.

d) En el supuesto de que una ficha o cualquier otro objeto caiga en el cilindro durante la rotación

de la bola o que la bola salte fuera del cilindro o en caso de un lanzamiento defectuoso de la bola, el/la jefe/a de mesa debe detener el juego y anunciar inmediatamente en voz alta «Tirada nula», recibir la bola y entregarla al/a la *croupier* para que la vuelva a lanzar, poniéndola antes en el número que cayó en la jugada anterior.

e) Al final de cada sesión, el cilindro deberá ser cerrado con una tapa provista de llave o precinto sellado.

02. Ruleta americana.

I. Denominación.

El funcionamiento de la variedad americana de la ruleta responde a los mismos principios que rigen la ruleta llamada europea o francesa. Por ello, en este apartado únicamente se recogen aquellas normas que son específicas de la ruleta americana, considerando aplicables, en consecuencia, para todo lo no previsto en ellas, las disposiciones referentes a la ruleta contenidas en el epígrafe correspondiente del presente catálogo.

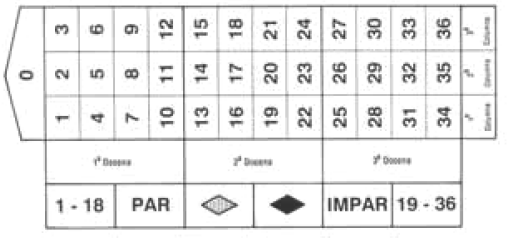
II. Elementos materiales.

Dos diferencias existen con respeto a la ruleta europea:

a) Las apuestas se colocan solamente sobre uno de los dos lados del tapete.

b) En el borde del cilindro se colocará un número de cajas o compartimentos transparentes igual a la cifra máxima de colores existentes. Dichas cajas, netamente separadas unas de las otras, están destinadas a recibir una ficha, sin valor determinado, sobre la que se coloca un marcador que indica el valor dado a las fichas de ese color por la persona jugadora. Este valor puede ir del mínimo al máximo de la postura de la mesa sobre un número entero, acomodándose al valor individual de las fichas existentes en el casino.

Los marcadores del valor asignado a las fichas por la persona jugadora podrán colocarse también en el lugar próximo a la mesa de juego o bien ser colocadas sobre un pedestal adherido al arco exterior del cilindro, de forma que su base esté a la altura del borde de este cilindro.



III. Elementos personales.

El personal afecto a cada ruleta comprende un/a jefe/a de mesa, un/a *croupier* y, eventualmente, un/una auxiliar encargado/a, entre otras funciones, de su asistencia y de ordenar los montones de fichas.

El/la jefe/a de mesa es responsable de la claridad y regularidad del juego, de los pagos, de todas las operaciones efectuadas en su mesa y del control de los marcadores.

Puede existir un/a jefe/a de mesa cada cuatro mesas.

Personas jugadoras, podrán participar un número limitado, de acuerdo con las características de la mesa.

IV. Reglas de juego.

1. Combinaciones del juego. Dentro de las suertes sencillas, en caso de salida del cero, se pierde la mitad de la apuesta y se recupera la otra mitad.

2. Máximos y mínimos de las apuestas. El mínimo de apuesta está determinado por la autorización concedida al casino. La persona jugadora, en el momento en el que se le atribuye una serie de fichas, puede fijar el valor que ella desea dar a cada una de ellas, dentro de los límites del mínimo y máximo sobre un número entero. Si no se hace uso de esta facultad, cada una de sus fichas representa el mínimo de la postura de la mesa.

Los mínimos en las apuestas denominadas suertes sencillas podrán ser fijados hasta cinco veces el mínimo autorizado sobre un número entero.

El máximo viene fijado respeto a las suertes sencillas, en 180, 360 ó 540 veces la postura

mínima; y respecto a las suertes múltiples, el número entero supone 10, 20 ó 30 veces dicha cantidad mínima; en la pareja o caballo, 20, 40 ó 60 veces; en la fila transversal, 30, 60 ó 90 veces; en el cuadro, 40, 80 ó 120 veces; en la seisena, 60, 120 ó 180 veces; en la columna o docena, 120, 240 ó 360 veces, y en la doble columna y doble docena, 240, 480 ó 720 veces mínimo por postura.

3. Desarrollo del juego. En cada jugada, el/la *croupier*, cuando no esté asistido/a por el/la auxiliar, debe reconstruir los montones de fichas y los pagos deben ser siempre efectuados en el orden siguiente: doble columna, columna, pasa, impar, negro, rojo, par, falta, doble docena, docena, seisena, transversal, cuadro, pareja o caballo y, en último lugar, el pleno o número completo; pero si una persona jugadora tiene varias combinaciones ganadoras, se pagan todas de una sola vez, aunque las apuestas sean de distinta clase. Los pagos se realizan con fichas de color de un valor determinado, propias de la persona jugadora ganadora, o con fichas y placas de valor o ambas.

03. Veintiuno o *black-jack*.

I. Denominación.

El veintiuno o *black-jack* es un juego de azar practicado con cartas de los denominados de contrapartida, en el que los/as participantes juegan contra el establecimiento, siendo el objeto del juego alcanzar veintiún puntos o acercarse a ellos sin pasar de este límite.

II. Elementos materiales.

Cartas o naipes. Al veintiuno o black-jack se juega con seis barajas de 52 cartas cada una, tres de un color y tres de otro. Las figuras valen diez puntos, el as un punto u once, según convenga a la persona jugadora, y las otras cartas tendrán su valor nominal.

Distribuidor o *sabot*. Es un recipiente donde se introducen las cartas, una vez barajadas convenientemente para proceder a su distribución. En él se deslizan, apareciendo de una en una.

Todos los distribuidores deben ser numerados en cada establecimiento y guardados en el armario de las cartas o en otro distinto que cumpla las mismas exigencias. Su distribución a las diferentes mesas la realiza el/la director/a o empleado/a responsable al inicio de cada sesión, procurando evitar que los mismos distribuidores se destinen sistemáticamente a las mismas mesas.

Previa homologación se podrá autorizar la utilización de distribuidores o *sabot* automáticos que contengan elementos dispositivos o componentes electrónicos o informáticos y que realicen la función de barajado de cartas de una manera automática.

La dirección general competente en materia de juego podrá autorizar, tras la solicitud del casino, la instalación de mesas con paños reversibles, de tal forma que, en una misma mesa, se puedan poner en funcionamiento distintos juegos, teniendo en cuenta, en la misma jornada, y una vez puesta en funcionamiento una mesa con un tipo de juego, que este sólo podrá variarse en una ocasión en esa jornada, y siempre efectuando el cierre del juego anterior. Posteriormente se iniciará el nuevo juego con su nuevo anticipo. De utilizarse esta posibilidad, cada paño tendrá su número y libros de contabilidad específicos.

III. Elementos personales.

El/la inspector/a o jefe/a de mesa, a quien le corresponde controlar el juego y resolver los problemas que durante su transcurso se presenten. Puede existir un/a inspector/a o jefe/a de mesa por un máximo de cuatro mesas si son contiguas.

El/la *croupier*, que es quien dirige la partida, y tiene como misión, en su caso, la mezcla de las cartas, su distribución a las personas jugadoras, el pago a las que resulten ganadoras y retirar las posturas perdedoras.

Las personas jugadoras, que deben estar sentadas. El número de personas jugadoras a las que se permite participar en el juego debe coincidir con el número de plazas de apuestas marcadas en el tapete, su cifra máxima es siete. Si algunas plazas no están cubiertas, pueden las personas jugadoras apostar sobre las vacantes. Asimismo, podrán apostar sobre la mano de cualquiera otra persona jugadora con su consentimiento y dentro de los límites de la apuesta máxima. En cualquiera caso, la persona jugadora ubicada en la primera línea delante de cada casilla será la que mande en ella.

No podrá iniciarse o continuar la partida con menos de dos manos apostadas.

Cada mano de una persona jugadora será considerada individualmente y seguirá el orden normal de distribución y petición de cartas.

Pueden también participar en el juego las personas jugadoras que están de pie, apostando sobre la mano de una persona jugadora, con el consentimiento de ésta y dentro de los límites de la apuesta máxima de cada plaza. No obstante, no pueden dar a la persona jugadora consejos o instrucciones, debiendo aceptar sus iniciativas.

Cuando dos o más clientes/as jueguen en una casilla vacante se dará prioridad al/a la de la apuesta mayor y, en caso de que las posturas sean iguales, al/a la que esté más cerca del *sabot*.

El máximo de personas jugadoras que podrán apostar por casilla será de tres.

IV. Reglas de juego.

1. Posibilidades de juego.

a) Juego simple o veintiuno o *black-jack*. Cuando se hallan efectuado todas las apuestas el/la *croupier* distribuirá una carta a cada mano, comenzando por su izquierda y siguiendo el sentido de las agujas del reloj, y dándose él/ella mismo/a otra carta.

Después se distribuirá una segunda carta, siempre en el mismo orden, a cada mano. Seguidamente preguntará a las personas jugadoras que tienen la mano si desean cartas adicionales.

Cada persona jugadora podrá rechazar o pedir cartas complementarias, una por una, hasta que lo crea oportuno, pero en ningún caso podrá pedir cartas suplementarias si ha obtenido ya una puntuación de 21 o más. Cuando una mano obtenga una puntuación superior a 21, perderá, y el/la *croupier* recogerá inmediatamente su apuesta y las cartas antes de pasar a la mano siguiente.

Cuando las personas jugadoras hubiesen hecho su juego, el/la *croupier* se dará a sí mismo/a una o varias cartas.

Al llegar a 17 puntos deberá plantarse, no pudiendo tomar cartas suplementarias. En caso contrario, deberá pedir otras cartas hasta que el total de su puntuación alcance 17 o más. Cuando tenga un as entre sus cartas, deberá contarlo como once puntos si con este valor alcanza 17 o más y siempre que no cuente con él más de 21 puntos. En este caso, se tomará el valor de un punto.

El/la *croupier*, después de anunciar su puntuación, recogerá las apuestas perdedoras y a pagar las ganadoras de derecha a izquierda. Irá entonces recogiendo las cartas y colocándolas con la cara hacia abajo en un recipiente destinado para este fin, apartando las suyas en último lugar.

Si la banca se ha pasado de 21 puntos, pagará todas las apuestas que aún estuviesen sobre el tapete. Si no ha pasado de 21 puntos, recogerá las apuestas de las manos que tengan una puntuación inferior a la suya y pagará a aquellas que la tengan superior.

Las manos que hayan obtenido una puntuación igual a la de la banca serán nulas, pudiendo sus titulares retirar sus apuestas una vez que se recojan sus cartas.

Los pagos se harán a la par, es decir, por la misma cantidad de la apuesta, pero si una persona jugadora hubiese hecho un veintiuno o *black-jack*, que consiste en alcanzar 21 puntos con sólo dos cartas, se le pagará siempre en razón de tres por dos. El veintiuno o *black-jack* ganará siempre a la puntuación de 21 obtenida con más de dos cartas.

b) El seguro. Cuando la primera carta del/de la *croupier* sea un as, las personas jugadoras podrán asegurarse contra el posible veintiuno o *black-jack* de la banca. El/la *croupier* propondrá este seguro al conjunto de personas jugadoras y antes de dar la tercera carta a la primera persona jugadora que la pida. A partir de este momento, nadie podrá asegurarse.

La persona jugadora que se asegure depositará sobre la línea «seguro», situada enfrente de su puesto, una cantidad como máximo igual a la mitad de su apuesta primitiva. Si el/la *croupier* hubiese sacado entonces un diez, es decir, si realizó un veintiuno o *black-jack*, recogerá las apuestas que pierden y pagará los seguros en razón de dos por uno. Si no hubiese realizado veintiuno o *black-jack*, recogerá los seguros y cobrará o pagará las otras apuestas como en el juego simple.

c) Los pares. Cuando una persona jugadora recibe las dos primeras cartas del mismo valor, podrá jugar a dos manos. Si utiliza esta posibilidad deberá hacer una apuesta igual a su inicial en la otra carta. Estas dos cartas y estas dos apuestas serán consideradas entonces como manos separadas e independientes, teniendo cada una su valor y destino propios. Podrá, por lo tanto, formar tantas manos como sea el número de cartas de igual valor que reciba.

La persona jugadora se plantará, pedirá cartas y jugará en iguales condiciones que en el juego simple, empezando por la mano más a su derecha antes de pasar a la siguiente. Si forma un nuevo par, podrá de nuevo separarlo y depositar otra apuesta igual.

Cuando una persona jugadora haya separado un par de ases, no se le permitirá pedir más que una sola carta por cada as que forme una nueva mano.

Si una persona jugadora separase un par de ases o un par de cartas que valgan 10 puntos cada una y con la siguiente totalizara 21 puntos, esta jugada no será considerada como veintiuno o *black-jack*, y se le pagará solamente una vez su apuesta.

d) Apuesta doble. Cuando la persona jugadora obtuviese 9, 10 u 11 puntos con las dos primeras cartas podrá doblar su apuesta.

En este caso, no tendrá derecho más que a una sola carta suplementaria. La doble apuesta estará autorizada para todas las manos, comprendidas los pares.

e) Retiro. Una persona jugadora podrá desistir de su jugada, perdiendo la mitad del importe de su apuesta, siempre que la primera carta del/de la *croupier* no sea un as, y antes de dar la tercera carta a la primera persona jugadora que la solicite.

2. Máximo y mínimo de las apuestas. Las apuestas de las personas jugadoras exclusivamente representadas por fichas, deben realizarse, dentro de los límites del mínimo y máximo antes de distribuir las cartas.

a) El mínimo vendrá fijado por la autorización otorgada al casino, siendo de aplicación a este juego las normas de la ruleta referentes a la posibilidad de modificar el mínimo y el máximo de las apuestas.

b) El máximo de las apuestas es fijado por cada mesa en la autorización en 20, 25, 50, 100 ó 200 veces el mínimo de la postura. El máximo se entiende por mano y puede ser sobrepasado en el supuesto de una persona jugadora sentada, titular de varias manos de otras personas jugadoras.

3. Funcionamiento del juego. Existen diversas operaciones que son previas al inicio de cada partida:

a) La extracción de cartas del depósito, su desempaquetado y su mezcla se atendrán a la normativa específica correspondiente.

b) Finalizadas las operaciones previas, cada uno de los montones se mezclará y se cortará aparte, por lo menos tres veces. Seguidamente, los seis juegos se reunirán y se cortarán y, finalmente, la media docena se presentará a una persona jugadora para un nuevo y último corte. Después de éste, el/la *croupier* colocará un separador de muestra o de bloqueo, a fin de dejar como reserva una cantidad de cartas equivalente como mínimo a un juego. A continuación se introducirán las cartas en el distribuidor o *sabot*.

c) Antes de distribuir las cartas, el/la *croupier* apartará las cinco primeras del distribuidor y comenzará después la partida.

Las cartas se distribuirán siempre con las caras hacia arriba. Cuando aparezca el separador, el/la *croupier* debe enseñarlo al público y anunciará que la jugada que está realizando es la última del corte. Si apareciese una carta con la cara hacia arriba en el distribuidor, se eliminará.

04. Bola o *boule*.

I. Denominación.

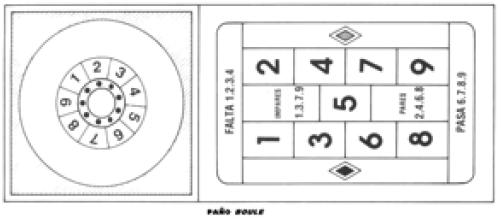
La bola o *boule* es un juego de azar, de los denominados de contrapartida, en el que los/as participantes juegan contra el establecimiento organizador, dependiendo la posibilidad de ganar del movimiento de una bola que se mueve dentro de una plataforma circular.

II. Elementos materiales.

El juego de la bola se practica en una mesa que en su centro dispone de una plataforma circular y, a sus lados, dos paños destinados a recibir las apuestas. También puede incluir un solo paño.

La mencionada plataforma consiste en un plato circular de 1,50 metros de diámetro insertado en un cuadrado de 1,85 metros de lado. En el centro presenta un saliente alrededor del que se distribuyen dos filas, con dieciocho orificios, y con la numeración del 1 al 9, en uno de los cuales vendrá a caer la bola de caucho indicando el número ganador. De ellos, los orificios con los números 1, 3, 6 y 8 son de color negro, y de color rojo los números 2, 4, 7 y 9, siendo amarillo, o de otro color, pero nunca rojo o negro el número 5.

Los paños de juego son idénticos y están divididos en un determinado número de casillas que corresponden a las diversas combinaciones posibles. La persona jugadora puede elegir entre las suertes múltiples o sencillas, que consisten en realizar la apuesta sobre par o impar (números pares o impares), rojo o negro (números rojos o negros), pasa (números superiores al 5), y falta (números inferiores al 5). Este número 5 indicado no figura en ninguna de tales combinaciones, ocupa la casilla central del tablero y puede ser jugado como cualquier otro número, pero no es ni rojo ni negro y está excluido de la serie impar, pasa o falta.



III. Elementos personales.

Jefe/a de mesa que dirige ésta.

Croupiers, un/a por cada paño, encargados/as de lanzar la bola, siguiendo un orden de rotación establecido por la dirección, sin que ninguno de ellos/as pueda especializarse en esta misión.

Personas jugadoras, en cada partida pueden participar un número indeterminado de ellas.

IV. Reglas de juego.

1. Combinaciones posibles. Sólo se pueden usar dos combinaciones:

Primera: apostar sobre un número entero, del 1 al 9, en este caso la persona ganadora recibe siete veces el valor de su apuesta.

Segunda: apostar sobre una suerte sencilla (rojo o negro, par o impar, pasa o falta). En todos estos casos, la persona ganadora recupera su apuesta y recibe un valor igual a ella. No obstante, cuando sale el número 5, se pierden todas las apuestas realizadas sobre estas suertes sencillas.

2. Máximo y mínimo de apuestas. El mínimo de apuestas viene fijado en la autorización concedida al casino. No obstante, el/la director/a responsable del establecimiento puede abrir los paños con una apuesta mínima igual a dos veces la autorizada, siempre que aquel mínimo sea mantenido, por lo menos, en un paño, durante todo el tiempo en que permanezca abierto dicho establecimiento.

El máximo de apuestas vendrá fijado en la autorización. Para las apuestas sobre un número entero, no podrá ser inferior a cuarenta veces, ni superior a cien veces el mínimo autorizado; y para las suertes sencillas no podrá ser inferior a doscientas veces ni superior a quinientas veces dicho número. Este máximo se aplica, por mesa, a cada persona jugadora considerada aisladamente. Por eso, el establecimiento no puede fijar un máximo para el conjunto de apuestas que pertenezcan a personas jugadoras diferentes y colocadas sobre un número entero o sobre una suerte sencilla.

3. Desarrollo del juego. Las apuestas se realizan por las personas jugadoras a partir del momento en el que el/la jefe/a de la partida anuncia «Hagan sus apuestas». Éstas son colocadas, en forma de fichas, en una de las casillas del tablero escogido por la persona jugadora.

A continuación la bola es lanzada por el/la *croupier* a lo largo del borde exterior del plato circular, en el que dará numerosas vueltas antes de abordar la zona de los orificios. Es en este momento cuando el/la *croupier* pregunta «¿Están hechas las apuestas?». Seguidamente anuncia «No va más». Desde entonces toda apuesta depositada tras este aviso es rechazada y el/la *croupier* devuelve las fichas al apostante tardío/a con su rastrillo o raqueta.

Una vez que la bola queda inmovilizada en un orificio, el/la lanzador/a de la bola anuncia el resultado, diciendo en voz alta el número ganador y las suertes sencillas.

El/la *croupier* recoge entonces, con su rastrillo, todas las apuestas perdedoras, dejando sobre la mesa las apuestas ganadoras, a las que él/ella añade la ganancia. La persona jugadora que gana recupera, en todos los casos, su apuesta y puede retirarla del juego.

05. Treinta y cuarenta.

I. Denominación.

El treinta y cuarenta es un juego de azar practicado con cartas, de los denominados de contrapartida, en el que los/as participantes juegan contra el establecimiento, existiendo varias combinaciones ganadoras.

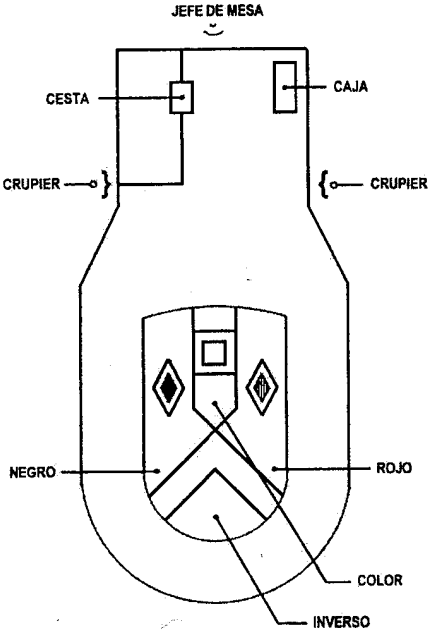
II. Elementos materiales.

Cartas o naipes. Al treinta y cuarenta se juega con seis barajas, de las denominadas francesas, de 52 cartas cada una, todas de un mismo color, sin índices. Las figuras valen diez puntos, el as un punto y las otras cartas su valor nominal.

Mesa de juego. Tendrá forma de escudo, dividida en cuatro casillas, dos de ellas de mayor

tamaño, que corresponderán al rojo y negro; ambas estarán separadas por una parte central que contendrá el color, situándose más abajo una casilla en forma triangular para el inverso.

En la parte contraria se situará el/la jefe/a de mesa, colocándose a ambos lados de éste los/as dos *croupiers*. Delante y a la izquierda del/de la *croupier* que corta existirá una ranura en la que se depositarán las cartas usadas y enfrente de los/as dos *croupiers* la caja que contiene la banca de la mesa.



III. Elementos personales.

Cada mesa tendrá permanentemente destinados/as a su servicio un/a jefe/a de mesa y dos *croupiers*.

El/la jefe/a de mesa será el responsable del correcto desarrollo del juego y los/as *croupiers*, situados/as uno/a enfrente al otro/a a la otra, uno de ellos/as, el/la *croupier* que corta, tendrá como misión el reparto de las cartas y el otro/a, el pago de las apuestas ganadoras y la retirada de las posturas perdedoras.

En cuanto a las personas jugadoras, en cada partida pueden apostar un número indeterminado de ellas.

IV. Reglas de juego.

1. Combinaciones posibles. Se formarán dos filas desplazadas de cartas, la de arriba denominada negra y la de abajo roja. Se distribuirán cartas hasta que se obtenga por cada fila una puntuación comprendida entre treinta y cuarenta.

Las personas jugadoras no pueden hacer uso más que de las combinaciones siguientes, por las que ellas reciben el equivalente de su apuesta.

a) Rojo o negro: ganará la fila con cartas que tengan un valor más próximo a 31.

b) Color o inversa: hay color si la fila ganadora es del mismo color que la primera carta de la fila negra. En el caso contrario hay inversa.

Cuando dos filas de cartas forman el mismo punto, el juego es nulo salvo que dicho punto sea 31. En este caso rigen las mismas disposiciones que regulan el sistema del cero en la ruleta. Las apuestas iguales o superiores, mediante el depósito del 1 por 100 del importe de la apuesta efectuada en el momento de la postura; a tal efecto se situará una señal o placa sobre la postura al realizar ésta.

2. Máximo y mínimo de las apuestas. El mínimo de las apuestas viene determinado en la autorización concedida al casino y el máximo será igual a mil veces el mínimo establecido.

3. Desarrollo del juego. Una vez realizada la operación de mezclar las cartas, en su caso, por el/la *croupier*, se procederá por parte de la persona jugadora más próxima a la derecha de éste/a al corte de ellas.

Acto seguido el/la *croupier* coloca una carta roja delante de las cinco últimas cartas del mazo. La aparición de esta carta roja determina la anulación del juego en curso, procediéndose a poner en la mesa y boca abajo las cinco últimas cartas, así como al recuento de ellas.

Después de ser introducidas las cartas en el *sabot* se realiza, en forma descubierta, la colocación de éstas sobre la mesa, que comenzará necesariamente por la fila negra. Cuando el total alcance o sobrepase los 31 puntos, se iniciará la colocación de cartas en la fila roja. A continuación el/la *croupier* anuncia en voz alta la puntuación de cada fila y las suertes ganadoras (como por ejemplo: dos negro y color ganan el negro e inverso ganan, y, empezando por el rojo, es decir, dos rojo y color ganan el negro e inverso), el/la *croupier* anunciará también color gana o color pierde. Acto seguido, se procederá al pago de las apuestas ganadoras, operación que se realizará obligatoriamente suerte por suerte, comenzando siempre por color o inversa y después negra y roja y por las apuestas más alejadas del/de la *croupier*. Sólo después de ser retiradas las posturas perdedoras podrá procederse al pago en las apuestas ganadoras.

Las cartas permanecerán sobre la mesa durante todo el tiempo que dure la retirada y pago de las apuestas, de manera que las personas jugadoras pueden verificar las puntuaciones de los distintos juegos.

06. Punto y banca.

I. Denominación.

El punto y banca es un juego de cartas que enfrenta a varias personas jugadoras entre sí, pudiendo el resto de aquéllas apostar tanto a favor de la banca como contra ella. Corresponde en todo caso al establecimiento el ejercicio de la banca.

II. Elementos materiales.

Cartas: se utilizarán seis barajas, de 52 cartas, de las denominadas francesas, sin índices, la mitad de ellas de un color y la otra mitad de color distinto, pudiendo ser usadas las cartas varias veces y no se sustituirán por otras, siempre y cuando se encuentren en perfecto estado.

Distribuidor o *sabot*: se estará a lo dispuesto para dicho elemento material en el desarrollo del juego de *black-jack* en el presente catálogo.

Mesa de juego: será de forma ovalada, con dos cortes o ranuras ubicadas una enfrente de la otra en los lados mayores de la mesa, destinados a acoger al/a la jefe/a de mesa y a los/as dos *croupiers*, respectivamente. La mesa tendrá una serie de departamentos separados y numerados a partir de la derecha del/de la jefe/a de mesa, que llevará el número uno. La numeración será correlativa, si bien podrá eliminarse el número 13. Cada departamento puede dar acogida a una persona jugadora sentada. Existe asimismo igual número de casillas destinadas a recibir las apuestas hechas a favor de la banca. Su numeración se corresponderá con la de los departamentos de las personas jugadoras. También podrá practicarse el juego en una mesa reducida con dimensiones y características similares a la del veintiuno o *black-jack*, que puede permitir el uso alternativo y reversible para ambos juegos de una misma mesa y para un número de personas jugadoras sentadas igual o inferior a siete (mesa de mini punto y banca) e igual e inferior a nueve (mesa de midi punto y banca). En estas mesas no podrán participar personas jugadoras de pie y se sustituirá la cesta para recibir las cartas usadas por un recipiente situado a la derecha del/de la *croupier* y destinado a este fin.

La superficie central de la mesa contendrá las siguientes aberturas: una destinada a recibir las cartas usadas, llamada cesta; otras u otras dos para las propinas que se den a los/as empleados/as, y otra para introducir los billetes que se cambien por fichas o placas. Asimismo existirá una casilla en el centro de la mesa para recoger las apuestas a favor del empate.

III. Elementos personales.

Cada mesa de juego tendrá afectos un/a jefe/a de mesa y dos o tres *croupiers*, excepto si el juego se desarrolla en una sola ala de la mesa, en dicho caso el/la jefe/a de mesa podrá realizar también las funciones de uno de los/as *croupiers*. En el caso de las mesas reducidas puede existir un/a jefe/a de mesa cada cuatro mesas y un/a *croupier* para cada mesa.

Jefe/a de mesa, al/a la que le corresponde la dirección del juego en todas sus fases, sin perjuicio de las funciones que a lo largo del presente epígrafe del catálogo se le atribuye. También llevará una lista en la que se determine el orden de prioridad para cubrir plazas que queden vacantes.

Croupiers que son los/as responsables de las apuestas de sus respectivos lados de la mesa, así como de la recogida de apuestas perdedoras y del pago de las apuestas ganadoras. Le corresponde

también, en su caso, la mezcla de las cartas, su introducción en el *sabot* y en la cesta, una vez usadas. Asimismo, recogerán la deducción que en beneficio del establecimiento haya que hacer, recibirán las propinas y las introducirán en la ranura destinada a tal efecto.

Anunciarán el comienzo de cada jugada y de la mano ganadora, e informarán a las personas jugadoras sobre las reglas a seguir en cada caso. Asimismo pasarán el *sabot*, recogerán las cartas al final de cada jugada y comprobarán su estado.

Cuando el juego se desarrolla en la mesa reducida, la distribución de las cartas corresponderá al/a la *croupier*, la primera y la tercera para punto y la segunda y la cuarta para banca, procediendo a extraer una carta adicional para el punto o la banca, siguiendo las reglas de la tercera carta.

Una vez recogidas las apuestas perdedoras y pagadas las ganadoras, las cartas serán retiradas con la cara hacia abajo y depositadas en un recipiente o caja destinada a este fin.

Podrán participar en el juego personas jugadoras sentadas frente a los departamentos numerados y, a opción de la dirección del casino, aquellas personas jugadoras que permanezcan de pie.

La distribución de las cartas por las personas jugadoras es optativa. Se establece un turno rotatorio a partir de la situada frente a su departamento número 1. Si alguna persona jugadora no quiere realizar la distribución, el *sabot* pasará a la que esté situada a su derecha.

La persona jugadora que distribuye las cartas juega la mano de la banca; la mano de la persona jugadora corresponderá a aquella que hubiera realizado la apuesta más elevada; de no haber apuestas a favor de la mano de la persona jugadora, tendrá las cartas el/la *croupier.* Se perderá el derecho a distribuir las cartas cuando la banca pierda la jugada, pasando el *sabot* a la persona jugadora correspondiente, de acuerdo con el turno establecido.

Banca. El establecimiento se constituye en banca y le corresponderá el cobro y pago de las apuestas. En el supuesto de resultar ganadora la mano de la banca se efectuará una deducción del 5 por 100 de las apuestas ganadoras en beneficio del establecimiento.

El mínimo de las posturas podrá ser distinto para cada mesa, no pudiendo en ningún caso ser inferior al mínimo que conste en la correspondiente autorización del casino, y el máximo de las apuestas será fijado para cada mesa entre 20 y 50 ó 100 veces el mínimo, pudiendo determinar la dirección del casino que las apuestas sean múltiplos del mínimo de la mesa.

IV. Reglas de juego.

1. Cada persona jugadora recibe inicialmente dos cartas.

El valor del juego depende de los puntos adjudicados a cada carta, que son los que lleva inscritos, salvo el 10 y las figuras, que no tienen ningún valor numérico, y el as, que vale un punto. En la suma de los puntos se desprecian las decenas y sólo tiene valor, a efectos del juego, la cifra de unidades. Ganará aquella cuya puntuación sea de nueve o esté más próxima a dicha cifra. En caso de empate, la jugada será considerada nula y las apuestas podrán ser retiradas, a excepción de las efectuadas a empate, que cobrarán del establecimiento su ganancia a razón de ocho a uno. Las apuestas sobre el empate no podrán ser superiores al 10% del máximo de la mesa.

Recibidas las dos primeras cartas por la mano de la persona jugadora y la mano de la banca, si la puntuación de alguna de éstas es 8 ó 9, el juego se da por finalizado, no pudiendo la otra mano solicitar una tercera carta.

2. Reglas de la tercera carta:

a) Para la mano de la persona jugadora.

– Cuando su puntuación es de 0, 1, 2, 3, 4 ó 5, pedirá carta.

– Cuando su puntuación es de 6 ó 7, se plantará.

b) Para la mano de la banca el juego se ajustará a lo dispuesto en el siguiente cuadro:

		Tercera carta de la mano de la persona jugadora										
		0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	P
Puntuación total de las dos primeras cartas de la banca	0	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T
	1	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T
	2	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T
	3	T	T	T	T	T	T	T	T	P	T	T
	4	P	P	T	T	T	T	T	T	P	P	T
	5	P	P	P	P	T	T	T	T	P	P	T
	6	P	P	P	P	P	P	T	T	P	P	P
	7	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P

T: significa pedir tercera carta.

P: significa plantarse.

3. Desarrollo del juego. Realizadas las operaciones de recuento, mezcla y corte del mazo, se colocará en su interior una carta bloqueo o carta de detención de un color que permita diferenciarla de las demás, cuidando de que por debajo de ella queden siete cartas. La aparición de la carta de detención determinará el final de la partida y no se podrá realizar ninguna jugada más, salvo la que se está llevando a cabo en ese momento.

A continuación el/la *croupier* extrae una primera carta y la descubre. El valor de aquélla determinará el número de cartas que serán inutilizadas e introducidas en la cesta. En este caso concreto, el valor de las figuras y los dieces será de diez puntos.

La orden del/de la *croupier* «No va más» y a continuación «Cartas» está dirigida a la persona jugadora que tiene el *sabot* para que ésta reparta dos cartas, boca abajo, a cada mano. La primera y tercera cartas que corresponden a la mano de la persona jugadora son trasladadas al/a la *croupier*, quedándose la segunda carta y cuarta carta, que corresponden a la banca, bajo la esquina frontal derecha del *sabot*. Acto seguido, son trasladadas las cartas de la mano de la persona jugadora, se entregan a aquella que realizó la mayor apuesta a favor de dicha mano, quien las mostrará devolviéndolas a continuación al/a la *croupier*, que anunciará la puntuación total y las colocará a su derecha. Asimismo, la persona jugadora que distribuye las cartas las descubre y las traslada al/a la *croupier*.

Éste/a anuncia el punto total para las dos cartas y las coloca a su izquierda.

Cuando de acuerdo con las reglas establecidas, la persona jugadora tenga que plantarse, el/la *croupier* anunciará: «La persona jugadora se planta... (punto total)»; en caso contrario, dirá en alta voz: «Carta para la persona jugadora».

Iguales reglas son aplicadas a la mano de la banca.

Finalizada la jugada, el/la *croupier* anunciará la mano con la más alta puntuación, que será la ganadora, procediéndose a continuación al pago de las apuestas ganadoras y a la deducción, en su caso, del beneficio del establecimiento.

En caso de empate, la persona jugadora que haya apostado al empate cobrará la ganancia establecida.

07. Ferrocarril, bacará o *chemin de fer*.

I. Denominación.

El ferrocarril, conocido también como *chemin de fer*, es un juego de cartas de los denominados de círculo que enfrenta a varias personas jugadoras entre sí, teniendo una de ellas la banca y pudiendo apostar contra ésta todas las personas jugadoras que estén sentadas y las que se encuentren detrás de éstas de pie.

II. Elementos materiales.

Cartas: se utilizarán seis barajas, de 52 cartas, de las denominadas francesas, sin índices, la mitad de ellas de un color y la otra mitad de color distinto, pudiendo ser usados las cartas varias veces y no se sustituirán por otros, siempre y cuando se encuentren en perfecto estado. En lo que se refiere a las características que tienen que reunir las cartas, a la forma de ser barajadas y manejadas durante el juego, se estará a lo dispuesto en la normativa específica de casinos de juego.

Distribuidor o *sabot*: se estará a lo dispuesto para dicho elemento material en el desarrollo del juego de veintiuno o *black-jack* en el presente catálogo.

Mesa de juego: será de forma ovalada, con un ligero corte o ranura en uno de sus lados mayores, que indica la posición del/de la *croupier*. La mesa tendrá una serie de departamentos separados y numerados a partir de la derecha del/de la *croupier*. Cada departamento puede dar acogida a una sola persona jugadora.

La superficie central de la mesa debe contener las siguientes aberturas o ranuras: una en el centro, donde se introducirán las cartas usadas, también llamada cesta; otra a la derecha del/de la *croupier*, para las deducciones en beneficio de la casilla, llamada pozo o *cagnotte*, y una última, o dos en su caso, para propinas. La cantidad que constituye la banca estará ubicada frente al/a la *croupier* a su izquierda, situándose a la derecha de él/ella las ganancias del/de la banquero/a que no constituyan la banca, es decir, que no hallan sido puestas en juego por éste/a.

III. Elementos personales.

Inspección: es la responsable del desarrollo correcto del juego. Actúa como delegación de la dirección y le corresponde resolver cualquier conflicto presentado en la mesa del juego. Llevará una relación de personas jugadoras que aspiren a ocupar plazas que puedan quedar vacantes.

Croupier: sin perjuicio de las funciones que a lo largo del presente epígrafe del catálogo se le atribuyen, tendrá encomendadas las funciones de recuento, mezcla e introducción de las cartas en el *sabot*; traslado de las cartas a las personas jugadoras por medio de su pala; anuncio en voz alta de las distintas fases del juego y actuaciones de las personas jugadoras; cálculo e ingreso de la cantidad que corresponda al pozo en la ranura correspondiente; introducción de las cartas usadas y de las propinas en las ranuras destinadas a tal efecto; la custodia y control de la suma que constituye la banca; el pago de las ganancias a las personas jugadoras, y orientar a las personas jugadoras que se lo soliciten sobre las reglas aplicables en cada caso.

Cambista: situado de pie frente o detrás del/de la *croupier*, tiene por misión efectuar el cambio de dinero por fichas a las personas jugadoras que lo soliciten, así como al/a la *croupier*.

Servidores/as auxiliares en número no superior a uno/a por cuatro mesas o fracción: no podrán intervenir en todo cuanto se relacione con el desarrollo del juego, las cartas o las fichas.

Personas jugadoras: frente a cada uno de los departamentos de la mesa podrá sentarse un persona jugadora, pudiendo participar en el juego cuantas personas jugadoras lo deseen, situándose de pie alrededor de la mesa y detrás de las que se encuentren sentadas. La superficie de los departamentos podrá ser utilizada para depositar las fichas y manejar, en su caso, las cartas.

A tales efectos se establece el siguiente orden de prioridad entre las personas jugadoras: las personas jugadoras sentadas sobre las que están de pie; entre las primeras se seguirá la numeración correlativa de los departamentos a partir del que se encuentre situado a la derecha de la banca; entre las que están de pie se seguirá el mismo orden de prioridades que entre las sentadas. La persona jugadora sentada que cambia de sitio durante un corte está obligada a dejar pasar la mano-saludar; además, no puede ejercer su derecho de prioridad para adquirir la mano pasada, es decir, coger la banca, o para hacer banco hasta que no haya saludado. Lo mismo ocurrirá cuando una persona jugadora ocupe una plaza vacante durante la distribución de un *sabot*.

Si el cambio de asiento o la llegada de una nueva persona jugadora se hacen al finalizar el corte, el orden de prioridades permanecerá intacto.

En ningún caso puede una persona jugadora ocupar plaza de asiento en varias mesas de juego simultáneamente.

La ocupación de plazas vacantes se hará de la forma siguiente: tendrán prioridad, durante el corte, las personas inscritas en la lista de espera en poder de la inspección, una vez concluida ésta, las personas jugadoras sentadas que hubiesen solicitado cambio de plaza.

La persona jugadora que durante dos veces consecutivas rechace tomar la mano deberá abandonar su plaza en la mesa de juego.

Está prohibido a las personas jugadoras de pie desplazarse de sitio para seguir la mano. La que lo haga cobrará la primera u obtendrá el pago en último lugar, en su caso. La persona jugadora que esté ausente de la mesa cuando le corresponda coger la mano perderá su plaza en beneficio del primero/a inscrito/a en la lista de espera.

En ningún caso podrá ocuparse una plaza de asiento momentáneamente vacía.

Banca: la banca se adjudicará inicialmente a la persona jugadora situada a la derecha del/de la *croupier* (sentado/a frente al departamento número 1) y será rotatoria siguiendo el orden de numeración de los departamentos.

Cualquier persona jugadora, esté sentada o de pie, podrá, en cualquier pase de la banca, asociarse a la banca, si ésta lo acepta, poniendo a su disposición una cantidad determinada. La persona

asociada no podrá intervenir en ningún momento en el juego y ganará o perderá en iguales condiciones que la banca.

La banca podrá ser retirada por la persona jugadora mientras gana, debiendo, en el caso de pérdida, ser cedida a la persona jugadora ubicada a su derecha. Lo mismo ocurrirá cuando la banca sea abandonada voluntariamente.

Si alguna de las personas jugadoras no quiere coger la banca, ésta seguirá rotando por el orden establecido. En todo caso, la persona jugadora que coge la banca deberá hacerlo, por lo menos, con la misma cantidad que la que la abandonó voluntariamente.

Si ninguna persona jugadora sentada desea adquirir la banca, se ofrece a las que están de pie y, si nadie la adquiere, la persona jugadora que cedió la banca o pasó la mano puede volver a cogerla por la misma cantidad. La mano pasada adquirida por una sola persona jugadora tiene preferencia sobre la adquirida en asociación. La banca que pasó la mano puede asociarse con la persona jugadora que la adquirió posteriormente.

Cuando la banca no fuera adquirida en el turno rotatorio, se subastará y se adjudicará al/a la mayor postor/a de entre las personas jugadoras sentadas y de pie, a excepción de la banca. Las personas jugadoras sentadas sólo tendrán prioridad sobre las que se encuentran de pie en el caso de subastas iguales.

Cuando alguna persona jugadora que está de pie adquiere la banca (toma la mano) y la vuelve a pasar, aquélla se ofrece primero a la persona jugadora sentada a la derecha de la última persona jugadora sentada que tuviera la banca. Cuando la persona jugadora que adquiere la banca está sentada al pasarla, ésta se ofrecerá primero a la persona jugadora sentada a su derecha.

Una vez adjudicada la banca, el total que la forma puede ser aumentado por la persona jugadora en relación con la cantidad ofrecida, pero nunca disminuida. Si la banca adjudicada es superior a la banca anterior, la persona jugadora que hizo banca antes de pasarle la mano tiene derecho a coger las cartas, aunque su apuesta sea inferior a la de otras personas jugadoras, pero sólo por una jugada.

La banca que pasa la mano así como su persona asociada, no podrá participar en la subasta de la mano que acaban de pasar, pero sí podrán hacerlo cuando la nueva banca pase la mano y así sucesivamente.

Si ninguna persona jugadora adquirió la banca, ésta vuelve a la persona jugadora ubicada a la derecha de la banca que pasó la mano, quien deberá aceptarla por el mínimo establecido en la mesa. De no hacerlo, cederá su plaza.

Cuando la persona jugadora que adquirió una mano pasada pierde, el *sabot* vuelve a la persona jugadora sentada a la derecha de la banca que pasó la mano.

La persona jugadora que adquiere la banca está obligada a dar las cartas por lo menos una vez. Si se niega, la banca se subastará pero no podrán licitar por ella ni esta persona jugadora ni la anterior banca si ha pasado la mano. Si en esta primera jugada hay igualdad de puntos, la banca puede ser cedida de acuerdo con las reglas generales.

El mínimo de punto o mínimo de las posturas, es decir, la cantidad mínima para poder jugar como punto contra la banca, no será necesariamente idéntico para las distintas mesas, ni podrá ser inferior en ningún caso al mínimo que aparezca en la autorización otorgada al casino, que deberá aparecer ostensiblemente indicado en la mesa.

El máximo del punto o cantidad máxima que puede exponer la persona jugadora es aquella cantidad equivalente a la existente en la banca en cada jugada. Cuando una persona jugadora llega a dicha cantidad máxima se dice que «hace banco».

El máximo de la banca deberá ser equivalente a cien veces el mínimo autorizado para el punto y el mínimo de aquélla no podrá ser inferior al de éste. Previa solicitud de los casinos, podrá autorizarse que la banca juegue sin máximo limitado.

La deducción en beneficio del establecimiento queda fijada en un 5% sobre las cantidades ganadas por la banca en cada jugada.

Garaje es la cantidad o conjunto de cantidades que la banca excluye del juego, cuando se dan los casos o circunstancias siguientes:

a) Garaje voluntario. Las ganancias obtenidas por la banca normalmente pasan a formar parte de la banca, pero aquélla podrá decidir voluntariamente excluirlas del juego, siempre que su suma supere una cantidad equivalente o cincuenta veces al mínimo del punto, pasando entonces a constituir o formar parte del garaje.

b) Garaje obligatorio. Es la cantidad que la banca excluirá del juego en la medida en que el importe de la banca exceda de la suma de valores de los puntos.

c) Garaje impropio. Es aquella parte de la banca que la banca no puede poner en juego, porque excede de la cantidad máxima permitida para aquélla, es decir, de cien veces el mínimo del punto.

d) Exclusión del garaje. En caso de que la banca juegue sin máximo limitado, la banca podrá renunciar al garaje anunciando «Todo va».

IV. Reglas de juego.

El valor del juego depende de los puntos adjudicados a cada carta, que son los que llevan inscritos, salvo el 10 y las figuras, que no tienen ningún valor numérico y el as, que vale un punto. Se suma la puntuación de las cartas y se desprecian las decenas, teniendo valor exclusivamente la cifra de las unidades. Ganará aquel juego con una puntuación que sea de nueve o esté más próxima a dicha cifra. En el caso de empate, la jugada es considerada nula.

La banca reparte inicialmente y de forma alternativa dos cartas tapadas a la persona jugadora que se enfrenta con ella, y se da a sí misma dos cartas tapadas. Si recibidas las dos primeras cartas, la puntuación es de ocho o nueve, éstas serán descubiertas y se abate el juego, debiendo la persona contraria mostrar, asimismo, su juego.

En los demás casos la persona jugadora que se enfrenta a la banca podrá solicitar una tercera carta o considerarse servida, lo que anunciará utilizando los términos «carta» y «no» respectivamente. La actuación de la persona jugadora se atendrá a las reglas siguientes:

Cuando tiene 0, 1, 2, 3 ó 4, tiene que pedir carta.

Cuando tiene 5, puede optar.

Cuando tiene 6 ó 7, tiene que plantarse.

En el supuesto de que la persona jugadora haga banco, no se le aplicarán estas reglas y tendrá libertad para pedir carta o quedar servida, siempre que lo autorice el/la director/a de juegos antes de comenzar la partida. A continuación, la banca podrá optar entre pedir carta o no hacerlo, excepto cuando tiene cero, bacará, en que es obligatorio solicitar una tercera carta. A diferencia de las anteriores, la tercera carta se da siempre descubierta. El juego finaliza con el anuncio de la puntuación de cada persona jugadora, el descubrimiento de las cartas y el pago o retirada de las apuestas, en su caso.

Toda persona jugadora puede solicitar al/a la *croupier* aclaraciones sobre las reglas del juego, quien está obligado/a a dárselas. Si la persona jugadora tiene puntuación de 5 y solicita consejo al/a la *croupier*, éste/a hará que se plante.

La banca podrá, si lo desea, solicitar del/de la *croupier* el cuadro de jugadas de la banca; en este caso, deberá ajustarse a lo establecido en él.

Desarrollo del juego. Es condición imprescindible para que el juego pueda dar comienzo que haya en la mesa un mínimo de cuatro personas jugadoras, cifra que deberá mantenerse a lo largo de toda la partida.

Al principio de cada partida, el/la *croupier*, después de mezclar las cartas, las ofrece a las personas jugadoras, diciendo: «Señores/señoras, las cartas pasan». Cualquier persona jugadora puede mezclar las cartas, que a su vez, deberán mezclarse por última vez por el/la *croupier* cuando le sean devueltas. Hecho esto, ofrece las cartas a la persona jugadora ubicada a su izquierda, y así sucesivamente, hasta que alguna de ellas corte el mazo.

A continuación se colocará en el interior, antes de las siete cartas finales del mazo, una carta-bloqueo, o carta de detención, de un color que permita diferenciarla de las demás. La aparición de aquella carta determinará el final de la partida y no se podrá realizar ninguna jugada más, salvo la que se está llevando a cabo en ese momento.

Adjudicada la banca, el/la banquero/a anunciará la cantidad puesta en juego, que será entregada en fichas al/a la *croupier*, quien las colocará sobre la mesa, a su izquierda. Acto seguido, éste/ésta anunciará la suma, indicando a las personas jugadoras que es la cifra máxima que pueden jugar; para eso utilizará la expresión «Hay... euros en la banca».

Si hay varias personas jugadoras que quieren hacer banco, se seguirá el orden de las prioridades establecido en el apartado IV.

El banco hecho por una sola persona jugadora, incluso si está de pie, tiene preferencia sobre el banco en asociación.

Si ninguna de las personas jugadoras, sentadas o de pie, está dispuesta a hacer banco, puede anunciarse banco parcial, con la expresión «Banco con la mesa», para lo cual la cantidad de la postura deberá ser la mitad de la banca. A continuación, el/la *croupier* invitará al resto de las

personas jugadoras a completar con sus apuestas la suma en banca, hasta que con la voz «No van más apuestas» dé por finalizado el tiempo de apostar.

La persona jugadora que anunció «Banco con la mesa» tiene derecho a coger las cartas, incluso si está de pie, excepto cuando alguien dice la frase «Con la mesa y último completo», siendo el hecho de completar la mitad lo que le da prioridad. El «Banco con la mesa» es considerado un acto aislado y no da prioridad para la jugada siguiente, salvo que fuese hecho sólo.

Cuando nadie hace banco, ni banco con la mesa, las cartas se dan a la persona jugadora sentada con la apuesta más alta. En este caso de igualdad de apuestas, se estará al orden general de prioridades entre las personas jugadoras. Está prohibido que una persona jugadora sentada una su apuesta a la de otras personas jugadoras, estén de pie o sentadas.

La petición de banco no tiene preferencia cuando las cartas fueron ya distribuidas, excepto cuando la persona jugadora repite el banco, «Banco seguido», en este caso puede hacerlo incluso después de la distribución de las cartas, siempre que otra persona jugadora no las tenga ya en la mano. Tiene derecho a pedir «Banco seguido» la persona jugadora que hizo banco y perdió.

Si en el caso de banco seguido el/la *croupier* da por error las cartas a otra persona jugadora, éstas podrán ser reclamadas si aún no han sido vistas, la carta es considerada vista cuando fue levantada del tapiz.

Si la petición de banco seguido se produce después de la distribución y entrega de las cartas a otra persona jugadora, esta última tiene preferencia si tomó cartas y las ha visto.

Cuando, anunciándose correctamente «Banco seguido», una persona jugadora toma las cartas antes de que el/la *croupier* se las dé a la persona jugadora que anunció «Banco seguido», aquéllas le serán retiradas, aunque hayan sido vistas, y se le entregarán a la persona jugadora a la que le corresponda.

Todo banco seguido abandonado puede ser recuperado en el caso de igualdad de puntuación entre la banca y otra persona jugadora o personas jugadoras.

Cuando nadie hace banco y sólo una persona jugadora apuesta contra la banca, ésta tendrá derecho al banco seguido.

Una vez realizadas las apuestas, y tras la voz del/de la *croupier* «No van más apuestas», la banca extraerá las cartas del *sabot* y las distribuirá de una en una alternativamente empezando por la persona jugadora contraria. Las cartas serán trasladadas hasta ella por el/la *croupier* mediante la pala. Queda formalmente prohibido a la banca distribuir las cartas antes de que el/la *croupier* haya anunciado «No van más apuestas»; no obstante, podrá instar al/a la *croupier* a que retire las posturas efectuadas después de mencionada dicha frase.

Examinadas las cartas y solicitada, en su caso, una tercera, se procederá a descubrir los respectivos juegos, pagando el/la *croupier* a la persona ganadora. Si el triunfo correspondió a la banca, se efectuará por el/la *croupier* la deducción correspondiente al pozo o *cagnotte* y se introducirá su importe en la ranura destinada a tal efecto. Las ganancias del/de la banquero/a pasarán a formar parte de la banca, salvo si éste/a decide excluirlas del juego, de acuerdo con lo previsto en el apartado V, en este caso el/la *croupier* las colocará sobre la mesa, a su derecha.

Cuando se hubiesen terminado las cartas de un *sabot*, el/la *croupier* procederá a realizar las operaciones correspondientes de mezcla, corte e introducción del mazo en el *sabot*. La banca que gana la última jugada de un corte tiene derecho a seguir siéndolo en la próxima, si ofrece una cantidad igual a la que constituía entonces la banca.

		Tercera carta de la mano de la persona jugadora										
		0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	P
Puntuación de las dos primeras cartas de la banca	0	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T
	1	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T
	2	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T
	3	T	T	T	T	T	T	T	T	P	O	T
	4	P	P	T	T	T	T	T	T	P	P	T
	5	P	P	P	P	O	T	T	T	P	P	T
	6	P	P	P	P	P	P	T	T	P	P	P
	7	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P

T: significa pedir tercera carta.

P: significa plantarse.

O: significa que puede optar.

Ante la petición de alguna persona jugadora, las cartas serán controladas al final del corte.

Errores e infracciones en el juego.

1. Está prohibido extraer cartas del distribuidor antes de haber finalizado el tiempo de las apuestas.

Las cartas sacadas no podrán en ningún caso ser reintegradas al sabot y la persona jugadora que las sacó irregularmente está obligada a seguir la jugada. Si en un caso excepcional la inspección estima que no debe aplicar esta regla en todo su rigor, la carta o cartas sacadas tendrán que ser obligatoriamente descartadas y no podrán ser utilizadas por la persona jugadora que tome la mano pasada.

Toda carta que aparezca descubierta al ser extraída del *sabot* se considerará inservible y será retirada, sin que por ello puedan las personas jugadoras disminuir o retirar sus apuestas.

Si en el transcurso de la distribución hubiesen aparecido dos o más cartas pegadas entre sí, la jugada será anulada.

Cuando alguna carta caiga al suelo sólo podrá ser recogida por el/la *croupier* o cualquier otro/a empleado/a del establecimiento y conservará su valor, prosiguiéndose a continuación la jugada.

2. Errores del/de la *croupier*. Si el/la *croupier* descubre accidentalmente alguna carta durante la distribución, las personas jugadoras deberán ajustarse a las reglas del juego de banca y punto. En caso de que las dos cartas del punto sean descubiertas, la banca deberá atenerse a lo dispuesto en el cuadro de jugadas de la banca, debiendo pedir carta en los casos opcionales. Cualquier otra falta cometida por el/la *croupier* durante el reparto de las cartas anulará la jugada, siempre que no pueda ser aquélla subsanada sin perjuicio para la banca y la persona jugadora.

En caso de que el/la *croupier* anuncie por error «Carta» cuando el punto dijo «No», la jugada se restablece conforme al cuadro. Si la banca tiene 0, 1, 2, 3, 4 ó 5 y ya ha sacado una carta, ésta le es adjudicada; si sacó dos cartas, la primera de ellas se le adjudica y la segunda se descarta; si tiene 6 ó 7, cualquier carta extraída es descartada.

3. Errores de la banca. La extracción por parte de la banca de una quinta carta después de haber dado dos al punto y haberse dado ella misma dos, le obligará a aceptarla para sí en el supuesto de que el punto no solicite una tercera carta.

Si la banca, en la distribución inicial, se da más de dos cartas, se considera que tiene una puntuación de cero bacará, aunque conserve su derecho a pedir otra carta.

Cuando al dar la tercera carta la banca da por error dos cartas a la persona jugadora contraria, se le adjudicará aquélla de las dos con la que forme una puntuación más alta. Lo contrario ocurrirá cuando la banca se dé a sí misma dos cartas en vez de una.

Si durante la distribución de las dos primeras cartas del punto la banca deja caer alguna en la cesta, se considera que el punto abate con 9.

Cuando esto ocurre con la tercera carta del punto, se considerará que su puntuación es de 9. La banca tendrá en este caso derecho a una tercera carta, salvo si tiene 7.

Si durante el reparto la banca descubre la primera o la tercera carta, al ir ambas dirigidas al punto, aquella deberá descubrir su carta respectiva.

Cuando la banca descubre por error las dos cartas dirigidas al contrario, además de descubrir sus dos cartas, deberá ajustar obligatoriamente su juego al cuadro de jugadas de la banca.

La banca deberá hablar siempre después del punto. Si hubiese abatido antes de que éste se pronunciase, las personas jugadoras podrán retirar sus apuestas. Cuando la banca, teniendo 8 ó 9, da u ofrece cartas, pierde su derecho a abatir.

La introducción por la banca de alguna carta en la cesta antes de que hubiese sido vista de forma inequívoca por el resto de las personas jugadoras, llevará aparejada la pérdida de la jugada para la banca.

No podrá efectuarse ninguna reclamación contra la banca cuando la jugada hubiese finalizado y las apuestas hubiesen sido cobradas o pagadas.

4. Errores de las personas jugadoras. Está formalmente prohibido ver las cartas recibidas de

forma lenta y tenerlas en la mano demasiado tiempo. Cualquier persona jugadora que emplee demasiado tiempo en anunciar su juego no podrá continuar teniendo las cartas.

Excepto el/la *croupier*, nadie podrá dar consejos a las personas jugadoras. Cuando se infrinja esta regla, se estará a lo dispuesto en el cuadro de jugadas.

Si por error el punto dice «Carta» en vez de «No», o viceversa, la banca tiene derecho a darle o negarle la carta, a no ser que aquélla tenga bacará. En todo caso, la banca deberá pronunciarse antes de casar la carta.

En caso de que el punto se olvide de abatir en su momento, pierde este derecho; si ha perdido la carta la decisión la tomará la banca. El punto que teniendo 9 olvida abatir, pierde jugada si la banca abate con 8.

Cualquier otro error en el anuncio del juego por parte del punto será subsanado, descartándose, si procede, las cartas puestas en juego como consecuencia de dicho error. Se exceptuará de esta regla a la persona jugadora que hace banco, en dicho caso sufrirá las consecuencias de su error, salvo si tiene cero, bacará, con sus dos primeras cartas, pudiendo entonces solicitar siempre una tercera carta.

Si la persona jugadora tira las cartas en la cesta antes de que hubiesen sido vistas, la jugada se le dará por perdida.

Las apuestas de los puntos deben estar situadas descubiertas encima de la mesa y deben ser vigiladas por ellas. Ninguna reclamación podrá ser aceptada si esta regla fue incumplida. Cuando haya posturas colocadas sobre la raya, juegan a la mitad; cualquier otro anuncio por parte de la persona jugadora obliga al/a la *croupier* a proceder al cambio inmediato, sin que la persona jugadora pueda oponerse. Los casos no previstos en el presente epígrafe del catálogo de juegos serán sometidos a la apreciación de la inspección de la mesa, quien resolverá.

08. Bacará a dos paños.

I. Denominación.

El bacará a dos paños es un juego de cartas de los denominados de círculo, que enfrenta a una persona jugadora que es la banca con otras personas jugadoras, pudiendo apostar contra aquél tanto las personas jugadoras que se encuentren sentadas alrededor de la mesa de juego como las que están situadas de pie detrás de aquéllas.

II. Modalidades.

Recibe también el nombre de banca o banca francesa y puede revestir dos modalidades: banca limitada y banca libre o abierta. En el primer caso, la banca sólo responderá por la cantidad, que ubicada sobre la mesa constituye la banca en cada momento. En la banca libre o banca abierta, su titular responderá frente a todas las posturas sin límite.

En la banca limitada existirá un límite o cifra máxima para constituir banca, independientemente de que durante el transcurso del juego la banca supere con sus ganancias dicha cantidad máxima de adjudicación.

III. Elementos materiales.

Cartas: se utilizarán barajas de 52 cartas, de las denominadas francesas, sin índices, siendo obligatorio que sean siempre barajas a estrenar. Serán necesarias seis barajas, tres de un color y tres de otro, tanto en la banca libre, como en la limitada.

Mesa de juego: será ovalada, con un ligero corte o boquete en uno de sus lados mayores, que indicará la posición del/de la *croupier*. Frente a él/ella se colocará la banca, que tendrá a su derecha el primero paño, formado por una serie de departamentos y numerados a partir del más próximo a la banca, que llevará el número 1; a su izquierda estará el segundo paño, con el mismo número de departamento y numeración correlativa, iniciada con el número siguiente al último del primero paño, en el departamento situado más próximo a la banca.

Además, cada paño tendrá una superficie delimitada destinada a recoger las posturas que se quieren realizar sobre el otro paño. Las apuestas, colocadas sobre la raya que separa aquella superficie del resto del paño, jugarán por partes iguales a los dos paños.

En la parte libre de la mesa habrá una primera ranura para las cartas usadas, llamada cesta; una segunda ranura, a la derecha del/de la *croupier* para las deducciones en beneficio de la casilla sobre las ganancias de la banca, que recibe el nombre de pozo o *cagnotte*, y una tercera ranura, que pueden ser dos, para recoger las propinas.

IV. Elementos personales.

Personal: el personal mínimo necesario será: un/a inspector/a, un/a *croupier*, un/una cambista y

un/una auxiliar. Será aplicable al/a la inspector/a, *croupier* y cambista, respectivamente, lo dispuesto al respecto en la regulación del ferrocarril, bacará o *chemin de fer*, recogida en el presente catálogo.

Personas jugadoras: también llamados puntos, cada una podrá ocupar uno de los departamentos numerados en la mesa. Asimismo, podrán sentarse más personas jugadoras, que se situarán detrás de aquéllas entre los distintos departamentos.

Igualmente podrán realizar apuestas en los distintos paños cuantas personas jugadoras estén situadas de pie, detrás de aquellas que estén sentadas.

El orden de prioridad, a efectos de apuestas, entre las personas jugadoras, será el siguiente: dentro de un mismo paño, las personas jugadoras sentadas en los departamentos numerados más próximos a la banca; a continuación, el resto de las personas jugadoras, por el mismo orden que las sentadas.

En el supuesto de que se anuncie banco en los dos paños, se procederá por sorteo para determinar la prioridad de los paños.

Las cartas sólo podrán ser manejadas por las personas jugadoras que estén sentadas en departamentos numerados, estableciéndose un turno rotatorio conforme al orden de numeración de cada paño. Las cartas habrán de ser cedidas por la persona jugadora, siguiendo el turno establecido en caso de triunfo de la banca. Queda exceptuada de esta regla la persona jugadora que haga banco, que esté de pie o sentada para manejar las cartas.

Las personas jugadoras que quieran ocupar una plaza sentada, deberán inscribirse en la lista de espera que lleva la inspección en cada mesa.

Banca: la inspección, a la hora de apertura, anunciará el nombre del/de la banquero/a y la cantidad del montante de la banca. Si no hubiera banquero/a, la inspección subastará la banca y la adjudicará al/a la mejor postor, pudiendo pujar por ella todos las personas jugadoras. En caso de igualdad de pujas, la adjudicación se hará por sorteo.

La adjudicación podrá hacerse a uno o varios cortes, y a juicio del/de la director/a de juegos, para uno o varios días. El importe de la banca deberá ser depositado, antes del comienzo de la partida, en la caja del casino, en efectivo o mediante cheques librados por banco.

El/la banquero/a podrá abandonar la banca una vez realizada la primera jugada, anunciando la cantidad que retira. Si la banca gana y se retira, durante el mismo *sabot*, no podrá volver a ser banquero/a. Se entenderá que la banca ha saltado cuando no queden fondos de ella. En este caso, el/la banquero/a tiene derecho a continuar, efectuando un nuevo depósito igual o superior al inicial, o a abandonar la banca. En caso de que continúe con la banca, puede cambiar de *sabot*.

En cualquiera de los casos, abandonada la banca por el/la banquero/a, la inspección la volverá a ofrecer a otra persona, por la misma cantidad inicial. Si no fuera aceptada por ninguna se subastará, o, en su caso, se sorteará nuevamente, iniciándose luego un nuevo *sabot*. Si no se hubiese presentado ninguno/a postor/a, se dará por finalizada la partida.

El mínimo y el máximo de las posturas han de venir establecido en la autorización. Los mínimos podrán variar para las distintas mesas de juego.

La cantidad que forme la banca será necesariamente limitada en la modalidad de banca limitada. En la autorización se fijará el máximo y mínimo de la banca.

En la banca libre no existirá tope máximo para la banca, y el establecimiento no podrá fijar un máximo a las posturas de las personas jugadoras. Cualquier persona jugadora podrá ser banquero/a, en la modalidad de banca libre, si justifica la existencia de un depósito, considerado suficiente, en la propia caja del establecimiento o en la de una entidad de crédito previamente admitida por la dirección del establecimiento, de tal manera que pueda pagar todas las apuestas sin que la responsabilidad del establecimiento pueda verse en algún momento comprometida.

El bacará con banca libre sólo podrá practicarse en una mesa por establecimiento y por un máximo de dos sesiones separadas entre sí por la hora de la cena. En cada sesión se jugarán dos cortes.

La deducción en beneficio del establecimiento queda fijada en un dos por ciento sobre las cantidades ganadas en cada jugada por la banca para la banca limitada, y en un 1,25 por 100 para la banca libre.

V. Reglas de juego.

Las reglas contenidas en el presente catálogo para el ferrocarril, bacará, o *chemin de fer*, son aplicables con carácter general. Sin perjuicio de eso se establecen las adaptaciones que se detallan a continuación.

Se enfrentan dos personas jugadoras, una por cada paño, contra la banca, siguiendo el turno establecido en el apartado IV, párrafo 5.

Si la puntuación de las dos primeras cartas es de 0, 1, 2, 3 y 4, las personas jugadoras pedirán una tercera carta; si la dicha puntuación es de 5 tienen libertad para pedir carta o quedar servidas, y, por fin, si es de 8 ó 9 descubrirán sus cartas. Queda exceptuada de esta regla la persona jugadora que al principio de la partida haga banco.

La banca puede pedir carta o plantarse, salvo si solicita del/de la *croupier* el cuadro de jugadas de la banca, en este caso tendrá que seguirlo siempre que se indique esto para los dos paños. El cuadro de jugadas de la banca es el recogido en el presente catálogo para el ferrocarril, bacará o *chemin de fer*.

Un 8 con las dos primeras cartas gana siempre a un 8 ó 9 utilizando una tercera carta.

Se puede pedir banco por cualquier persona jugadora, esté sentada o de pie, por una sola vez y al principio de cada partida. El banco comprenderá los dos paños, pero el juego se desarrollará exactamente igual que si hubiera dos personas jugadoras, de tal forma que no se podrán ver las cartas del segundo paño por la persona jugadora hasta jugar en el primer paño. En caso de que haya juego nulo, podrá repetirse la jugada hasta dos veces más. Se entenderá que hubo juego nulo cuando no ha habido pérdida o ganancia por parte de ninguna de las dos personas jugadoras.

Está prohibido a los puntos el juego en asociación.

Desarrollo del juego: es condición imprescindible para que el juego pueda dar comienzo que haya un mínimo de dos personas jugadoras por paño, cifra que deberá mantenerse a lo largo de toda la partida.

Una vez realizadas las operaciones de recuento, mezcla y corte del mazo se colocará en su interior una carta bloqueo o carta de detención de un color que permita diferenciarla de las demás, cuidando de que por debajo de ella queden 10 cartas. La aparición de aquella carta determinará el final de la partida y no se podrá realizar ninguna jugada más, salvo la que se está realizando en ese momento.

Adjudicada la banca, de acuerdo con lo establecido en el apartado V, la banca entregará la cantidad puesta en juego, en fichas, al/a la *croupier* para su custodia. A continuación, se realizarán las posturas en los dos paños, de acuerdo con el orden de prioridad que establece el apartado IV, párrafo 3, hasta que el/la *croupier* anuncie en voz alta «Ya no va más» la terminación del tiempo de apostar. Las apuestas no podrán ser colocadas inmediatamente a la derecha o a la izquierda de la banca y del/de la *croupier*.

Las apuestas colocadas sobre la raya que separa la zona de la persona jugadora de la zona de apuestas juegan a la mitad, de la misma forma que las posturas colocadas sobre la raya que separa la zona de apuestas de un paño de la zona de otro paño juegan a los dos paños. En este caso, cuando la mitad de una apuesta a caballo representa un número impar de unidades de apuestas, se considera que la fracción más fuerte juega al primer paño.

La banca, entonces, extraerá las cartas del *sabot* y las repartirá de una en una en el siguiente orden: primer paño, segundo paño y banca. Las cartas serán trasladadas hasta las personas jugadoras por el/la *croupier* mediante una pala. Serán los contrarios de la banca y tendrán las cartas las personas jugadoras a las que les corresponda, de acuerdo con el turno establecido en el apartado IV, párrafo 5. La persona jugadora que tiene la mano, después de ver su puntuación, abata o no, debe dejar las cartas sobre la mesa. Examinadas las cartas, las personas jugadoras que son mano en cada paño habrán de pronunciarse por su orden respectivo y antes de la banca. Finalizada la jugada, el/la *croupier* separa las cartas y anuncia el punto. La banca habrá de enseñar su punto en los dos paños.

A continuación se procederá por el/la *croupier* al pago de las posturas ganadoras y a la retirada de las perdedoras; en caso de que la banca gane en los dos paños, o su ganancia en uno sea superior a la pérdida en otro, el/la *croupier* ingresará la cantidad que corresponda al pozo o *cagnote*, en la ranura destinada a tal efecto. Las ganancias del/de la banquero/a pasarán a formar parte de la banca. Ante la petición de alguna persona jugadora, las cartas serán controladas al final del corte.

Errores e infracciones en el juego.

1. Está prohibido extraer cartas del distribuidor antes de finalizar el tiempo de las apuestas.

Las cartas sacadas no podrán en ningún caso ser reintegradas al *sabot* y la persona jugadora que las sacó irregularmente está obligada seguir la jugada. Si en un caso excepcional el/la director/a responsable del establecimiento estima que no debe aplicar esta regla, la carta o cartas sacadas tendrán que ser obligatoriamente descartadas y no podrán ser utilizadas por la persona jugadora que tome la mano.

Toda carta que aparezca descubierta al ser extraída del *sabot* se considerará inservible y será retirada, sin que por ello las personas jugadoras puedan disminuir o retirar sus apuestas.

Si en el transcurso de la distribución aparecen dos o más cartas pegadas entre sí, la jugada será nula.

Cuando alguna carta caiga al suelo sólo podrá ser recogida por el/la *croupier* o cualquier otro/ a empleado/ a del establecimiento y conservará su valor, reanudándose a continuación la jugada.

Si las cartas son dadas o tomadas por error por una persona jugadora distinta de la que tiene la mano, si aquélla ya se ha pronunciado, la jugada será mantenida, pasándose las cartas en la jugada siguiente a la persona jugadora a la que le correspondía.

2. Errores de la banca.

En todos los casos de distribución irregular la jugada será subsanada, si ello puede hacerse de forma evidente, en caso contrario, aquélla será anulada.

Si la banca da carta a un paño que dijo «No» o no da carta a un paño que lo ha solicitado, la jugada será restablecida de acuerdo con las normas de los errores de las personas jugadoras.

Si las dos cartas de un paño son descubiertas durante la distribución, la jugada se llevará a cabo de acuerdo con lo dispuesto en el párrafo 3 del número 3 del presente apartado y ninguna apuesta podrá ser aumentada, disminuida o retirada.

Si durante la distribución algunas cartas caen en la cesta sin ser vistas, la jugada será anulada para el paño que ha perdido las cartas o para los dos paños, si correspondían a la banca. En caso de que se trate de alguna de las terceras apuestas, si ha sido vista, será recuperada por el/la *croupier* y la jugada continuará.

3. Actuaciones de la banca en las jugadas restablecidas.

Cuando un paño abate a la banca está obligada a seguir el cuadro de jugadas de la misma banca respecto al otro paño, pidiendo tercera carta en los dos supuestos opcionales.

Cuando el cuadro de jugadas de la banca indica lo mismo para los dos paños, la banca deberá seguirlo.

Cuando el cuadro indica pedir carta en un paño y plantarse en otro, la banca es libre de plantarse o pedir, si el error ha sido de una persona jugadora o del/de la *croupier*; si el error ha sido de la banca, ésta tendrá que pedir carta obligatoriamente, si tiene cinco o menos, plantándose en caso contrario. Dar una carta a un paño que no la ha solicitado o dar a un paño la carta destinada al otro, no constituye una falta de la banca, que no pierde su derecho a solicitar una tercera carta.

4. Errores de las personas jugadoras.

Si el primer paño dice «No» teniendo menos de cinco y el segundo paño recibió carta, ésta volverá al primer paño; el segundo paño recibirá entonces la carta siguiente, hubiese sido recogida o no por la banca, y ésta actuará de acuerdo con lo dispuesto en el número 3 del presente apartado.

Si el primer paño pide carta, teniendo seis o más, la carta recibida irá al segundo paño, si pidió carta, o a la banca, de acuerdo con las reglas contenidas en este apartado, número 3.

Si el primer paño dice «Carta» y después «No» o viceversa, el/la *croupier* deberá hacer especificar a la persona jugadora lo que desea y verificar su puntuación. Si ésta es de cinco, la primera palabra se considerará correcta; si tiene otro punto, la jugada será restablecida de acuerdo con las reglas de los párrafos anteriores.

La persona jugadora que dice «No» teniendo ocho o nueve pierde su derecho a abatir; si pide carta, la jugada será restablecida de acuerdo con los párrafos anteriores.

Las mismas reglas se aplicarán entre el segundo paño y la banca, en caso de error de aquel paño.

5. Está formalmente prohibido ver las cartas recibidas de forma lenta y tenerlas en la mano demasiado tiempo. Cualquier persona jugadora que emplee mucho tiempo en anunciar su juego no podrá continuar teniendo las cartas.

Excepto el/la *croupier* nadie podrá dar consejo a las personas jugadoras. Cuando se infrinja esta regla, se estará a lo dispuesto en el cuadro de jugadas.

Si las cartas de la banca o de alguno de los paños son echadas a la cesta, sin ser mostradas, se considerará que su puntuación era de cero, bacará. Si esta falta es cometida por el/la *croupier*, las cartas serán recogidas y la puntuación reconstruida de acuerdo con el testimonio de la persona jugadora poseedora de las cartas que fueron echadas a la cesta y de las otras personas jugadoras que las habían visto.

La banca que anuncia un punto que no es el suyo podrá solicitar una tercera carta, siempre que las otras personas jugadoras no hubiesen mostrado sus puntos. En caso contrario, se estará a lo dispuesto en el párrafo 3 del número 3 del presente apartado.

Ninguna reclamación podrá ser formulada una vez finalizadas las jugadas correspondientes y pagadas o cobradas las apuestas.

Los casos no previstos en el presente catálogo de juegos serán resueltos por la inspección de mesa.

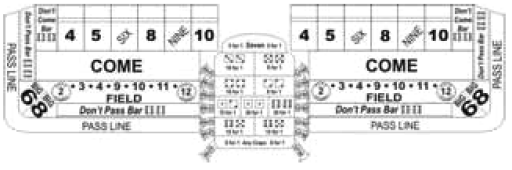
09. Dados o *craps*.

I. Denominación.

El juego de dados o *craps* es un juego de azar, de los denominados de contrapartida, en el que los/as participantes juegan contra el establecimiento, existiendo varias combinaciones ganadoras.

II. Elementos materiales.

El juego de dados o *craps* se juega con dos dados, del mismo color, de material transparente, con las superficies pulidas, de 20 a 25 mm de lado. Deberán tener los bordes bien definidos (cortantes), los ángulos vivos y los puntos marcados en las caras. No se admitirán, por lo tanto, dados con bordes biselados, ángulos redondeados o puntos cóncavos.



Nombres en el paño:

Pass line: línea.

Don't pass bar: no pasa línea.

Don't come bar: no va línea.

Six: seis.

Nine: nueve.

Come: va.

Field: campo.

Big 6: pequeña.

Big 8: grande.

Pays 2 double: paga 2 doble.

Pays 12 double: paga 12 doble.

5 for 1: 5 a 1.

Seven: siete.

10 for 1: 10 a 1.

15 for 1: 15 a 1.

30 for 1: 30 a 1.

Any craps: dados.

Donde pone C, hay que poner D que significa dados.

Donde pone E, hay que poner O que significa once.

En una de las caras figurará el número de orden del/de la fabricante y las siglas del establecimiento, sin que eso perjudique a su equilibrio.

En cada sesión pondrán a disposición de cada mesa dedicada al juego de los dados seis dados en perfecto estado y distintos de los usados en la sesión anterior.

Dos dados se utilizarán en la partida, quedando en reserva los otros cuatro, en una cavidad prevista a tal efecto en las mesas de juego, para el caso de tener que sustituir a los primeros.

III. Elementos personales.

En cada mesa de dados prestará sus servicios un/a jefe/a de mesa, dos *croupiers* y un/a bastonero/a o *stickman*.

El/la jefe/a de mesa es el/la responsable de la claridad y regularidad del juego, colaborando con los/as *croupiers* en el manejo de fichas y depositando el dinero en caja.

Los/as *croupiers* se ocuparán de recoger las apuestas perdidas, colocar, en su caso, las apuestas sobre la caja indicando el punto y pagar las apuestas ganadoras. Se ocuparán, asimismo, de los cambios de billetes y fichas que solicitan las personas jugadoras.

El/la bastonero/a o *stickman* estará encargado/a de comprobar el buen estado de los dados, de entregarlos a las personas jugadoras y de hacer las advertencias precisas para el desarrollo del juego.

IV. Reglas de juego.

1. Combinaciones. Las personas jugadoras no podrán hacer uso más que de las siguientes clases de suertes:

A. Suertes sencillas, que se pagarán a la par.

Gana o *win*: que se juega a la primera tirada. Gana con 7 u 11, pierde con 2, 3 ó 12. Si sale otra cifra, el resultado queda en suspenso y el número que salió es el punto, que se indica por el/la *croupier* mediante una placa colocada sobre la caja correspondiente a este número. Las apuestas sobre el gana o win triunfan si el punto se repite, pierden si sale el 7 y se repiten si sale otra cifra. Los dados cambian de mano cuando sale el 7, que hace perder.

No gana el *don't win*: que se juega a la primera tirada. Gana con 2 ó 3, pierde con 7 u 11 y da resultado nulo en 12. Si sale otra cifra, el resultado queda en suspenso y la que sale es el punto. Las apuestas sobre no gana o don't win ganan si sale el 7 y pierden si el punto se repite.

Va o *come*: que se juega en cualquier momento después de la primera tirada. Esta suerte gana si sale el 7 o el 11 en la tirada siguiente y pierde si sale el 2, 3 ó 12. Si sale otra cifra cualquiera, la apuesta es colocada sobre la casilla que lleva el número que ha salido, y a partir de la tirada siguiente, gana si sale el citado número y pierde con el 7, quedando pendiente el resultado si sale cualquier otro número.

No va o *don't come*: que se juega en cualquier momento después de la primera tirada. Gana si sale el 2 ó 3, pierde con el 7 o el 11 y da resultado nulo con el 12. Si sale cualquier otra cifra, la apuesta es colocada en la casilla correspondiente, y a partir de la siguiente jugada, gana si sale el 7 y pierde si sale el punto sobre el que está colocada la apuesta.

Las apuestas colocadas sobre gana o *win* no pueden ser retiradas y deben jugar hasta que hayan ganado o hayan perdido.

Campo o *field*: que se juega en cualquier momento de la partida, siendo decisiva cada tirada. Gana si sale el 2, 3, 4, 9, 10, 11 ó 12 y pierden los restantes resultados. Se paga doble si sale el 2 o el 12, y a la par para las otras puntuaciones.

Pequeña o *big 6*: que se juega en cualquier momento de la partida. Gana si sale una puntuación de 6 formada de cualquier manera y pierde si la puntuación es 7. Mientras no salga una u otra puntuación la apuesta continúa, aunque puede ser retirada por la persona jugadora.

Grande o *big 8*: que se juega en cualquier momento de la partida. Gana si sale una puntuación de 8 formada de cualquier manera y pierde si la puntuación es de 7. Mientras no salga una u otra puntuación la apuesta continúa, pero puede retirarla la persona apostante.

Bajo 7 o *under 7*: que se juega en cualquier momento de la partida. Gana si el total de los puntos formados por los dados es inferior a 7 y pierde si es igual o superior 7.

Sobre 7 o *over 7*: que se juega en cualquier momento de la partida. Gana cuando la puntuación formada por los dados es superior a 7, y pierde cuando es igual o inferior a 7.

B. Suertes múltiples, que se pueden jugar en cualquier momento de la partida:

Dobles o *hard ways*: que se juega sobre los totales de 4, 6, 8 ó 10 formados por dobles, pudiendo ser retiradas las apuestas después de cada tirada no decisiva.

Gana si sale el doble elegido y pierde con el 7 o si el total del número no está formado por dobles. El doble de 2 y el doble de 5 se pagan a siete veces la apuesta; el doble de 3 y el doble de 4, nueve veces la apuesta.

Juego de 7: que se paga cuatro veces la apuesta. Gana si sale 7; pierde si sale cualquier otro resultado.

Juego de 11: que se paga quince veces la apuesta. Gana si sale el 11; pierde si sale cualquier otro resultado.

Dados o *any craps*: que se paga siete veces la apuesta. Gana si sale el 2, 3 ó 12; pierde si sale cualquier otro resultado.

Dados 2 o *craps 2*: que se paga treinta veces la apuesta. Gana si sale el 2; pierde con cualquier otro resultado.

Dados 3 o *craps 3*: que se paga quince veces la apuesta. Gana si sale el 3; pierde con cualquier otro resultado.

Dados 12 o *craps 12*: que se paga treinta veces la apuesta. Gana si sale el 12; pierde con cualquier otro resultado.

Dados 11 o *horm*: que se paga cuatro veces la apuesta. Esta suerte, que asocia los dados o *craps* con el juego del 11, gana si sale 2, 3, 12 u 11; pierde con cualquier otro resultado.

C. Suertes asociadas, que sólo pueden jugar cuando la suerte simple correspondiente, con un punto conocido, ha sido ya apostada y siguen la suerte de ésta, aunque pueden ser retiradas después de un juego no decisivo.

La suerte asociada al gana o *win*, cuando la apuesta se hace en la proximidad y al exterior de la suerte sencilla correspondiente, gana con el punto, pierde con el 7 y da resultado nulo con cualquier otro total. La apuesta es pagada 2 por 1 si el punto es 4 ó 10; 3 por 2 si el punto es 5 ó 9; 6 por 5 si el punto es 6 u 8.

La suerte asociada al no gana o *don't win*, cuando la apuesta se hace sobre la apuesta principal de la suerte sencilla correspondiente, gana con el 7; pierde con el punto y da resultado nulo con cualquier otro total. La apuesta se paga 1 por 2 si el punto es 4 ó 10; 2 por 3 si el punto es 5 ó 9, y 5 por 6 si el punto es 6 u 8.

La suerte asociada del va o *come*, cuando la apuesta se hace sobre la apuesta principal de la suerte simple correspondiente o próxima a ella. Esta suerte gana, pierde o da resultado nulo en iguales condiciones que el va o *come* y se paga como la suerte asociada al gana o *win*.

La suerte asociada al no va o *don't come*, cuando la apuesta se hace sobre la apuesta principal de la suerte simple correspondiente. Esta suerte gana, pierde o da resultado nulo en iguales condiciones que el no va o *don't come* y se paga como la suerte asociada al no gana o *don't win*.

D. Apuestas al pleno o *place bets*, que pueden jugarse en cualquier momento de la partida sobre los números 4, 5, 6, 9 ó 10 y pueden ser retiradas las apuestas en las tiradas no decisivas.

La apuesta buena o *right bet*, en la que la apuesta se hace según la posición de la persona jugadora, a caballo sobre la línea, delante o detrás de cualquier número elegido. Esta suerte gana si el punto sale antes del 7; pierde con él o da resultado nulo. La apuesta se paga 7 por 6 si el punto es 6 u 8; 7 por 5 si el punto es 5 ó 9, y 9 por 5, si el punto es 4 ó 10.

La apuesta mala o *wrong bet*, en la que la apuesta se hace en la casilla posterior del número elegido y que se indica por el/la *croupier*, con la ayuda de una contramarca con la indicación apuesta mala o *wrong bet*. Gana si sale el 7 antes del punto; pierde si sale el punto o da resultado nulo. La apuesta es pagada 4 por 5 si el punto es 6 u 8, 5 por 8 si el punto es 5 ó 9 y 5 por 11 si el punto es 4 ó 10.

2. Apuestas. Las apuestas mínima y máxima se determinarán en la autorización del casino.

En las suertes sencillas, la apuesta máxima no podrá ser inferior a 100 veces ni superior a 1.000 veces del mínimo de la mesa.

En las suertes múltiples, la apuesta máxima será calculada de forma que la ganancia posible sea, por lo menos, igual a la permitida por el máximo sobre las suertes sencillas y, como mucho, igual al triple de dicha ganancia.

En las apuestas asociadas, de gana o *win* y va o *come*, la apuesta máxima se determinará por el importe de las apuestas efectivamente hechas sobre las suertes sencillas correspondientes.

En las suertes asociadas del no gana o *don't win* y del no va o don't come el máximo de la apuesta se fijará en función del punto jugado, esto es, para 4 y 10, el 200 por 100 del importe de la apuesta hecha sobre la suerte sencilla correspondiente; para el 5 y 9, el 150 por 100 de dicho importe, y para 6 u 8, el 120 por 100 de dicho importe.

En las apuestas buenas o *right bet*, el máximo de la apuesta estará en función del punto jugado e igual al máximo de las apuestas en las suertes sencillas para 4, 5, 9 y 10 o el 120 por 100 de este máximo para 6 y 8.

En las apuestas malas o *wrong bet*, el máximo de las apuestas estará en función del punto jugado, e igual al 125 por 100 del máximo de las apuestas sobre las suertes sencillas para 6 y 8, al 160 por 100 de este máximo para el 5 y 9 y al 220 por 100 para el 4 y 10.

3. Funcionamiento. El número de personas jugadoras que podrá ocupar cada mesa de dados no estará limitado.

Los dados serán ofrecidos a las personas jugadoras comenzando, al iniciarse la partida, por aquella que se encuentre a la izquierda de los/las *croupiers* y después siguiendo el sentido de las agujas del reloj. Si una persona jugadora rechaza los dados pasarán a la persona jugadora siguiente, en el orden previsto. El/la bastonero/a o *stickman* pasará los dados a la persona jugadora por medio de su bastón, evitando tocarlos, salvo cuando tenga que examinarlos, o recogerlos cuando caigan al suelo.

La persona jugadora que lance los dados deberá hacerlo inmediatamente después del anuncio de «Ya no va más», y no deberá frotarlos ni guardarlos en la mano.

El/la tirador/a podrá pedir que se cambien los dados antes de lanzarlos, pero no podrá hacerlo durante la serie de lanzamientos precisos para alcanzar el número designado como punto, salvo en caso de que un dado salte fuera de la mesa, cayendo en el suelo, en este caso se le ofrecerá elegir entre los cuatro dados restantes de la mesa, para finalizar la jugada. Si al final de ésta el dado perdido no se encontrase, se proveerá a la mesa de un nuevo juego de dados, retirando los anteriores.

Los dados se lanzarán a lo largo de la mesa, de tal manera que se detengan dentro de ella, después de que ambos dados hubiesen tocado el borde opuesto a la persona jugadora que los ha lanzado.

Los dados deberán rodar y no deslizarse para que la jugada resulte válida. Si los dados se rompen, se superponen, se montan sobre una ficha o caen de la mesa o encima de su borde o en el cesto de los dados de reserva, o si el lanzamiento no ha sido correcto, el/la bastonero/a o *stickman* anunciará «Tirada nula».

El/la jefe/a de mesa podrá privar a una persona jugadora de su derecho a tirar los dados, si incumple repetidamente las reglas del lanzamiento.

Después de un número determinado de tiradas, el/la jefe/a de mesa podrá acordar el cambio de dados.

El/la bastonero/a o *stickman* anunciará entonces «Cambio de dados» y pondrá delante de la persona jugadora, con su bastón, los seis dados al servicio de la mesa. La persona jugadora cogerá dos para lanzarlos y los cuatro restantes serán devueltos, a la vista de las personas jugadoras, a la caja prevista a tales efectos.

No podrán hacerse apuestas después del «Ya no va más». La persona jugadora que tira los dados deberá apostar sobre el gana o *win* o sobre el no gana o *don't win* antes de lanzarlos, pudiendo jugar además sobre todas las demás suertes posibles.

10. Ruleta de la fortuna.

I. Denominación.

La ruleta de la fortuna es un juego de azar, de los denominados de contrapartida, en el que los/las participantes juegan contra el establecimiento organizador, dependiendo la posibilidad de ganar del movimiento de una rueda que gira.

II. Elementos del juego.

La ruleta de la fortuna se practica en una mesa, en la que van dibujadas las series de las apuestas.

La ruleta, de madera o similar, tiene un diámetro de 150 cm aproximadamente y va montada en un poste que a su vez va apoyada en una sólida base. Tiene cincuenta y cuatro divisiones metálicas (celdas); cada una lleva dibujado un símbolo que corresponde a una postura.

La mesa está dividida en un determinado número de casillas, que corresponden a las diversas combinaciones posibles. La persona jugadora puede elegir entre las siguientes combinaciones: 24, 15, 7, 4, 2, *jocker* rojo y *jocker* negro.

La mesa llevará una caja para el efectivo y una caja para las propinas.

III. El personal.

El personal afecto es el siguiente:

a) El/la jefe/a de mesa, que es el/la que la dirige. Podrá haber un/a jefe/a de mesa por cada cuatro mesas.

b) Habrá un/a *croupier* encargado/a de girar la rueda, efectuar los pagos y retirar las apuestas perdedoras.

IV. Personas jugadoras.

En cada partida pueden participar un número indeterminado de personas jugadoras.

V. Reglas del juego.

1. Combinaciones posibles.

Se puede apostar a 24 posiciones, en dicho caso se paga a las personas ganadoras 1 a 1; apostar 15 posiciones, pagándose 2 a 1; a 7 posiciones pagándose 5 a 1; a 4 posiciones, pagándose 10 a 1; a 2 posiciones pagándose 20 a 1; y la *jocker* rojo y a *jocker* negro se paga 45 a 1.

2. Máximo y mínimo de apuestas.

El máximo y mínimo de las apuestas viene fijado en la autorización emitida por la dirección general competente en materia de juego.

3. Funcionamiento del juego.

Las apuestas se realizan por las personas jugadoras a partir del momento en que el/la *croupier* anuncia «Hagan sus apuestas». Éstas son colocadas, en forma de fichas, en una de las casillas de la mesa escogida por la persona jugadora.

A continuación la rueda se hace girar por el/la *croupier*, dando numerosas vueltas antes de pararse. Cuando la rueda vaya perdiendo fuerza en su giro, el/la *croupier* anunciará «No va más». Desde entonces toda apuesta depositada previo este aviso es rechazada y el/la *croupier* devuelve la ficha a la persona apostante tardía. Una vez que la rueda queda inmovilizada en una casilla, el/la *croupier* anuncia el resultado, diciendo en voz alta la posición ganadora.

El/la *croupier* recoge entonces todas las apuestas perdedoras, dejando sobre la mesa las apuestas ganadoras, a las que él/ella añade la ganancia. La persona jugadora que gana recupera, en todos los casos, su apuesta y puede retirarla del juego.

✎ Añadido por disp. adic. única de Decreto núm. 177/2007, de 30 agosto, y renumerado por disp. final 1 del Decreto núm. 162/2012, de 7 junio.

ANEXO II

I. Concepto de apuesta

Se entiende por apuesta la actividad por la que se arriesga una cantidad de dinero en función del acierto o no en la predicción de los resultados de un acontecimiento previamente determinado, de desenlace incierto y ajeno a las partes que intervienen en la apuesta, consistiendo el eventual premio en una cantidad en metálico.

Se entiende por apuesta hípica el concurso de pronósticos sobre el resultado de una o varias carreras de caballos incluidas en los programas previamente establecidos por la entidad organizadora; se entenderán comprendidas dentro de esta categoría las carreras de galgos y, en general, aquellas en las que participen animales.

II. Tipos de apuestas

1. Atendiendo a la distribución de los ingresos obtenidos por las apuestas efectuadas o sumas apostadas, las apuestas pueden ser de contrapartida, mutuas o cruzadas:

a) Apuesta de contrapartida es aquella en la que el/la usuario/a apuesta contra una empresa autorizada, siendo el premio a obtener por el/la apostante que hubiese acertado los resultados del acontecimiento al que se refiere su apuesta el resultante de multiplicar el importe apostado por el coeficiente o momio de la apuesta establecido por la empresa autorizada.

b) Apuesta mutua es aquella en la que un porcentaje de la suma de las cantidades apostadas se distribuye entre aquellos apostantes que habrían acertado el resultado al que se refiere la apuesta.

c) Apuesta cruzada es aquella en la que una empresa autorizada actúa como intermediaria y garante de las cantidades apostadas entre terceros, detrayendo la comisión o corretaje autorizados que le correspondan.

En las apuestas cruzadas los/las usuarios/as efectúan propuestas de apuesta, consistentes en pronósticos sobre el resultado de acontecimientos pendientes de celebración, las cuales se publicitan por el sistema a fin de que, eventualmente, puedan ser aceptadas por otros/as usuarios/as de este.

2. Considerando su contenido, las apuestas pueden ser simples y combinadas o múltiples:

a) Apuesta simple es aquella en la que se apuesta por un solo resultado de un único acontecimiento.

b) Apuesta combinada o múltiple es aquella en la que se apuesta de forma simultánea por dos o más resultados de uno o más acontecimientos.

3. Según el lugar donde se cumplan, las apuestas pueden ser internas o externas:

a) Apuesta interna es aquella que se realiza dentro del recinto o lugar donde ocurren o se celebran los acontecimientos que son objeto de apuesta.

b) Apuesta externa es la que se realiza fuera del recinto o lugar donde ocurren o se celebran los acontecimientos que son objeto de apuesta.

También tendrá la consideración de apuesta externa la que se realice en un recinto o lugar sobre acontecimientos que se produzcan o se celebren en otro distinto, aun cuando se celebren en aquel otros acontecimientos que sean, a su vez, objeto de apuesta, así como la formalizada en la modalidad de juego remoto.

4. Según el medio de formalización de las apuestas, estas pueden ser presenciales o no presenciales o en modo remoto:

a) Apuestas presenciales son las formalizadas con la presencia física de la persona usuaria a través de terminales de expedición o máquinas auxiliares de apuestas situadas en los establecimientos autorizados.

b) Apuestas no presenciales o en modo remoto, son las que se formalizan fuera de los establecimientos autorizados, a través de medios electrónicos, en formato virtual, a través de medios interactivos y canales telemáticos.

III. Modalidades de las apuestas hípicas.

1. Según el lugar de realización pueden ser:

a) Se considera interna la apuesta que se realiza dentro del recinto de un hipódromo, en las zonas habilitadas a tal fin, y respecto de las carreras de caballos que se celebran en este.

b) Se considera externa la apuesta que se realiza fuera del recinto de los hipódromos en locales debidamente autorizados, respecto de las carreras de caballos que se celebren en cualquier hipódromo, independientemente del lugar en que este se sitúe. Asimismo, tendrá consideración de apuesta externa la que se realice en los locales de apuestas debidamente autorizados de un hipódromo, sobre las carreras que se celebren en un hipódromo distinto de aquel, y las que se realicen por medios informáticos o interactivos autorizados en hipódromos o locales de apuestas autorizados, siempre que su ámbito de desarrollo, celebración o comercialización no exceda del territorio de la Comunidad Autónoma de Galicia.

2. Según el objeto de las apuestas, cualquiera que sea su lugar de realización, podrán tener las modalidades siguientes, sin perjuicio de aquellas que se propongan por el/la solicitante y se autoricen por el órgano competente en materia de ordenación y gestión del juego:

a) Apuestas simples son aquellas en las que el pronóstico se limita a uno o dos caballos, sea en una o en dos carreras, y aquellas otras en que el pronóstico se refiere a tres o cuatro caballos de una misma carrera.

Cuando el pronóstico se limita a un solo caballo se denomina apuesta sencilla. Esta admite dos variantes: a ganador y a colocado.

La apuesta a ganador consiste en la designación del caballo al que le sea atribuido el primer lugar al establecerse el resultado definitivo de la carrera. Podrá concertarse en cualquier carrera en la que participen, el menos, tres caballos de propietarios distintos.

La apuesta a colocado consiste en la designación de un caballo al que le sea atribuida, al establecerse el resultado definitivo de la carrera, la siguiente colocación:

1. El primero o el segundo lugar, cuando el número de participantes de la prueba esté comprendido entre seis y diez caballos, ambos inclusive.

2. El primero, el segundo y el tercer lugar, cuando el número de participantes sea de once o más caballos.

Por consiguiente, en las carreras en las que participan cinco o menos de cinco caballos no podrán concertarse apuestas a colocado.

Si el pronóstico se refiere a dos caballos, y estos participan en una misma carrera, la apuesta recibe el nombre de apuesta gemela, y el de apuesta doble, cuando los dos caballos participan en dos carreras distintas.

La apuesta gemela puede ser reversible o no reversible. Será reversible cuando la prueba reúne seis o más participantes y el acierto se limite a seleccionar los caballos que ocupen el primero y segundo lugar, cualquiera que sea el orden entre ellos. La apuesta gemela será no reversible cuando en la carrera participen menos de seis caballos, consistiendo el pronóstico en la designación de

los dos primeros clasificados en el propio orden que se establezca como resultado definitivo de la carrera.

La apuesta recibirá el nombre de trío o cuarteto, según que el pronóstico se refiera a tres o cuatro caballos que participen en una misma carrera.

b) Apuestas combinadas son aquellas en que el pronóstico se formula sobre tres o más caballos de carreras distintas. Cuando el pronóstico se refiera a tres caballos que participan cada uno en carreras distintas, la apuesta se denomina triple, y cuando se efectúe sobre cinco caballos, también de carreras distintas, la apuesta se denomina quíntuple.

Si el pronóstico selecciona seis caballos, agrupados en tres apuestas gemelas reversibles, correspondientes cada una de ellas a carreras distintas, la apuesta se denomina triple gemela.

Se denomina quíntuple especial a la apuesta combinada consistente en la designación de seis caballos, correspondientes a seis carreras distintas, consistiendo el acierto en la designación del respectivo caballo ganador en cada una de ellas. También se denominará quíntuple especial la consistente en la designación de los ganadores de cinco carreras y el segundo de cualquiera de ellas o, lo que es lo mismo, además de los ganadores de cuatro carreras, la gemela no reversible de la otra.

IV. Reglas básicas de las apuestas

1. Las apuestas podrán formalizarse mediante máquinas de apuestas o a través del uso de procedimientos informáticos, interactivos o de comunicación a distancia.

Son máquinas de apuestas aquellas destinadas específicamente a la formalización de este tipo de actividad y pueden ser de dos tipos: terminales de expedición, que son aquellas manipuladas por un operador de la empresa o del establecimiento en las que se encuentren instalados o máquinas auxiliares de apuestas, que son aquellas operadas directamente por el público.

Conforme a lo que se disponga en su regulación específica podrá autorizarse la comercialización y explotación de las apuestas a través de medios o sistemas informáticos, interactivos o de comunicación a distancia. El ejercicio de dichas actividades requerirá la autorización correspondiente de la dirección general competente en materia de juego y apuestas a quien se le faculta para dictar cuantas disposiciones sean necesarias al respecto.

2. Se entenderá válidamente formalizada una apuesta cuando la persona apostante reciba el boleto o resguardo acreditativo de esta. El boleto o resguardo es el comprobante o soporte que acredita a su poseedor como apostante, recoge los datos relativos a la apuesta realizada y a su validación y sirve como documento justificativo para el cobro de la apuesta ganadora, así como, en su caso, para formular cualquier reclamación sobre la apuesta. Su contenido mínimo se determinará reglamentariamente.

3. El abono de los premios de las apuestas acertadas se realizará conforme a las disposiciones que se establezcan reglamentariamente.

V. Reglas específicas para las apuestas hípicas

1. El objeto del juego es el acierto del pronóstico sobre el resultado de la carrera o carreras sobre las que se apuesta.

2. Tienen la consideración de elementos de juego los boletos, los sistemas y terminales para su expedición y control, y demás material de apuestas.

3. El boleto es el documento que acredita la formalización de una apuesta. Su contenido y requisitos dependerán de cada modalidad de apuesta.

4. El reparto de premios entre las apuestas acertadas se realizará conforme a las reglas que para cada tipo o modalidad de apuesta se establezca.

✎ Añadido por disp. final 1 de Decreto núm. 162/2012, de 7 junio.

§ 40.3 DECRETO 196/2010, DE 25 NOVIEMBRE. APRUEBA LA PLANIFICACIÓN DE LAS AUTORIZACIONES DE EXPLOTACIÓN DE MÁQUINAS DE TIPO B, EN LA COMUNIDAD AUTÓNOMA DE GALICIA

(DOG núm. 237, de 13 diciembre [LG 2010, 514])

⇒ En desarrollo del art 22 de la Ley 14/1985, de 23 de octubre, reguladora de los juegos y apuestas en Galicia.

La Ley 14/1985, de 23 de octubre, reguladora de los juegos y apuestas en Galicia, otorga en su artículo 22 b), al Consello de la Xunta de Galicia, la competencia para planificar los juegos y las apuestas en la comunidad autónoma.

En el Decreto 39/2008, de 21 de febrero, por el que se aprueba el Reglamento de máquinas recreativas y de azar de la Comunidad Autónoma de Galicia se estableció, en su disposición adicional segunda, el acuerdo de no conceder autorizaciones de explotación de máquinas recreativas de tipo B, salvo que se hubiese tratado de la modificación de una autorización ya existente por el procedimiento de cambio del artículo 47 del citado reglamento, con la fecha límite del 31 de diciembre de 2010, comprometiéndose la Administración competente, y antes de la finalización de dicho plazo, a su planificación.

La limitación de las autorizaciones de explotación de las máquinas de tipo B tiene su fundamento en la necesidad de planificar el juego, habida cuenta su realidad, su incidente social, sus repercusiones económicas y tributarias, y el no fomento de su hábito, racionalizando la oferta de esta modalidad de juego.

Además la autorización sin control de las máquinas de tipo B puede perjudicar el equilibrio en la práctica de este juego y del mismo modo puede dar lugar a un aumento de las conductas de ludopatía o a una falta de control administrativo sobre el acceso que menores y personas discapacitadas pueden tener a este tipo de juegos.

Para fijar la planificación aprobada en el Decreto 570/2005, de 29 de diciembre, por el que se establece el Plan de máquinas de juego tipo B en la Comunidad Autónoma de Galicia, se tuvo en cuenta el número de máquinas que a la sazón se encontraban o se podían declarar en activo y que era 13.756.

En la actualidad este número es de 13.312, dato que evidencia una clara tendencia negativa del mercado de máquinas de juego. Esta situación, que se enmarca en el contexto de crisis general de la economía con efectos directos en la merma del número de máquinas viables, así como en la del número de locales de hostelería dentro de la comunidad autónoma, no recomienda introducir cambios significativos en este particular, y aconseja planificar las autorizaciones de explotación de máquinas recreativas de tipo B manteniendo un límite en su número acorde a la situación real del mercado.

En consecuencia, el presente decreto contiene una planificación de las autorizaciones de explotación de las máquinas de tipo B para un período de cinco años, limitando su número a 13.312, correspondiendo esta cifra al número de las autorizaciones de explotación que se encuentran o que se pueden declarar en activo.

Se establece esta planificación condicionada, no sólo por la necesaria garantía que la Administración debe prestar a los intereses generales de la sociedad y de las personas consumidoras y usuarias, sino también para lograr una mayor seguridad jurídica debido a las implicaciones jurídicas, económicas y tributarias que caracterizan a los distintos subsectores del juego.

En su virtud, por propuesta del conselleiro de Presidencia, Administraciones Públicas y Justicia, oída la Comisión del Juego de Galicia, de acuerdo con el dictamen del Consello Consultivo de Galicia, tras la deliberación del Consello da Xunta de Galicia, en su reunión del día 25 de noviembre de dos mil diez, dispongo:

Artículo 1. Objeto, ámbito de aplicación y vigencia.

1. Es objeto del presente decreto la planificación de las autorizaciones de explotación de máquinas de tipo B, en el ámbito territorial de la Comunidad Autónoma de Galicia, conforme a lo establecido en la Ley 14/1985, de 23 de octubre, reguladora de los juegos y apuestas de Galicia.

2. Dicha planificación no será de aplicación a las máquinas que se integren en otras clasificaciones o que la normativa vigente declare como excluidas.

3. El plazo de duración de esta planificación es de cinco años, plazo que comenzará a computarse a partir del día siguiente al del cumplimiento íntegro del plazo fijado en la disposición adicional segunda del Decreto 39/2008, de 21 de febrero, por el que se aprueba el Reglamento de máquinas recreativas y de azar de la Comunidad Autónoma de Galicia, que es el 31 de diciembre de 2010.

Artículo 2. Número de autorizaciones de explotación.

1. El número de autorizaciones de explotación de máquinas de tipo B queda limitado en la Comunidad Autónoma de Galicia a 13.312 autorizaciones de explotación, salvo que se trate de la modificación de una ya existente, por el procedimiento de cambio, regulado en el artículo 47 del Decreto 39/2008, de 21 de febrero, por el que se aprueba el Reglamento de máquinas recreativas y de azar de la Comunidad Autónoma de Galicia.

2. No obstante, se podrán otorgar, conforme al procedimiento que se establece en el artículo siguiente, nuevas autorizaciones en caso de que se produzcan bajas definitivas en número igual o superior a 200 respecto de dicho número máximo.

Artículo 3. Convocatoria y forma de otorgamiento de las autorizaciones de explotación.

1. El procedimiento de adjudicación de las autorizaciones de explotación de las máquinas de tipo B, derivadas de las bajas definitivas a las que se refiere el artículo anterior, será el concurso y se realizará mediante orden de la consellería competente en materia de juego, que establecerá las bases que han de regir el concurso.

2. El concurso se convocará durante el año siguiente a aquel en el que se alcanzase el número acumulado de 200 bajas definitivas. La resolución del concurso le corresponderá a la persona titular de la dirección general competente en materia de juego, previa propuesta de una comisión de valoración designada al efecto en la orden de convocatoria.

3. Los criterios de valoración que se tendrán en cuenta para la adjudicación de las autorizaciones de explotación serán, por lo menos, los siguientes:

a) Antigüedad en la inscripción en el Registro de Empresas de Máquinas de Juego de la Comunidad Autónoma de Galicia, en la fecha de terminación del plazo de presentación de solicitudes, con preferencia de mayor a menor.

b) El número de autorizaciones de explotación de máquinas de juego de tipo B que tenga a su nombre el/la solicitante, con preferencia de menor a mayor.

c) El número de comunicaciones de localización de máquinas de juego de tipo B en el almacén realizadas por el/la solicitante, tomando como cómputo períodos anuales, con preferencia de menor a mayor.

d) Inexistencia o no imposición de sanciones firmes.

En el caso de sanciones en los últimos 5 años se valorará con una graduación de menor a mayor según la entidad de la sanción.

4. Las empresas operadoras podrán solicitar tantas autorizaciones de explotación como pretendan, si bien el límite máximo de adjudicaciones para cada empresa será de 3. No obstante, en caso de que no hubiesen quedado agotadas en esta primera fase, la distribución se efectuará de manera correlativa, asignando una autorización por operadora, de acuerdo con el orden de puntuación obtenida, hasta el límite de la respectiva solicitud.

5. En todo caso, si el número de autorizaciones de explotación adjudicadas hubiese resultado inferior al número total de ofertadas en la orden de convocatoria del concurso público, las autorizaciones de explotación que queden desiertas después de la resolución del concurso, se acumularán para su adjudicación en la siguiente convocatoria de concurso público. No obstante, dichas autorizaciones no computarán a los efectos del número mínimo que, según el artículo 3.2, son necesarias para la convocatoria del siguiente concurso.

6. Las autorizaciones de explotación de máquinas de tipo B otorgadas por concurso tendrán una duración de cinco años, que se contará desde la fecha de resolución del concurso, y podrán ser renovadas por períodos de idéntica duración siempre que, en el momento de la solicitud de la renovación, la empresa cumpla todos los requisitos exigidos en la normativa de juego y los exigidos en la convocatoria del concurso. Dicha renovación deberá ser solicitada por el/la titular de la autorización de explotación con una antelación mínima de tres meses a la expiración del plazo de la autorización vigente.

DISPOSICIÓN ADICIONAL

Única.

Lo dispuesto en el artículo 2 del presente decreto se entenderá sin perjuicio de las autorizaciones que, en su caso, deban otorgarse en ejecución de sentencias judiciales dictadas en aplicación de la normativa anterior, y el número de estas autorizaciones se descontará de la cifra total de las que deban ser objeto de concurso público.

DISPOSICIÓN DEROGATORIA

Quedan derogadas todas aquellas normas, de igual o inferior rango que se opongan a lo previsto en este decreto, en concreto la disposición adicional segunda del Decreto 39/2008, de 21 de febrero, por el que se aprueba el Reglamento de máquinas recreativas y de azar de la Comunidad Autónoma de Galicia.

DISPOSICIÓN FINAL

El presente decreto entrará en vigor el 1 de enero de 2011, y tendrá una vigencia de cinco años.

Con antelación a la finalización de este plazo de vigencia deberá ser aprobada una nueva planificación de autorizaciones de explotaciones de máquinas de tipo B.

§ 41 COMUNIDAD DE MADRID

§ 41.1 DECRETO 32/2004, DE 19 FEBRERO. APRUEBA EL CATÁLOGO PARCIAL DE JUEGOS Y APUESTAS DE LA COMUNIDAD DE MADRID

(BOCM núm. 45, de 23 febrero [LCM 2004, 68])

⇒ En desarrollo de la Ley 6/2001, de 3 de julio, del Juego en la Comunidad de Madrid.
Ley 13/2011, de 27 de mayo, de regulación del juego.
Real Decreto 1613/2011, de 14 de noviembre, por el que se desarrolla la Ley 13/2011, de 27 de mayo, regulación del juego, en lo relativo a los requisitos técnicos de las actividades de juego.
Orden EHA/3079/2011, de 8 de noviembre, por la que se aprueba la reglamentación básica de «Otras apuestas de contrapartida».
Orden EHA/3080/2011, de 8 de noviembre, por la que se aprueba la reglamentación básica de las apuestas deportivas de contrapartida.
Orden EHA/3081/2011, de 8 de noviembre, por la que se aprueba la reglamentación básica de las apuestas deportivas mutuas.
Orden EHA/3082/2011, de 8 de noviembre, por la que se aprueba la reglamentación básica de las apuestas hípicas de contrapartida.
Orden EHA/3083/2011, de 8 de noviembre, por la que se aprueba la reglamentación básica de las apuestas hípicas mutuas.
Orden EHA/3084/2011, de 8 de noviembre, por la que se aprueba la reglamentación básica de los concursos.
Orden EHA/3085/2011, de 8 de noviembre, por la que se aprueba la reglamentación básica del juego de la ruleta.
Orden EHA/3086/2011, de 8 de noviembre, por la que se aprueba la reglamentación básica del juego de punto y banca.
Orden EHA/3087/2011, de 8 de noviembre, por la que se aprueba la reglamentación básica del juego del bingo.
Orden EHA/3088/2011, de 8 de noviembre, por la que se aprueba la reglamentación básica del juego del Black Jack.
Orden EHA/3089/2011, de 8 de noviembre, por la que se aprueba la reglamentación básica del juego del póquer.
Orden EHA/3090/2011, de 8 de noviembre, por la que se aprueba la reglamentación básica del tipo de juegos denominado «Juegos Complementarios».
En la Comunidad de Madrid, véase:
Decreto 73/2009, de 30 de julio, del Consejo de Gobierno, por el que se aprueba el Reglamento de Máquinas Recreativas y de Juego de la Comunidad de Madrid y se modifican otras normas en materia de juego
Decreto 105/2004, de 24 de junio, del Consejo de Gobierno, por el que se aprueba el Reglamento de los Juegos Colectivos de Dinero y Azar en la Comunidad de Madrid
Decreto 58/2006, de 6 de julio, por el que se aprueba el Reglamento de Casinos de Juego en la Comunidad de Madrid.

PREÁMBULO

La Ley 6/2001, de 3 de julio, del Juego en la Comunidad de Madrid, establece un marco de referencia que con vocación de permanencia regula los principios y aspectos básicos del juego en nuestro territorio, atribuyendo su artículo 3 al Catálogo de Juegos y Apuestas una doble función: El de inventario de todos los juegos practicables, con la consecuencia fundamental de que los no incluidos en él, tienen el carácter de prohibidos; y el de instrumento básico de ordenación de los juegos de suerte, envite y azar.

El apartado 2 del artículo 3 de la Ley 6/2001, de 3 de julio, del Juego en la Comunidad de Madrid, establece que en el Catálogo de Juegos y Apuestas se incluirán, en todo caso, los siguientes juegos y apuestas: Las Loterías; los Boletos; los Juegos exclusivos de los Casinos de Juego; los Juegos Colectivos de Dinero y Azar; los que se desarrollen mediante el empleo de Máquinas recreativas y de juego; las Rifas, Tómbolas y Combinaciones Aleatorias; las Apuestas sobre acontecimientos deportivos, sobre carreras en que intervengan animales a celebrar en hipódromos y canódromos o sobre acontecimientos de otro carácter previamente determinados.

El carácter dinámico, y por tanto cambiante, de un sector como el del juego, hace que se opte en este momento por un desarrollo parcial de la Ley, en el sentido de incluir en el Catálogo de Juegos y Apuestas sólo aquellos juegos que tengan una configuración definitiva, en cuanto a su concepto, reglas básicas, modalidades y límites. Los demás juegos ahora no recogidos se irán incorporando al contenido del mismo, a medida que sea efectiva su implantación.

Se dota así al Catálogo de la flexibilidad necesaria que permita atender las sucesivas demandas de índole económica y comercial que se formulen por los Agentes Sociales más representativos del sector, que determinarán la futura incorporación a su texto de nuevos juegos así como de aquellos

juegos previstos por la Ley, y que ahora carecen de virtualidad para configurarlos con la precisión que se requiere.

Precisamente la indefinición de estos juegos no puede privar a la Comunidad de Madrid del instrumento básico de ordenación de los juegos de suerte, envite o azar, en que consiste el Catálogo de Juegos y Apuestas, pues de otra manera se tendría que esperar al desarrollo pleno de los mismos para sentar las bases de la política de juego en nuestra Comunidad.

En su virtud, a propuesta de la Consejera de Hacienda, oído el Consejo Económico y Social de la Comunidad de Madrid, y de acuerdo con el Consejo de Estado, y previa deliberación del Consejo de Gobierno en su reunión del día 19 de febrero de 2004, dispongo:

Artículo único.

Se aprueba el Catálogo Parcial de Juegos y Apuestas de la Comunidad de Madrid que se inserta a continuación.

Disposición transitoria única.

A partir de la entrada en vigor del presente Decreto mantendrán su vigencia en el ámbito territorial de la Comunidad de Madrid, en lo que no contravenga a este Decreto, los Reglamentos Técnicos específicos de los juegos incluidos en el presente Catálogo, y en especial, los apartados 1 al 9, relativos a los Juegos exclusivos de Casinos de Juego, de la Orden de 9 de octubre de 1979, del Ministerio del Interior, hasta la aprobación del correspondiente Reglamento Técnico propio de la Comunidad de Madrid; todo ello sin perjuicio de lo dispuesto en la Disposición Transitoria Segunda de la Ley 6/2001, de 3 de julio, del Juego en la Comunidad de Madrid.

Disposición final única.

El presente Decreto entrará en vigor al día siguiente de su publicación en el «Boletín Oficial de la Comunidad de Madrid».

CATÁLOGO PARCIAL DE JUEGOS Y APUESTAS DE LA COMUNIDAD DE MADRID

TÍTULO I

DEL CATÁLOGO PARCIAL DE JUEGOS Y APUESTAS DE LA COMUNIDAD DE MADRID

Artículo 1. Catálogo Parcial de Juegos y Apuestas de la Comunidad de Madrid.

El Catálogo Parcial de Juegos y Apuestas de la Comunidad de Madrid es el instrumento básico de ordenación de los juegos de suerte, envite y azar en la Comunidad de Madrid, y comprende los siguientes juegos y apuestas:

a) Juegos exclusivos de Casinos de Juego.

b) Juegos Colectivos de Dinero y Azar.

c) Los que se desarrollen mediante el empleo de Máquinas Recreativas y de Juego.

d) Las Rifas, Tómbolas y Combinaciones Aleatorias.

e) Las apuestas sobre acontecimientos deportivos, de competición o de otro carácter previamente determinados, incluidas las apuestas hípicas.

✎ Letra e) modificada por disp. final 1.1 de Decreto núm. 106/2006, de 30 noviembre.

TÍTULO II

DE LOS JUEGOS EXCLUSIVOS DE CASINOS DE JUEGO

CAPÍTULO I

Concepto, reglas básicas, modalidades y límites de los Juegos exclusivos de Casinos de Juego

Artículo 2. Concepto de Juegos exclusivos de Casinos de Juego.

1. Son aquellos Juegos que sólo pueden practicarse en aquellos establecimientos autorizados como Casinos de Juego.

2. Tienen el carácter de Juegos exclusivos de Casinos de Juego:

a) Ruleta francesa.

b) Ruleta americana.

c) Black-Jack o Veintiuno.

d) «Boule» o Bola.

e) Treinta y Cuarenta.

f) Dados o Craps.

g) Punto y Banca.

h) «Baccará», «Chemin de Fer» o «Ferrocarril».

i) «Baccará a Dos Paños».

j) Póquer de Contrapartida:

– Póquer sin descarte.

– Póquer «Trijoker».

k) Póquer de Círculo:

– Póquer Cubierto de cinco cartas con descarte.

– Póquer Descubierto:

– «Seven Stud Poker».

– «Omaha».

– «Hold'em».

– «Five Stud Poker».

– Póquer Sintético.

l) El juego desarrollado a través de Máquinas de Azar o tipo C.

Artículo 3. Reglas básicas, modalidades de juego y límites de los Juegos exclusivos de Casinos de Juego.

1. Las reglas básicas, modalidades y límites son los que se establecen para cada juego exclusivo de Casinos de Juegos en los artículos siguientes del presente Título.

2. Las reglas básicas, modalidades y límites del juego desarrollado a través de máquinas de azar o tipo C son las que para este tipo de máquinas recogen los artículos 48 y 49 de este Catálogo.

3. Existirá un servicio de admisión a la entrada de los Casinos de Juego, encargado de la recepción e identificación de jugadores.

CAPÍTULO II

Ruleta Francesa

Artículo 4. Concepto de Ruleta Francesa.

La ruleta francesa es un juego de azar, de los denominados de contrapartida, cuyas características esenciales consisten en que los participantes juegan contra el casino de juego y en que la posibilidad de ganar depende del movimiento de una bola dentro de una rueda horizontal giratoria que contiene casillas numeradas en una de las cuales aquélla se detendrá definitivamente.

✎ Modificado por disp. final 1.1 de Decreto núm. 58/2006, de 6 julio.

Artículo 5. Reglas básicas de la Ruleta Francesa.

1. Clases de jugadas. Los jugadores sólo pueden hacer uso de las combinaciones siguientes:

A) Jugadas o suertes múltiples.

a) Pleno o número completo. Consiste en hacer la apuesta en uno cualquiera de los treinta y siete números y proporciona al jugador que gana treinta y cinco veces su postura.

b) Pareja o Caballo. La apuesta se pone a caballo sobre la línea que separa dos números y proporciona al jugador que gana diecisiete veces su postura.

c) Fila transversal. Se juega a los tres números seguidos que constituyen una fila, colocando su apuesta en medio de la línea longitudinal que separa las filas de los espacios laterales destinados a las suertes sencillas. Caso de salir uno de los tres números, el jugador obtiene once veces la cantidad que apostó.

d) Cuadro. La apuesta se hace sobre cuatro números contiguos que forman un cuadro, colocándose la postura en el punto de intersección de las líneas que separan dichos números. En caso de ganancia, se obtiene ocho veces la citada postura.

e) Seisena o doble fila transversal. La apuesta incluye seis números, situados en dos filas transversales consecutivas; en caso de ganar, el jugador obtiene cinco veces el importe de su apuesta.

f) Columna. Abarca la apuesta a los doce números que integran una columna y, en caso de ganar, el jugador obtiene dos veces el importe de su apuesta.

g) Docena. Abarca la apuesta los números del 1 al 12 (primera docena), los números del 13 al 24 (segunda docena) o los números del 25 al 36 (tercera docena), y la posible ganancia asciende a dos veces la cantidad apostada.

h) Doble columna o Columna a caballo. Se apuesta a 24 números que corresponden a dos columnas contiguas y la ganancia posible asciende a la mitad de la apuesta.

i) Doble docena o Docena a caballo. Se apuesta a 24 números que corresponden a dos docenas contiguas y la ganancia posible asciende a la mitad de la apuesta.

En todos los casos, el jugador que gana conserva su apuesta y puede retirarla.

B) Jugadas o Suertes sencillas.

a) Al jugar a suertes sencillas, los jugadores pueden apostar sobre «par» o «impar» (números pares o impares); sobre «rojo» o «negro» (números rojos o negros); o sobre «falta» (números que van del 1 al 18) o sobre «pasa» (números que van del 19 al 36). La ganancia posible es el valor de la cantidad apostada.

En todos los casos, el jugador que gana conserva su apuesta y puede retirarla.

b) Supuesto de salida del cero. Cuando, habiendo apostado a suertes sencillas, sale el 0, todas las apuestas realizadas a estas suertes pierden la mitad de su valor; en este caso, el jugador que haya apostado a una suerte sencilla tiene dos opciones: Una, retirar la mitad de su apuesta, perdiendo la otra mitad a favor de la banca; y dos, dejar la totalidad de su apuesta en «prisión» y continuar el juego. Si en la jugada siguiente no sale el cero, las apuestas ganadoras colocadas en «prisión» recuperan su libertad, perdiéndose definitivamente las demás.

Si el cero sale por segunda, tercera vez, etcétera, el jugador tiene la misma opción, teniendo en cuenta que el valor inicial de su apuesta se considera que ha perdido el 50 por 100 de su valor a cada salida del cero. Si está por debajo del mínimo de la mesa, la apuesta debe quedar en «prisión» hasta que se libere.

Cuando el cero sale en la última jugada de la sesión, el jugador viene obligado a aceptar el reintegro de la mitad, de la cuarta parte, de la octava parte, etcétera, de su apuesta inicial, según se trate de la primera, segunda, tercera salida, etcétera, del número cero.

Artículo 6. Modalidades de la Ruleta Francesa.

Según que en la mesa existan uno o dos tableros, la ruleta se denomina «a un paño» o «a dos paños», respectivamente.

Artículo 7. Límites de la Ruleta Francesa.

1. Existen dos límites referidos a las apuestas: El mínimo de apuesta, y el máximo de apuesta.

2. El mínimo de apuesta se determinará en la autorización concedida por el órgano competente en materia de ordenación y gestión del juego.

3. El máximo se fija teniendo en cuenta las combinaciones de juego existentes:

a) En las suertes sencillas, el máximo representa 360 ó 540 veces la cantidad fijada como mínimo de la postura.

✐ Ap. 3 a) modificado por disp. final 1.2 de Decreto núm. 58/2006, de 6 julio.

b) En las suertes múltiples, el máximo viene representado: en el pleno o número completo, por 20 ó 30 veces el mínimo de la apuesta; en la pareja o caballo, por 40 ó 60 veces; en la fila transversal, por 60 ó 90 veces; en el cuadro, por 80 ó 120 veces; en la seisena, por 120 ó 180 veces; en la columna y docena, por 240 ó 360 veces; en la doble columna y doble docena, por 480 ó 720 veces.

✐ Ap. 3 b) modificado por disp. final 1.2 de Decreto núm. 58/2006, de 6 julio.

4. Normas especiales.

El Director del Casino podrá modificar los mínimos de las apuestas en juegos o mesas determina-

dos, siempre que el Casino tuviera autorización y, en todo caso, con sujeción a los siguientes requisitos:

a) Durante el desarrollo de la sesión y una vez puesta en funcionamiento una mesa, el Casino no podrá variar el límite de apuesta de la misma.

b) En todo caso, el Casino deberá poner en funcionamiento una mesa, al menos, con el límite mínimo de apuestas autorizado para dicho juego, a menos que en la autorización concreta se dispusiera otra cosa.

CAPÍTULO III

Ruleta Americana

Artículo 8. Concepto de Ruleta Americana.

1. El funcionamiento de la variedad americana de la ruleta responde a los mismos principios que rigen la ruleta francesa.

2. Las diferencias con la ruleta francesa son:

a) Las apuestas se colocan sobre uno de los lados del tapete de la mesa de juego, en los espacios reservados para el cero y para las otras jugadas, sobre los términos o abreviaturas correspondientes y, opcionalmente, sobre los espacios fijados para algunas combinaciones de jugadas de uso más frecuente por parte de los jugadores.

b) En el reborde del cilindro se colocará un número de cajas o compartimentos transparentes igual a la cifra máxima de colores existentes. Dichas cajas, netamente separadas las unas de las otras, están destinadas a recibir una ficha, sin valor determinado, sobre la cual se coloca un marcador que indica el valor dado a las fichas de ese color por el jugador. Este valor puede ir del mínimo al máximo de la postura de la mesa sobre un número entero, acomodándose al valor individual de las fichas existentes en el Casino.

3. En lo no previsto por las normas reguladoras de la ruleta americana se aplicarán las referidas a la ruleta francesa.

Artículo 9. Reglas básicas de la Ruleta Americana.

1. Los pagos deben ser siempre efectuados en el orden siguiente: Doble columna, columna, pasa, impar, negro, rojo, par, falta, doble docena, docena, seisena, transversal, cuadro, pareja o caballo y en último lugar el pleno o número completo; pero si un jugador tiene varias combinaciones ganadoras, se pagan todas de una sola vez, aunque las apuestas sean de distinta clase. Los pagos se realizan con fichas de color de un valor determinado, propias del jugador ganador, o con fichas y placas de valor o ambas.

2. Combinaciones del juego. Dentro de las suertes sencillas, en caso de salida del cero, se pierde la mitad de la apuesta y se recupera la otra mitad.

Artículo 10. Límites de la Ruleta Americana.

1. Existen dos límites referidos a las apuestas: El mínimo de apuesta, y el máximo de apuesta.

2. El mínimo de apuesta está determinado por la autorización concedida por el órgano competente en materia de ordenación y gestión el juego.

3. El máximo viene fijado:

a) En las suertes sencillas, el máximo representa 360 ó 540 veces la cantidad fijada como mínimo de la postura.

✎ Ap. 3 a) modificado por disp. final 1.3 de Decreto núm. 58/2006, de 6 julio.

b) En las suertes múltiples, el máximo viene representado: en el pleno o número completo, por 20 ó 30 veces el mínimo de la apuesta; en la pareja o caballo, por 40 ó 60 veces; en la fila transversal, por 60 ó 90 veces; en el cuadro, por 80 ó 120 veces; en la seisena, por 120 ó 180 veces; en la columna y docena, por 240 ó 360 veces; en la doble columna y doble docena, por 480 ó 720 veces.

✎ Ap. 3 b) modificado por disp. final 1.3 de Decreto núm. 58/2006, de 6 julio.

4. El jugador, en el momento en que se atribuye una serie de fichas, puede fijar el valor que él desea dar a cada una de ellas, dentro de los límites del mínimo y máximo sobre un número entero. Si no se hace uso de esta facultad cada una de sus fichas representa el mínimo de la postura de la mesa.

CAPÍTULO IV

Black-Jack o Veintiuno

Artículo 11. Concepto de Black-Jack o Veintiuno.

El Black-Jack o Veintiuno es un juego de azar, de los denominados de contrapartida, practicado con cartas, en el que los participantes juegan contra el establecimiento, siendo el objeto del juego alcanzar veintiún puntos o acercarse a ellos sin pasar de este límite.

Artículo 12. Reglas básicas y modalidades de Juego de Black-Jack o Veintiuno.

a) Juego simple o Black-Jack. Cuando se hayan efectuado todas las apuestas el «croupier» distribuirá una carta a cada «mano», comenzando por su izquierda y siguiendo el sentido de las agujas del reloj, y dándose él mismo otra carta. Después se distribuirá una segunda carta, siempre en el mismo orden, a cada «mano».

Seguidamente preguntará a los jugadores que tienen la «mano» si desean cartas adicionales.

Cada jugador podrá rehusar o pedir cartas complementarias, una por una, hasta que lo crea oportuno, pero en ningún caso podrá pedir cartas suplementarias si ha obtenido ya una puntuación de 21 o más. Cuando una «mano» obtenga una puntuación superior a 21, perderá, y el «croupier» recogerá inmediatamente su apuesta y las cartas antes de pasar a la «mano» siguiente.

Cuando los jugadores hayan hecho su juego, el «croupier» se dará a sí mismo una o varias cartas.

Al llegar a 17 puntos deberá plantarse, no pudiendo tomar cartas suplementarias. En caso contrario, deberá pedir otras cartas hasta que el total de su puntuación alcance 17 o más. Cuando tenga un as entre sus cartas, deberá contarlo como once puntos si con este valor alcanza 17 o más y siempre que no cuente con él más de 21 puntos, en cuyo caso, se tomará el valor de un punto.

El «croupier», después de anunciar su puntuación, procederá a recoger las apuestas perdedoras y a pagar las ganadoras de derecha a izquierda. Irá entonces recogiendo las cartas y colocándolas con las caras hacia abajo en un recipiente destinado para este fin, apartando las suyas en último lugar. Si el banquero se hubiera pasado de 21 puntos pagará todas las apuestas que aún estén sobre el tapete.

Si no tuviera 21 puntos, recogerá las apuestas de las «manos» que tengan una puntuación inferior a la suya y pagará a aquellas que la tengan superior.

Las «manos» que hayan obtenido una puntuación igual a la del banquero serán nulas, pudiendo sus titulares retirar sus apuestas una vez hayan sido recogidas sus cartas.

Los pagos se harán a la par, es decir, por la misma cantidad de la apuesta, pero si un jugador hiciera un Black-Jack, que consiste en alcanzar 21 puntos con sólo dos cartas se le pagará siempre en razón de tres por dos. El Black-Jack ganará siempre a la puntuación de 21 obtenida con más de dos cartas.

b) El seguro. Cuando el primer naipe del «croupier» sea un as, los jugadores podrán asegurarse contra el posible Black-Jack de la banca. El «croupier» propondrá este seguro al conjunto de jugadores y antes de dar la tercera carta al primer jugador que la pida. A partir de este momento, nadie podrá asegurarse.

El jugador que se asegure depositará sobre la línea «seguro», situada enfrente de su puesto, una cantidad como máximo igual a la mitad de su apuesta primitiva. Si el «croupier» sacara entonces un diez, es decir, si realizara un Black-Jack, recogerá las apuestas que pierden y pagará los seguros en razón de dos por uno. Si no realizara Black-Jack recogerá los seguros y cobrará o pagará las otras apuestas como en el juego simple.

c) Los pares. Cuando un jugador recibe las dos primeras cartas del mismo valor, podrá jugar «a dos manos». Si utilizase esta posibilidad deberá hacer una apuesta igual a la suya inicial en la otra carta.

Estas dos cartas y estas dos apuestas serán consideradas entonces como «manos» separadas e independientes, teniendo cada una su valor y destino propios. Podrá, por tanto, formar tantas «manos» como sea el número de cartas de igual valor que reciba.

El jugador se plantará, pedirá cartas y jugará en las mismas condiciones que en el juego simple, empezando por la «mano» más a su derecha antes de pasar a la siguiente. Si formase un nuevo par, podrá de nuevo separarlo y depositar otra apuesta igual.

Cuando un jugador separara un par de ases, no se le permitirá pedir más que una sola carta por cada as que ha formado una nueva «mano».

Si un jugador separa un par de ases o un par de cartas que valgan 10 puntos cada una y con la

siguiente totalizara 21 puntos, esta jugada no será considerada como Black-Jack, y se le pagará solamente una vez su apuesta.

d) Apuesta doble. Cuando el jugador obtuviera 9, 10 u 11 puntos con las dos primeras cartas podrá doblar su apuesta. En este caso, no tendrá derecho más que a una sola carta suplementaria. La doble apuesta estará autorizada para todas las «manos» comprendidos los pares.

Artículo 13. Límites de Black-Jack o Veintiuno.

1. Existen dos límites referidos a las apuestas de los jugadores, exclusivamente representadas por fichas: El límite mínimo de apuesta y el límite máximo de apuesta.

2. El límite mínimo está determinado en la autorización concedida por el órgano competente en materia de ordenación y gestión del juego. Son aplicables a este juego las normas de la ruleta referentes a la posibilidad de modificar el mínimo y el máximo de las apuestas.

3. El límite máximo de las apuestas es fijado por cada mesa en la autorización en 50, 100 ó 200 veces el mínimo de la postura.

El máximo se entiende por «mano» y puede ser sobrepasado en el supuesto de un jugador sentado, titular de varias «manos» de otros jugadores.

CAPÍTULO V

«Boule» o Bola

Artículo 14. Concepto de «Boule» o Bola.

La Bola o «Boule» es un juego de azar, de los denominados de contrapartida, en el que los participantes juegan contra el establecimiento organizador, dependiendo la posibilidad de ganar, igual que en la ruleta, del movimiento de una bola que se mueve dentro de una plataforma circular.

Artículo 15. Modalidades y reglas básicas de «Boule» o Bola.

1. Se distinguen dos modalidades dentro del juego de Bola o «Boule» según las apuestas que se pueden realizar:

a) Apostar sobre un número entero, del 1 al 9, en cuyo caso el ganador recibe siete veces el valor de su apuesta.

b) Apostar sobre una suerte sencilla (rojo o negro, par o impar, pasa o falta).

2. En todos estos casos, el ganador recupera su apuesta y recibe un valor igual a ella. Sin embargo, cuando sale el número 5, se pierden todas las apuestas realizadas sobre estas suertes sencillas.

Artículo 16. Límites de «Boule» o Bola.

1. Existen dos límites referidos a las apuestas de los jugadores: El límite mínimo de apuesta y el límite máximo de apuesta.

2. El límite mínimo de apuesta está determinado en la autorización concedida por el órgano competente en materia de ordenación y gestión del juego. Sin embargo, el director responsable del establecimiento puede abrir los paños con una apuesta mínima igual a dos veces la autorizada, siempre que aquel mínimo sea mantenido, al menos, en un paño, durante todo el tiempo en que permanezca abierto dicho establecimiento.

3. El límite máximo de apuestas vendrá fijado en la autorización. Para las apuestas sobre un número entero, no podrá ser inferior a cuarenta veces, ni superior a cien veces el mínimo autorizado; y para las suertes sencillas no podrá ser inferior a doscientas veces ni superior a quinientas veces dicho número.

4. Este límite máximo se aplica, por mesa, a cada jugador considerado aisladamente. Por ello, el establecimiento no puede fijar un máximo para el conjunto de apuestas que pertenezcan a jugadores diferentes y colocados sobre un número entero o sobre una suerte sencilla.

CAPÍTULO VI

Treinta y Cuarenta

Artículo 17. Concepto de Treinta y Cuarenta.

El Treinta y Cuarenta es un juego de azar practicado con cartas, de los denominados de contrapartida, en el que los participantes juegan contra el establecimiento, existiendo varias combinaciones ganadoras.

Artículo 18. Reglas básicas y modalidades de Juego de Treinta y Cuarenta.

1. Se han de formar dos filas desplazadas de cartas, la de arriba denominada «negra» y la de abajo «roja». Se distribuirán cartas hasta que se obtenga por cada fila una puntuación comprendida entre treinta y cuarenta.

2. Los jugadores no pueden hacer uso más que de las modalidades siguientes, por las que ellos reciben el equivalente de su apuesta.

a) Rojo o negro: Ganará la fila cuyas cartas tengan un valor más próximo a 31.

b) Color o inverso: Hay color si la fila ganadora es del mismo color que la primera carta de la fila negra.

En caso contrario hay inverso.

3. Cuando dos filas de cartas forman el mismo punto, el juego es nulo salvo que dicho punto sea 31. En este caso rigen las mismas disposiciones que regulan el sistema del cero en la ruleta. Las apuestas iguales o superiores, mediante el depósito de 1 por 100 del importe de la apuesta efectuado en el momento de la postura; a este efecto se situará una señal o placa sobre la postura al realizar ésta.

Artículo 19. Límites de Treinta y Cuarenta.

1. Existen dos límites referidos a las apuestas de los jugadores: El límite mínimo de apuesta y el límite máximo de apuesta.

2. El límite mínimo de apuesta se determinará en la autorización concedida por el órgano competente en materia de ordenación y gestión del juego.

3. El límite máximo será igual a mil veces el mínimo establecido.

CAPÍTULO VII

Dados o Craps

Artículo 20. Concepto de Dados o Craps.

El juego de dados es un juego de azar, de los denominados de contrapartida, en el que los participantes juegan contra el establecimiento, existiendo varias combinaciones ganadoras.

Artículo 21. Modalidades y reglas básicas de Dados o Craps.

1. Los jugadores no podrán hacer uso más que de las siguientes modalidades de suertes: Sencillas, múltiples, asociadas, y las «place bets».

2. Las reglas de juego aplicables a cada modalidad son:

A) Suertes sencillas, que se pagarán a la par.

a) Win. Que se juega a la primera tirada. Gana con 7 u 11, pierde con 2, 3 ó 12. Si sale otra cifra, el resultado queda en suspenso y el número que ha salido es el punto, que se indica por el «croupier» mediante una placa colocada sobre la caja correspondiente a este número. Las apuestas sobre el Win ganan si el punto se repite, pierden si sale el 7 y se repiten si sale otra cifra. Los dados cambian de mano cuando sale el 7, que hace perder.

b) Don't Win. Que se juega a la primera tirada. Gana con 2 ó 3, pierde con 7 u 11 y da resultado nulo en 12. Si sale otra cifra, el resultado queda en suspenso y la que ha salido es el punto. Las apuestas sobre Don't Win ganan si sale el 7 y pierden si el punto se repite.

c) Come. Que se juega en cualquier momento después de la primera tirada. Esta suerte gana si sale el 7 o el 11 en la tirada siguiente y pierde si sale el 2, 3 ó 12. Si sale otra cifra cualquiera, la apuesta es colocada sobre la casilla que lleva el número que salió, y a partir de la tirada siguiente, gana si sale el citado número y pierde con el 7, quedando pendiente el resultado si sale cualquier otro número.

d) Don't Come. Que se juega en cualquier momento después de la primera tirada. Gana si sale el 2 ó 3, pierde con el 7 o el 11 y da resultado nulo con el 12.

Si sale cualquier otra cifra, la apuesta es colocada en la casilla correspondiente, y a partir de la siguiente jugada, gana si sale el 7 y pierde si sale el punto sobre el que está colocada la apuesta.

Las apuestas colocadas sobre Win no pueden ser retiradas y deben jugar hasta que se hayan ganado o perdido.

e) Field. Que se juega en cualquier momento de la partida, siendo decisiva cada «tirada». Gana

si sale el 2, 3, 4, 9, 10, 11 ó 12 y pierden los restantes resultados. Se paga doble si sale el 2 o el 12, y a la par para las otras puntuaciones.

f) Big 6. Que se juega en cualquier momento de la partida. Gana si sale una puntuación de 6 formada de cualquier manera y pierde si la puntuación es 7.

Mientras no salga una u otra puntuación la apuesta continúa, aunque puede ser retirada por el jugador.

g) Big 8. Que se juega en cualquier momento de la partida. Gana si sale una puntuación de 8 formada de cualquier manera y pierde si la puntuación es de 7. Mientras no salga una u otra puntuación la apuesta continúa, pero puede retirarla el apostante.

h) Under 7. Que se juega en cualquier momento de la partida. Gana si el total de los puntos formados por los dados es inferior a 7 y pierde si es igual o superior a 7.

i) Over 7. Que se juega en cualquier momento de la partida. Gana cuando la puntuación formada por los dados es superior a 7, y pierde cuando es igual o inferior a 7.

B) Suertes múltiples que se pueden jugar en cualquier momento de la partida:

a) Hard Ways. Que se juega sobre los totales de 4, 6, 8 ó 10 formados por dobles, pudiendo ser retiradas las apuestas después de cada tirada no decisiva.

Gana si sale «el doble elegido» y pierde con el 7 o si el total del número no está formado por dobles. El doble de 2 y el doble de 5 se pagan siete veces la apuesta; el doble de 3 y el doble de 4, nueve veces la apuesta.

b) Juego de 7. Que se paga quince veces la apuesta.

Gana si sale 7; pierde si sale cualquier otro resultado.

c) Juego de 11. Que se paga quince veces la apuesta.

Gana si sale el 11; pierde si sale cualquier otro resultado.

d) Any Craps. Que se paga siete veces la apuesta.

Gana si sale el 2, 3 ó 12; pierde si sale cualquier otro resultado.

e) Craps 2. Que se paga treinta veces la apuesta.

Gana si sale el 2; pierde con cualquier otro resultado.

f) Craps 3. Que se paga quince veces la apuesta.

Gana si sale el 3; pierde con cualquier otro resultado.

g) Craps 12. Que se paga treinta veces la apuesta.

Gana si sale el 12; pierde con cualquier otro resultado.

h) Horn. Que se paga cuatro veces la apuesta. Esta suerte, que asocia el Craps con el juego del 11, gana si sale 2, 3, 12 u 11; pierde con cualquier otro resultado.

C) Suertes asociadas que sólo pueden jugarse cuando la suerte simple correspondiente, cuyo punto es conocido, ha sido ya apostada y siguen la suerte de ésta, aunque pueden ser retiradas después de un juego no decisivo.

a) La suerte asociada al Win cuya apuesta se hace en la proximidad y al exterior de la suerte sencilla correspondiente, gana con el punto, pierde con el 7 y da resultado nulo con cualquier otro total. La apuesta es pagada 2 por 1 si el punto es 4 ó 10; 3 por 2 si el punto es 5 ó 9; 6 por 5 si el punto es 6 u 8.

b) La suerte asociada al Don't Win, cuya apuesta se hace sobre la apuesta principal de la suerte sencilla correspondiente, gana con el 7; pierde con el punto y da resultado nulo con cualquier otro total. La apuesta se paga 1 por 2 si el punto es 4 ó 10; 2 por 3 si el punto es 5 ó 9, y 5 por 6 si el punto es 6 u 8.

c) La suerte asociada del Come, cuya apuesta se hace sobre la apuesta principal de la suerte simple correspondiente o próxima a ella. Esta suerte gana, pierde o da resultado nulo en las mismas condiciones que el Come y se paga como la suerte asociada del Win.

d) La suerte asociada al Don't Come, cuya apuesta se hace sobre la apuesta principal de la suerte simple correspondiente. Esta suerte gana, pierde o da resultado nulo en las mismas condiciones que el Don't Come y se paga como la suerte asociada al Don't Win.

D) Las Place Bets, que pueden jugarse en cualquier momento de la partida sobre los números 4, 5, 6, 9 ó 10 y pueden ser retiradas las apuestas en las tiradas no decisivas.

a) La Right Bet, en la que la apuesta se hace según la posición del jugador, a caballo sobre la línea, delante o detrás de cualquier número elegido. Esta suerte gana si el punto sale antes del 7; pierde con el 7 o da resultado nulo. La apuesta se paga 7 por 6 si el punto es 6 u 8; 7 por 5 si el punto es 5 ó 9, y 9 por 5, si el punto es 4 ó 10.

b) La Wrong Bet, en la que la apuesta se hace en la casilla posterior del número elegido y que se indica por el «croupier», con la ayuda de una contramarca con la indicación «Wrong Bet». Gana si sale el 7 antes del punto; pierde si sale el punto o da resultado nulo.

La apuesta es pagada 4 por 5 si el punto es 6 u 8, 5 por 8 si el punto es 5 ó 9 y 5 por 11 si el punto es 4 ó 10.

Artículo 22. Límites de Dados o Craps.

1. Existen límites referidos a las apuestas que pueden realizar los jugadores, cuyas cuantías máxima y mínima se determinarán por el órgano competente en materia de ordenación y gestión del juego en la correspondiente autorización del Casino de Juego.

2. Según las modalidades que admite el juego los límites máximos y mínimos son:

a) En las suertes sencillas, la apuesta máxima no podrá ser inferior a 100 veces ni superior a 1.000 veces del mínimo de la mesa.

b) En las suertes múltiples, la apuesta máxima será calculada de forma que la ganancia posible sea, al menos, igual a la permitida por el máximo sobre las suertes sencillas, y a lo más, igual al triple de dicha ganancia.

c) En las apuestas asociadas, de Win y Come, la apuesta máxima se determinará por el importe de las apuestas efectivamente hechas sobre las suertes sencillas correspondientes.

d) En las suertes asociadas del Don't Win y del Don't Come el máximo de la apuesta se fijará en función del punto jugado, esto es, para 4 y 10, el 200 por 100 del importe de la apuesta hecha sobre la suerte sencilla correspondiente; para el 5 y 9, el 150 por 100 de dicho importe, y para 6 u 8, el 120 por 100 del mismo importe.

e) En las Right Bet, el máximo de la apuesta estará en función del punto jugado e igual al máximo de las apuestas en las suertes sencillas para 4, 5, 9 y 10, o el 120 por 100 de este máximo para 6 y 8.

f) En las Wrong Bet, el máximo de la apuesta estará en función del punto jugado, e igual al 125 por 100 del máximo de las apuestas sobre las suertes sencillas para 6 y 8, al 160 por 100 de este máximo para el 5 y 9 y al 220 por 100 para el 4 y 10.

CAPÍTULO VIII

Punto y Banca

Artículo 23. Concepto de Punto y Banca.

El Punto y Banca es un juego de cartas que enfrenta a varios jugadores entre sí, pudiendo el resto de aquéllos apostar tanto a favor de la banca como contra ella. Corresponde en todo caso al Casino de Juego el ejercicio de la banca.

Artículo 24. Reglas básicas de Punto y Banca.

1. Cada jugador recibe inicialmente dos cartas. El valor del juego depende de los puntos adjudicados a cada carta, que son los que lleva inscritos, salvo el 10 y las figuras, que no tienen ningún valor numérico, y el as, que vale un punto. En la suma de los puntos se desprecian las decenas y sólo tiene valor, a efectos del juego, la cifra de unidades. Ganará aquel cuya puntuación sea de nueve o esté más próxima a dicha cifra. En caso de empate, la jugada será considerada nula y las apuestas podrán ser retiradas.

2. Recibidas las dos primeras cartas por la «mano» del jugador y la «mano» de la banca, si la puntuación de alguna de éstas es 8 ó 9, el juego se da por finalizado, no pudiendo la otra «mano» solicitar una tercera carta.

3. Reglas de la tercera carta:

a) Para la «mano» del jugador.

– Cuando su puntuación es de 0, 1, 2, 3, 4 ó 5 ha de pedir carta.

– Cuando su puntuación es de 6 ó 7, ha de plantarse.

b) Para la «mano» de la banca el juego se ajustará a lo dispuesto en el siguiente cuadro:

		Tercera carta de la mano del jugador										
		0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	P
Puntuación dos primeras cartas de la banca	0	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T
	1	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T
	2	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T
	3	T	T	T	T	T	T	T	T	P	T	T
	4	P	P	T	T	T	T	T	T	P	P	T
	5	P	P	P	P	T	T	T	T	P	P	T
	6	P	P	P	P	P	P	T	T	P	P	P
	7	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P

T: Significa pedir tercera carta

P: Significa plantarse

Artículo 25. Límites de Punto y Banca.

1. El mínimo de las apuestas puede ser diferente para cada mesa, pero en ningún caso puede ser inferior al límite mínimo autorizado por el órgano competente en materia de ordenación y gestión del juego.

2. El máximo de las apuestas será fijado para cada mesa en 50 ó 100 veces el mínimo, pudiendo determinar la Dirección del Casino que las apuestas sean múltiplos del mínimo de la mesa.

CAPÍTULO IX

«Baccará», «Chemin de Fer» o «Ferrocarril»

Artículo 26. Concepto de «Baccará», «Chemin de Fer» o «Ferrocarril».

El «Baccará», «Chemin de Fer» o «Ferrocarril», es un juego de cartas de los denominados de círculo que enfrenta a varios jugadores entre sí, teniendo uno de ellos la banca y pudiendo apostar contra ésta todos los jugadores que se hallan sentados y los que se encuentren detrás de éstos de pie.

Artículo 27. Reglas básicas del «Baccará», «Chemin de Fer» o «Ferrocarril».

1. El valor del juego depende de los puntos adjudicados a cada carta, que son los que llevan inscritos, salvo el 10 y las figuras, que no tienen ningún valor numérico, y el as, que vale un punto. Se suma la puntuación de las cartas y se desprecian las decenas, teniendo valor exclusivamente la cifra de las unidades. Ganará aquel juego cuya puntuación sea de nueve o esté más próxima a dicha cifra. En caso de empate, la jugada es considerada nula.

2. El banquero reparte inicialmente y de forma alternativa dos cartas tapadas al jugador que se enfrenta con él, y se da a sí mismo dos cartas tapadas. Si recibidas las dos primeras cartas, la puntuación es de ocho o nueve, éstas serán descubiertas y se abate el juego, debiendo el contrario mostrar asimismo su juego.

3. En los demás casos el jugador que se enfrenta a la banca podrá solicitar una tercera carta o considerarse servido, lo que anunciará utilizando los términos «carta» y «no» respectivamente. La actuación del jugador se atendrá a las reglas siguientes:

– Cuando tiene 0, 1, 2, 3 ó 4, ha de pedir carta.

– Cuando tiene 5, puede optar.

– Cuando tiene 6 ó 7, ha de plantarse.

4. En el supuesto de que el jugador haga banco, no se le aplicarán estas reglas y tendrá libertad para pedir carta o quedarse servido, siempre que lo autorice el Director de Juegos antes de comenzar la partida. A continuación, el banquero podrá optar entre pedir carta o no hacerlo, excepto cuando tiene cero («baccará»), en que es obligatorio solicitar una tercera carta. A diferencia de las anteriores, la tercera carta se da siempre descubierta. El juego finaliza con el anuncio de la puntuación de cada jugador, el descubrimiento de las cartas y el pago o retirada de las apuestas, en su caso.

5. Todo jugador puede solicitar al «croupier» aclaraciones sobre las reglas del juego, quien está obligado a dárselas. Si el jugador tiene puntuación de 5 y solicita consejo al «croupier» éste le hará plantarse.

6. El banquero podrá, si lo desea, solicitar del «croupier» el cuadro de jugadas de la banca, en cuyo caso deberá ajustarse a lo en él establecido.

		Tercera carta de la mano del jugador										
		0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	P
Puntuación dos primeras cartas de la banca	0	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T
	1	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T
	2	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T
	3	T	T	T	T	T	T	T	T	P	O	T
	4	P	P	T	T	T	T	T	T	P	P	T
	5	P	P	P	P	O	T	T	T	P	P	T
	6	P	P	P	P	P	P	T	T	P	P	P
	7	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P

T: Significa pedir tercera carta.

P: Significa plantarse.

O: Significa que se puede optar.

Artículo 28. Límites del «Baccará», «Chemin de Fer» o «Ferrocarril».

1. El mínimo de punto o mínimo de las posturas, es decir, la cantidad mínima para poder jugar como punto contra la banca no será necesariamente idéntico para las distintas mesas, ni podrá ser inferior en ningún caso al mínimo autorizado por el órgano competente en materia de ordenación y gestión del juego, que deberá aparecer ostensiblemente indicado en la mesa.

2. El máximo del punto o cantidad máxima que puede exponer un jugador es aquella cantidad equivalente a la existente en la banca en cada jugada. Cuando un jugador llega a dicha cantidad máxima se dice que «hace banco».

3. El máximo de la banca deberá ser equivalente a cien veces el mínimo autorizado para el punto y el mínimo de aquélla no podrá ser inferior al de éste.

4. Previa solicitud de los Casinos podrá autorizarse el que la banca juegue sin máximo limitado.

CAPÍTULO X

«Baccará a dos Paños»

Artículo 29. Concepto de «Baccará a dos Paños».

El «Baccará a dos Paños» es un juego de cartas de los denominados de círculo, que enfrenta a un jugador que es la banca con otros jugadores, pudiendo apostar contra aquél tanto los jugadores que se hallan sentados alrededor de la mesa de juego como los que están situados de pie detrás de aquéllos.

Artículo 30. Modalidades del «Baccará a dos Paños».

1. El «Baccará a dos Paños» puede revestir dos modalidades: Banca limitada y banca libre o abierta.

2. En el primer caso, el banquero sólo responderá por la cantidad que, situada sobre la mesa, constituye la banca en cada momento.

3. En la banca libre o banca abierta, su titular ha de responder frente a todas las posturas sin límite.

Artículo 31. Reglas básicas del «Baccará a dos Paños».

1. Con carácter general son aplicables las reglas referidas al «Baccará», «Chemin de Fer» o «Ferrocarril».

2. Sin perjuicio de ello se establecen las adaptaciones que se detallan a continuación:

a) Se enfrentan dos jugadores, uno por cada paño, contra el banquero, siguiendo un turno rotatorio conforme al orden de numeración de cada paño.

b) Si la puntuación de las dos primeras cartas es de 0, 1, 2, 3 y 4, los jugadores han de pedir una tercera carta; si dicha puntuación es de 5, tienen libertad para pedir carta o quedarse servidos,

y, por fin, si es de 8 ó 9 han de descubrir sus cartas. Queda exceptuado de esta regla el jugador que al principio de la partida haga banca.

c) El banquero puede pedir carta o plantarse, salvo si solicita del «croupier» el cuadro de jugadas de la banca, en cuyo caso habrá de seguirlo siempre que se indique lo mismo para los dos paños. El cuadro de jugadas de la banca es el recogido en el Capítulo IX, Título II, del presente Catálogo.

d) Un 8 con las dos primeras cartas gana siempre a un 8 ó 9 utilizando una tercera carta.

e) Se puede pedir banco por cualquier jugador, esté sentado o de pie, por una sola vez y al principio de cada partida. El banco comprenderá los dos paños, pero el juego se desarrollará exactamente igual que si hubiera dos jugadores, de tal forma que no se podrán ver las cartas del segundo paño por el jugador hasta haber jugado en el primer paño. En caso de que haya juego nulo, podrá repetirse la jugada hasta dos veces más. Se entenderá que ha habido juego nulo cuando no ha habido pérdida o ganancia por parte de ninguno de los dos jugadores.

Artículo 32. Límites del «Baccará a dos Paños».

1. El mínimo y el máximo de las posturas vendrá establecido por el órgano competente en materia de ordenación y gestión del juego en la correspondiente autorización. Los mínimos podrán variar para las distintas mesas de juego.

2. La cantidad que forme la banca será necesariamente limitada en la modalidad de banca limitada.

3. En la autorización se fijará el máximo y mínimo de la banca.

4. En la banca libre no existirá tope máximo para la banca y el establecimiento no podrá fijar un máximo a las posturas de los jugadores. Cualquier jugador podrá ser banquero, en la modalidad de banca libre, si justifica la existencia de un depósito, considerado suficiente, en la propia caja del establecimiento o en la de una entidad de crédito previamente admitida por la Dirección del establecimiento, de tal forma que pueda pagar todas las apuestas sin que la responsabilidad del establecimiento pueda verse en ningún momento comprometida.

5. El «Baccará» con banca libre sólo podrá practicarse en una mesa por cada establecimiento y por un máximo de dos sesiones separadas entre sí por la hora de la cena. En cada sesión se jugarán dos tallas.

6. Está prohibido a los puntos el juego en asociación.

CAPÍTULO XI

El juego del Póquer

Artículo 33. Concepto de Póquer.

El juego del Póquer es un juego de cartas exclusivo de Casinos de Juego, en el que dependiendo de la modalidad que se juegue las combinaciones ganadoras son diferentes y los participantes se enfrentan entre sí o contra el establecimiento de juego.

Artículo 34. Modalidades de Póquer.

Son modalidades del juego del Póquer:

a) El póquer de contrapartida, que a su vez incluye las variantes:

– Póquer Sin Descarte.

– Póquer «Trijoker».

b) El póquer de círculo, que incluye las siguientes variantes:

– Póquer cubierto de Cinco Cartas con Descarte.

– Póquer descubierto, que a su vez puede ser:

«Seven Stud Poker».

«Omaha».

«Hold'em».

«Five Stud Poker».

«Póquer sintético».

Artículo 35. Reglas básicas y límites del póquer de contrapartida en su variante Sin Descarte.

1. El póquer sin descarte es un juego de azar de los denominados de contrapartida practicado con cartas y en el que los participantes juegan contra el establecimiento. Se juega con cinco cartas y el objetivo del juego es conseguir una combinación de cartas de valor más alto que la de la banca, pudiendo existir las siguientes combinaciones ganadoras, ordenadas de mayor a menor:

a) Escalera real de color. Es la combinación formada por las cinco cartas correlativas más altas de un mismo palo [ejemplo: As, Rey (K), Dama (Q), Jota (J) y 10 de trébol]. Se paga 100 veces la apuesta.

b) Escalera de color. Es la combinación formada por cinco cartas correlativas del mismo palo sin que ésta coincida con las cartas más altas (ejemplo: 4, 5, 6, 7 y 8 de trébol). Se paga 25 veces la apuesta.

c) Póquer. Es la combinación formada por cinco cartas que contiene cuatro cartas de un mismo valor [ejemplo: cuatro Reyes (K) y un 7]. Se paga 20 veces la apuesta.

d) Full. Es la combinación formada por tres cartas de un mismo valor y dos cartas distintas también del mismo valor (ejemplo: Tres 7 y dos 8). Se paga siete veces la apuesta.

e) Color. Es la combinación formada por cinco cartas no correlativas del mismo palo [ejemplo: As, 4, 7, 8 y Dama (Q) de trébol]. Se paga cinco veces la apuesta.

f) Escalera. Es la combinación formada por cinco cartas correlativas que no son de un mismo palo [ejemplo: 7, 8, 9, 10 y Jota (J)]. Se paga cuatro veces la apuesta.

g) Trío. Es la combinación formada por cinco cartas que contiene tres cartas de un mismo valor y las dos restantes no forman pareja [ejemplo: Tres Damas (Q), un 7 y un 2].

Se paga tres veces la apuesta.

h) Doble pareja. Es la combinación formada por cinco cartas que contiene dos cartas del mismo valor y otras dos cartas también del mismo valor pero distinto al anterior [ejemplo: Dos Reyes (K), dos 7 y un As]. Se paga dos veces la apuesta.

i) Pareja. Es la combinación formada por dos cartas de un mismo valor y tres cartas diferentes [ejemplo: Dos Damas (Q), un 6, un 9 y un As]. Se paga una vez la apuesta.

j) Cartas mayores. Es la combinación formada cuando no se produce ninguna de las combinaciones anteriores. En caso de que el jugador y el «croupier» tengan un As y un Rey (K), se comparan sucesivamente las cartas restantes según su valor de mayor a menor y gana la carta de valor más alto. Se paga una vez la apuesta.

2. En cualquier caso, el jugador sólo gana las apuestas cuando su combinación es superior a la del «croupier», la pierde si es inferior y la conserva, pero sin ganar premio alguno en caso de empate.

3. Cuando el «croupier» y el jugador tienen la misma jugada, gana la apuesta quien tiene la combinación formada por cartas de valor más alto, según las reglas siguientes:

a) Cuando ambos tienen póquer, gana el formado por cartas de valor más alto (ejemplo: Un póquer de reyes supera a uno de damas).

b) Cuando ambos tienen full, gana quien tiene las tres cartas iguales de valor más alto.

c) Cuando ambos tienen color, gana quien tiene la carta de valor más alto, según lo descrito para cartas mayores.

d) Cuando ambos tienen escalera de cualquier tipo, gana aquel que la complete con la carta de mayor valor.

e) Cuando ambos tienen trío, gana el que está formado por las cartas de valor más alto, igual que en la combinación de póquer.

f) Cuando ambos tienen doble pareja, gana el que tiene la pareja formada por cartas de valor más alto. Si coincide, se pasa a la segunda pareja y, en último lugar, a la carta que queda de valor más alto.

✎ Ap. 3 modificado en cuanto que altera el orden de las reglas c) y d) por disp. final 1.4 de Decreto núm. 58/2006, de 6 julio.

g) Cuando ambos tienen pareja, gana quien la tiene de valor más alto, y si coincide se pasa a la carta de valor más alto de las cartas restantes, según lo descrito para cartas mayores.

4. Límites máximos y mínimos de las apuestas. Las apuestas de los jugadores, exclusivamente representadas por fichas, deben efectuarse dentro de los límites mínimos y máximos establecidos para cada mesa, de acuerdo con las bandas de fluctuación que se autorice por el órgano competente en materia de ordenación y gestión del juego.

5. La apuesta máxima se entiende que es por casilla, es decir, cuando varios jugadores apuestan en una misma casilla la suma total de sus apuestas no podrá superar la apuesta máxima autorizada.

6. La banda de fluctuación para la apuesta inicial debe tener como límite máximo el de 25 veces el límite mínimo establecido en las bandas de fluctuación autorizadas de conformidad con lo dispuesto en el apartado anterior.

Artículo 36. Reglas básicas y límites del póquer de contrapartida en su variante de póquer «Trijoker».

El «Trijoker» es un juego de azar practicado con cartas, de los denominados de contrapartida y exclusivo de los Casinos de Juego, en que los participantes juegan contra el establecimiento organizador, pudiendo existir varias combinaciones ganadoras, ordenadas de mayor a menor valor:

a) Escalera real de color. Es la formada por las cinco cartas de mayor valor de un mismo palo en el siguiente orden correlativo: As, Rey (K), Dama (Q), Jota (J) y 10. Se paga 500 veces la apuesta.

b) Escalera de color. Es la formada por cinco cartas del mismo palo, en orden correlativo, sin que éste coincida con las cartas de mayor valor. Se paga 200 veces la apuesta.

c) Póquer. Es la combinación de cinco cartas que contiene cuatro cartas de un mismo valor. Se paga 50 veces la apuesta.

d) Full. Es la combinación de cinco cartas que contiene tres cartas de un mismo valor y otras dos del mismo valor y distinto al de las anteriores. Se paga 11 veces la apuesta.

e) Color. Es la combinación formada por cinco cartas no correlativas del mismo palo. Se paga ocho veces la apuesta.

f) Escalera simple. Es la combinación formada por cinco cartas, en orden correlativo y de distinto palo. Se paga cinco veces la apuesta.

g) Trío. Es la combinación formada por tres cartas del mismo valor y las otras dos sin formar pareja. Se paga tres veces la apuesta.

h) Doble pareja. Es la combinación de cinco cartas que contiene dos cartas del mismo valor y otras dos de igual valor, pero distinto del de las anteriores. Se paga dos veces la apuesta.

i) Pareja. Es la combinación de cinco cartas que contiene dos cartas de igual valor que tienen que ser, como mínimo, Jota (J). Se paga una vez la apuesta.

2. Límites. Las apuestas de los jugadores, exclusivamente representadas por fichas del Casino de Juego, deberán realizarse dentro de los límites mínimos y máximos establecidos para la mesa. Se entiende que el mínimo y máximo es para cada una de las tres apuestas de cada jugador.

El Director de Juegos del Casino podrá fijar los límites mínimos y máximos de las apuestas según la banda de fluctuación que tenga autorizada por el órgano competente en materia de ordenación y gestión del juego.

La apuesta inicial tendrá como límite máximo el de 30 veces el mínimo establecido en las correspondientes bandas autorizadas.

Artículo 37. Reglas básicas y límites comunes del Póquer de Círculo.

1. El Póquer de Círculo es un juego de cartas que enfrenta a varios jugadores entre sí, siendo el objetivo del juego alcanzar la mayor combinación posible con una serie de cartas, pudiendo existir varias combinaciones ganadoras, que ordenadas de mayor a menor son las siguientes, pudiéndose utilizar el As de cada palo, bien como la de máximo valor, delante de la menor con que se juegue o bien como la de máximo valor detrás del Rey:

a) Escalera real de color: Es la formada por las cinco cartas correlativas más altas de un mismo palo [ejemplo: As, Rey (K), Dama (Q), Jota (J) y 10].

b) Escalera de color: Es la formada por cinco cartas correlativas de un mismo palo, sin que ésta coincida con las cartas más altas (ejemplo: 6, 7, 8, 9 y 10).

c) Póquer: Es la combinación de cinco cartas que contiene cuatro cartas de un mismo valor [ejemplo: Cuatro Reyes (K) y un 6].

d) Full: Es la combinación de cinco cartas que contiene tres cartas de un mismo valor y otras dos también distintas de igual valor (ejemplo: Tres 8 y dos 7).

e) Color: Es la combinación formada por cinco cartas no correlativas de un mismo palo [ejemplo: 5, 7, 10, Dama (Q) y As de tréboles]. En las variantes de póquer que se jueguen con menos de 52 cartas, el color es más importante que el full.

f) Escalera: Es la combinación formada por cinco cartas correlativas de distintos palos [ejemplo: 7, 8, 9, 10 y Jota (J)].

g) Trío: Es la combinación de cinco cartas que contiene tres cartas del mismo valor y las dos restantes sin formar pareja (ejemplo: Tres 8, un 7 y un 2).

h) Figuras: Es la combinación formada por cinco cartas que debe ser As, Rey (K), Dama (Q) o Jota (J). Esta combinación sólo se utiliza en la variedad de póquer cubierto con cinco cartas.

i) Doble pareja: Es la combinación formada por cinco cartas que contiene dos parejas de cartas de distinto valor [ejemplo: Dos 6, dos Jotas (J) y un As].

j) Pareja: Es la combinación de cinco cartas que contiene dos cartas del mismo valor (ejemplo: Dos 4, un 6, un 9 y un As).

k) Carta mayor: Cuando una jugada no tiene ninguna de las combinaciones anteriores, gana el jugador que tenga la carta mayor.

2. Cuando dos o más jugadores tienen la misma jugada, gana quien tenga la combinación formada por cartas de valor más alto, según las reglas siguientes:

a) Cuando dos o más jugadores tienen póquer, gana el que lo tiene de valor superior [ejemplo: Un póquer de Reyes (K) supera a uno de Damas (Q)].

b) Cuando dos o más jugadores tienen full, gana el que tiene las tres cartas iguales de valor más alto.

c) Cuando dos o más jugadores tienen escalera, de cualquier tipo, gana aquel que la complete con la carta de mayor valor.

d) Cuando dos o más jugadores tienen color, gana el que tiene la carta de valor más alto.

e) Cuando dos o más jugadores tienen trío, gana el que lo tiene formado por las cartas de valor más alto.

f) Cuando dos o más jugadores tienen figuras, gana el que tiene la pareja más alta y, si coincide, se considera la carta de valor más alto.

g) Cuando dos o más jugadores tienen doble pareja, gana el que tiene la pareja formada por las cartas de valor más alto; si coincide, se considera la segunda pareja y, en último lugar, la carta que queda de valor más alto.

h) Cuando dos o más jugadores tienen pareja, gana el que la tiene de valor más alto y, si coincide, se considera la carta de valor más alto de las restantes.

3. Los límites se refieren a las apuestas de los jugadores, que exclusivamente representadas por fichas deben realizarse dentro de los límites máximos y mínimos que tenga autorizados el Casino de Juego.

a) Normas generales sobre estos límites. El mínimo y el máximo de la mesa depende de la modalidad de póquer que se juegue. El mínimo puede variar entre el 20 y el 40 por 100 del máximo y el «Ante» (apuesta inicial) será como máximo un 50 por 100 del mínimo de la mesa.

Se puede jugar con tres límites diferentes:

1. «Split limit»: El máximo de la apuesta está limitado por la mitad del bote.

2. Bote con límite: El máximo de la apuesta está limitado por el bote.

3. Bote sin límite: No existe límite para la apuesta máxima; el mínimo no puede ser nunca inferior al autorizado, el cual deberá aparecer ostensiblemente visible en la mesa.

b) Normas especiales.

El Director del Casino de Juego, dentro de los límites autorizados, puede variar el límite de la apuesta de una mesa una vez puesta en funcionamiento con previo anuncio a los jugadores.

Artículo 38. Reglas básicas específicas del póquer cubierto de Cinco Cartas con Descarte.

El póquer cubierto de cinco cartas con descarte es una variante de póquer de círculo en el que, una vez igualadas todas las apuestas, los jugadores que sigan en la partida pueden descartarse, de una o más cartas cubiertas, diciendo en voz alta el número de las que quiere descartarse; comenzando por el primero que abrió el bote.

Artículo 39. Reglas básicas y límites específicos del póquer descubierto «Seven Stud Póquer».

1. El «Seven Stud Poker» es una variante de póquer de círculo, que enfrenta a varios jugadores entre sí, cuyo objeto es alcanzar la combinación de cartas de mayor valor posible con siete cartas entregadas por el «croupier», teniendo en cuenta que sólo tienen valor cinco de ellas, al ser descubiertas por el jugador.

2. Los límites máximos de las apuestas en cada intervalo, tanda o ronda de apuestas en función del bote pueden ser:

a) «Split limit»: En los dos primeros intervalos de apuestas se juega con el límite más bajo y en los tres siguientes con el límite más alto. Caso de que las dos primeras cartas descubiertas sean una pareja, se jugará con el límite más alto.

b) Bote limitado: En los dos últimos intervalos de apuestas el límite tiene los siguientes valores:

– Igual a la mitad del bote que existe al dar la sexta carta.

– Igual al bote que existe al dar la séptima carta.

En cada intervalo de apuestas cada jugador puede subir su apuesta como máximo tres veces y de acuerdo con los límites establecidos para cada intervalo.

Artículo 40. Reglas básicas específicas del póquer descubierto «Omaha».

Es una variante del «Seven Stud Poker», cuyo objetivo es alcanzar la mayor combinación posible eligiendo dos de las cuatro cartas que tiene el jugador en la mano y tres de las cinco cartas que son comunes a todos los jugadores y que están sobre la mesa.

Artículo 41. Reglas básicas específicas del póquer descubierto «Hold'em».

1. Es una variante del «Seven Stud Poker» cuyo objetivo es alcanzar la mayor combinación posible, eligiendo cualesquiera de las siete cartas de que se dispone en cada jugada.

2. La única diferencia que existe con la variante de póquer «Omaha» es que en lugar de dar el «croupier» las cuatro cartas al inicio de la partida, sólo da a los jugadores dos cartas.

Artículo 42. Reglas básicas específicas del póquer descubierto «Five Stud Poker».

1. Es una variante del «Seven Stud Poker» y el objetivo del juego es alcanzar la mayor combinación posible entre las cinco cartas de que dispone cada uno de los jugadores.

2. El «croupier» da una carta cubierta a cada uno de los jugadores en lugar de dos y una descubierta con lo que empieza el primer intervalo de apuestas. En esta variante, el jugador con la combinación más alta es el que inicia las apuestas.

3. Al finalizar cada intervalo de apuestas el «croupier» da una nueva carta descubierta a cada jugador con lo que empieza el siguiente intervalo de apuestas, y así sucesivamente hasta el cuarto y último intervalo de apuestas.

Artículo 43. Reglas básicas específicas del póquer descubierto sintético.

1. El póquer sintético es una variante de póquer de círculo cuyo objetivo es conseguir la combinación de cartas del valor más alto posible, mediante la utilización de cinco cartas: Dos repartidas por el crupier a cada jugador y tres de las cinco alineadas sobre la mesa de juego, tras ser extraídas una a una del mazo.

2. Los límites se refieren a las apuestas de los jugadores. El Casino de Juego fijará para cada mesa la cuantía de las apuestas de acuerdo con la banda de fluctuación que tenga autorizada por el órgano competente en materia de ordenación y gestión del juego.

TÍTULO III

DE LOS JUEGOS COLECTIVOS DE DINERO Y AZAR

Artículo 44. Concepto de los Juegos Colectivos de Dinero y Azar.

Se denominan Juegos Colectivos de Dinero y Azar aquellos en los que los jugadores presentes, en uno o varios establecimientos debidamente autorizados según la modalidad de juego de que se trate, ponen en común una cantidad de dinero, en concepto de precio de la jugada, que deberá ser única y diferenciada de todas las restantes en una misma partida. Un porcentaje de la cantidad jugada en cada partida será entregado a aquel o aquellos a quienes corresponda, en función de la coincidencia de su jugada con un evento predefinido de acuerdo con las reglas del juego cuya ocurrencia se determina por puro azar.

Artículo 45. Modalidades y reglas básicas de los Juegos Colectivos de Dinero y Azar.

1. Son modalidades de los Juegos Colectivos de Dinero y Azar:

a) El juego del bingo.

b) El juego del bingo interconectado.

c) El juego del bingo simultáneo.

d) El juego del bingo electrónico.

✐ Ap. 1 d) añadido por art. 3.1 de Decreto núm. 22/2011, de 28 abril.

2. El bingo es un juego colectivo de dinero y azar consistente en una lotería jugada sobre noventa números, del uno al noventa, ambos inclusive, por los jugadores presentes en un mismo establecimiento, teniendo éstos como unidad de juego cartones, que tendrán la consideración de efectos estancados, integrados por quince números distintos entre sí, consignándose cinco de ellos en cada una de las tres filas de las que se compone el cartón, y en el que resultarán premiadas las combinaciones siguientes:

a) Línea: Se entenderá formada la línea cuando hayan sido extraídos, por primera vez en una partida, todos los números que integran una de las tres líneas horizontales de las que se compone el cartón.

b) Bingo: Se entenderá formado el bingo cuando hayan sido extraídos, por primera vez en una partida, todos los números que integran un cartón.

c) Prima: Corresponderá prima cuando se forme el bingo en la partida inmediatamente posterior a aquella en la que se haya alcanzado la cantidad prevista reglamentariamente, formada por la detracción de un porcentaje del valor facial de la totalidad de los cartones vendidos.

3. El bingo interconectado consiste en la obtención de premios adicionales por el jugador o jugadores que resulten premiados con los premios de línea y bingo en la modalidad del juego del bingo, que se desarrolle en distintos establecimientos de juegos colectivos de dinero y azar adheridos a una Red de Distribución. Las combinaciones premiadas son las siguientes:

a) Premio de Línea Interconectada: Se entenderá formada línea interconectada cuando hayan sido extraídos, por primera vez en una partida, todos los números que integran una de las tres líneas horizontales de las que se compone el cartón, por debajo de un determinado número de extracciones establecido por la Red de Distribución previamente al inicio de la partida. El importe de este premio se obtendrá mediante la detracción de un porcentaje del valor facial de la totalidad de los cartones vendidos en las partidas del juego del bingo.

b) Premio de Bingo Interconectado: Corresponderá este premio al cartón o cartones que contengan la combinación de números que, por primera vez en una partida, hayan resultado extraídos en su totalidad, por debajo de un determinado número de extracciones establecido por la Red de Distribución previamente al inicio de la partida. El importe de este premio se obtendrá mediante la detracción de un porcentaje del valor facial de la totalidad de los cartones vendidos en las partidas del juego del bingo.

4. El bingo simultáneo es un juego colectivo de dinero y azar consistente en una lotería jugada simultáneamente sobre noventa números, del uno al noventa, ambos inclusive, por jugadores presentes en distintos establecimientos de juegos colectivos de dinero y de azar adheridos a una Red de Distribución, teniendo éstos como unidad de juego cartones que tendrán la consideración de efectos estancados y estarán integrados por quince números distintos entre sí, en el que serán premiadas las combinaciones siguientes:

a) Pleno: Corresponderá este premio al cartón o cartones que contengan la combinación de números que, por primera vez en una partida, hayan resultado extraídos en su totalidad.

b) Bingo de Sala: Corresponderá este premio al cartón o cartones que, en cada uno de los establecimientos participantes en la partida, contengan la combinación de números que, por primera vez en una partida, resulten extraídos en su totalidad.

c) Super Pleno: Corresponderá este premio al cartón o cartones que hayan obtenido el premio de pleno antes de que se haya producido un número de extracciones establecido previamente por la Red de Distribución, y siempre que se haya acumulado la cuantía fijada previamente por la citada Red. El importe de este premio se obtendrá mediante la detracción de un porcentaje del valor facial de la totalidad de los cartones vendidos en las partidas de bingo simultáneo.

5. El bingo electrónico es un juego colectivo de dinero y azar en el que los jugadorespresentes en un establecimiento debidamente autorizado que adquieren un billete o cartónelectrónico integrado por números o representaciones gráficas participan conjunta y simultáneamenteen una partida me-

diante un terminal o soporte electrónico de juego y en elque resultarán ganadores aquellos que formen las combinaciones previamente establecidas.

Se considerará bingo electrónico interconectado el juego del bingo electrónico que se desarrolleen establecimientos interconectados al efecto y adheridos a una Red de Distribución.

Las combinaciones que completen determinada disposición de los números o representacionesgráficas utilizadas en el juego previamente establecida serán consideradas ganadoras.

El porcentaje destinado a premios en el conjunto de las partidas celebradas en cada trimestrenatural por una misma empresa autorizada no será inferior al 80 por 100 de las cantidadesjugadas, debiendo destinarse en cada partida al menos el 40 por 100 de lo jugado en ella.

✐ Ap. 5 añadido por art. 3.2 de Decreto núm. 22/2011, de 28 abril.

Artículo 46. Límites de los Juegos Colectivos de Dinero y Azar.

1. Sólo podrán desarrollarse los Juegos Colectivos de Dinero y Azar en aquellos establecimientos autorizados para ello, y para la modalidad o modalidades que se especifiquen en la correspondiente autorización.

2. En ningún caso se podrá utilizar material de juego no homologado por el órganocompetente en materia de ordenación y gestión del juego. En las modalidades de bingo simultáneo,interconectado y electrónico interconectado existirá una conexión informática enlínea entre el órgano competente en materia de ordenación y gestión del juego y de tributosy los sistemas de procesos de datos de la Red de Distribución.

✐ Ap. 2 modificado por art. 3.3 de Decreto núm. 22/2011, de 28 abril.

3. Existirá un servicio de admisión a la entrada de los establecimientos autorizados para el desarrollo de los Juegos Colectivos de Dinero y Azar encargado de la recepción e identificación de los jugadores.

TÍTULO IV

DEL JUEGO DESARROLLADO MEDIANTE MÁQUINAS RECREATIVAS Y DE JUEGO

✐ Modificado por disp. final 2.2 de Decreto núm. 73/2009, de 30 julio.

Artículo 47. Concepto de juego desarrollado mediante máquinas recreativas y de juego.

1. El juego desarrollado mediante máquinas recreativas y de juego es aquel que se lleva a cabo mediante aparatos que, a cambio de dinero u otros medios de pago equivalentes, permiten al usuario un tiempo de uso y, dependiendo del tipo de máquina, la posibilidad de obtener premios en metálico o en especie.

2. No se consideran máquinas recreativas o de juego:

a) Las máquinas expendedoras que se limiten a efectuar mecánicamente la venta de productos o mercancías a cambio de un precio, siempre que este se corresponda con el valor de mercado de los productos que se entreguen, en los términos que reglamentariamente se establezcan.

b) Los aparatos o máquinas de competición pura o deporte de carácter esencialmente manual o mecánico, tales como futbolines, billares, dianas, tenis de mesa, boleras, juegos de baloncesto o similares, siempre que no den premio directo o indirecto alguno, aunque su uso requiera el pago de un importe determinado. Se podrán incorporar componentes electrónicos siempre que sirvan de apoyo o sean complementarios a los aparatos.

c) Los aparatos o máquinas de uso infantil accionados previo pago del precio correspondiente que permitan al usuario un entretenimiento consistente en la conducción de un vehículo, el trote de un caballo o movimientos similares, así como aquellos otros que, por su naturaleza o elementos, estén destinados al entretenimiento exclusivamente del público infantil, en los términos que reglamentariamente se establezcan.

d) Las máquinas de mero pasatiempo o recreo que, disponiendo de juegos infantiles o deportivos, permiten obtener a la persona usuaria, dependiendo de su habilidad, además de un tiempo de uso o de juego, vales, fichas o elementos similares que sean canjeables por juguetes de un valor preestablecido y conocido por el usuario, siempre que el valor reflejado en los vales sea inferior al coste dinerario de las partidas necesarias para conseguirlos.

e) Las máquinas tocadiscos, videodiscos y similares accionadas previo pago del precio correspondiente.

f) Las máquinas, aparatos, instrumentos, dispositivos o sistemas que utilicen redes informáticas, telemáticas o cualquier otro medio de comunicación a distancia que, a cambio de un precio por su

utilización, ofrecen al usuario juegos recreativos durante un tiempo de uso sin cruce de apuestas ni premios en metálico o en especie.

✐ Modificado por disp. final 2.2 de Decreto núm. 73/2009, de 30 julio.

Artículo 48. Modalidades y reglas básicas del juego desarrollado mediante máquinas recreativas y de juego.

1. A los efectos de su régimen jurídico, las máquinas recreativas y de juego se clasifican en:

a) Máquinas recreativas o de tipo A.

b) Máquinas recreativas con premio programado o de tipo B.

c) Máquinas de azar o de tipo C.

d) Máquinas recreativas con premio en especie o de tipo D.

2. Son máquinas recreativas o de tipo A aquellas de mero pasatiempo o recreo que se limitan a conceder al usuario un tiempo de uso o de juego a cambio del precio de la partida, sin que se pueda conceder ningún premio en metálico, en especie o en forma de puntos canjeables por objetos o dinero.

3. Son máquinas recreativas con premio programado o de tipo B aquellas que, a cambio del precio de la partida, conceden al usuario un tiempo de uso o de juego y, eventualmente, de acuerdo con el programa de juego, un premio en metálico. Se considerarán también como máquinas de tipo B aquellas máquinas especiales que concedan eventualmente premios en metálico en proporción a lo apostado por los jugadores y conforme con el programa de premios previamente establecido, en los términos que reglamentariamente se establezca.

Las máquinas de tipo B se clasifican en los siguientes subgrupos:

a) Máquinas de tipo B.1 o recreativas con premio programado.

b) Máquinas de tipo B.2 o recreativas con premio programado especiales para salones de juego, establecimientos de juegos colectivos de dinero y azar y casinos de juego.

c) Máquinas de tipo B.3 o recreativas con premio basadas en el juego del bingo.

4. Son máquinas de azar o de tipo C aquellas que, a cambio del precio de la partida, conceden al usuario un tiempo de uso o de juego y, eventualmente, un premio que dependerá siempre del azar.

5. Son máquinas recreativas con premio en especie o de tipo D aquellas que ofrecen al usuario un tiempo de uso o de juego y, eventualmente, un premio en especie cuya consecución dependerá de su destreza o habilidad.

✐ Modificado por disp. final 2.2 de Decreto núm. 73/2009, de 30 julio.

Artículo 49. Límites del juego desarrollado mediante máquinas recreativas y de juego.

1. Sólo se podrá explotar el juego desarrollado mediante máquinas recreativas y de juego e instalar éstas en locales o establecimientos autorizados cuando sus modelos hayan sido homologados e inscritos en el Registro del Juego de la Comunidad de Madrid.

2. La homologación verificará el precio máximo y duración de la partida, así como los porcentajes de premios fijados según el modelo de máquina de que se trate.

3. En ningún caso se podrá autorizar la instalación de máquinas de tipo C en establecimientos que no tengan la consideración legal de casinos de juego.

✐ Modificado por disp. final 2.2 de Decreto núm. 73/2009, de 30 julio.

TÍTULO V

DE LAS RIFAS, TÓMBOLAS Y COMBINACIONES ALEATORIAS

CAPÍTULO I

De las Rifas y Tómbolas

Artículo 50. Concepto de Rifas y Tómbolas.

1. Se entiende por Rifa la modalidad de juego consistente en un sorteo a celebrar de uno o varios premios en especie, previamente determinados, entre los adquirentes de billetes o papeletas de importe único, correlativamente numerados o diferenciados entre sí por cualquier otro sistema.

2. Se entiende por Tómbola aquella modalidad de juego en la que el jugador participa en el sorteo de diversos objetos expuestos al público, mediante la adquisición de billetes o papeletas

cerrados que contienen, en su caso, la indicación del premio que se puede obtener, que habrá de ser en todo caso en especie.

Artículo 51. Reglas básicas y modalidades de Rifas y Tómbolas.

1. El objeto del juego es la obtención del premio en especie, previamente determinado, mediante la participación del jugador en el mismo, a través de billetes, papeletas u otros documentos acreditativos, cuya numeración coincida con la que resulte ganadora en el sorteo correspondiente.

2. Las Rifas y Tómbolas se clasifican en:

a) Benéficas.-Son aquellas organizadas por Instituciones, Ayuntamientos u otras Corporaciones o Entidades, en las que el importe de los beneficios obtenidos se destine a satisfacer necesidades primarias de establecimientos benéficos.

b) De utilidad pública.-Son las organizadas por las Instituciones o Corporaciones citadas, en las que el importe de lo recaudado se aplique a fines de reconocida utilidad pública.

c) De interés particular.-Son las organizadas por personas o Entidades públicas o jurídicas en las que el importe de los beneficios no se aplique a ninguno de los fines especificados en los dos apartados anteriores.

CAPÍTULO II

De las Combinaciones Aleatorias

Artículo 52. Concepto de las Combinaciones Aleatorias.

La Combinación Aleatoria con fines publicitarios es una modalidad de juego por la que una persona o entidad sortea un premio en metálico o en especie, con fines publicitarios, entre quienes adquieran sus productos o servicios u ostenten la condición actual o potencial de clientes suyos, sin que pueda exigirse una contraprestación específica a cambio.

Artículo 53. Reglas básicas de las Combinaciones Aleatorias.

1. El objeto del juego es la obtención del premio, previamente determinado, mediante la participación del jugador en un sorteo a través de un resguardo acreditativo.

2. Los premios deberán, con carácter previo a la fecha de celebración de la combinación aleatoria, ser adquiridos e instalados o depositados en lugares en los que pueda constatarse su existencia.

CAPÍTULO III

Disposiciones Comunes a Rifas, Tómbolas y Combinaciones Aleatorias

Artículo 54. Límites de Rifas, Tómbolas y Combinaciones Aleatorias.

1. En ningún caso las Rifas, Tómbolas y Combinaciones Aleatorias podrán coincidir o parecerse en cuanto a su denominación, medios técnicos, desarrollo o funcionamiento a cualquier otro juego incluido en el presente Catálogo y de los restantes juegos permitidos.

2. En las Rifas y Tómbolas los premios no podrán consistir en dinero en metálico o signo que lo represente, ni ser canjeables por éste.

TÍTULO VI

DE LAS APUESTAS

✐ Modificado por disp. final 1.1 de Decreto núm. 106/2006, de 30 noviembre.

CAPÍTULO I

De las apuestas en general

✐ Añadido por disp. final 1.1 de Decreto núm. 106/2006, de 30 noviembre.

Artículo 55. Concepto de apuesta.

Se entiende por apuesta aquella actividad de juego por la que se arriesga una cantidad de dinero sobre los resultados de un acontecimiento previamente determinado por la empresa organizadora, de desenlace incierto y ajeno a las partes intervinientes en la misma.

✐ Modificado por disp. final 1.1 de Decreto núm. 106/2006, de 30 noviembre.

Artículo 56. Reglas básicas de las apuestas.

1. El objeto de la apuesta es el acierto del pronóstico formulado sobre el resultado del acontecimiento deportivo, de competición o de otro carácter previamente determinado.

2. Tienen la consideración de material de apuestas los boletos, los sistemas y terminales para su expedición y control y demás material, elementos o sistemas utilizados para la organización y comercialización de las apuestas.

3. El boleto o resguardo es el documento que acredita la formalización de la apuesta. Su contenido mínimo se determinará reglamentariamente.

4. Las apuestas se podrán formalizar mediante máquinas específicas para tal fin o a través del uso de procedimientos informáticos, interactivos o de comunicación a distancia.

5. En la formalización de las apuestas se podrá emplear la firma electrónica o, en su caso, otros medios de acreditación análogos de la identidad personal del usuario de conformidad con lo establecido en la Ley 59/2003, de 19 de diciembre, de Firma Electrónica.

6. El abono de premios de las apuestas acertadas se realizará conforme a las disposiciones que se establezcan reglamentariamente.

✐ Modificado por disp. final 1.1 de Decreto núm. 106/2006, de 30 noviembre.

Artículo 57. Tipos de apuestas.

1. Según la organización y distribución de las sumas apostadas, las apuestas pueden ser mutuas, de contrapartida o cruzadas.

a) Apuesta mutua es aquella en la que un porcentaje de la suma de las cantidades apostadas sobre un acontecimiento determinado se distribuye entre aquellos apostantes que hubieran acertado el resultado a que se refiera la apuesta.

b) Apuesta de contrapartida es aquella en la que el usuario apuesta contra una empresa autorizada, siendo el premio a obtener el resultante de multiplicar el importe de los pronósticos ganadores por el coeficiente que la empresa autorizada haya validado previamente para los mismos.

c) Apuesta cruzada es aquella en que una empresa autorizada actúa como intermediaria y garante de las cantidades apostadas entre terceros, detrayendo las cantidades o porcentajes que correspondan.

2. Según su contenido, las apuestas pueden ser bien simples, bien combinadas o múltiples:

a) Apuesta simple es aquella en la que se apuesta por un único resultado de un único acontecimiento.

b) Apuesta combinada o múltiple es aquella en la que se apuesta simultáneamente por dos o más resultados de uno o más acontecimientos.

3. Según el lugar donde se cumplimenten, las apuestas pueden ser internas o externas:

a) Apuesta interna es aquella que se realiza dentro del recinto o lugar donde ocurre o se celebra el acontecimiento en las zonas habilitadas a tal fin.

b) Apuesta externa es la que se realiza fuera del recinto o lugar donde ocurre o se celebra el acontecimiento en locales debidamente autorizados. Asimismo, tendrá la consideración de apuesta externa la que se realice en los lugares debidamente autorizados de un recinto o lugar sobre acontecimientos que se produzcan o se celebren en otro distinto, así como la formalizada por medios informáticos, interactivos o de comunicación a distancia autorizados, siempre que su ámbito de desarrollo, celebración o comercialización no exceda del territorio de la Comunidad de Madrid.

✐ Modificado por disp. final 1.1 de Decreto núm. 106/2006, de 30 noviembre.

Artículo 58. Límites de las apuestas.

1. La unidad mínima de apuesta es la cantidad mínima que puede jugarse en cada apuesta.

2. Toda apuesta deberá formalizarse por múltiplos exactos de la unidad mínima de apuesta y se considerará integrada por tantas apuestas unitarias como la cifra apostada contenga la unidad mínima.

✐ Modificado por disp. final 1.1 de Decreto núm. 106/2006, de 30 noviembre.

CAPÍTULO II

De las apuestas hípicas

✐ Añadido por disp. final 1.1 de Decreto núm. 106/2006, de 30 noviembre.

Artículo 59. Concepto de apuestas hípicas.

Se entiende por apuesta hípica el concurso de pronósticos sobre el resultado de una o varias carreras de caballos incluidas en los programas previamente establecidos por la entidad organizadora.

✐ Añadido por disp. final 1.1 de Decreto núm. 106/2006, de 30 noviembre.

Artículo 60. Reglas básicas de las apuestas hípicas.

1. El objeto del juego es el acierto del pronóstico sobre el resultado de la carrera o carreras sobre las que se apuesta.

2. Tienen la consideración de elementos de juego los boletos, los sistemas y terminales para su expedición y control, y demás material de apuestas.

3. El boleto es el documento que acredita la formalización de una apuesta. Su contenido y requisitos dependerán de cada modalidad de apuesta.

4. El reparto de premios entre las apuestas acertadas se realizará conforme a las reglas que para cada tipo o modalidad de apuesta se establezca.

✐ Añadido por disp. final 1.1 de Decreto núm. 106/2006, de 30 noviembre.

Artículo 61. Modalidades de las apuestas hípicas.

1. Según el lugar de realización pueden ser:

a) Se considera interna la apuesta que se realiza dentro del recinto de un hipódromo, en las zonas habilitadas a tal fin, y respecto de las carreras de caballos que se celebran en el mismo.

b) Se considera externa la apuesta que se realiza fuera del recinto de los hipódromos en locales debidamente autorizados, respecto de las carreras de caballos que se celebren en cualquier hipódromo, independientemente del lugar en que este se ubique. Asimismo, tendrá consideración de apuesta externa la que se realice en los locales de apuestas debidamente autorizados de un hipódromo, sobre las carreras que se celebren en un hipódromo distinto de aquel, y las que se realicen por medios informáticos o interactivos autorizados en hipódromos o locales de apuestas autorizados, siempre que su ámbito de desarrollo, celebración o comercialización no exceda el territorio de la Comunidad de Madrid.

2. Según el objeto de las apuestas, cualquiera que sea su lugar de realización, podrán tener las modalidades siguientes, sin perjuicio de aquellas que se propongan por el solicitante y se autoricen por el órgano competente en materia de ordenación y gestión del juego:

a) Apuestas simples son aquellas en las que el pronóstico se limita a uno o dos caballos, sea en una o en dos carreras, y aquellas otras en que el pronóstico se refiere a tres o cuatro caballos de una misma carrera.

Cuando el pronóstico se limita a un solo caballo se denomina apuesta sencilla. Esta admite dos variantes: A ganador y a colocado.

La apuesta a ganador consiste en la designación del caballo al que le sea atribuido el primer lugar al establecerse el resultado definitivo de la carrera. Podrá concertarse en cualquier carrera en la que participen, por lo menos, tres caballos de propietarios distintos.

La apuesta a colocado consiste en la designación de un caballo al que le sea atribuida, al establecerse el resultado definitivo de la carrera, la siguiente colocación:

1 El primero o segundo lugar, cuando el número de participantes de la prueba esté comprendido entre seis y diez caballos, ambos inclusive.

2 El primero, segundo y tercer lugar, cuando el número de participantes sea de once o más caballos.

Por consiguiente, en las carreras en que participan cinco o menos de cinco caballos no podrán concertarse apuestas a colocado.

Si el pronóstico se refiere a dos caballos, y estos participan en una misma carrera, la apuesta recibe el nombre de apuesta gemela, y el de apuesta doble, cuando los dos caballos participan en dos carreras distintas.

La apuesta gemela puede ser reversible o no reversible. Será reversible cuando la prueba reúne seis o más participantes y el acierto se limite a seleccionar los caballos que ocupen el primer y

segundo lugar, cualquiera que sea el orden entre ellos. La apuesta gemela será no reversible cuando en la carrera participen menos de seis caballos, consistiendo el pronóstico en la designación de los dos primeros clasificados en el propio orden que se establezca como resultado definitivo de la carrera.

La apuesta recibirá el nombre de trío o cuarteto, según que el pronóstico se refiera a tres o cuatro caballos que participen en una misma carrera.

b) Apuestas combinadas son aquellas en que el pronóstico se formula sobre tres o más caballos de carreras distintas. Cuando el pronóstico se refiera a tres caballos que participan cada uno en carreras distintas, la apuesta se denomina triple, y cuando se efectúe sobre cinco caballos, también de carreras distintas, la apuesta se denomina quíntuple.

Si el pronóstico selecciona seis caballos, agrupados en tres apuestas gemelas reversibles, correspondientes cada una de ellas a carreras distintas, la apuesta se denomina triple gemela.

Se denomina quíntuple especial a la apuesta combinada consistente en la designación de seis caballos, correspondientes a seis carreras distintas, consistiendo el acierto en la designación del respectivo caballo ganador en cada una de ellas. También se denominará quíntuple especial la consistente en la designación de los ganadores de cinco carreras y el segundo de cualquiera de ellas, o lo que es lo mismo, además de los ganadores de cuatro carreras, la gemela no reversible de la otra.

✐ Añadido por disp. final 1.1 de Decreto núm. 106/2006, de 30 noviembre.

Artículo 62. Límites de las apuestas hípicas.

1. Constituye la "unidad mínima de apuesta" la cantidad mínima que puede jugarse en cada apuesta y que habrá de ser autorizada por el órgano competente en materia de ordenación y gestión del juego. Los mínimos podrán ser diferentes para cada tipo y/o modalidad de apuesta.

2. Asimismo, el órgano competente en materia de ordenación y gestión del juego podrá autorizar un máximo de apuesta, para los tipos y/o modalidades de apuestas que se establezcan.

3. Toda apuesta deberá formalizarse por múltiplos exactos de la unidad mínima de apuesta y se considerará integrada por tantas apuestas unitarias como la cifra apostada contenga a la unidad mínima.

4. Se podrán utilizar sistemas o instrumentos técnicos que permitan la realización informática o interactiva de las apuestas, en los supuestos y con los requisitos que se establezcan reglamentariamente. En estos casos, la realización de la apuesta se acreditará por el medio o fórmula que, al igual que el resto de los elementos o material de juego, haya sido homologado por el órgano competente en materia de ordenación y gestión del juego, previo informe del órgano competente en materia de tributación del juego.

✐ Añadido por disp. final 1.1 de Decreto núm. 106/2006, de 30 noviembre.

TÍTULO VII

DE LOS JUEGOS ESPECÍFICOS DESARROLLADOS A DISTANCIA

✐ Añadido por art. 3.3 de Decreto núm. 22/2011, de 28 abril.

Artículo 63. Concepto de juegos específicos desarrollados a distancia.

1. Se entiende por juegos específicos desarrollados a distancia aquellos distintos de los regulados en los títulos anteriores de este Catálogo en los que se arriesguen cantidadesde dinero u objetos económicamente evaluables en cualquier forma sobre los resultados y permitan eventualmente la obtención de un premio en metálico.

Estos juegos estarán basados en el azar, en la habilidad del jugador o en una combinación de ambos y se configurarán específicamente para su práctica a distancia por Internet uotros medios telemáticos.

2. El ámbito de desarrollo, celebración o comercialización de estos juegos no excederádel territorio de la Comunidad de Madrid.

✐ Añadido por art. 3.3 de Decreto núm. 22/2011, de 28 abril.

Artículo 64. Reglas básicas.

1. El objeto de los juegos es la obtención de determinadas combinaciones de representacionesgráficas previamente configuradas. Dichas combinaciones así como los premiosasociados deberán ser aprobados por el órgano competente en materia de ordenacióny gestión del juego.

2. La participación de los usuarios en el juego exigirá su registro previo con aportaciónde los datos correspondientes de identificación personal y fiscal.

3. La participación del usuario será válida cuando este manifieste su aceptación yproceda al pago del importe correspondiente del juego.

4. El usuario tendrá derecho a la confirmación electrónica de su participación en eljuego con expresión del importe jugado.

✐ Añadido por art. 3.3 de Decreto núm. 22/2011, de 28 abril.

Artículo 65. Modalidades.

Los juegos podrán ofrecer distintas representaciones gráficas para cada uno de ellossin que puedan utilizar las imágenes, mensajes u objetos a que se refiere el artículo 6.3 dela Ley 6/2001, de 3 de julio, del Juego en la Comunidad de Madrid.

✐ Añadido por art. 3.3 de Decreto núm. 22/2011, de 28 abril.

Artículo 66. Límites.

1. Los importes de las jugadas y sus límites cuantitativos serán aprobados para cadajuego por el órgano competente en materia de ordenación y gestión del juego.

2. El usuario podrá establecer límites a su participación en el juego fijando importesinferiores a los límites máximos determinados por la empresa autorizada. Dicha limitaciónserá válida en tanto el usuario no la revoque expresamente.

3. El pago de las operaciones de juego y el cobro de los premios se deberán realizarsiempre a través de los medios legales aceptados por la empresa autorizada, sin que se admitala realización de transacciones en efectivo metálico.

4. El usuario podrá conocer en todo momento, de forma clara y expresa, el tiempode juego empleado, el importe jugado, los premios obtenidos y el saldo disponible".

✐ Añadido por art. 3.3 de Decreto núm. 22/2011, de 28 abril.

§ 41.2 DECRETO 24/1995, DE 16 MARZO. REGLAMENTO DE ORGANIZACIÓN Y FUNCIONAMIENTO DE LOS REGISTROS DEL JUEGO Y DE INTERDICCIONES DE ACCESO AL JUEGO

(BOCM núm. 77, de 31 marzo; rect. BOCM núm. 82, de 6 abril [LCM 1995, 104])

⇒ En desarrollo de la Ley 6/2001, de 3 de julio, normas reguladoras de juego en la Comunidad de Madrid.

Artículo 1.

Se aprueba el Reglamento de Organización y Funcionamiento del Registro del Juego y del Registro de Interdicciones de acceso al juego que figura como Anexo I al presente Decreto.

Artículo 2.

Se crean los ficheros de tratamiento automatizado de datos de carácter personal correspondientes a los registros del Juego y de Interdicciones de Acceso al Juego cuya regulación se contiene en el Anexo II al presente Decreto.

DISPOSICIÓN ADICIONAL

Como órgano competente en materia de gestión del juego en la actualidad, a tenor de lo dispuesto en el Decreto 128/1994, de 22 de diciembre, se encomiendan a la Dirección General de Protección Ciudadana las funciones de órgano encargado del Registro del Juego.

DISPOSICIONES FINALES

Primera.

Quedan derogadas cuantas disposiciones de igual o inferior rango se opongan a lo dispuesto en el presente Decreto y en el Reglamento aprobado por el mismo.

Segunda.

Se autoriza a la Consejería de Hacienda para, sin perjuicio de lo dispuesto en el Decreto 128/1994, de 22 de diciembre, dictar las disposiciones necesarias para el cumplimiento y desarrollo de lo dispuesto en el presente Decreto y en el Reglamento aprobado por el mismo.

Tercera.

El presente Decreto entrará en vigor al día siguiente de su publicación en el «Boletín Oficial de la Comunidad de Madrid».

El Título III del Reglamento contenido en el Anexo I entrará en vigor a la fecha de la publicación de la Orden a que se refiere su artículo 19, en la que se determinará el protocolo de comunicaciones y el formato de ficheros del sistema de soporte del Registro de Interdicciones de Acceso al Juego (RIAJ).

Las obligaciones que para los establecimientos dedicados a juego se establecen en dicho título, serán exigibles a partir del segundo mes siguiente a la fecha de su entrada en vigor.

ANEXO I

Reglamento de organización y funcionamiento del Registro del Juego y del Registro de Interdicciones de Acceso al Juego

TÍTULO I

DISPOSICIONES GENERALES

Artículo 1. Concepto y objeto.

El Registro del Juego es el instrumento oficial de publicidad y control de las actividades relacionadas con la organización y celebración de los juegos de azar en el ámbito de la Comunidad de Madrid, con objeto de garantizar el cumplimiento de las obligaciones establecidas y asegurar la transparencia de dichas actividades.

Artículo 2. Régimen Jurídico.

La inscripción en el Registro del Juego de la Comunidad de Madrid constituye, en el ámbito territorial de la misma, un presupuesto del lícito ejercicio de la actividad a cuyo efecto haya sido practicada y un requisito de los actos autorizatorios de la misma a que en virtud del régimen jurídico del juego venga sujeto su ejercicio.

En ningún caso la inscripción producirá por sí misma efectos autorizatorios del ejercicio de una actividad de juego cuando el mismo venga sometido al régimen de previa autorización administrativa de acuerdo con las determinaciones del correspondiente reglamento técnico de la actividad de que se trate.

La inscripción en el Registro del Juego tiene carácter reglado. El órgano administrativo encargado del Registro no podrá denegar la inscripción de quien hubiere acreditado que se cumplen las condiciones establecidas para el acceso a la sección correspondiente del Registro.

Además de las establecidas con carácter general para cada sección del Registro en el presente Reglamento, los Reglamentos técnicos de las distintas actividades de juego podrán establecer requisitos y condiciones específicas que deberán cumplirse por las personas naturales o jurídicas o por los materiales para que proceda su inscripción en el Registro.

Artículo 3. Organización.

El Registro del Juego comprenderá dos Secciones: La Sección de Empresas y la Sección de Material de Juego.

El Registro de Interdicciones de Acceso al Juego, regulado en el Título III del presente Reglamento, dependerá a efectos funcionales del Registro del Juego.

Artículo 4. Procedimientos.

1. Las solicitudes de inscripción en el Registro del Juego serán resueltas por el órgano competente en materia de gestión de juego en el plazo de los quince días naturales siguientes al de la presentación de la documentación que acredite el cumplimiento de la totalidad de los extremos que vengan exigidos por el presente Reglamento y las disposiciones concordantes de los Reglamentos técnicos del juego para el supuesto de inscripción de que se trate.

2. Transcurrido el plazo anterior sin que el órgano competente haya dictado resolución expresa, se podrá entender desestimada la solicitud de inscripción.

3. Contra las resoluciones recaídas en los procedimientos de solicitud de inscripción en el Registro del Juego se podrá interponer recurso ordinario ante el Consejero de quien dependa el órgano que hubiere dictado la resolución, sin perjuicio de cualquier otro medio impugnatorio que desee utilizarse por los interesados y legalmente proceda.

4. Simultáneamente a la petición de inscripción en el Registro podrán solicitarse las autorizaciones administrativas de los que la inscripción constituya su presupuesto.

Ambas solicitudes se tramitarán conjuntamente, siéndoles de aplicación lo dispuesto en el artículo 10 del Reglamento General del Juego de la Comunidad de Madrid en cuanto al plazo de resolución de las solicitudes formuladas, los efectos estimatorios o desestimatorios de los actos presuntos y los recursos que frente a las resoluciones puedan interponerse.

TÍTULO II

DEL FUNCIONAMIENTO DEL REGISTRO

CAPÍTULO I

De la sección de empresas

Artículo 5. Actividades sujetas a previa inscripción.

1. Está sujeto a previa inscripción el ejercicio empresarial, de acuerdo con el concepto establecido en el Reglamento General del Juego, en el ámbito territorial de la Comunidad de Madrid y por cualquier persona, de toda actividad relacionada con la organización o explotación de juegos de suerte, envite o azar así como con la fabricación, reparación, intermediación en el comercio o explotación de material relacionado con dichos juegos.

2. La inscripción de una empresa para el ejercicio de una determinada actividad no exime de la sujeción a inscripción previa de la misma empresa para el ejercicio de otra u otras actividades relacionadas con el juego.

3. En virtud de lo dispuesto en los dos números anteriores, con carácter previo al inicio de su actividad, deberán solicitar la inscripción en la Sección I del Registro del Juego las empresas cuya actividad u objeto social tenga relación con alguna de las siguientes:

a) Producción, importación, exportación, distribución o intermediación de cualquier clase en el comercio de material de juego.

b) ...

✐ Ap. 3 b) derogado por disp. derog. única.1 b) de Ley núm. 3/2008, de 29 diciembre.

c) Explotación de máquinas de juego con premio de dinero o en especie en locales propios o ajenos.

✐ Ap. 3 c) modificado por disp. final 3.1 de Decreto núm. 73/2009, de 30 julio.

d) Explotación de Casinos de juego y máquinas de azar.

e) Comercialización al público de juegos colectivos de dinero y azar y explotación de establecimientos destinados a tal fin o distribución a los mismos de juegos simultáneos.

f) Explotación de locales de apuestas.

g) ...

✐ Ap. 3 g) derogado por disp. derog. única.1 b) de Ley núm. 3/2008, de 29 diciembre.

h) Explotación de salones de máquinas de juego con premio de dinero o en especie.

✐ Ap. 3 h) modificado por disp. final 3.1 de Decreto núm. 73/2009, de 30 julio.

i) Prestación de asistencia técnica y servicios al resto de las empresas y reparación de material de juego.

j) ...

✐ Ap. 3 j) suprimido por disp. final 3.2 de Decreto núm. 73/2009, de 30 julio.

k) Comercialización al público de rifas, boletos y sistemas de juego similares.

l) Celebración de juegos de suerte, envite o azar no exclusivos de otros establecimientos en los domicilios sociales de círculos, sociedades recreativas y asimilados.

m) Cualquiera otra cuya organización o promoción estuviera reservada a empresas inscritas en el Registro del Juego de la Comunidad de Madrid a tenor de las disposiciones de los Reglamentos técnicos reguladores de cualquier especie de juego de suerte, envite o azar o de su normativa de desarrollo.

Artículo 6. Requisitos de la inscripción.

1. La inscripción en la Sección I del Registro del Juego sólo procederá cuando la empresa solicitante haya acreditado reunir los siguientes requisitos:

a) Hallarse domiciliada en España o en algún estado de la Unión Europea.

b) Disponer de un domicilio fiscal en la Comunidad de Madrid.

c) Estar dada de alta en el epígrafe del Impuesto de Actividades Económicas correspondientes a la actividad para la que se solicite la inscripción.

d) Estar al corriente de las obligaciones fiscales y con la Seguridad Social o tener concedido por las administraciones competentes el aplazamiento o fraccionamiento de los pagos pendientes.

e) Facilitar la información relativa a la composición de los órganos de administración, estructura, ejercicio de las actividades empresariales y estados contables de acuerdo con los cuestionarios oficiales.

2. Además, las empresas que soliciten la inscripción bajo alguno de los conceptos comprendidos en los epígrafes d), e) y f) del número 3 del artículo anterior deberán acreditar el cumplimiento de los siguientes requisitos complementarios:

a) Estar constituidos como Sociedades Anónimas a tenor de lo regulado en la legislación mercantil.

b) Tener el capital social distribuido en acciones nominativas. Cuando una persona jurídica sea titular de las acciones nominativas deberá aportarse certificado de la titularidad del capital de la misma, y así sucesivamente hasta tanto pueda certificarse la titularidad de una persona natural o la persona jurídica titular de las acciones esté admitida a cotización en Bolsa, debiendo, en tal caso, aportarse certificado de la composición de sus órganos de administración.

c) No encontrarse participada en más de una cuarta parte del capital social por personas naturales o jurídicas nacionales de Estados no integrantes de la Unión Europea.

d) Facilitar los datos identificativos de las personas responsables de los establecimientos que en cada caso les sean exigidos por las reglamentaciones técnicas del juego y la normativa de desarrollo de este Reglamento.

3. La titularidad de las empresas que ejercieren actividades distintas de aquellas a que se refiere el apartado anterior se podrá ostentar por personas naturales o por cualquier forma de sociedad mercantil.

Cuando dichas empresas adoptaren forma societaria deberán cumplir el requisito establecido en el párrafo b) del apartado anterior.

✎ Ap. 3 modificado por disp. final 3.3 de Decreto núm. 73/2009, de 30 julio.

Artículo 7. Fianzas.

La inscripción de empresas para el ejercicio de las actividades relacionadas con los juegos de suerte, envite o azar estará condicionada a la previa constitución de una fianza a favor de la Hacienda de la Comunidad de Madrid cuando no hubiere sido establecida otra en función del efectivo ejercicio de la actividad empresarial en el correspondiente Reglamento técnico.

El importe de las fianzas previas a la inscripción se establecerá por Orden del Consejero de Hacienda.

Cuando, habiendo satisfecho la empresa una fianza previa a la inscripción para el ejercicio empresarial de una determinada actividad, debiera prestar otra por igual o superior importe para el ejercicio efectivo de dicha actividad por establecerlo así el correspondiente Reglamento técnico, el importe de la segunda fianza será reducido en la misma cuantía que el importe de la primera fianza prestada.

Artículo 8. Actualización de la información y modificaciones de la inscripción..

1. Actualización de la información es el mantenimiento de la correspondencia entre la realidad y la información obrante en el Registro del Juego a lo largo de todo el período de vigencia de una inscripción.

La actualización de la información registral constituye un deber de la empresa titular de la inscripción. Dicho deber alcanza a los cambios de domicilio en el caso de las empresas individuales y a las modificaciones habidas en la denominación social, objeto social, capital social, domicilios social y fiscal y titularidad de las acciones o participaciones en aquellas que revistan forma societaria. En el plazo máximo de los diez días siguientes a la modificación deberá aportarse la documentación acreditativa de aquélla, solicitando la actualización de la información en las inscripciones practicadas. El encargado del Registro resolverá en el plazo de quince días.

2. En cualquier momento la Administración podrá requerir a una empresa inscrita a efectos de que actualice la información relativa al cumplimiento de los requisitos exigidos en el artículo 6 a la fecha del requerimiento. La Administración concederá un plazo no inferior a los treinta días siguientes al de la práctica del requerimiento, transcurrido el cual sin que se acreditare se procederá a la cancelación de la inscripción.

3. En los dos supuestos previstos en los apartados anteriores podrá interponerse recurso ordinario ante el Consejero de quien dependa el órgano que tenga atribuida la gestión.

Artículo 9. Vigencia de las inscripciones.

1. La inscripción de las empresas tendrá una validez de diez años contados desde la fecha de la misma. Podrá prorrogarse por períodos de la misma duración si se mantienen los requisitos habilitantes de la misma de acuerdo con la normativa en vigor en el momento de la renovación. La solicitud de renovación deberá efectuarse dos meses antes del cumplimiento de la fecha límite de vigencia de la inscripción.

2. La caducidad o cancelación de la inscripción de una empresa tendrá efectos extintivos de la totalidad de las autorizaciones otorgadas a la misma para el ejercicio de cualesquiera actividades relacionadas con los juegos de suerte, envite o azar. Además, si la cancelación se produjera de oficio dará lugar a la incautación de la totalidad de las fianzas prestadas por la empresa por razón de las inscripciones o autorizaciones.

Artículo 10. Cancelación de oficio y caducidad de la inscripción.

1. Las inscripciones serán canceladas de oficio en caso de incumplimiento por la empresa titular de las mismas del deber de actualización de la información en el plazo conferido. Las inscripciones podrán ser canceladas, asimismo, como consecuencia de la ejecución de una resolución sancionadora que así lo estableciera.

2. Caducarán las inscripciones por el transcurso de diez años desde la fecha en que se hubieren

practicado cuando dos meses antes de cumplirse el indicado plazo no hubiera sido solicitada su renovación o, a tenor de lo dispuesto en el número 1 del artículo anterior, habiendo sido solicitada no procediera la misma.

Artículo 11. Cancelación a solicitud del interesado.

Las empresas, una vez finalizada su actividad, podrán solicitar la renuncia a su inscripción en los términos establecidos en los artículos 90 y 91 de la Ley de Régimen Jurídico de las Administraciones Públicas y del Procedimiento Administrativo Común.

Aceptada la renuncia, se procederá a la devolución de las fianzas aportadas una vez se compruebe que no existen responsabilidades a las que pudieran estar afectas. La tramitación de la devolución no podrá superar el plazo de dos meses a contar desde la fecha de la aceptación de la renuncia.

Artículo 12. Excepciones. Empresas de ámbito estatal.

Quedan exceptuadas de inscripción en el Registro del Juego de la Comunidad de Madrid y podrán, sin embargo, realizar actividades de Juego en el ámbito de su territorio:

– Las empresas, entes públicos u organismos de loterías y apuestas de titularidad estatal en el ejercicio de su objeto o competencia de carácter estatal.

– Las empresas privadas de ámbito estatal, a condición de estar registradas en un registro de empresas de juego de la Administración del Estado.

Se consideran empresas de ámbito estatal, a los efectos de la anterior excepción, aquellas que celebren, organicen o promocionen juegos de ámbito estatal de acuerdo con el concepto contenido en el artículo 5 del Reglamento General del Juego de la Comunidad de Madrid, y exclusivamente en cuanto a las actividades relacionadas con la organización, celebración o promoción de dichos juegos de ámbito estatal, debiendo inscribirse en el Registro del Juego de la Comunidad de Madrid previamente al ejercicio de cualquiera otra actividad relacionada con el juego en el ámbito territorial de la misma.

CAPÍTULO II

De la sección de material de juego

Artículo 13. Material de Juego sujeto a previa inscripción.

1. En la Sección de Material de Juego, Sección II del Registro del Juego, habrá de inscribirse, con carácter previo a su utilización en el desarrollo de los juegos de suerte, envite o azar, el material sujeto a previa homologación por exigirlo así la normativa técnica de aplicación o establecerlo la reglamentación del juego.

2. Estará en cualquier caso sujeta a previa inscripción la utilización del siguiente material:

a) Las máquinas recreativas, de juego y de azar, debiendo inscribirse los correspondientes modelos de las mismas.

b) Los contadores de jugadas de máquinas recreativas, de juego y de azar.

c) Los programas de juego de las máquinas recreativas y los «cartuchos» o soportes magnéticos, ópticos u opticomagnéticos que sirvan para su instalación en la memoria de la máquina, debiendo inscribirse los correspondientes modelos de los mismos.

d) Las mesas que se utilicen en los distintos juegos exclusivos de casino, los cilindros de las ruletas, los naipes, los dados, los sabots y las fichas y placas, debiendo inscribirse los correspondientes modelos de los mismos.

e) Los sistemas informáticos de admisión y contabilidad del juego y de las propinas de los casinos de juego.

f) Los aparatos de sorteo, sistemas de extracción y paneles informadores vinculados a los mismos, los juegos de bolas y las máquinas automáticas o equipos auxiliares del jugador que se empleen durante las partidas de juegos colectivos de dinero y azar, debiendo inscribirse los correspondientes modelos de los mismos.

g) Los sistemas informáticos de elaboración de actas y control de admisión de los establecimientos de juegos colectivos.

h) Los elementos utilizados en los juegos de boletos, debiendo inscribirse cada juego de boletos que pretenda comercializarse.

Artículo 14. Requisitos de la inscripción.

1. Los distintos elementos de juego habrán de reunir para su inscripción en la presente sección los siguientes requisitos:

a) Haber sido fabricados o importados por una empresa debidamente inscrita en la Sección I del Registro de Juegos.

b) Cumplir las características técnicas que para cada clase de material se especifiquen reglamentariamente, o, caso de que no fuera pertinente la regulación de características técnicas específicas, resultar adecuado al cumplimiento de la funcionalidad a que se destine, pudiendo acreditarse cualquiera de ambos extremos mediante las certificaciones tecnológicas o industriales de laboratorios de ensayos calificados por la Administración.

c) Tener constituida a favor de la Hacienda de la Comunidad de Madrid la fianza que corresponda.

2. Además, en el caso del material a que se refiere el epígrafe c) del número 2 del artículo anterior, deberá aportarse declaración de no inadecuación expedida por la Consejería competente en materia de educación de adolescentes.

Artículo 15. Fianzas.

La inscripción del material de juego estará sujeta a la previa constitución de una fianza a favor de la Hacienda de la Comunidad de Madrid.

Una Orden del Consejero de Hacienda establecerá el importe de las fianzas en relación con el número de elementos correspondientes a un determinado modelo que se pretendan explotar o comercializar en el ámbito territorial de la Comunidad de Madrid.

El titular de la inscripción deberá actualizar el importe de la fianza antes de superar el número de elementos de un mismo modelo en explotación de acuerdo con la aplicación de las escalas que se fijen como consecuencia de lo establecido en el párrafo anterior.

Artículo 16. Vigencia de la inscripción.

1. La inscripción del material inscrito se mantendrá en vigor en tanto se encuentre en explotación.

2. Caducarán las inscripciones por el transcurso de un año sin que hubiera comenzado la fabricación o explotación comercial del modelo inscrito.

3. La inscripción será cancelada de oficio cuando existan falsedades, irregularidades o inexactitudes esenciales en la solicitud y documentación de inscripción. La cancelación de oficio de una inscripción producirá la incautación de la fianza prestada ante la Hacienda de la Comunidad de Madrid.

El titular de la inscripción podrá solicitar su cancelación, a efectos de recuperación de la fianza, a cuyo fin deberá presentar una memoria explicativa de la no continuidad de la explotación de unidades del modelo inscrito.

TÍTULO III

DEL REGISTRO DE INTERDICCIONES DE ACCESO AL JUEGO (RIAJ)

Artículo 17. Concepto y finalidad del Registro.

1. El Registro de Interdicciones de Acceso al Juego es el sistema destinado a recoger la información necesaria para hacer efectivo el derecho subjetivo de los ciudadanos a que les sea prohibida la entrada en los establecimientos de juegos colectivos de dinero y azar, en los casinos de juego y en los demás establecimientos de juego, cuando, en este último caso, así se prevea específicamente en los reglamentos técnicos correspondientes.

2. El sistema de registro se aplicará igualmente a los juegos y apuestas cuando se desarrollen por medios telemáticos, interactivos o de comunicación a distancia.

✎ Modificado por disp. final 3.4 de Decreto núm. 73/2009, de 30 julio.

Artículo 18. Datos registrales.

En el Registro de Interdicciones de Acceso al Juego serán inscritos los siguientes datos en relación con cada una de las personas de alta:

– Nombre.

– Apellidos.

– Documento nacional de identidad.

– Fecha de nacimiento.

– Domicilio.

Además, en relación con la inscripción practicada deberán constar la fecha de presentación de la solicitud, la fecha de inscripción y la causa de la misma. En los supuestos que la inscripción fuera a instancia de tercero deberán constar el nombre, apellidos, documento nacional de identidad, domicilio y título de legitimación del promotor de la inscripción así como los referentes al órgano judicial que hubiere dictado la resolución y fecha de la misma. No obstante, los datos que se transfieran a los sistemas de información de los establecimientos de juego omitirán toda referencia al promotor de la inscripción y a la resolución judicial.

Artículo 19. Organización del Registro.

1. El Registro de Interdicciones de Acceso al Juego estará soportado por un sistema informático.

2. Los establecimientos de juego a los que sea de aplicación el Registro de Interdicciones de Acceso al Juego deberán disponer de una conexión informática con el sistema central del soporte de dicho Registro a los efectos de poder comprobar que las personas que solicitan el acceso a los citados establecimientos no aparecen inscritas en el. La conexión servirá también para transmitir al sistema central las solicitudes de inscripción que se efectúen en el correspondiente establecimiento mediante el modelo normalizado que reglamentariamente se establezca.

3. Cuando los juegos y apuestas se desarrollen por medios telemáticos, interactivos o de comunicación a distancia deberá existir una conexión similar a la establecida en el apartado anterior.

✐ Modificado por disp. final 3.5 de Decreto núm. 73/2009, de 30 julio.

Artículo 20. Inscripciones.

Procederá la inscripción en el registro en todos los supuestos a que se refiere el apartado 4 del artículo 3 del Reglamento General del Juego de la Comunidad de Madrid. Serán, además, practicadas las inscripciones que provengan de la Administración del Estado u otras Comunidades Autónomas en ejercicio de sus respectivas competencias.

Artículo 21. Procedimiento de inscripción del solicitante.

Las altas de personas que por propia voluntad soliciten su inscripción en el Registro se llevarán a efecto al siguiente día de aquél en que formularan su solicitud.

La solicitud se formalizará en modelo normalizado y podrá ser presentada en el órgano administrativo de gestión del juego, en cualquiera de los lugares previstos en el artículo 38.4 de la Ley 30/1992, de 26 de noviembre, de Régimen Jurídico de las Administraciones Públicas y del Procedimiento Administrativo Común, o en cualquiera de los servicios de admisión, recepción o identificación de los usuarios de los establecimientos de juego. En este último caso, el establecimiento deberá facilitar mediante transferencia electrónica los datos de la solicitud al sistema central de soporte en las veinticuatro horas siguientes a la de presentación de la solicitud y hacer entrega al órgano de gestión del juego, dentro del plazo máximo de siete días, del ejemplar original de la solicitud formulada por el interesado, acompañado de copia del documento de identificación de éste.

✐ Párr. 2 modificado por disp. final 3.6 de Decreto núm. 73/2009, de 30 julio.

Artículo 22. Procedimiento de inscripción a solicitud de terceros.

1. En los restantes supuestos será precisa la presentación de testimonio de la resolución judicial firme de que se derivara el presupuesto objetivo de la inscripción por cualquier persona con interés legítimo en la misma. La solicitud y documentos que la acompañen, deberán presentarse ante la oficina del registro del órgano administrativo responsable de la gestión del juego o cualquiera otra oficina de registro general de la Comunidad de Madrid, sin perjuicio de lo establecido en el artículo 37.2 de la Ley de Régimen Jurídico de las Administraciones Públicas y del Procedimiento Administrativo Común.

2. De la solicitud de inscripción instada por un tercero se dará traslado al interesado o a su representante, tutor o curador en el supuesto que lo tuviere designado, a los efectos de que pueda, por plazo de diez días, alegar cuanto estime conveniente.

2. Transcurrido dicho plazo y a la vista de las alegaciones formuladas, el órgano administrativo responsable de la gestión del juego dictará resolución acordando la inscripción solicitada o denegándola por falta de legitimación del solicitante o por insuficiencia de los presupuestos de hecho o jurídicos de la pretensión. Contra la resolución podrá interponerse recurso ordinario. Podrán entenderse estimadas las solicitudes formuladas transcurrido un mes sin resolución expresa.

Artículo 23. Cooperación interadministrativa.

De las inscripciones practicadas cualquiera que fuere la causa de las mismas se dará traslado diariamente a la Administración del Estado a efectos de la debida constancia en los Registros de ámbito estatal.

También podrá darse traslado a las Administraciones de las Comunidades Autónomas competentes en materia de juego con las que se hubiere celebrado un convenio de cooperación.

Los actos de las Administraciones del Estado y de las demás Comunidades Autónomas con competencias en materia de casinos, juegos y apuestas que fueran comunicados al órgano administrativo competente en materia de gestión del juego darán lugar a la práctica de oficio de la correspondiente inscripción en el Registro de Interdicciones de Acceso al Juego.

⇒ Art. 46.5 y art. 62 del Real Decreto 1614/2011, de 14 de noviembre, por el que se desarrolla la Ley 13/2011, de 27 de mayo, de regulación del juego, en lo relativo a licencias, autorizaciones y registros del juego.

Artículo 24. De la vigencia de las inscripciones.

Las inscripciones producidas a instancia del propio interesado lo serán por tiempo indefinido pero tendrán una vigencia mínima de seis meses a contar desde la fecha de la solicitud. Durante dicho período de vigencia mínima no podrá autorizarse la cancelación de la inscripción en el supuesto que se solicitara por el interesado.

Las restantes inscripciones lo serán por el tiempo que en las resoluciones de que traigan causa se establezca y por tiempo indefinido en el supuesto que no se señalase otro. Su cancelación podrá obtenerse mediante resolución judicial que autorice tal proceder o a instancia de quien la hubiera solicitado.

DISPOSICIONES TRANSITORIAS

Primera.

No obstante lo dispuesto en el número 2 del artículo 6 del presente Reglamento, las entidades titulares de salas de bingo que, a la fecha de su entrada en vigor, viniesen gestionando directamente dichas salas desde al menos tres años antes, podrán solicitar su inscripción en el epígrafe e) del número 3 del artículo 5 de la Sección I del Registro del Juego previa acreditación de la concurrencia de los anteriores requisitos.

El párrafo tercero del artículo 23 del Reglamento de los Juegos Colectivos de Dinero y Azar aprobado por Decreto 5/1995, de 1 de febrero no será de aplicación a las entidades beneficiarias de inscripciones practicadas al amparo de esta disposición por lo que podrán ostentar la titularidad de establecimientos de comercialización al público de juegos colectivos de dinero y azar sin modificar la formalización de su personalidad jurídica.

Las inscripciones practicadas al amparo de la presente disposición no podrán ser prorrogadas a su vencimiento.

Segunda.

Las empresas que ejercieren actividades comprendidas en alguno de los epígrafes a), b), c), d), g) y h) del número 3 del artículo 5 del presente Reglamento y que a la fecha de entrada en vigor del mismo figuraran inscritas en el Registro de la Comisión Nacional del Juego podrán continuar desarrollando su actividad en el ámbito territorial de la Comunidad de Madrid hasta el vencimiento o caducidad de la autorización a cuyo amparo vinieren actuando siempre que presenten ante el órgano encargado del registro certificación acreditativa del presupuesto de hecho indicado y de la cuantía hasta la que las garantías constituidas ante la Comisión Nacional del Juego responden de las obligaciones de pago en que, por sanciones administrativas u obligaciones fiscales, pueda incurrir el garantizado ante la Comunidad de Madrid.

Transcurridos seis meses desde la entrada en vigor del presente Reglamento sin que se hubiere aportado la certificación u obtenido la inscripción en el Registro del Juego de la Comunidad de Madrid, la empresa deberá cesar en el ejercicio de cualquier actividad relacionada con el juego por reputarse ilícito.

Las autorizaciones de continuidad de la actividad que confiere la presente disposición no suponen inscripción en el Registro del Juego de la Comunidad de Madrid.

Tercera.

Se entenderá inscrito el material de juego que a la publicación de este Reglamento hubiera sido homologado por la Comisión Nacional del Juego.

ANEXO II

1. Denominación del fichero: GAME

Descripción del fichero.

El fichero GAME sirve instrumentalmente a los fines de publicidad y control de las actividades relacionadas con juegos de azar propios de la Sección de Empresas del Registro de Juego.

Finalidad y usos del fichero

El fichero GAME queda vinculado a la gestión administrativa inherente al pleno cumplimiento de la misión de garantía que constituye el objeto del Registro del Juego.

Responsable del fichero

La Dirección General de Protección Ciudadana tendrá la responsabilidad sobre el fichero GAME en la medida de su competencia respecto de la Sección de Empresas del Registro de Juego.

No obstante, podrá ser atribuida la responsabilidad derivada de la ejecución material de las distintas operaciones y procedimientos técnicos que permitan la recogida, grabación, conservación, elaboración, cesión, modificación, bloqueo y cancelación de datos a los administradores de sistemas de tratamiento automatizado que la tengan encomendada.

Los usuarios que tengan encomendadas tareas de utilización material de los sistemas en los que se integren los datos propios de este fichero vendrán obligados al cumplimiento de las medidas de seguridad que se establezcan y están sujetos al deber de secreto profesional y al régimen sancionador previstos en las normas generales y autonómicas de protección de datos de carácter personal.

Ejercicio de los derechos de acceso, cancelación y rectificación

Los ciudadanos interesados podrán ejercitar los derechos de acceso, cancelación y rectificación en relación con sus datos personales integrantes de este fichero ante el Servicio de Gestión del Juego y Espectáculos, de la Dirección General de Protección Ciudadana.

Obtención de datos

Los datos de carácter personal integrantes del fichero GAME se obtendrán directamente de los ciudadanos interesados en la inscripción registral, sin perjuicio de lo cual serán debidamente informados del carácter obligatorio de la cesión.

Tipo de datos

Los datos de carácter personal que sean cedidos para su inclusión en el fichero GAME tienen el carácter de identificativos, económicos y profesionales.

Recogida de datos

En los procedimientos de recogida de datos se utilizarán declaraciones y formularios. Si se utilizasen cuestionarios o impresos éstos deberán contener en lugar visible y de modo claro, la relación de derechos del ciudadano en materia de protección de datos.

Cesión de datos

Los datos de carácter personal integrantes del fichero GAME no podrán ser objeto de cesión a otras Administraciones Públicas distintas de la Comunidad de Madrid ni a terceros, salvo al Ministerio de Justicia e Interior, al Ministerio de Economía y Hacienda y a Ayuntamientos de la Comunidad de Madrid, previa acreditación de que los sistemas automatizados de este cesionario cuentan con las medidas de seguridad en el tratamiento y almacenamiento de datos que garantizan la confidencialidad e integridad al mismo nivel que la Comunidad de Madrid así como del cumplimiento de las prescripciones en materia de protección de datos establecidas en la Ley Orgánica 5/1992, de 29 de octubre , y demás normas concordantes.

Modificación o supresión

La modificación o supresión del presente fichero se realizará mediante Decreto del Consejo de Gobierno.

2. Denominación del fichero: JUMA

Descripción del fichero

El fichero JUMA sirve instrumentalmente a los fines de publicidad y control de las actividades relacionadas con juegos de azar propios de la Sección de Material del Registro de Juego.

Finalidad y usos del fichero

El fichero JUMA queda vinculado a la gestión administrativa inherente al pleno cumplimiento de la misión de garantía que constituye el objeto del Registro del Juego.

Responsable del fichero

La Dirección General de Protección Ciudadana tendrá la responsabilidad sobre el fichero JUMA en la medida de su competencia respecto de la Sección de Material del Registro de Juego.

No obstante, podrá ser atribuida la responsabilidad derivada de la ejecución material de las distintas operaciones y procedimientos técnicos que permitan la recogida, grabación, conservación, elaboración, cesión, modificación, bloqueo y cancelación de datos a los administradores de sistemas de tratamiento automatizado que la tengan encomendada.

Los usuarios que tengan encomendadas tareas de utilización material de los sistemas en los que se integren los datos propios de este fichero vendrán obligados al cumplimiento de las medidas de seguridad que se establezcan y están sujetos al deber de secreto profesional y al régimen sancionador previstos en las normas generales y autonómicas de protección de datos de carácter personal.

Ejercicio de los derechos de acceso, cancelación y rectificación

Los ciudadanos interesados podrán ejercitar los derechos de acceso, cancelación y rectificación en relación con sus datos personales integrantes de este fichero ante el Servicio de Gestión del Juego y Espectáculos, de la Dirección General de Protección Ciudadana.

Obtención de datos

Los datos de carácter personal integrantes del fichero JUMA se obtendrán directamente de los ciudadanos interesados en la inscripción registral, sin perjuicio de lo cual serán debidamente informados del carácter obligatorio de la cesión.

Tipo de datos

Los datos de carácter personal que sean cedidos para su inclusión en el fichero JUMA tienen el carácter de identificativos, económicos y profesionales.

Recogida de datos

En los procedimientos de recogida de datos se utilizarán declaraciones y formularios. Si se utilizasen cuestionarios o impresos éstos deberán contener en lugar visible y de modo claro la relación de derechos del ciudadano en materia de protección de datos.

Cesión de dalos

Los datos de carácter personal integrantes del fichero JUMA no podrán ser objeto de cesión a otras Administraciones Públicas distintas de la Comunidad de Madrid ni a terceros, salvo al Ministerio de Justicia e Interior, al Ministerio de Economía y Hacienda y a Ayuntamientos de la Comunidad de Madrid, previa acreditación de que los sistemas automatizados de este cesionario cuentan con las medidas de seguridad en el tratamiento y almacenamiento de datos que garantizan la confidencialidad e integridad al mismo nivel que la Comunidad de Madrid, así como del cumplimiento de las prescripciones en materia de protección de datos establecidas en la Ley Orgánica 5/1992, de 29 de octubre, y demás normas concordantes.

Modificación o supresión

La modificación o supresión del presente fichero se realizará mediante Decreto del Consejo de Gobierno.

3. Denominación del fichero: RIAJ

Descripción del fichero

El fichero RIAJ sirve instrumentalmente a los fines de facilitar la información necesaria para la efectividad del derecho a la prohibición de entrada en los establecimientos de juego solicitada por sí mismo o por terceros con interés legítimo legalmente establecido.

Finalidad y usos del fichero

El fichero RIAJ queda vinculado a la gestión administrativa inherente al pleno cumplimiento de la misión de información que constituye el objeto del Registro de Interdicciones de Juego.

Responsable del fichero

La Dirección General de Protección Ciudadana tendrá la responsabilidad sobre el fichero RIAJ en la medida de su competencia respecto del Registro de Interdicciones del Juego.

No obstante, podrá ser atribuida la responsabilidad derivada de la ejecución material de las distintas operaciones y procedimientos técnicos que permitan la recogida, grabación, conservación, elaboración, cesión, modificación, bloqueo y cancelación de datos a los administradores de sistemas de tratamiento automatizado que la tengan encomendada.

Los usuarios que tengan encomendadas tareas de utilización material de los sistemas en los que se integren los datos propios de este fichero vendrán obligados al cumplimiento de las medidas de seguridad que se establezcan y están sujetos al deber de secreto profesional y al régimen sancionador previstos en las normas generales y autonómicas de protección de datos de carácter personal.

A todos los efectos derivados de la responsabilidad enunciada en los párrafos anteriores, se considerarán Agentes de la Administración autonómica la totalidad de intervinientes en el proceso de tratamiento automatizado de datos de carácter personal, que actúen bajo la potestad de organización y dirección de los casinos de juego y establecimientos de juegos colectivos de dinero y azar sujetos a las obligaciones previstas en los artículos 17 y 18 del presente Decreto.

Ejercicio de los derechos de acceso, cancelación y rectificación

Los ciudadanos interesados podrán ejercitar los derechos de acceso, cancelación y rectificación en relación con sus datos personales integrantes de este fichero ante el Servicio de Gestión del Juego y Espectáculos, de la Dirección General de Protección Ciudadana.

Obtención de datos

Los datos de carácter personal integrantes del fichero RIAJ se obtendrán directamente de los ciudadanos interesados en la inscripción registral, sin perjuicio de lo cual serán debidamente informados del carácter obligatorio de la cesión.

Tipo de datos

Los datos de carácter personal que sean cedidos para su inclusión en el fichero RIAJ tienen el carácter de identificativos y personales.

Recogida de datos

En los procedimientos de recogida de datos se utilizarán declaraciones y formularios. Si se utilizasen cuestionarios o impresos éstos deberán contener en lugar visible y de modo claro, la relación de derechos del ciudadano en materia de protección de datos.

Cesión de datos

Los datos de carácter personal integrantes del fichero RIAJ no podrán ser objeto de cesión a otras Administraciones Públicas distintas de la Comunidad de Madrid ni a terceros, salvo a la Comisión Nacional del Juego, previa acreditación de que los sistemas automatizados de este cesionario cuentan con las medidas de seguridad en el tratamiento y almacenamiento de datos que garantizan la confidencialidad e integridad al mismo nivel que la Comunidad de Madrid, así como del cumplimiento de las prescripciones en materia de protección de datos establecidas en la Ley Orgánica 5/1992, de 29 de octubre, y demás normas concordantes. Podrán cederse asimismo a órganos de las Comunidades Autónomas con competencia en materia de juego, previa suscripción del oportuno acuerdo y siempre y cuando se cumplan las mismas condiciones que las señaladas para la cesión a la Comisión Nacional del Juego.

Modificación o supresión

La modificación o supresión del presente fichero se realizará mediante Decreto del Consejo de Gobierno.

§ 41.3 ORDEN DE 7 NOVIEMBRE 2011. REGULA EL SISTEMA DE RECLAMACIONES DE LOS USUARIOS DE ACTIVIDADES DE JUEGOS Y APUESTAS DESARROLLADAS EN LA COMUNIDAD DE MADRID

(BOCM núm. 284, de 30 noviembre [LCM 2011, 252])

⇒ En desarrollo de la Ley 6/2001, de 3 de julio, del Juego en la Comunidad de Madrid.

De conformidad con lo dispuesto en el artículo 26.1.29 del Estatuto de Autonomía, la Comunidad de Madrid tiene la competencia exclusiva en materia de casinos, juegos y apuestas con exclusión de las apuestas mutuas deportivo-benéficas. En ejercicio de esta competencia, se aprobó la Ley 6/2001, de 3 de julio, del Juego en la Comunidad de Madrid, en cuyo artículo 24.6 se establece la obligatoriedad para los establecimientos autorizados para la práctica de juegos y realización de apuestas de disponer de hojas de reclamaciones, de conformidad con las previsiones establecidas en la normativa de desarrollo de dicha Ley, así como en la legislación vigente en esta materia en la Comunidad de Madrid.

Por su parte, el artículo 12 del Reglamento General del Juego de la Comunidad de Madrid, aprobado por Decreto 23/1995, de 16 de marzo, recoge la obligación de las empresas titulares de establecimientos en que se practiquen juegos de suerte, envite y azar de disponer en el propio establecimiento, y a disposición permanente de los servicios de inspección y control administrativo del juego, de las reclamaciones de los clientes.

En desarrollo de lo establecido en la Ley 6/2001, de 3 de julio, del Juego en la Comunidad de Madrid, la diferente normativa reguladora de las diferentes actividades de juegos y apuestas ha señalado la obligatoriedad de disponer de hojas de reclamaciones a disposición de los usuarios y ha establecido un procedimiento propio y concreto para tramitar dichas reclamaciones.

La aplicación de esta normativa ha puesto de manifiesto la gran diversidad existente en la regulación de los modelos de hojas de reclamaciones que se deben emplear, así como en lo referente a las disposiciones que son de aplicación respecto a su tramitación, dependiendo de la actividad de juego de que se trate, por lo que surge la necesidad de establecer un único sistema de reclamaciones de los usuarios de las actividades de juegos y apuestas, a fin de contribuir a la simplificación de la gestión, a la seguridad jurídica y a la mejor defensa de los derechos de los usuarios y consumidores.

En el artículo 2.2.c) de la Ley 6/2001, de 3 de julio, del Juego en la Comunidad de Madrid, se establece que corresponde a la Consejería competente en materia de juego la ordenación de la inspección, comprobación, vigilancia y control de las actividades relacionadas con los juegos y apuestas.

En su virtud, de conformidad con las atribuciones conferidas en los artículos 41.d) de la Ley 1/1983, de 13 de diciembre, de Gobierno y Administración, y 2.2.c) de la Ley 6/2001, de 3 de julio, del Juego en la Comunidad de Madrid, a propuesta de la Dirección General de Tributos y Ordenación y Gestión del Juego, de acuerdo con el Consejo Consultivo de la Comunidad de Madrid, dispongo:

Artículo 1. Objeto.

La presente Orden tiene por objeto regular el sistema de reclamaciones de los usuarios de las actividades de juegos y apuestas desarrolladas en el ámbito territorial de la Comunidad de Madrid.

Artículo 2. Ámbito de aplicación.

1. Las empresas titulares de los establecimientos en los que se desarrollen actividades de juegos y apuestas deberán tener las hojas de reclamaciones reguladas en la presente Orden a disposición de los usuarios.

2. La utilización de las hojas de reclamaciones no excluye la posibilidad de los usuarios de formular sus reclamaciones de cualquier otra forma legalmente prevista.

3. La obligación de disponer de hojas de reclamaciones será igualmente exigible a las empresas que desarrollen actividades de juegos y apuestas a través de medios informáticos, interactivos o de comunicación a distancia. Estas empresas estarán obligadas a informar a los usuarios de su existencia y de la forma de acceder a ellas por los mismos medios empleados para el ejercicio de las actividades.

4. En los establecimientos de hostelería y actividades recreativas donde se desarrollen actividades de juegos y apuestas, se podrá disponer de las hojas de reclamaciones reguladas en la presente Orden o del modelo de hojas de reclamaciones establecido por la normativa sectorial de la Comunidad de Madrid que sea de aplicación al caso concreto.

Artículo 3. Hojas de reclamaciones.

Las hojas de reclamaciones estarán integradas por un juego unitario de impresos compuesto por tres ejemplares: Una hoja original como ejemplar para la Administración, una primera copia como ejemplar para la empresa y una segunda copia para el reclamante, conforme al modelo normalizado que figura como Anexo.

Artículo 4. Información a los usuarios.

Las empresas titulares de los establecimientos en los que se desarrollen actividades de juegos y apuestas deberán informar a los usuarios sobre la existencia de hojas de reclamaciones a su disposición.

Artículo 5. Obtención de hojas de reclamaciones por las empresas obligadas.

1. Las empresas obligadas a disponer de hojas de reclamaciones se dirigirán al órgano competente en materia de ordenación y gestión del juego para su obtención.

2. Las empresas citadas tienen también la posibilidad de acceder al modelo de hojas de reclamaciones a través de la página web de la Comunidad de Madrid, www.madrid.org

Artículo 6. Entrega de hojas de reclamaciones a los usuarios.

1. El responsable o cualquier empleado del establecimiento deberá facilitar de manera obligatoria y gratuita al usuario que se lo solicite un juego de hojas de reclamaciones con el fin de que formule la reclamación que considere pertinente.

2. Las empresas obligadas deberán disponer de hojas de reclamaciones en todos los establecimientos, locales o dependencias abiertas al público, sin que pueda remitirse a los usuarios a otros lugares distintos.

3. Cuando no se disponga de hojas de reclamaciones o se niegue su entrega al usuario, este podrá dirigir la reclamación directamente al órgano competente, utilizando el medio que considere más adecuado y haciendo constar aquellas circunstancias.

Artículo 7. Cumplimentación de la reclamación.

El usuario cumplimentará la hoja de reclamación haciendo constar los datos identificativos que figuren en la misma y exponiendo claramente los hechos que han motivado la reclamación.

Artículo 8. Remisión de las hojas de reclamaciones.

1. Una vez cumplimentada la hoja de reclamación, el usuario entregará el ejemplar para el establecimiento al responsable o empleado del mismo y conservará en su poder los ejemplares para la Administración y para el reclamante. El usuario dirigirá a la Administración el ejemplar correspondiente a la misma y conservará el suyo.

2. Junto con la hoja de reclamaciones, el usuario podrá aportar cuantas pruebas o documentos sirvan para mejorar la valoración de los hechos.

3. La hoja de reclamaciones se podrá presentar en cualquier Registro de la Comunidad de Madrid, de la Administración General del Estado, de otras Comunidades Autónomas, de Ayuntamientos de la Comunidad de Madrid adheridos al Convenio Marco Ventanilla Única, en oficinas de Correos, en representaciones diplomáticas u oficinas consulares de España en el extranjero, o en cualquier otro lugar previsto en el artículo 38.4 de la Ley 30/1992, de 26 de noviembre, de Régimen Jurídico de las Administraciones Públicas y del Procedimiento Administrativo Común.

Artículo 9. Tramitación administrativa de las reclamaciones.

Recibida la reclamación por la Administración, el órgano competente iniciará las actuaciones procedentes, de conformidad con lo dispuesto en la legislación en materia de juego y demás normativa aplicable, así como en la normativa que regula el ejercicio de la potestad sancionadora, sin perjuicio de las responsabilidades civiles, penales o de otro orden en que pudiera incurrir el presunto infractor.

Artículo 10. Tramitación electrónica.

Las hojas de reclamaciones se podrán tramitar por medios electrónicos o telemáticos, de conformidad con lo establecido en la normativa aplicable en la materia.

DISPOSICIÓN TRANSITORIA ÚNICA.

Las empresas titulares de los establecimientos en los que se desarrollen actividades de juegos y apuestas deberán disponer de hojas de reclamaciones, según el modelo regulado en la presente Orden, en el plazo máximo de dos meses desde su entrada en vigor.

DISPOSICIÓN FINAL ÚNICA. Entrada en vigor.

La presente Orden entrará en vigor a los veinte días de su publicación en el «Boletín Oficial de la Comunidad de Madrid».

§ 42 MURCIA

§ 42.1 DECRETO 217/2010, DE 30 JULIO. APRUEBA EL CATÁLOGO DE JUEGOS Y APUESTAS DE LA REGIÓN DE MURCIA

(BORM núm. 177, de 3 agosto [LRM 2010, 256])

⇒ En desarrollo de la Ley 2/1995, de 15 de marzo, reguladora del juego y apuestas de la Región de Murcia.
Ley 13/2011, de 27 de mayo, de regulación del juego.
Real Decreto 1613/2011, de 14 de noviembre, por el que se desarrolla la Ley 13/2011, de 27 de mayo, regulación del juego, en lo relativo a los requisitos técnicos de las actividades de juego.
Orden EHA/3079/2011, de 8 de noviembre, por la que se aprueba la reglamentación básica de «Otras apuestas de contrapartida».
Orden EHA/3080/2011, de 8 de noviembre, por la que se aprueba la reglamentación básica de las apuestas deportivas de contrapartida.
Orden EHA/3081/2011, de 8 de noviembre, por la que se aprueba la reglamentación básica de las apuestas deportivas mutuas.
Orden EHA/3082/2011, de 8 de noviembre, por la que se aprueba la reglamentación básica de las apuestas hípicas de contrapartida.
Orden EHA/3083/2011, de 8 de noviembre, por la que se aprueba la reglamentación básica de las apuestas hípicas mutuas.
Orden EHA/3084/2011, de 8 de noviembre, por la que se aprueba la reglamentación básica de los concursos.
Orden EHA/3085/2011, de 8 de noviembre, por la que se aprueba la reglamentación básica del juego de la ruleta.
Orden EHA/3086/2011, de 8 de noviembre, por la que se aprueba la reglamentación básica del juego de punto y banca.
Orden EHA/3087/2011, de 8 de noviembre, por la que se aprueba la reglamentación básica del juego del bingo.
Orden EHA/3088/2011, de 8 de noviembre, por la que se aprueba la reglamentación básica del juego del Black Jack.
Orden EHA/3089/2011, de 8 de noviembre, por la que se aprueba la reglamentación básica del juego del póquer.
Orden EHA/3090/2011, de 8 de noviembre, por la que se aprueba la reglamentación básica del tipo de juegos denominado «Juegos Complementarios».
En la Región de Murcia, véase:
Decreto 72/2008, de 2 de mayo, por el que se aprueba el Reglamento de Máquinas Recreativas y de Azar de la Comunidad Autónoma de la Región de Murcia.
Decreto 194/2010, de 16 de julio, por el que se aprueba el Reglamento del Juego del Bingo de la Región de Murcia y se modifica el Reglamento de Máquinas Recreativas y de Azar de la Comunidad Autónoma de la Región de Murcia.
Decreto 26/1996, de 29 de mayo, por el que se aprueba el Reglamento de Casinos de Juego de la Comunidad Autónoma de Murcia.

El artículo 10.Uno.22 del Estatuto de Autonomía para la Región de Murcia, reformado por la Ley Orgánica 1/1998, de 15 de junio, atribuye a esta Comunidad la competencia exclusiva en materia de casinos, juegos y apuestas, excepto las apuestas y loterías del Estado. Dicha competencia alcanzará a la potestad legislativa, la potestad reglamentaria y la función ejecutiva según establece el apartado dos del mismo artículo.

En uso de dicha competencia exclusiva, la Asamblea Regional aprobó la Ley 2/1995, de 15 de marzo, reguladora del Juego y Apuestas de la Región de Murcia, modificada por las Leyes 13/1997, de 23 de diciembre, 9/1999, de 27 de diciembre, 7/2000, de 29 de diciembre y 12/2006, de 27 de diciembre. Esta Ley, en su disposición adicional, instaba al Consejo de Gobierno a proceder a la aprobación del Catálogo de Juegos y Apuestas.

El Catálogo de Juegos y Apuestas es un inventario de los juegos que tienen la consideración de legales y por lo tanto autorizables dentro del territorio de la Comunidad Autónoma de la Región de Murcia, donde se recoge el contenido y condiciones mínimas necesarias para su práctica, siendo posteriormente objeto de desarrollo en las respectivas normas específicas de cada juego.

El Catálogo de Juegos y Apuestas de la Región de Murcia fue aprobado por el Decreto 28/1996, de 29 de mayo, y posteriormente modificado por los Decretos 63/1997, de 31 de julio, 13/1999, de 18 de marzo, 139/2000, de 22 de diciembre, 61/2001, de 31 de agosto y 171/2003, de 7 de noviembre. Este Catálogo de Juegos y Apuestas incluye los juegos exclusivos de casino, el bingo, las máquinas recreativas y de azar, las loterías, las rifas, las tómbolas, las combinaciones aleatorias y los boletos.

En cuanto a los juegos exclusivos de casinos figuran en el Catálogo una relación de los mismos, pero se limita a regular la Ruleta de la Fortuna y el póquer en sus modalidades de «Sin descarte»

y «Sintético», remitiendo respecto a los demás juegos de casino a la Orden del Ministerio del Interior de 9 de octubre de 1979, por la que se aprueba la versión definitiva del Catálogo de Juegos.

Las nuevas tecnologías que han evolucionado los juegos existentes al tiempo que han hecho surgir otros nuevos, la omisión en el actual Catálogo de números juegos de casino y la necesidad de superar la regulación de determinados juegos por una norma emanada de un órgano que carece de competencias en la materia, exigen la aprobación de un nuevo Catálogo de Juegos que incluya todos los juegos que pueden ser practicados en los casinos, el juego del bingo tradicional y las nuevas modalidades de bingo surgidas de la evolución tecnológica y las apuestas, al tiempo que se mantienen los demás juegos tradicionales como los realizados mediante máquinas, las rifas, tómbolas, combinaciones aleatorias y los boletos.

En su virtud, a iniciativa de la Dirección General de Tributos, a propuesta de la Consejera de Economía y Hacienda, de acuerdo con el Consejo Jurídico de la Región de Murcia y previa deliberación del Consejo de Gobierno en su reunión del día 30 de julio de 2010, dispongo:

Artículo único. Aprobación del Catálogo de Juegos y Apuestas.

Se aprueba el Catálogo de Juegos y Apuestas de la Región cuyo texto figura a continuación.

Disposición Derogatoria única. Derogación normativa.

Queda derogado el Decreto 28/1996, de 29 de mayo, por el que se aprueba el Catálogo de Juegos y Apuestas de la Región de Murcia, el artículo primero del Decreto 171/2003, de 7 de noviembre, por el que se modifica el Catálogo de Juegos y Apuestas y el Reglamento del Juego del Bingo, ambos de la Región de Murcia así como las disposiciones de igual o inferior rango que se opongan a lo previsto en este Decreto.

Disposición Final única. Entrada en vigor.

Este Decreto entrará en vigor a los veinte días de su publicación en el «Boletín Oficial de la Región de Murcia».

CATÁLOGO DE JUEGOS Y APUESTAS DE LA REGIÓN DE MURCIA

CAPÍTULO I

Disposiciones Generales

Artículo 1. Ámbito y objeto.

El presente Catálogo de Juegos tiene por objeto determinar los juegos y apuestas que pueden ser practicados en el ámbito de la Región de Murcia y en los términos establecidos en el artículo 4 de la Ley 2/1995, de 15 de marzo, por la que se regula el juego y apuestas en la Comunidad Autónoma de la Región de Murcia.

Artículo 2. Juegos y apuestas catalogados.

El Catálogo de Juegos y Apuestas de la Región de Murcia comprende los siguientes juegos:

1. Los de Casinos de Juego.
2. El bingo.
3. Las máquinas recreativas y de azar, tipos A, B y C.
4. Las loterías.
5. Las rifas.
6. Las tómbolas.
7. Las combinaciones aleatorias.
8. Los boletos.
9. Las apuestas.

CAPÍTULO II
Juegos de Casinos de Juego

Sección 1ª Juegos de Casinos

Artículo 3. Juegos de Casinos.

Los juegos de práctica en los Casinos de Juego serán los que a continuación se relacionan, así como las máquinas de azar definidas en la letra c) del apartado 2 del artículo 126 de este Catálogo:

1. Ruleta Francesa.
2. Ruleta Francesa Abreviada.
3. Ruleta Americana de un solo cero.
4. Black-Jack o Veintiuno.
5. Bola o Boule.
6. Treinta y cuarenta.
7. Dados o Craps.
8. Dados Murcianos.
9. Punto y Banca.
10. Ferrocarril, Bacarrá o Chemin de Fer.
11. Bacarrá a dos paños.
12. Póquer de Contrapartida en la variedad de Póquer sin descarte.
13. Póquer de Contrapartida en la variedad de Póquer «Trijoker».
14. Póquer de Círculo.
15. Póquer Cubierto de 5 cartas con descarte.
16. Póquer Descubierto.

a) Variante «Seven Stud Póquer».
b) Variante «Omaha».
c) Variante «Hold'em».
d) Variante «Five Stud Póquer».
e) Variante de Póquer Sintético.

17. Pai Gow Póquer.
18. Ruleta de la Fortuna.
19. Monte o Banca.

Sección 2ª Juegos de ruleta

Subsección 1ª Ruleta Francesa

Artículo 4. Descripción del juego.

La Ruleta Francesa es un juego de azar, de los denominados de contrapartida, cuyas características esenciales consisten en que los participantes juegan contra el establecimiento organizador y en que la posibilidad de ganar depende del movimiento de una bola que se mueve dentro de una rueda horizontal giratoria.

Artículo 5. Elementos del juego.

Los elementos de juego de la Ruleta Francesa son los que a continuación se citan:

a) Cilindro y disco giratorio.

La Ruleta está compuesta de un cilindro de madera, de aproximadamente 56 centímetros de diámetro, en cuyo interior hay un disco giratorio sostenido por un eje metálico. Este disco, cuya parte superior tiene una superficie inclinada, está dividido en 37 casillas radiales separadas por pequeños tabiques metálicos. Estos compartimentos, alternativamente rojos y negros, están numeradas del 1 al 36, más el cero, que suele ser blanco o verde, nunca rojo ni negro.

Nunca son vecinos dos números consecutivos y, por otra parte, los números cuya suma de cifras

sea par son siempre negros, salvo el 19, además del 10 y el 29. Un dispositivo que sobresale del eje permite dar a la ruleta un movimiento giratorio en un plano horizontal.

b) Mesa, tablero y paño.

El juego de la Ruleta se desarrolla en una mesa larga y rectangular, en cuyo centro, si es a dos paños, o en un extremo, si es a un solo paño, está la mencionada rueda. A un lado de ésta, o a ambos si es doble, se encuentra el tablero con el paño, en el que están dibujados los mismos 36 números, rojos y negros, dispuestos en tres columnas de doce, un espacio reservado para el cero y otros para las distintas jugadas; en ellos están impresos los términos o abreviaturas que indican estas jugadas. Opcionalmente, pueden figurar algunas combinaciones de jugadas de uso frecuente por parte de los jugadores.

Según que en la mesa existan uno o dos tableros, la ruleta se denomina «a un paño» o «a dos paños», respectivamente.

Artículo 6. Personal.

El personal destinado a cada ruleta está formado por un jefe de mesa, dos crupieres situados a la altura del cilindro y, un tercer crupier o extremo de mesa.

a) El jefe de mesa:

Dirige la partida y controla los cambios que se realizan durante su curso; le está prohibido manipular, de ninguna forma, el dinero, las placas o las fichas.

b) Los crupieres:

Se encargan, sucesivamente y siguiendo un orden de rotación preestablecido, de accionar el cilindro y lanzar la bola y llevar a cabo las demás operaciones necesarias para la realización del juego, cuyo contenido se especifica en el apartado correspondiente a las reglas de funcionamiento del juego. Asimismo, pueden colocar las apuestas sobre la mesa.

El crupier situado en el extremo de la mesa se encarga de colocar, a petición de los jugadores presentes en la mesa, las apuestas en la zona que controla y de ejercer una vigilancia particular sobre dichas apuestas a fin de evitar errores, discusiones y posibles fraudes.

Opcionalmente y a criterio de la dirección de juego se podrá prescindir de uno de los tres crupieres situados en la mesa.

Artículo 7. Reglas de la Ruleta.

1. Jugadas o suertes múltiples.

Los jugadores pueden realizar las siguientes jugadas:

a) Pleno o número entero. Consiste en hacer la apuesta en cualquiera de los 37 números del paño; el jugador que gana obtiene treinta y cinco veces el importe de su apuesta.

b) Pareja o caballo. La apuesta se coloca a caballo sobre la línea que separa dos números; el jugador que gana obtiene diecisiete veces su apuesta.

c) Fila transversal. Se juega a los tres números seguidos que constituyen una fila, colocando la apuesta en medio de la línea longitudinal que separa las filas de los espacios laterales destinados a las jugadas sencillas; una variante de la apuesta a tres números consiste en jugar a los números 0, 1 y 2 o a los números 0, 2 y 3, colocando la apuesta en la intersección que separa los números 0, 1 y 2, en el primer caso y los números 0, 2 y 3 en el segundo. Si sale uno de los tres números, el jugador que gana obtiene once veces el importe de su apuesta.

d) Cuadro. La apuesta se hace sobre los cuatro números contiguos en el tapete, que forman un cuadro; una variante de la jugada a cuatro números, denominada «Jugar a los cuatro primeros»; consiste en apostar a los números 1, 2 y 3, colocando la apuesta en el punto de intersección de las casillas del 0, el 1 y las suertes sencillas «Pasa» o «Falta»; en caso de ganar, el jugador obtiene ocho veces el importe de su apuesta.

e) Seisena o Doble fila transversal. La apuesta incluye seis números, situados en dos filas transversales consecutivas; en caso de ganar, el jugador obtiene cinco veces el importe de su apuesta.

f) Columna. Abarca la apuesta a los doce números que integran una columna y, en caso de ganar, el jugador obtiene dos veces el importe de su apuesta.

g) Docena. Abarca la apuesta a los números que van del 1 al 12 (primera docena), del 13 al 24 (segunda docena) o del 25 al 36 (tercera docena); en caso de ganar, el jugador obtiene dos veces el importe de su apuesta.

h) Doble Columna o Columna a caballo. Se apuesta a los 24 números que corresponden a dos columnas contiguas y la ganancia posible asciende a la mitad de la apuesta.

i) Doble Docena o Docena a caballo. Se apuesta a los 24 números que corresponden a dos docenas contiguas y la ganancia posible es la mitad de la apuesta.

2. Jugadas o suertes sencillas.

a) Clases de jugadas.

Al jugar a suertes sencillas, los jugadores pueden apostar sobre «par» o «impar» (números pares o impares); sobre «rojo» o «negro» (números rojos o negros); o sobre «falta» (números que van del 1 al 18) o sobre «pasa» (números que van del 19 al 36). La ganancia posible es el valor de la cantidad apostada.

En todos los casos, el jugador que gana conserva su apuesta y puede retirarla.

b) Salida del cero.

Cuando, habiendo apostado a suertes sencillas, sale el 0, todas las apuestas realizadas a estas suertes pierden la mitad de su valor; en este caso, el jugador que haya apostado a una suerte sencilla tiene dos opciones: una, retirar la mitad de su apuesta, perdiendo la otra mitad a favor de la banca; y dos, dejar la totalidad de su apuesta en «prisión» y continuar el juego. Si en la jugada siguiente no sale el cero, las apuestas ganadoras colocadas en «prisión» recuperan su libertad, perdiéndose definitivamente las demás.

Si el cero sale por segunda, tercera vez, etc., se repite la misma opción, teniendo en cuenta el valor inicial de la apuesta y perdiéndose el 50 por 100 de su valor en cada salida del cero. Si, como consecuencia de las salidas del cero, la apuesta está por debajo del mínimo de la mesa, quedará en «prisión» hasta que se libere, si procede.

Si el cero sale en la última jugada de la sesión, el jugador está obligado a aceptar el reintegro de la mitad, de la cuarta parte, de la octava parte, etc., de su apuesta inicial, según se trate de la primera, segunda, tercera, etc., salida consecutiva del número cero.

3. Mínimo y máximo de las apuestas.

a) El valor mínimo de las apuestas en la Ruleta Francesa está determinado por la autorización concedida por el centro directivo competente en la materia.

b) El valor máximo de las apuestas se fija teniendo en cuenta las posibilidades jugadas que existen:

1 En las jugadas múltiples, el máximo representa, en el pleno o número entero, 10, 20 ó 30 veces el mínimo de la apuesta; en la pareja o caballo, 20, 40 ó 60 veces; en la fila transversal, 30, 60 ó 90 veces; en el cuadro, 40, 80 ó 120 veces; en la seisena, 60, 120 ó 180 veces; en la columna y docena, 120, 240 ó 360 veces y en la doble columna y doble docena, 240, 480 ó 720 veces.

2 En las suertes o jugadas sencillas, el máximo representa 180, 360 ó 540 veces la cantidad jugada como mínimo de la apuesta. Los valores mínimos en este tipo de apuestas podrán ser fijados, a criterio del centro directivo competente en la materia, hasta cinco veces el mínimo autorizado sobre un número entero.

En todo caso, sólo se podrán realizar apuestas por un valor que permita su pago con el mínimo de la mesa.

4. Funcionamiento del juego.

Las fases sucesivas del juego de Ruleta Francesa son las siguientes:

a) El crupier encargado de maniobrar la ruleta debe accionar el disco giratorio haciéndolo, obligatoriamente, cada vez en sentido opuesto a la vez anterior, lanzando la bola en el sentido inverso al giro del cilindro.

b) Antes de que el crupier realice esta maniobra, y también mientras la fuerza centrífuga retiene a la bola girando por la parte superior de la galería, los jugadores pueden realizar sus apuestas, hasta el momento en que el crupier, cuando aprecia que el movimiento de la bola se hace más lento y está a punto de caer en el disco, anuncie «no va más». A partir de ese momento no deben aceptarse más apuestas sobre el paño, y sólo se emplazarán las que hayan sido aceptadas por el crupier con anterioridad al aviso de «no va más».

En todo caso, el jugador es responsable de sus apuestas situadas sobre el tapete.

c) Cuando la bola se detiene definitivamente en una de las treinta y siete casillas de la ruleta, el crupier anuncia en voz alta el número y las jugadas sencillas ganadoras al tiempo que toca con su rastrillo el número ganador para mostrarlo ostensiblemente al público. A continuación, los crupie-

res, retiran las apuestas perdedoras y pagan las ganadoras, según el orden siguiente: dobles columnas, columnas, dobles docenas y docenas: jugadas sencillas (rojo o negro, pares o impares, pasa o falta); seisenas, filas transversales, cuadros y parejas o caballos; en último lugar, los plenos o números enteros. Los crupieres, indistintamente, tras retirar las apuestas perdedoras, pagan las apuestas ganadoras.

d) Si durante la rotación de la bola cae una ficha o cualquier otro objeto en el cilindro, si la bola salta fuera del cilindro o si se produce un lanzamiento defectuoso de la bola, el jefe de mesa ha de detener el juego y anunciar inmediatamente, en voz alta, «tirada nula», seguidamente debe recuperar la bola y entregarla al crupier para que éste vuelva a lanzarla, después de haberla colocado en el número en el que había caído en la jugada anterior.

e) Al final de cada sesión, el cilindro deberá cerrarse con una tapa provista de llave, precinto o sistema de seguridad equivalente.

Subsección 2ª Ruleta Francesa abreviada

Artículo 8. Descripción del juego.

La modalidad de Ruleta Francesa abreviada se desarrolla con los mismos elementos de juego, personal y normas de funcionamiento que la Ruleta Francesa tradicional, con las siguientes diferencias:

a) El paño que cubre la mesa es igual al de la Ruleta Francesa tradicional, salvo que carece de espacios para las apuestas a suertes sencillas, docenas y columnas.

b) Las apuestas posibles en la Ruleta Francesa abreviada son la seisena o doble fila transversal, la fila transversal, el cuadro, el caballo o pareja y el pleno o número entero.

Subsección 3ª Ruleta Americana de un solo cero

Artículo 9. Descripción del juego.

El funcionamiento de la Ruleta Americana de un solo cero responde, básicamente, a los mismos principios que rigen para la Ruleta Francesa. Por ello, en este apartado se recogen únicamente las reglas que son propias de la Ruleta Americana; en consecuencia, para lo no especificado en este apartado, son de aplicación las disposiciones establecidas para la Ruleta Francesa contenidas en la Subsección 1ª, Sección 2ª, Capítulo II, Ruleta Francesa, de este Catálogo.

Artículo 10. Instrumentos de la Ruleta Americana.

Las diferencias con respecto a la Ruleta Francesa son las siguientes:

a) La mesa de la Ruleta Americana debe ser de dimensiones que permitan participar a un número limitado de jugadores; puede autorizarse uso de mesas dobles.

b) Las apuestas se colocan sobre uno de los dos lados del tapete de la mesa de juego, en los espacios reservados para el cero y para las otras jugadas, sobre los términos o abreviaturas correspondientes y, opcionalmente, sobre los espacios fijados para algunas combinaciones de jugadas de uso más frecuente por parte de los jugadores.

c) En la Ruleta Americana de un solo cero se utilizan fichas de juego denominadas «fichas de color». En el borde de la mesa, o en un lugar próximo al mismo, y de forma bien visible, se coloca un número de compartimentos o marcadores transparentes que será igual a la cifra máxima de «fichas de color» existentes en la mesa. Estos compartimentos, claramente separados los unos de los otros, están destinados a recibir una «ficha de color», sin valor predeterminado, sobre la cual se coloca un marcador que indicará el valor dado por el jugador a las fichas de ese color que adquiere. Este valor puede oscilar entre el mínimo y el máximo de la apuesta de la mesa para el pleno o número entero y debe adaptarse al valor individual de las fichas existentes en el Casino.

El marcador transparente de fichas de color de la mesa puede ser sustituido por marcadores electrónicos, siempre que cumplan claramente los cometidos descritos.

d) Además del juego con «fichas de color», el jefe de mesa podrá autorizar en la mesa la realización de apuestas hechas con «fichas de valor» individual, de las existentes en el casino, siempre y cuando el número de apuestas no resulte excesivo para el adecuado desarrollo de la partida y el control del juego.

Artículo 11. Personal de la Ruleta Americana.

La dotación de personal de cada ruleta está formada por un jefe de mesa (para un máximo de cuatro ruletas contiguas), un crupier y, eventualmente, un auxiliar.

a) El jefe de mesa:

Es responsable de que el juego se desarrolle con claridad y regularidad, de los pagos, de todas las operaciones efectuadas en su mesa y del control de los marcadores de fichas de color.

b) El crupier:

Además de las funciones citadas para la Ruleta Francesa, es responsable de, en caso de necesidad, reconstruir las pilas de fichas si la mesa no tiene máquina clasificadora o no le ayuda el auxiliar.

c) El auxiliar:

Entre otras funciones de asistencia al crupier, es responsable de ordenar las pilas de fichas, haya o no, máquina clasificadora.

Artículo 12. Funcionamiento del juego.

1. Pagos.

Los pagos deben efectuarse siempre en el orden siguiente: Doble columna, columna, pasa, impar, negro, rojo, par, falta, doble docena, docena, seisena, fila transversal, cuadro, pareja o caballo y en último lugar, el pleno o número entero; pero si un jugador tiene varias combinaciones ganadoras, se le pagan todas de una sola vez, aunque las apuestas sean de distinta clase. Los pagos se realizan con fichas de color de un valor determinado, propias del jugador ganador, o con fichas y placas de valor o con ambos tipos de fichas.

Excepcionalmente, el jefe de mesa podrá alterar el orden de pago descrito con el fin de agilizar la partida.

2. Salida del cero.

Cuando sale el cero, en las suertes sencillas el jugador pierde la mitad de su apuesta y recupera la otra mitad.

Artículo 13. Mínimo y máximo de las apuestas.

1. El valor mínimo de la apuesta está determinado por la autorización concedida por el centro directivo competente en la materia.

2. El jugador, cuando adquiere una serie y de fichas de color, fija el valor que desea otorgar a estas fichas, haciéndolo dentro de los límites del mínimo y máximo existentes en la mesa para el pleno o número entero; si el jugador no hace uso de esta facultad, cada una de sus fichas representa el mínimo de la apuesta de la mesa.

En todo caso, solamente se pueden realizar apuestas por un valor que permita su pago con el mínimo de la mesa.

3. El valor máximo de la apuesta se fija de la siguiente manera:

a) En las jugadas sencillas el máximo representa 180, 360 ó 540 veces la cantidad fijada como mínimo de apuesta sobre un pleno o número entero. Los mínimos en las suertes sencillas podrán ser fijados por el centro directivo competente en la materia, en un valor hasta cinco veces el mínimo autorizado sobre un pleno o número entero.

b) En las suertes múltiples, el máximo viene representado, en el pleno o número entero, por 10, 20 ó 30 veces el mínimo de la apuesta; en la pareja o caballo por 20, 40, ó 60 veces; en la fila transversal por 30, 60, ó 90 veces; en el cuadro por 40, 80 ó 120 veces; en la seisena por 60, 120 ó 180 veces; en la columna y en la docena por 120, 240 ó 360; y en la doble columna y en la doble docena por 240, 480 ó 720.

Sección 3ª Black-jack o veintiuno

Artículo 14. Descripción del juego.

El Black-Jack o veintiuno es un juego de azar, de los denominados de contrapartida, practicado con naipes, en el que los participantes juegan contra el establecimiento, siendo el objeto del juego alcanzar veintiún puntos o acercarse a ellos sin pasar de este límite.

Artículo 15. Elementos del juego.

1. Cartas o naipes.

Al Black-Jack se juega con cuatro o seis barajas, de 52 cartas cada una, dos o tres de un color y dos o tres de otro distinto, dependiendo del número de barajas utilizadas, las figuras valen diez puntos, el as un punto u once, según convenga al jugador, y las otras cartas tendrán su valor nominal. Los naipes podrán ser usados varias veces, siempre y cuando se encuentren en buen estado.

2. Distribuidor o «sabot».

Es un recipiente donde se introducen las cartas para distribuirlas, una vez barajadas convenientemente; las cartas se deslizan dentro del «sabot» y aparecen de una en una.

El distribuidor o «sabot» puede ser manual o automático y, en ambos casos, debe ser, obligatoriamente, de un modelo debidamente autorizado para este juego por el centro directivo competente en la materia.

Todos los distribuidores deben estar guardados en el armario de las cartas si son manuales; si son distribuidores automáticos, lo serán de forma que cumplan condiciones equivalentes de seguridad.

Su distribución a las diferentes mesas es realizada por el director o empleado responsable al comienzo de cada sesión.

Artículo 16. Personal del Black-Jack.

La dotación de personal de Black-Jack está formada por un jefe de mesa y un crupier.

a) Jefe de mesa.

Le corresponde supervisar el juego y resolver los problemas que durante el transcurso del mismo se le presenten, funciones que se llevarán a cabo sobre cada una de las mesas, si bien podrán simultanearse sobre grupos de mesas contiguas y homogéneas sin que el número total de mesas a su cargo pueda exceder de tres en la modalidad de 9 jugadores y de 4 en su modalidad de siete jugadores. No obstante si la dirección de juegos, y para el conjunto del Casino, optase por compatibilizar las funciones de supervisión del jefe de mesa sobre juegos de naipes de contrapartidas no homogéneos (Black-Jack J. mini punto y banco y Póquer) el número de mesas a su cargo no podrá exceder de dos.

b) Crupier.

El crupier dirige la partida y se encarga de barajar las cartas, distribuirlas a los jugadores, pagar las apuestas ganadoras y retirar las apuestas perdedoras.

Artículo 17. Jugadores.

El juego de Black-Jack puede practicarse sentado o de pie.

a) Jugadores sentados.

El número de jugadores que pueden participar en el juego debe coincidir con el número de plazas de apuestas marcadas en la mesa de juego, hasta una cifra máxima de siete o nueve. Si algunas de las plazas no quedan cubiertas, los jugadores presentes pueden apostar sobre las plazas vacantes. Asimismo, los jugadores presentes pueden apostar sobre la casilla de cualquier otro jugador con su consentimiento o, en caso necesario, con el consentimiento del jefe de mesa, hasta un límite de tres apuestas totales por casilla, claramente separadas las apuestas y dentro de los límites de la apuesta máxima.

En cualquier caso, el jugador situado en primera línea delante de cada casilla es quien manda en la casilla.

Cuando dos jugadores apuestan en una casilla vacía, manda en ella el jugador con la apuesta más alta; si ambas apuestas son iguales, manda el jugador que se encuentra más próximo al distribuidor.

Cada mano de un jugador se considera individualmente y debe seguir el orden normal de distribución y petición de cartas.

b) Jugadores de pie.

Además de los jugadores sentados, pueden participar en este juego jugadores de pie, dentro del límite de tres apuestas totales autorizadas por casilla, conforme se explica en el número 1 de este apartado; los jugadores de pie podrán apostar sobre la «mano» de un jugador sentado, siempre que éste no se oponga o, en caso necesario, con el consentimiento del jefe de mesa, y dentro de los limites de la apuesta máxima por cada casilla.

En ningún caso los jugadores de pie pueden dar al jugador sentado consejos o instrucciones, debiendo aceptar sus iniciativas.

Artículo 18. Reglas del juego.

1. Posibilidades de juego.

a) Juego simple o Black-Jack.

Cuando se hayan efectuado todas las apuestas, el crupier distribuirá un naipe a cada casilla ocupada, comenzando por su Izquierda y siguiendo el sentido de las agujas del reloj, y dándose él mismo otro naipe.

Después, y siempre en el mismo orden, distribuye un segundo naipe a cada casilla.

Seguidamente, pregunta a los jugadores que tienen la «mano», si quieren naipes adicionales. Cada jugador podrá rehusar o pedir naipes complementarios, uno por uno, hasta que lo considere oportuno pero, en ningún caso, puede pedir naipes suplementarios si ha obtenido ya una puntuación de 21 o más.

Si una «mano» obtiene una puntuación superior a 21 esa «mano» pierde y el crupier recoge inmediatamente su apuesta y los naipes, antes de pasar a la «mano» siguiente.

Cuando los jugadores han hecho su juego, el crupier, siempre que queden competidores en esa «mano» se dará a sí mismo una o varias cartas.

Al llegar a 17 puntos, el crupier debe plantarse y no puede coger naipes suplementarios. En caso contrario; debe pedir otros naipes hasta que el total de su puntuación alcance 17 o más.

Cuando el crupier tenga un as entre sus cartas, debe contarlo como once puntos si con este valor llega a 17 o más, y siempre que no cuente, con el as, más de 21 puntos; en este caso, el as tendrá el valor de un punto.

El crupier, después de anunciar su puntuación, recoge las apuestas perdedoras y paga las ganadoras, haciéndolo de derecha a izquierda. A continuación recoge las cartas y las coloca boca abajo en un recipiente destinado a este fin, retirando las suyas en último lugar; si el «sabot» de la mesa es electrónico, el crupier mete directamente las cartas en el «sabot».

Si la banca ha sobrepasado los 21 puntos, el crupier debe pagar todas las apuestas que permanezcan todavía encima de la mesa de juego.

Si la banca no llega a los 21 puntos, el crupier recoge las apuestas de las «manos» que tengan una puntuación inferior a la suya y paga las que la tienen superior.

Las «manos» que han obtenido una puntuación igual a la de la banca son consideradas nulas y sus titulares pueden retirar sus apuestas, una vez hayan sido recogidas sus cartas.

Los pagos se efectúan a la par, es decir, por el mismo importe de la apuesta, pero si un jugador hace un Black-Jack, que consiste en llegar a los 21 puntos sólo con los dos primeros naipes, se le paga a razón de tres por dos. El Black-Jack siempre gana a la puntuación de 21 obtenida con más de dos cartas.

b) El seguro.

Cuando el primer naipe del crupier es un as, los jugadores pueden asegurarse contra el posible Black-Jack de la banca. Para ello, el crupier propone el seguro al conjunto de los jugadores, haciéndolo antes de dar la tercera carta al primer jugador que la pida. A partir de este momento, nadie puede asegurarse.

El jugador que se asegura, lo hace depositando encima de la línea de «seguro»; situada delante de su plaza, una cantidad como máximo igual a la mitad de su apuesta inicial. Si el crupier saca a continuación un diez, es decir, si consigue un Black-Jack, recoge las apuestas que pierden y paga los seguros, a razón de dos por uno. Si el crupier no consigue un Black-Jack, recoge los seguros y cobra o paga las otras apuestas como en el juego simple.

c) Pares o parejas.

Cuando un jugador recibe las dos primeras cartas del mismo valor, puede jugar a dos «manos». Si utiliza esta posibilidad, debe hacer en la segunda carta una apuesta igual a la realizada sobre la otra carta. Estas dos cartas y estas dos apuestas serán consideradas entonces como «manos» separadas e independientes, teniendo cada una su valor y destino propios. El jugador podrá, por tanto, formar tantas «manos» como número de cartas de igual valor reciba.

Cuando tiene parejas, el jugador se planta pide cartas y juega en las mismas condiciones que en el juego simple, comenzando por la «mano» situada más a su derecha, antes de pasar a la siguiente. Si forma una nueva pareja, puede separarla de nuevo y depositar otra apuesta igual.

Si un jugador separa una pareja de ases, podrá recibir un sólo naipe por cada as que haya formado una nueva «mano».

Si un jugador separa una pareja de ases o una pareja de cartas que valen 10 puntos cada una y, con la siguiente, totaliza 21 puntos, esta jugada no se considera Black-Jack y, si resulta ganadora, se paga a la par.

d) Apuesta doble.

Cuando el jugador obtiene 9, 10 u 11 puntos con los dos primeros naipes, puede doblar su

apuesta, si bien, en este caso, sólo tiene derecho a un único naipe suplementario. La apuesta doble está autorizada para todas las «manos», incluidas las parejas.

e) Menor o mayor de trece.

Con independencia de las posibilidades de juego anteriormente relacionadas el Casino podrá poner en uso la modalidad de suerte simple para «menor o mayor de 13». Consiste en una apuesta opcional e independiente en la que el jugador apuesta sobre si el total de puntos de sus dos primeros naipes, siendo siempre uno el valor del as, es inferior o superior a trece, perdiéndose la postura en ambos casos para un total igual a trece. Los pagos se harán a la par, es decir, por la misma cantidad de la apuesta colocada en los espacios habilitados para «mayor o menor», pudiendo ser esta cualquier cantidad dentro del límite mínimo y máximo operativo en la mesa.

f) El retiro.

El Casino podrá poner en uso la modalidad de «el retiro» que consiste en que el jugador podrá desistir de su jugada perdiendo la mitad de su importe de su apuesta excepto que la carta descubierta de la banca sea un as y antes de dar la tercera carta del primer jugador que la solicite.

2. Apuestas acumuladas.

El centro directivo competente en la materia podrá autorizar las denominadas «apuestas y premios acumulados» con relación a combinaciones especiales de naipes obtenidas por los jugadores dentro de sus «manos»; en el curso de las partidas ordinarias y también entre varias mesas de Black-Jack.

Así mismo, se podrán autorizar apuestas adicionales e independientes para los jugadores, llamadas «progresivos», cuyo objetivo es conseguir un premio especial que depende únicamente de la jugada que obtenga el jugador y del importe acumulado por el progresivo en aquel momento, previa la deducción autorizada a favor del establecimiento. Para jugar al progresivo, cada jugador debe depositar una cantidad estipulada en la ranura con contador destinada a esta finalidad. Asimismo, puede existir un progresivo común a varias mesas, y previa autorización un progresivo común entre establecimientos. El desarrollo de esta modalidad de juego ha de estar expuesta en un lugar visible de la mesa y debe indicar las combinaciones que comportan premios y su importe.

El importe de la apuesta del progresivo no puede ser superior a la mitad de la apuesta mínima de la mesa.

3. Mínimo y máximo de las apuestas.

Las apuestas de los jugadores, exclusivamente representadas por fichas, han de realizarse antes de distribuir las cartas, dentro de los límites del mínimo y del máximo establecidos para la mesa.

a) El mínimo de las apuestas viene fijado por el centro directivo competente en la materia.

b) El máximo de las apuestas se fija en la autorización en 20, 25, 50, 100 ó 200 veces el mínimo de la apuesta. El máximo se entiende por casilla y no puede ser sobrepasado por la suma de las apuestas realizadas sobre cada una, sean éstas realizadas por uno o varios jugadores.

c) El director del Casino fijará la unidad de incremento de apuesta sobre el mínimo de la mesa.

4. Funcionamiento del juego.

Previamente al inicio de cada partida se desarrollan varias operaciones:

a) Se procede a la extracción de naipes del depósito, y a su desempaquetado, revisión y mezcla, que se realizan conforme a las normas contenidas en el Reglamento de Casinos de Juego.

b) Finalizadas estas operaciones previas, el crupier baraja las cartas y hace pilas o montones con ellas; a continuación, corta cada una de las pilas por separado, haciéndolo como mínimo tres veces. Acto seguido, reúne los seis juegos de cartas, los corta y, finalmente, los presenta a un jugador para un nuevo y último corte. Después de este último corte, el crupier coloca un separador de muestra o bloqueo, a fin de dejar como reserva una cantidad de cartas equivalente, como mínimo, a un juego. Por último, introduce las cartas en el distribuidor o «sabot» y comienza el juego.

c) Si el distribuidor es automático, el crupier realiza las operaciones anteriores, salvo la colocación de la carta de bloqueo antes de su introducción en el distribuidor; esta carta de bloqueo será colocada por el crupier en un lugar bien visible sobre la mesa, cuando se vaya a proceder a la distribución de las cinco últimas manos, al final de la partida, cuando se cierra la mesa.

d) Antes de distribuir las cartas, el crupier saca del distribuidor las cinco primeras y las anula, empezando después la partida.

Las cartas se distribuyen siempre boca arriba. Si el distribuidor de naipes es manual, cuando

aparece la carta de bloqueo, el crupier la mostrará a los jugadores, anunciando que la jugada que se está realizando es la última del corte.

Únicamente se eliminará una carta si ésta aparece en el distribuidor boca arriba.

En todos los casos, el jugador es responsable de sus apuestas situadas sobre el paño.

Sección 4ª Bola o Boule

Artículo 19. Descripción del juego.

La Bola o Boule es un juego de azar, de los denominados de contrapartida, en el que los participantes juegan contra el establecimiento organizador, dependiendo la posibilidad de ganar, igual que en la ruleta, del movimiento de una bola que se mueve dentro de una plataforma circular.

Artículo 20. Elementos del juego.

El juego de la Bola se practica en una mesa, en cuyo centro se encuentra la plataforma circular, y a sus lados, dos paños destinados a recibir las apuestas. También puede incluir un solo paño.

La mencionada plataforma consiste en un plato circular de 1,50 metros de diámetro inserto en un cuadro de 1,85 metros de lado. En el centro presenta un saliente alrededor del cual se distribuyen dos filas, con 18 orificios, y con la numeración del 1 al 9, en uno de los cuales vendrá a caer la bola de caucho indicando el número ganador.

De ellos, los orificios con los números 1, 3, 6 y 8 son de color negro y de color rojo los números 2, 4, 7 y 9, siendo amarillo, o de otro color, pero nunca rojo o negro el número 5.

Los paños de juego son idénticos y están divididos en un determinado número de casillas, que corresponden a las diversas combinaciones posibles. El jugador puede elegir entre las suertes múltiples o sencillas, que consisten en realizar la apuesta sobre par o impar (números pares o impares), rojo o negro (números rojos o negros), pasa, (números superiores al 5) y falta (números inferiores al 5). Este número 5 indicado no figura en ninguna de tales combinaciones, ocupa la casilla central del tablero y puede ser jugado como cualquier otro número, pero no es ni rojo ni negro y está excluido de la serie impar, pasa o falta.

Artículo 21. Personal.

El personal afecto es el siguiente:

a) El jefe de mesa es el que dirige la misma.

b) Habrá crupieres, uno por cada paño, encargados de lanzar la bola, siguiendo un orden de rotación establecido por la dirección, sin que ninguno de ellos pueda especializarse en esta misión.

Artículo 22. Jugadores.

En cada partida pueden participar un número indeterminado de ellos.

Artículo 23. Reglas del juego.

1. Combinaciones posibles.

Sólo se pueden usar dos combinaciones:

a) Apostar sobre un número entero, del 1 al 9, en cuyo caso el ganador recibe siete veces el valor de su apuesta.

b) Apostar sobre una suerte sencilla (rojo o negro, par o impar, pasa o falta).

En todos estos casos, el ganador recupera su apuesta y recibe un valor igual a ella. Sin embargo, cuando sale el número 5, se pierden todas las apuestas realizadas sobre estas suertes sencillas.

2. Máximo y mínimo de apuestas.

El mínimo de apuestas viene fijado en la autorización concedida por el centro directivo competente en la materia. Sin embargo, el director responsable del establecimiento puede abrir los paños con una apuesta mínima igual a dos veces la autorizada, siempre que aquel mínimo sea mantenido, al menos, en un paño, durante todo el tiempo en que permanezca abierto dicho establecimiento.

El máximo de apuestas vendrá fijado en la autorización. Para las apuestas sobre un número entero, no podrá ser inferior a 40 veces, ni superior a 100 veces el mínimo autorizado; y para las suertes sencillas no podrá ser inferior a 200 veces ni superior a 500 veces dicho número.

Este máximo se aplica, por mesa, a cada jugador considerado aisladamente. Por ello, el establecimiento no puede fijar un máximo para el conjunto de apuestas que pertenezcan a jugadores diferentes y colocados sobre un número entero o sobre una suerte sencilla.

3. Funcionamiento del juego.

Las apuestas se realizan por los jugadores a partir del momento en que el jefe de la partida anuncia «hagan sus apuestas». Éstas son colocadas, en forma de fichas, en una de las casillas del tablero escogido por el jugador.

A continuación la bola es lanzada por el crupier a lo largo del borde exterior del plato circular, en el que dará númerosas vueltas antes de abordar la zona de los orificios. Es en este momento cuando el crupier pregunta: «¿Están hechas las apuestas?». Seguidamente, anuncia: «No va más». Desde entonces toda apuesta depositada tras este aviso es rechazada y el crupier devuelve las fichas al apostante tardío con su rastrillo o raqueta.

Una vez que la bola queda inmovilizada en un orificio, el lanzador de la bola anuncia el resultado, diciendo en alta voz el número ganador y las suertes sencillas.

El crupier recoge entonces, con su rastrillo, todas las apuestas perdedoras, dejando sobre la mesa las apuestas ganadoras, a las que él añade la ganancia. El jugador que gana recupera, en todos los casos, su apuesta y puede retirarla del juego.

Sección 5ª Treinta y cuarenta

Artículo 24. Descripción del juego.

El Treinta y Cuarenta es un juego de azar practicado con cartas, de los denominados de contrapartida, en el que los participantes juegan contra el establecimiento, existiendo varias combinaciones ganadoras.

Artículo 25. Elementos del juego.

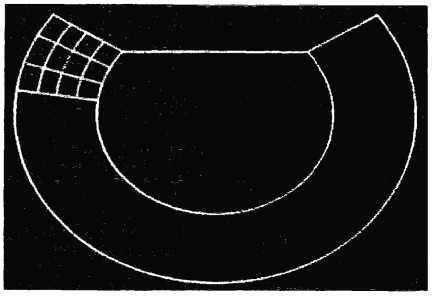
1. Cartas o naipes.

Al Treinta y Cuarenta se juega con seis barajas, de las denominadas francesas, de 52 cartas cada una, todas de un mismo color, sin índices.

Las figuras valen 10 puntos, el as un punto y las otras cartas su valor nominal.

2. Mesa de juego.

Tendrá forma de escudo, dividida en cuatro casillas, dos de ellas de mayor tamaño, que corresponderán al «rojo» y «negro»; ambas estarán separadas por una banda central que contendrá el «color», situándose más abajo una casilla en forma triangular para el «inverso».



En la parte opuesta se situará el jefe de mesa, colocándose a ambos lados de éste los dos crupieres. Delante y a la izquierda el crupier tallador existirá una ranura en la que se depositarán las cartas usadas y enfrente de los dos crupieres la caja que contiene la banca de la mesa.

Artículo 26. Personal.

Cada mesa tendrá permanentemente destinados a su servicio un jefe de mesa y dos crupieres.

a) El jefe de mesa será el responsable del correcto desarrollo del juego.

b) Crupier: existirán dos, situados uno frente a otro. Uno de ellos, el crupier tallador, tendrá como misión el reparto de las cartas y, el otro, el pago de las apuestas ganadoras y la retirada de las posturas perdedoras.

Artículo 27. Jugadores.

En cada partida pueden apostar un número indeterminado de ellos.

Artículo 28. Reglas del juego.

1. Combinaciones posibles.

Se han de formar dos filas desplazadas de cartas, la de arriba denominada «negra» y la de abajo «roja». Se distribuirán cartas hasta que se obtenga por cada fila una puntuación comprendida entre treinta y cuarenta.

Los jugadores no pueden hacer uso más que de las combinaciones siguientes, por las que ellos reciben el equivalente de su apuesta.

a) Rojo o negro: ganará la fila cuyas cartas tengan un valor más próximo a 31.

b) Color o inverso: hay color si la fila ganadora es del mismo color que la primera carta de la fila negra.

En caso contrario hay inverso.

Cuando dos filas de cartas forman el mismo punto, el juego es nulo salvo que dicho punto sea 31. En este caso rigen las mismas disposiciones que regulan el sistema del cero en la ruleta. Las apuestas iguales o superiores, mediante el depósito de 1 por 100 del importe de la apuesta efectuado en el momento de la postura; a este efecto se situará una señal o placa sobre la postura al realizar ésta.

2. Máximo y mínimo de las apuestas.

El mínimo de las apuestas viene determinado en la autorización concedida por el centro directivo competente en la materia.

El máximo será igual a mil veces el mínimo establecido.

3. Desarrollo del juego.

Una vez realizada la operación de mezclar las cartas por el crupier, se procederá por parte del jugador más próximo a la derecha de éste al corte de las mismas.

Acto seguido el crupier coloca una carta roja delante de las cinco últimas cartas del mazo. La aparición de esta carta roja determina la anulación del juego en curso, procediéndose a poner en la mesa y boca abajo las cinco últimas cartas, así como al recuento de las mismas.

Después de ser introducidas las cartas en el «sabot» se realiza en forma descubierta la colocación de éstas sobre la mesa, que comenzará necesariamente por la fila negra. Cuando el total alcance o sobrepase los 31 puntos, se iniciará la colocación de cartas en la fila roja. A continuación el crupier anuncia en voz alta la puntuación de cada fila y las suertes ganadoras (por ejemplo: dos negro y color ganan o negro e inverso ganan, y lo mismo empezando por el rojo, es decir, dos rojo y color ganan o negro e inverso, el crupier anunciará también color gana o color pierde). Acto seguido, se procederá al pago de las apuestas ganadoras, operación que se realizará obligatoriamente suerte por suerte, comenzando siempre por color o inverso y después negro y rojo y por las apuestas más alejadas del crupier. Sólo después de haber sido retiradas las posturas perdedoras podrá procederse al pago de las apuestas ganadoras.

Las cartas habrán de permanecer sobre la mesa durante todo el tiempo que dure la retirada y pago de las apuestas, de forma que los jugadores puedan verificar las puntuaciones de los distintos juegos.

Sección 6ª Dados o Craps

Artículo 29. Descripción del juego.

El juego de Dados es un juego de azar, de los denominados de contrapartida, en el que los participantes juegan contra el establecimiento, existiendo varias combinaciones ganadoras.

Artículo 30. Elementos del juego.

El juego de Dados se juega con dos dados, del mismo color, de material transparente, con las superficies pulimentadas, de 20 a 25 milímetros de lado. Deberán tener los bordes bien definidos (cortantes), los ángulos vivos y los puntos marcados al ras. No se admitirán, por tanto, dados con bordes biselados, ángulos redondeados o puntos cóncavos.

En una de las caras figurará el número de orden del fabricante y las siglas del establecimiento, sin que ello perjudique a su equilibrio.

En cada sesión se pondrán a disposición de cada mesa dedicada al juego de los dados seis dados en perfecto estado y distintos de los usados en la sesión anterior.

Dos dados se utilizarán en la partida, quedando en reserva los otros cuatro, en una cavidad prevista a este efecto en las mesas de juego, para el caso de tener que sustituir a los primeros.

Artículo 31. Personal.

En cada mesa de dados prestará sus servicios un jefe de mesa, dos crupieres y un stickman.

a) El jefe de mesa es el responsable de la claridad y regularidad del juego, colaborando con los crupieres en el manejo de fichas y depositando el dinero en caja.

b) Los crupieres se ocuparán de recoger las apuestas perdidas, colocar, en su caso, las apuestas sobre la caja indicando el punto y pagar las apuestas ganadoras. Se ocuparán, asimismo, de los cambios de billetes y fichas que solicitan los jugadores.

c) El stickman estará encargado de comprobar el buen estado de los dados, de entregarlos a los jugadores y de hacer las advertencias precisas para el desarrollo del juego.

Artículo 32. Reglas del juego.

1. Combinaciones.

Los jugadores no podrán hacer uso más que de las siguientes clases de suertes.

a) Suertes sencillas, que se pagarán a la par:

1 Win. Que se juega a la primera tirada. Gana con 7 u 11, pierde con 2, 3 ó 12. Si sale otra cifra, el resultado queda en suspenso y el número que ha salido es el punto, que se indica por el crupier mediante una placa colocada sobre la caja correspondiente a este número. Las apuestas sobre el Win ganan si el punto se repite, pierden si sale el 7 y se repiten si sale otra cifra. Los dados cambian de mano cuando sale el 7, que hace perder.

2 Don't Win. Que se juega a la primera tirada. Gana con 2 ó 3, pierde con 7 u 11 y da resultado nulo con 12. Si sale otra cifra, el resultado queda en suspenso y la que ha salido es el punto. Las apuestas sobre Don't Win ganan si sale el 7 y pierden si el punto se repite.

3 Come. Que se juega en cualquier momento después de la primera tirada. Esta suerte gana si sale el 7 o el 11 en la tirada siguiente y pierde si sale el 2, 3 ó 12. Si sale otra cifra cualquiera, la apuesta es colocada sobre la casilla que lleva el número que salió, y a partir de la tirada siguiente, gana si sale el citado número y pierde con el 7, quedando pendiente el resultado si sale cualquier otro número.

4 Don't come. Que se juega en cualquier momento después de la primera tirada. Gana si sale el 2 ó 3, pierde con el 7 o el 11 y da resultado nulo con el 12. Si sale cualquier otra cifra, la apuesta es colocada en la casilla correspondiente, y a partir de la siguiente jugada gana si sale el 7 y pierde si sale el punto sobre el que está colocada la apuesta.

Las apuestas colocadas sobre Win no pueden ser retiradas y deben jugar hasta que se hayan ganado o perdido.

5 Field. Que se juega en cualquier momento de la partida, siendo decisiva cada tirada. Gana si sale el 2, 3, 4, 9, 10, 11 ó 12 y pierden los restantes resultados. Se paga doble si sale el 2 o el 12, y a la par para las otras puntuaciones.

6 Big 6. Que se juega en cualquier momento de la partida. Gana si sale una puntuación de 6 formada de cualquier manera y pierde si la puntuación es de 7. Mientras no salga una u otra puntuación la apuesta continúa, aunque puede ser retirada por el jugador.

7 Big 8. Que se juega en cualquier momento de la partida. Gana si sale una puntuación de 8 formada de cualquier manera y pierde si la puntuación es de 7. Mientras no salga una u otra puntuación la apuesta continúa, pero puede retirarla el apostante.

8 Under 7. Que se juega en cualquier momento de la partida. Gana si el total de los puntos formados por los dados es inferior a 7, y pierde cuando es igual o superior a 7.

9 Over 7. Que se juega en cualquier momento de la partida. Gana cuando la puntuación formada por los dados es superior a 7, y pierde cuando es igual o inferior a 7.

b) Suertes múltiples, que se pueden jugar en cualquier momento de la partida:

1 Hard Ways. Que se juega sobre los totales de 4, 6, 8 ó 10 formados por dobles, pudiendo ser retiradas las apuestas después de cada tirada no decisiva. Gana si sale «el doble elegido» y pierde con el 7 o si el total del número no está formado por dobles. El doble de 2 y el doble de 5 se pagan siete veces la apuesta; el doble de 3 y el doble de 4, nueve veces la apuesta.

2 Juego de 7. Que se paga cuatro veces la apuesta. Gana si sale 7; pierde si sale cualquier otro resultado.

3 Juego de 11. Que se paga quince veces la apuesta. Gana si sale 11; pierde si sale cualquier otro resultado.

4 Any Craps. Que se paga siete veces la apuesta. Gana si sale el 2, 3 ó 12; pierde si sale cualquier otro resultado.

5 Craps 2. Que se paga treinta veces la apuesta. Gana si sale el 2. Pierde con cualquier otro resultado.

6 Craps 3. Que se paga quince veces la apuesta. Gana si sale el 3; pierde con cualquier otro resultado.

7 Craps 12. Que se paga treinta veces la apuesta. Gana si sale el 12; pierde con cualquier otro resultado.

8 Horm. Que se paga cuatro veces la apuesta. Esta suerte, que asocia el Craps con el juego del 11, gana si sale 2, 3, 12 u 11; pierde con cualquier otro resultado.

c) Suertes asociadas, que sólo pueden jugarse cuando la suerte simple correspondiente, cuyo punto es conocido, ha sido ya apostada y siguen la suerte de ésta, aunque pueden ser retiradas después de un juego no decisivo.

1 La suerte asociada al Win cuya apuesta se hace en la proximidad y al exterior de la suerte sencilla correspondiente, gana con el punto, pierde con el 7 y da resultado nulo con cualquier otro total. La apuesta es pagada 2 por 1 si el punto es 4 ó 10; 3 por 2 si el punto es 5 ó 9; 6 por 5 si el punto es 6 u 8.

2 La suerte asociada al Don't Win, cuya apuesta se hace sobre la apuesta principal de la suerte sencilla correspondiente, gana con el 7, pierde con el punto y da resultado nulo con cualquier otro total. La apuesta se paga 1 por 2 si el punto es 4 ó 10; 2 por 3 si el punto es 5 ó 9, y 5 por 6 si el punto es 6 u 8.

3 La suerte asociada del Come, cuya apuesta se hace sobre la apuesta principal de la suerte simple correspondiente o próxima a ella. Esta suerte gana, pierde o da resultado nulo en las mismas condiciones que el Come y se paga como la suerte asociada del Win.

4 La suerte asociada al Don' t Come, cuya apuesta se hace sobre la apuesta principal de la suerte simple correspondiente. Esta suerte gana, pierde o da resultado nulo en las mismas condiciones que el Don't Come y se paga como la suerte asociada al Don't Win.

d) Las Place Bets, que pueden jugarse en cualquier momento de la partida sobre los números 4, 5, 6, 9 ó 10 y pueden ser retiradas las apuestas en las tiradas no decisivas.

1 La Right Bet, en la que la apuesta se hace según la posición del jugador, a caballo sobre la línea, delante o detrás del cualquier número elegido. Esta suerte gana si el punto sale antes del 7; pierde con el 7 o da resultado nulo. La apuesta se paga 7 por 6 si el punto es 6 u 8; 7 por 5 si el punto es 5 ó 9, y 9 por 5, si el punto es 4 ó 10.

2 La Wrong Bet, en la que la apuesta se hace en la casilla posterior del número elegido y que se indica por el crupier, con la ayuda de una contramarca con la indicación «Wrong Bet». Gana si sale el 7 antes del punto; pierde si sale el punto o da resultado nulo. La apuesta es pagada 4 por 5 si el punto es 6 u 8; 5 por 8 si el punto es 5 ó 9 y 5 por 11 si el punto es 4 ó 10.

2. Apuestas.

Las apuestas mínima y máxima se determinarán en la autorización del Casino.

a) En las suertes sencillas, la apuesta máxima no podrá ser inferior a 100 veces ni superior a 1.000 veces del mínimo de la mesa.

b) En las suertes múltiples, la apuesta máxima será calculada de forma que la ganancia posible sea, al menos, igual a la permitida por el máximo sobre las suertes sencillas, y a lo más, igual al triple de dicha ganancia.

c) En las apuestas asociadas de Win y Come la apuesta máxima se determinará por el importe de las apuestas efectivamente hechas sobre las suertes sencillas correspondientes.

d) En las suertes asociadas del Don't Win y del Don't Come el máximo de la apuesta se fijará en función del punto jugado, esto es, para 4 y 10, el 200 por 100 de importe de la apuesta hecha sobre la suerte sencilla correspondiente; para el 5 y 9, el 150 por 100 de dicho importe, y para 6 u 8, el 120 por 100 del mismo importe.

e) En las Right Bet, el máximo de la apuesta estará en función del punto jugado e igual al máximo de las apuestas en las suertes sencillas para 4, 5, 9 y 10 o el 120 por 100 de este máximo para 6 y 8.

f) En las Wrong Bet, el máximo de la apuesta estará en función del punto jugado, e igual al 125 por 100 del máximo de las apuestas sobre las suertes sencillas para 6 y 8, al 160 por 100 del este máximo para el 5 y el 9 y al 220 por 100 para el 4 y el 10.

3. Funcionamiento.

El número de jugadores que podrá ocupar cada mesa de dados no estará limitado.

Los dados serán ofrecidos a los jugadores comenzando, al iniciarse la partida, por aquel que se encuentre a la izquierda de los crupieres y después siguiendo el sentido de las agujas del reloj. Si un jugador rehúsa los dados pasarán al jugador siguiente, en el orden previsto. El stickman pasará los dados al jugador por medio de un bastón, evitando tocarlos, más que cuando tenga que examinarlos, o recogerlos cuando caigan al suelo.

El jugador que lance los dados deberá hacerlo inmediatamente, después del anuncio de «ya no va más», y no deberá frotarlos ni guardarlos en la mano.

El tirador podrá pedir que se cambien los dados antes de lanzarlos, pero no podrá hacerlo durante la serie de lanzamientos precisos para alcanzar el número designado como punto, salvo en el caso de que un dado salte fuere de la mesa, cayendo en el suelo, en cuyo caso se le ofrecerá elegir entre los cuatro dados restantes de la mesa, para terminar la jugada. Si al término de la misma el dado perdido no se encontrara, se proveerá a la mesa de un nuevo juego de dados, retirando los anteriores.

Los dados se lanzarán a lo largo de la mesa, de tal manera que se detengan dentro de la misma, después de que ambos dados hayan tocado el borde opuesto al jugador que los ha lanzado.

Los dados deberán rodar y no deslizarse para que la jugada resulte válida. Si los dados se rompen, se superponen, se montan sobre una ficha o caen de la mesa o encima del borde de la misma o en el cesto de los dados de reserva, o si el lanzamiento no ha sido correcto, el stickman anunciará «tirada nula».

El jefe de mesa podrá privar a un jugador de su derecho a tirar los dados, si incumple repetidamente las reglas del lanzamiento.

Después de un número determinado de tiradas, el jefe de mesa podrá acordar el cambio de dados. El stickman anunciará entonces «cambio de dados» y pondrá delante del jugador, con el bastón, los seis dados al servicio de la mesa. El jugador cogerá dos para lanzarlos y los cuatro restantes serán devueltos, a la vista de los jugadores, a la caja prevista a estos efectos.

No podrán hacerse apuestas después del «ya no va más». El jugador que tira los dados deberá apostar sobre el Win o sobre el Don't Win antes de lanzarlos, pudiendo jugar además sobre todas las demás suertes posibles.

Sección 7ª Dados murcianos

Artículo 33. Descripción del juego.

El juego de Dados Murcianos es un juego de fortuna o azar, de los denominados de contrapartida, que puede ser practicado en mesas simples o dobles.

Artículo 34. Elementos del juego.

Son parte integrante de cada mesa:

a) Tres juegos de dados (ternas de dados) debidamente acondicionados en un estuche.

Los dados utilizados en este juego deben cumplir los siguientes requisitos:

1 El mismo color y transparencia uniforme.

2 Igual longitud de las aristas dentro de los límites de 12 a 15 mm.

3 Suma de los valores de las caras opuestas igual a siete.

4 Los puntos que determinan los valores de las caras tienen que ser del mismo diámetro y bien visibles.

5 Deben estar perfectamente equilibrados.

El estuche con los tres juegos de dados («ternas de dados») atribuido a la mesa, permanecerá en ésta hasta su cierre, debiendo cada «terna» ser sustituida rotativamente, de hora en hora, desde la apertura de la mesa hasta su cierre.

Siempre que la dirección de juego tenga fundadas sospechas de vicio o defecto de algún dado, es obligatorio el requisado de la «terna de dados», procediéndose de inmediato a un cambio de terna.

b) Vaso de cuero.

c) Tubo ligeramente curvo en forma de cuerno, también de cuero, de forma cónica y estriado interiormente, colocado en un soporte metálico sobre la mesa.

d) Cerramiento construido de material flexible, forrado con paño igual al de la mesa, para delimitar la zona de lanzamiento de los dados, también denominada «arena».

Artículo 35. Reglas del juego.

1. Los tres dados serán introducidos en el vaso de cuero y lanzados conjuntamente a través del cuerno hacia la «arena», de forma que rueden bien sobre sí y se inmovilicen en la zona de lanzamiento.

Sólo son considerados válidos los lanzamientos en que cada uno de los tres dados se asienten aisladamente en la «arena».

Los dados no pueden ser levantados de la «arena» sin que estén totalmente inmovilizados y sea posible ver con nitidez el valor de cada uno.

Si, después de estar inmovilizados en la «arena», el crupier levanta, altera o toca los dados sin anunciar la suerte ganadora, el lanzamiento será válido, ganando los jugadores que hayan apostado a la suerte correspondiente a la suma de los dados y no perdiendo ninguna de las otras apuestas.

2. Son considerados lanzamientos nulos:

a) Los lanzamientos en que alguno de los dados, al caer o rodar en la «arena», toquen en algún objeto extraño a la mesa.

b) Los lanzamientos en que algún dado caiga al suelo, salga de la mesa, sufra defecto o tenga alguna sustancia extraña a su textura, siendo obligatorio, en cualquiera de estos casos, la sustitución inmediata de la «terna» de dados.

c) Cuando no sean introducidos todos los dados dentro del vaso. Si alguno de los dados, al ser lanzados sobre la «arena» queda retenido en el vaso.

d) Si al efectuarse el lanzamiento, uno o más dados salen de la «arena».

e) Si alguno de los dados queda sobre la «arena» con una arista hacia arriba, de tal forma que no pueda determinarse claramente el resultado ganador.

f) Si los dados, al caer en la «arena», quedaran unos sobre otros.

3. En los Dados Murcianos, los jugadores pueden apostar a:

a) Los «ases»: en que la suma de los puntos de las caras superiores de los tres dados es 3.

b) «Pequeño», en que la suma de los puntos de las caras superiores de los tres dados es 5, 6 ó 7.

c) «Grande», en que la suma de los puntos de las caras superiores de los tres dados es 14, 15 ó 16.

Son válidas también las siguientes apuestas:

a) A «pequeño», cuando la apuesta es hecha sobre el límite exterior del paño.

b) A «grande», cuando la apuesta es hecha sobre el límite interior del paño.

Cada una de las apuestas hechas según este apartado, representa la mitad del valor de las fichas colocadas, el cual no puede ser inferior al doble del mínimo ni superior al doble del máximo permitidos en la mesa.

La retirada de las fichas de las apuestas perdedoras se hará en sentido inverso a las agujas del reloj, comenzando siempre por la apuesta de los «ases».

4. Las apuestas ganadoras se pagan de la siguiente forma:

a) Los «ases», 61 veces el valor de la apuesta.

b) El «pequeño», 1 vez el valor de la apuesta.

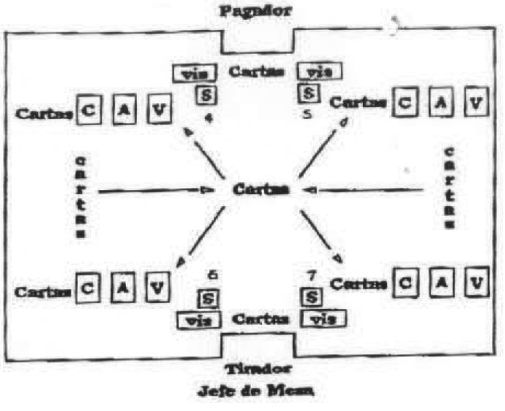
c) El «grande», 1 vez el valor de la apuesta.

En cualquiera de las suertes referidas en este apartado, la apuesta ganadora continúa perteneciendo al jugador.

El pago de los premios sólo puede iniciarse después de recoger todas las apuestas perdedoras.

El pago de los premios a la apuesta de los «ases» será efectuado por el procedimiento de extender las fichas, igual que en la Ruleta Francesa.

El máximo de la mesa para la apuesta a «pequeño» o «grande» es igual a 100 ó 200 veces el mínimo y el máximo para la apuesta a los «ases» es igual a 6 veces el mínimo.



Artículo 36. Dados Murcianos en su variante de Tríos.

1. Esta variedad de los Dados Murcianos es en la que se puede apostar a «tríos».

2. La apuesta a «tríos» se efectúa en el recuadro que a tal efecto existe en la mesa. La apuesta sólo podrá ser emplazada por el crupier.

3. El pago del «trío» será de 11 a 1 no sufriendo variación los demás pagos del juego original. Si el Trío es de 2 ó 5, también se pagaran las apuestas de «grande» o «pequeño».

4. Los máximos serán de 100 ó 200 veces el mínimo en la apuesta de «grande» o «pequeño», y de 6 veces el mínimo en la apuesta de «ases», siendo el máximo para esta apuesta de «trío» de 10 veces el mínimo de la mesa.

5. A criterio de la dirección de juego podrán lanzar los dados los jugadores, empezando por el que esté sentado a la izquierda del crupier, y siguiendo un orden rotatorio en sentido de las agujas del reloj, conservando la tirada el jugador mientras resulte ganadora su apuesta.

Sección 8ª Punto y banca

Artículo 37. Descripción del juego.

El Punto y Banca es un juego de cartas, de los denominados de contrapartida, que enfrenta a diversos jugadores contra el establecimiento, y que pueden apostar a favor de «Banca» o a favor de «Punto». En todos los casos, corresponde al establecimiento el ejercicio de la banca.

Artículo 38. Elementos del juego.

1. Cartas.

Se utilizan seis barajas de 52 cartas, con índices, también y, a criterio del director de juego, podrá utilizarse barajas iguales a las utilizadas en Black-Jack. La mitad de un color y, la otra mitad, de otro. Los naipes podrán ser usados varias veces siempre y cuando se encuentren en buen estado.

2. Distribuidor o «sabot».

Las características del «sabot» de Punto y Banca serán similares a las establecidas para el juego de Black-Jack, descritas en el apartado 2 del artículo 15.

3. Mesa de juego.

Es de forma ovalada, con dos entrantes situados uno frente al otro, destinados a acoger al jefe de mesa y a los dos crupieres, respectivamente. La mesa debe tener una serie de espacios separados y numerados a partir de la derecha del jefe de mesa, que llevará el número uno. La numeración debe ser correlativa, aunque puede eliminarse el número 13. Cada espacio puede acoger a un jugador sentado.

Existe asimismo igual número de casillas, destinadas a recibir las apuestas hechas a favor de la «Banca» que las existentes para recibir las apuestas a favor de «Punto» y, finalmente, igual número de casillas para apostar a favor de la «igualdad» o «empate». La numeración de las casillas se corresponde con la de los espacios de los jugadores.

La superficie central de la mesa debe contener las aberturas siguientes: una destinada a recibir las cartas usadas, llamada «Cesta», al igual que en el Mini punto, Midi punto y en Black-Jack esta cesta podrá sustituirse por un recipiente situado a la derecha del crupier que tiene la «pala»; una o dos, para depositar las propinas; y, otra más, para introducir los billetes que se cambien en la mesa por fichas o placas.

El juego de Punto y Banca puede practicarse también en una mesa reducida, con un máximo de 7 casillas, en su variante de Mini punto similar a la del juego del Black-Jack o veintiuno, y que puede permitir el uso alternativo y reversible de una misma mesa para ambos juegos. Esta mesa podrá acoger, sentados, a un número máximo de 7 jugadores (mesa de Mini punto y Banca). En estas mesas no pueden participar jugadores de pie y la «cesta» para recibir las cartas usadas será sustituida por un recipiente situado a la derecha del crupier y destinado al mismo fin. En su variante de Midi punto la mesa podrá acoger a un máximo de 9 jugadores sentados, y será de forma ovalada.

Asimismo, existirá una casilla situada en el centro de la mesa para recoger las apuestas a favor del «empate».

Artículo 39. Personal.

Cada mesa de juego tendrá un jefe de mesa y, según sus dimensiones, uno, dos o tres crupieres.

a) Jefe de mesa:

Le corresponde la dirección y control del juego en todas sus fases, sin perjuicio de las funciones concretas que se le atribuyen en este párrafo.

También llevará una lista en la que se determine el orden de prioridad para cubrir plazas de jugadores que queden vacantes en la mesa.

En las mesas de Mini punto y Midi punto, el jefe de mesa podrá tener a su cargo hasta cuatro mesas si éstas son contiguas.

b) Crupieres:

Son los responsables de barajar las cartas e introducirlas en el «sabot», deben anunciar el inicio de cada partida, repartir las cartas y anunciar la mano ganadora; deben recoger los naipes al final de cada jugada, comprobar su estado y guardarlos en la «cesta» una vez usados.

Son los responsables de las apuestas de sus respectivos lados de la mesa, así como de recoger las apuestas perdedoras y pagar las apuestas ganadoras. Asimismo, les corresponde recibir las propinas e introducirlas en la ranura destinada a recogerlas. También informan a los jugadores que lo precisen sobre las reglas que se deben seguir en cada caso. Además, deben pasar el «sabot» cuando corresponda.

Las mesas de Mini punto y Midi punto y Banca tendrán afecto un único crupier, a él le corresponde dirigir la partida en todas sus fases, teniendo como misión la mezcla de cartas, su introducción en el «sabot» y distribución, siendo la primera y la tercera para el punto y la segunda y la cuarta para la banca, procediendo a extraer una carta adicional para el punto o la banca siguiendo las reglas de la tercera carta. El crupier podrá disponer de una banqueta o silla adecuada a su actividad.

Artículo 40. Jugadores.

1. Pueden participar en el juego los jugadores sentados frente a los espacios numerados y, a opción de la dirección del Casino, los jugadores que permanezcan de pie.

2. La distribución de las cartas por parte de los jugadores cuando les corresponde es optativa. Se establece un turno rotativo a partir del jugador situado frente al espacio número 1; si algún jugador no quiere realizar la distribución, el «sabot» pasa al jugador que está sentado a su derecha.

El jugador que distribuye las cartas juega la «mano de Banca» pero puede apostar a favor de la «mano de Punto». La «mano de Punto» corresponde al jugador que ha realizado la apuesta más alta. Si no hay apuestas a favor de «Punto» es el crupier quien descubre las cartas.

Se pierde el derecho a distribuir las cartas cuando la «Banca» pierde la jugada, pasando el «sabot» al jugador correspondiente, de acuerdo con el turno establecido.

3. La distribución de las cartas de Punto y Banca en las mesas de Mini punto y Banca es efectuada por el crupier, sin que se permita a los jugadores tocar las cartas.

Artículo 41. Banca.

1. El establecimiento se constituye en banca y le corresponde el cobro y pago de las apuestas. En el caso de que la «mano de Banca» salga ganadora, el pago será de 19 a 20; si sale ganadora la «mano de Punto», el pago será a la par.

En caso de «igualdad» o «empate», el pago será de 8 a 1; las apuestas sobre «igualdad» o «empate» no podrán ser superiores al diez por ciento del máximo de la mesa.

2. El mínimo de las apuestas puede ser diferente para cada mesa, pero en ningún caso puede ser inferior al valor mínimo autorizado por el centro directivo competente en la materia.

El valor máximo de las apuestas se fija para cada mesa entre 20 y 100 veces el valor mínimo; la dirección del Casino puede determinar que las apuestas sean múltiplos del mínimo de la mesa.

Artículo 42. Reglas del juego.

1. Reglas de las dos cartas iniciales.

El «Punto» y la «Banca» reciben inicialmente dos cartas cada uno. El valor del juego depende de los puntos adjudicados a cada carta y que son los que lleva inscritos, excepto el 10 y las figuras, que no tienen ningún valor numérico, y el as, que vale un punto.

En la suma de los puntos se desestiman las decenas y sólo tiene valor, a efectos del juego, la cifra de las unidades. Gana quien tiene una puntuación de nueve o la más cercana a esa cifra, sin sobrepasarla.

En caso de «igualdad» o «empate», las apuestas que juegan a «Punto» o a «Banca» pueden ser retiradas y se procede al pago de las apuestas realizadas sobre la «igualdad» o «empate».

Una vez recibidas las dos primeras cartas por la «mano de «Punto» y la «mano de banca», si la puntuación de alguna de las dos manos, «Banca» o «Punto», es 8 ó 9, finaliza el juego y la otra mano no puede pedir una tercera carta.

Si en el distribuidor aparece una carta boca arriba, esta carta es válida y no se elimina; pero si aparecen dos o más cartas pegadas, la «mano» será considerada nula.

2. Reglas de la tercera carta.

a) Para la «mano de Punto»: Cuando su puntuación es de 0, 1, 2, 3, 4 ó 5, el «Punto» debe pedir carta; cuando su puntuación es de 6 ó 7, debe plantarse.

b) Para la «mano de Banca»: Para esta mano, el juego se efectúa conforme a lo que disponen las reglas de tirada de la «Banca» en el juego de Punto y Banca, que figuran en el siguiente cuadro.

		Tercera carta de la mano de la persona jugadora										
		0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	P
Puntuación total de las dos primeras cartas de la banca	0	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T
	1	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T
	2	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T
	3	T	T	T	T	T	T	T	T	P	T	T
	4	T	T	T	T	T	T	T	T	T	P	P
	5	P	P	P	P	T	T	T	T	P	P	T
	6	P	P	P	P	P	P	T	T	P	P	P
	7	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P

T: significa pedir tercera carta.

P: significa plantarse.

Artículo 43. Desarrollo del juego.

Realizadas las operaciones de recuento; comprobación, barajado y corte de las cartas, el crupier coloca en el interior del mazo una carta de bloqueo o «carta de corte», de un color que permita diferenciarla claramente de las demás, teniendo en cuenta que por debajo de esta carta queden siete. La aparición de la «carta de corte» determina el final de la partida y no puede efectuarse ninguna jugada más, salvo la que se está llevando a cabo en ese momento.

A continuación, el crupier extrae una primera carta y la descubre. Su valor determina el número de cartas que deben ser inutilizadas e introducidas en la «cesta» o recipiente. Para este caso concreto, el valor de las figuras y los dieces es de diez puntos.

El crupier dará las órdenes de «no va más» y, a continuación, «cartas» dirigiéndose al jugador que tiene el distribuidor, para que éste reparta dos cartas, boca abajo, a cada «mano». La primera y tercera cartas, que corresponden a la «mano de Punto», son trasladadas al crupier y la segunda y cuarta cartas, que corresponden a «Banca», quedan bajo la esquina frontal derecha del distribuidor. Seguidamente, las cartas de la «mano de Punto» se entregan al jugador sentado que haya realizado la apuesta más alta a favor de la citada mano; el jugador las enseña y, a continuación, las devuelve al crupier quien anuncia su puntuación total y las coloca a su derecha. Asimismo, el jugador que distribuye las cartas las descubre y las traslada al crupier. Éste anuncia la puntuación total para las dos cartas y las coloca a su izquierda.

Cuando, de acuerdo con las reglas establecidas, el «Punto» haya de plantarse, el crupier anuncia: «el Punto se planta con...» (puntuación total). En caso contrario, el crupier dirá en voz alta «carta para el Punto». Las mismas reglas se aplican a la «mano de Banca».

Acabada la jugada, el crupier anuncia la «mano» con la puntuación más alta, que es la ganadora. Seguidamente, los crupieres retiran las apuestas perdedoras y pagan las apuestas ganadoras.

Sección 9ª Ferrocarril, bacarrá o chemin de fer

Artículo 44. Desarrollo del juego.

El «Chemín de Fer» conocido también como bacarrá o ferrocarril, es un juego de cartas, de los denominados «de círculo», que enfrenta a varios jugadores entre sí, teniendo uno de ellos la banca y pudiendo apostar contra ésta todos los jugadores que se hallan sentados y los que se encuentren detrás de éstos de pie. El crupier anunciará, de acuerdo con la mesa, si se juega libre o ateniéndose a la tabla de reglas de tiraje.

Artículo 45. Elementos del juego.

1. Cartas.

Se utilizan seis barajas, de 52 cartas, de las denominadas francesas, sin índices, la mitad de ellas de un color y la otra mitad de otro color distinto.

Los naipes pueden ser usados varias veces y no deben ser sustituidos por otros mientras se encuentren en perfecto estado. En lo que se refiere a las características que han de reunir las cartas y la forma de ser barajadas y manejadas durante el juego, se estará a lo dispuesto en el Reglamento de Casinos de Juego de la Comunidad Autónoma de la Región de Murcia.

2. Distribuidor o «sabot».

Se estará a lo dispuesto para el «Black Jack o Veintiuno» en el apartado 2 del artículo 15, de este Catálogo.

3. Mesa de juego.

Será de forma ovalada, con un entrante en uno de sus lados mayores, que indica la posición del crupier. La mesa ha de tener una serie de espacios separados y numerados a partir de la derecha del crupier. Cada espacio puede dar acogida a un solo jugador.

La superficie central de la mesa ha de contener las siguientes aberturas o ranuras: Una en el centro, también llamada «cesta», donde se introducirán las cartas usadas; otra, a la derecha del crupier, para las deducciones en beneficio de la casa, llamada «pozo» o «cagnote» y una última, o dos si es necesario, para las propinas.

La cantidad que constituye la banca estará situada frente al crupier, a su izquierda, situándose a la derecha del mismo las ganancias del banquero que no constituyan la banca, o sea, que no hayan sido puestas en juego por éste.

Artículo 46. Personal.

Cada mesa de juego tendrá permanentemente a su servicio un jefe de mesa, un crupier y un cambista. Además, podrá haber opcionalmente servidores auxiliares.

a) Jefe de mesa.

Es el responsable del desarrollo correcto del juego. Actúa como delegado de la dirección del Casino y le corresponde resolver cualquier conflicto planteado en la mesa de juego. Llevará una relación de jugadores que aspiren a ocupar plazas que puedan quedarse vacantes.

b) Crupier.

Sin perjuicio de las funciones que a lo largo del presente epígrafe del Catálogo se le atribuyen, tendrá encomendadas las siguientes: Recuento, mezcla e introducción de las cartas en el distribuidor o «sabot»; traslado de las cartas a los jugadores por medio de su pala; anuncio en voz alta de las distintas fases del juego y actuaciones de los jugadores; cálculo e ingreso de la cantidad que corresponda al «pozo» en la ranura correspondiente; introducción de las cartas usadas y de las propinas en las ranuras destinadas al efecto.

Asimismo, le corresponde la custodia y control de la suma que constituye la banca y el pago de las ganancias a los jugadores. También, orientar a los jugadores que lo soliciten sobre las reglas cables en cada caso.

c) Cambista.

Situado de pie, delante o bien detrás del crupier, tiene por misión efectuar el cambio de dinero por fichas a los jugadores que lo soliciten, así como al crupier.

d) Servidores Auxiliares.

Además podrán existir servidores auxiliares que no podrán intervenir en nada que se relacione con el desarrollo del juego.

Artículo 47. Jugadores.

1. Frente a cada uno de los espacios de la mesa podrá sentarse un jugador. La superficie de los espacios podrá ser utilizada para depositar las fichas y manejar, si es necesario, las cartas. Además de los sentados, también podrán participar en el juego cuantos jugadores lo deseen, situándose de pie alrededor de la mesa y detrás de los que se hallen sentados.

2. Con carácter general se establece el siguiente orden de prioridad entre los jugadores. Los jugadores sentados prevalecen sobre los que están de pie; entre los primeros se seguirá la numeración correlativa de los departamentos partiendo del que se halle situado a la derecha del banquero. Entre los jugadores que están de pie se seguirá el mismo orden de prioridades que entre los sentados.

El jugador sentado que cambia de sitio durante una talla está obligado a dejar pasar la «mano» («saludar»); además, no puede ejercer su derecho de prioridad para adquirir la «mano» pasada, es decir, coger la banca o para hacer de banco hasta que no haya «saludado». Lo mismo ocurrirá cuando un jugador ocupe una plaza vacante durante la distribución de un distribuidor.

Si el cambio de asiento o la llegada de un nuevo jugador se hace al finalizar la talla, el orden de prioridades permanecerá intacto.

3. La ocupación de plazas vacantes se hará de la siguiente manera: tienen prioridad, durante la talla, los jugadores inscritos en la lista de espera que tiene el jefe de mesa. Una vez acabada la talla, tienen prioridad los jugadores sentados que hayan solicitado cambio de plaza.

En ningún caso puede un jugador ocupar plaza de asiento en varias mesas de juego simultáneamente.

4. El jugador que por dos veces consecutivas rehúse tomar la «mano» deberá abandonar su plaza en la mesa de juego.

5. Está prohibido a los jugadores de pie desplazarse de sitio para seguir la «mano». El que lo haga será cobrado el primero o pagado el último, según el caso.

6. El jugador que esté ausente de la mesa cuando le corresponda coger la «mano» perderá su plaza en beneficio del primer inscrito en la lista de espera.

7. En ningún caso podrá ocuparse una plaza de asiento momentáneamente vacía.

Artículo 48. Banca.

1. La banca se adjudicará inicialmente al jugador situado a la derecha del crupier (sentado frente al espacio número 1) y será rotatoria, siguiendo el orden de numeración de los espacios.

2. Cualquier jugador, esté sentado o de pie, podrá, en cualquier pase de la banca, asociarse al

banquero, si este lo acepta, poniendo a su disposición la misma cantidad que el banquero. El asociado no podrá intervenir en ningún momento en el juego y ganará o perderá en las mismas condiciones que el banquero.

3. El jugador puede retener la banca mientras gane, pero, en caso de que pierda debe cederla al jugador sentado a su derecha. Lo mismo ocurrirá cuando la banca sea abandonada voluntariamente. Si alguno de los jugadores no quiere coger la banca, ésta seguirá rotando según el orden establecido. En todo caso, el jugador que coge la banca debe hacerlo, como mínimo, con la misma cantidad que la del jugador que la abandonó voluntariamente.

4. Si ningún jugador sentado desea adquirir la banca, ésta se ofrece a los que están de pie y, si nadie la adquiere, el jugador que la cedió o pasó la «mano» puede volver a cogerla por la misma cantidad. La «mano» pasada adquirida por un solo jugador tiene preferencia sobre la adquirida en asociación. El banquero que pasó la «mano» no puede asociarse con el jugador que la ha adquirido posteriormente.

5. Cuando la banca no ha sido adquirida en el turno rotatorio se subastará y adjudicará al mejor postor de entre todos los jugadores sentados y de pie, a excepción del banquero. Los jugadores sentados sólo tendrán prioridad sobre los que se hallan de pie en caso de licitaciones iguales.

6. Cuando algún jugador que está de pie adquiere la banca («toma la mano») y la vuelve a pasar, la banca se ofrece al primer jugador sentado a la derecha del último jugador sentado que haya tenido la banca. Si el jugador que adquiere la banca está sentado al pasarla, ésta se ofrecerá primero al jugador sentado a su derecha.

7. Una vez adjudicada la banca, el total que la forma puede ser aumentado por el jugador en relación a la cantidad ofrecida, pero nunca puede ser disminuido.

8. Si la banca adjudicada es superior a la banca anterior, el jugador que ha hecho banca tiene derecho, antes de pasarle la «mano», a coger las cartas, aunque su apuesta sea inferior a la de otros jugadores, pero sólo por una jugada.

9. El banquero que pasa la «mano», así como su asociado, no podrán participar en la subasta de la «mano» que acaban de pasar, pero sí podrán hacerlo cuando el nuevo banquero pase la «mano», y sucesivamente, siempre que lo sea por la misma cantidad por la que él la había pasado.

10. Si ningún jugador adquiere la banca, esta vuelve al jugador situado a la derecha del banquero que ha pasado la «mano», quien deberá aceptarla por el mínimo establecido en la mesa. En caso de no hacerlo, cederá su plaza.

11. Cuando el jugador que adquirió una «mano» pasada pierde, el «sabot» vuelve al jugador sentado a la derecha del banquero que pasó la «mano».

12. El jugador que adquiere la banca está obligado a dar cartas por lo menos una vez. Si se niega, la banca se «subastará», pero no podrán pujar por ella ni este jugador ni el anterior banquero si hubiera pasado la «mano». Si en esta primera jugada hay igualdad de puntos, la banca puede ser cedida de acuerdo con las reglas generales.

13. El mínimo del punto o mínimo de las apuestas, es decir, la cantidad mínima para poder jugar como «Punto» contra la banca, no será necesariamente idéntico para las distintas mesas, ni podrá ser inferior, en ningún caso, al mínimo autorizado por el centro directivo competente en la materia, y deberá aparecer ostensiblemente indicado en la mesa.

14. El máximo del punto o cantidad máxima que puede exponer un jugador es la cantidad que equivale a la que tiene la banca en cada jugada. Cuando un jugador llega a dicha cantidad máxima se dice que «hace banca».

15. El máximo de la banca deberá ser equivalente a 100 veces el mínimo autorizado; para el punto y el mínimo de la banca no podrá ser inferior al de éste. Previa solicitud de los Casinos, podrá autorizarse por el centro directivo competente en la materia el que la banca juegue sin máximo limitado.

16. La deducción en beneficio del establecimiento queda fijada en un 5 por 100 sobre las cantidades ganadas por el banquero en cada jugada.

17. «Garaje» es la cantidad o conjunto de cantidades que el banquero excluye del juego, cuando se dan los casos o circunstancias siguientes:

a) «Garaje» voluntario.

Las ganancias obtenidas por el banquero normalmente pasan a formar parte de la banca, pero éste podrá decidir voluntariamente excluirlas del juego, siempre que su suma supere una cantidad

equivalente a entre 25 y 50 veces (a criterio de la dirección de juego) el mínimo del punto, pasando entonces a constituir o formar parte del «garaje».

El banquero podrá excluir voluntariamente del juego la mitad de la banca en todos los pases a partir del segundo. Cuando la banca no está cubierta en su totalidad, el banquero podrá instar al crupier a doblar la cantidad dentro de la banca en esta jugada, pasando el resto a formar parte del «garaje». También podrá retirar la mitad de la banca resultante, si corresponde según el párrafo anterior.

Antes de iniciar la jugada siguiente, el crupier preguntará al banquero si desea o no formar «garaje».

b) «Garaje» obligatorio.

Es la cantidad que el banquero ha de excluir del juego en la medida en que el importe de la banca excede de la suma de valores de los puntos.

c) «Garaje» impropio.

Es la parte de la banca que el banquero no puede poner en juego, porque excede de la cantidad máxima permitida para aquélla, es decir, 100 veces el mínimo del punto.

d) Exclusión del «garaje».

En el caso de que la banca juegue sin máximo limitado, el banquero podrá renunciar al «garaje», anunciando «todo va».

Artículo 49. Reglas del juego.

1. El valor del juego depende de los puntos adjudicados a cada carta, que son los que llevan inscritos, salvo el 10 y las figuras, que no tiene ningún valor numérico y el as, que vale un punto. Se suma la puntuación de las cartas y se desprecian las decenas, teniendo valor exclusivamente la cifra de las unidades. Ganará aquel juego cuya puntuación sea de nueve o esté más próxima a dicha cifra. En caso de empate, la jugada es considerada nula.

Inicialmente y de forma alternativa, el banquero reparte dos cartas tapadas al jugador que se enfrenta con él y se da a sí mismo dos cartas también tapadas. Si, recibidas las dos primeras cartas, la puntuación es de ocho o nueve, las descubre y se abate el juego, debiendo el contrario mostrar también su juego.

En los demás casos, el jugador que se enfrenta a la banca podrá solicitar una tercera carta o considerarse servido, lo que anunciará utilizando los términos «carta» y «no», respectivamente. La actuación del jugador se atendrá a las reglas de tirada siguientes:

a) Cuando tiene 0, 1, 2, 3 ó 4, ha de pedir carta.

b) Cuando tiene 5, puede optar.

c) Cuando tiene 6 ó 7, ha de plantarse.

2. Respecto al banquero, y siempre que se juega con las reglas de tirada, se aplicarán las reglas para la banca, incluidas en el juego de Punto y Banca en el artículo 42. 2 de este Catalogo, con las dos excepciones siguientes:

a) Si la suma de sus dos primeras cartas es de 5 y la tercera carta servida al «punto» es un 4, podrá optar entre pedir carta o plantarse.

b) Si la suma de sus dos primeras cartas es de 3 y la tercera carta servida al «punto» es un 9, podrá optar entre pedir carta o plantarse.

3. En el supuesto de que el jugador haga «banco», no se aplicarán estas reglas y tendrá libertad para pedir carta o quedarse servido, siempre que lo autorice el jefe de mesa antes de comenzar la partida. A continuación, el banquero podrá optar entre pedir carta o no hacerlo, excepto cuando tiene cero («Bacarrá»), en cuyo caso es obligatorio solicitar una tercera carta. A diferencia de las anteriores, la tercera carta se da siempre descubierta. El juego finaliza con el anuncio de la puntuación de cada jugador, el descubrimiento de las cartas y el pago o retirada de las apuestas, en su caso.

4. Todo jugador puede solicitar al crupier aclaraciones sobre las reglas del juego, y el empleado está obligado a dárselas. Si el jugador tiene puntuación de 5 y solicita consejo al crupier, éste le hará plantarse.

5. El banquero podrá, si lo desea, solicitar del crupier el cuadro de jugadas de la banca.

6. Una vez cubierta la banca, el banquero y cualquier jugador, sentado o de pie, podrá «abonar» (apostar a favor de la banca) una cantidad determinada, la cual dará al crupier cuando éste diga: «Abono la diferencia», pero únicamente en este caso.

No se permite el abono en asociación. Los abonos quedarán afectados únicamente en la jugada en que se produzcan, sin obtener prioridad ni causar obligación hacia la jugada siguiente ni posterior, siempre dentro de los máximos y mínimos autorizados para la salida inicial de la banca.

El número de abonos permitido será de un máximo de tres. Los casos no previstos serán resueltos por el jefe de mesa.

Artículo 50. Desarrollo del juego.

1. Para que el juego pueda comenzar es imprescindible que haya en la mesa un mínimo de cuatro jugadores, cifra que deberá mantenerse a lo largo de toda la partida.

2. Al comienzo de cada partida, el crupier, después de mezclar las cartas, las ofrece a los jugadores diciendo: «señores, las cartas pasan». Cualquier jugador puede mezclar las cartas que, a su vez, habrán de mezclarse por última vez por el crupier cuando le sean devueltas. Hecho esto, el crupier ofrece las cartas al jugador situado a su izquierda, y así sucesivamente, hasta que alguno de ellos corte el mazo.

A continuación, se colocará en el interior antes de las siete cartas finales del mazo, una carta de bloqueo o carta de detención, de un color que permita diferenciarla de las demás. La aparición de la carta de bloqueo determinará el final de la partida y no se podrá realizar ninguna jugada más, salvo la que se está llevando a cabo en el momento.

Adjudicada la banca, el banquero anunciará la cantidad puesta en juego, que será entregada en fichas al crupier, quien las colocará sobre la mesa, a su izquierda. Acto seguido, el crupier anunciará la suma, indicando a los jugadores cual es la cifra máxima que pueden jugar; para ello utilizará la expresión «hay... euros en la banca».

Si hay varios jugadores que quieren hacer banca, se seguirá el orden de prioridades establecido en el apartado 2, del artículo 47 de esta Sección.

La banca hecha por un solo jugador, incluso si está de pie, tiene preferencia sobre la banca hecha en asociación.

Si ninguno de los jugadores, sentados o de pie, está dispuesto a hacer banca, puede anunciarse banca parcial, con la expresión «banca con la mesa», para lo cual la cantidad de la postura habrá de ser la mitad de la banca. A continuación, el crupier invitará al resto de los jugadores a completar con sus apuestas la suma en banca, hasta que con la voz «no van más apuestas» dé por finalizado el tiempo de apostar.

El jugador que ha anunciado «banca con la mesa» tiene derecho a coger las cartas, incluso si está de pie, excepto cuando alguien dice la frase «con la mesa y último completo», siendo el hecho de completar la otra mitad el que da prioridad. La «banca con la mesa» es considerado un acto aislado y no da prioridad para la jugada siguiente, salvo que haya sido hecho solo.

Cuando nadie hace banca, ni «banco con la mesa», las cartas se dan al jugador sentado cuya apuesta sea más alta. En caso de igualdad de apuestas, se estará al orden general de prioridades entre los jugadores. Está prohibido que un jugador sentado una su apuesta a la de otros jugadores, estén de pie o sentados.

La petición de banca no tiene preferencia cuando las cartas han sido ya distribuidas, excepto cuando el jugador repite banca, «banca seguida», en cuyo caso puede hacerlo incluso después de la distribución de las cartas, siempre que otro jugador no las tenga ya en la mano. Tiene derecho a pedir «banca seguida» el jugador que ha hecho banca y ha perdido.

Si, en el caso de «banca seguida», el crupier da por error las cartas a otro jugador, éstas podrán ser reclamadas si aún no han sido vistas (la carta es considerada vista cuando ha sido levantada del paño).

Si la petición de «banca seguida» se produce después de la distribución y entrega de las cartas a otro jugador, este último tiene preferencia si ha tomado cartas y las ha visto.

Cuando, habiéndose anunciado correctamente «banca seguida» un jugador toma las cartas antes de que el crupier las dé al jugador que ha anunciado «banca seguida», las cartas le serán retiradas, aunque hayan sido vistas, y se entregarán al jugador al que correspondan.

Toda «banca seguida» abandonada puede ser recuperada en caso de igualdad de puntuación entre el banquero y otro jugador o jugadores.

Cuando nadie hace banca y sólo un jugador apuesta contra la banca, éste tendrá derecho a la «banca seguida».

Una vez realizadas las apuestas, y tras la voz del crupier «no va más», el banquero extraerá las cartas del «sabot» y las distribuirá, de una en una y alternativamente, empezando por el jugador

contrario. Las cartas serán trasladadas hasta él por el crupier mediante la pala. Está formalmente prohibido al banquero distribuir las cartas antes de que el crupier haya anunciado «no va más»; sin embargo, podrá instar al crupier a que retire las apuestas efectuadas después de pronunciada la frase.

Examinadas las cartas y solicitada, en su caso, una tercera, se descubren los respectivos juegos, pagando el crupier al ganador. Si el ganador ha sido el banquero, el crupier hace la deducción correspondiente al pozo o «cagnote» e introducirá su importe en la ranura destinada al efecto. Las ganancias del banquero pasarán a formar parte de la banca, salvo si éste decide excluirlas del juego, de acuerdo con lo previsto en el artículo 48 de esta Sección, en cuyo caso el crupier las colocará sobre la mesa, a su derecha.

Cuando se terminan las cartas de un «sabot», el crupier procederá a realizar las operaciones de mezcla, barajado, corte e introducción del mazo en el «sabot». El banquero que gana la última jugada de una talla tiene derecho a seguir siéndolo en la próxima, si ofrece una cantidad igual a la que constituía entonces la banca.

Si algún jugador lo pide, las cartas deben ser controladas al final de la talla.

Artículo 51. Errores y prohibiciones en el juego.

1. De carácter general.

Está prohibido extraer cartas del distribuidor antes de haber finalizado el tiempo de las apuestas. Las cartas sacadas no podrán, en ningún caso, ser reintegradas al «sabot» y el jugador que las sacó irregularmente está obligado a seguir la jugada. Si, en su caso excepcional, el inspector estima que no debe aplicar esta regla en todo su rigor, la carta o cartas sacadas habrán de ser obligatoriamente desechadas y no podrán ser utilizadas por el jugador que toma la «mano» pasada.

Toda carta que aparezca descubierta al ser extraída del «sabot» se considerará inservible y retirada, sin que por ello puedan los jugadores disminuir o retirar sus apuestas.

Si, en el transcurso de la distribución, aparecen dos o más cartas pegadas entre sí, la jugada es anulada.

Si una carta cae al suelo sólo podrá ser recogida por el crupier o cualquier otro empleado del establecimiento y conservará su valor, reanudándose a continuación la jugada.

2. Errores del crupier.

Si el crupier descubre accidentalmente alguna carta durante la distribución, los jugadores habrán de ajustarse a las reglas del juego del banquero y del «punto». En el caso de que las dos cartas del «punto» sean descubiertas, el banquero habrá de atenerse a lo dispuesto en las reglas de tirada de la banca, debiendo pedir carta en los casos opcionales.

Cualquier otra falta cometida por el crupier durante el reparto de las cartas anula la jugada, siempre que la falta no pueda ser rectificada sin perjuicio para el banquero y el jugador.

En caso de que el crupier anuncie por error «carta» cuando el «punto» ha dicho «no», la jugada se restablece conforme a las reglas de tirada al cuadro. Si el banquero tiene 0, 1, 2, 3, 4 ó 5 y ya ha sacado una carta, ésta se le adjudica; si ha sacado dos cartas, la primera de ellas se le adjudica y la segunda se desecha si tiene 6 ó 7, se rechaza cualquier carta extraída.

3. Errores del banquero.

La extracción por parte del banquero de una quinta carta después de haber dado dos al punto y haberse dado dos a si mismo le obligará a aceptarla para si en el supuesto de que el «punto» no solicite una tercera carta.

Sí el banquero, en la distribución inicial, se da más de dos cartas, se considera que tiene una puntuación de cero («bacarrá»), aunque conserve su derecho a pedir otra carta.

Cuando, al dar la tercera carta, el banquero da, por error, dos cartas al jugador contrario, se le adjudicará aquélla de las dos con la que forme una puntuación más alta. Lo contrario ocurrirá cuando el banquero se dé a sí mismo dos cartas en vez de una.

Si, durante la distribución de las dos primeras cartas del «punto» el banquero deja caer alguna en la cesta, se considera que el punto abate con 9. Cuando esto ocurre con la tercera carta del «punto»; se considerará que su puntuación es de 9. El banquero tendrá, en este caso, derecho a una tercera carta, salvo si tiene 7.

Si, durante el reparto, el banquero descubre la primera o la tercera carta, si ambas van dirigidas al «punto»; el banquero deberá descubrir su carta respectiva. Si el banquero descubre por error las dos cartas dirigidas al contrario, además de descubrir sus dos cartas, habrá de ajustar obligatoriamente su juego a las reglas de tirada de la banca.

El banquero ha de hablar siempre después del «punto». Si abate antes de que éste se haya pronunciado, los jugadores podrán retirar sus apuestas. Cuando el banquero, teniendo 8 ó 9, da u ofrece cartas, pierde su derecho a abatir.

La introducción por el banquero de alguna carta en la «cesta» antes de que haya sido vista de forma inequívoca por el resto de los jugadores, llevará aparejada la pérdida de la jugada para el banquero.

No podrá efectuarse ninguna reclamación contra el banquero cuando la jugada haya finalizado y las apuestas hayan sido cobradas o pagadas.

4. Errores de los jugadores.

Está formalmente prohibido mirar lentamente las cartas recibidas y tenerlas en la mano demasiado tiempo. El jugador que tarde demasiado tiempo en anunciar su juego no podrá continuar teniendo las cartas.

Excepto el crupier, nadie podrá dar consejos a los jugadores. Cuando se infrinja esta regla, el infractor deberá atenerse a lo dispuesto en el cuadro de reglas de tirada.

Si por error el «punto» dice «carta» en vez de «no», o viceversa, el banquero tiene derecho a darle o negarle la carta, a menos que el «punto» tenga «bacarrá». En todo caso, el banquero habrá de pronunciares antes de sacar la carta.

Si el «punto» se olvida de abatir en su momento, pierde este derecho; si ha pedido carta, la decisión la tomará el banquero. El «punto» que, teniendo 9, se olvida de abatir pierde la jugada si el banquero abate con 8.

Cualquier otro error en el anuncio del juego por parte del «punto» será rectificado, desechándose, si es necesario, las cartas puestas en juego como consecuencia de dicho error. Se exceptúa de esta regla al jugador que hace «banco», quien, en este caso, habrá de sufrir las consecuencias de su error, salvo si tiene cero, («bacarrá»), con sus dos primeras cartas, en cuyo caso podrá solicitar siempre una tercera carta.

Si el jugador arroja las cartas a la «cesta» antes de que hayan sido vistas, la jugada se le dará por perdida.

Las apuestas de los «puntos» deben estar situadas al descubierto encima de la mesa y tienen que ser vigiladas por ellos mismos. No se aceptará ninguna reclamación si esta regla ha sido incumplida.

Si hay apuestas colocadas sobre la raya, juegan la mitad y cualquier otro anuncio por parte del jugador obliga al crupier a realizar el cambio inmediatamente, sin que el jugador pueda oponerse.

Los casos no previstos en el presente párrafo del Catálogo de Juegos serán sometidos a la apreciación del jefe de la mesa, quien resolverá.

Sección 10 Bacarrá a dos paños

Artículo 52. Descripción del juego.

1. El Bacarrá a dos paños es un juego de cartas de los denominados de círculo, que enfrenta a un jugador que es la banca con otros jugadores, pudiendo apostar contra aquél tanto los jugadores que se hallan sentados alrededor de la mesa de juego como los que están situados de pie detrás de aquéllos.

2. Recibe también el nombre de banca o banca francesa y puede revestir dos modalidades: banca limitada y banca libre o abierta. En el primer caso, el banquero sólo responderá por la cantidad, que situada sobre la mesa constituye la banca en cada momento. En la banca libre o banca abierta, su titular ha de responder frente a todas las posturas sin límite.

3. En la banca limitada existirá un límite o cifra máxima para constituir la banca, independientemente de que durante el transcurso del juego el banquero supere con sus ganancias tal cantidad máxima de adjudicación.

Artículo 53. Elementos de juego.

1. Cartas.

Se utilizarán barajas de 52 cartas, de las denominadas francesas, sin índices, siendo obligatorio que sean siempre barajas a estrenar. Serán necesarias seis barajas, tres de un color y tres de otro, tanto en la banca libre como en la limitada.

2. «Sabot».

Se estará a lo dispuesto en el apartado 2 del artículo 15 de este Catálogo, para el «Black-Jack o Veintiuno».

3. Mesa de juego.

Será ovalada, con un ligero corte o hendidura en uno de sus lados mayores, que indicará la posición del crupier. Frente a él se colocará el banquero, que tendrá a su derecha el primer paño, formado por una serie de departamentos y numerados a partir del más cercano al banquero, que llevará el número 1; a su izquierda estará el segundo paño, con el mismo número de departamentos y numeración correlativa, iniciada con el número siguiente al último del primer paño, en el departamento situado más próximo al banquero.

Además, cada paño tendrá una superficie delimitada destinada a recoger las posturas que se quieren realizar sobre el otro paño. Las apuestas, colocadas sobre la raya que separa aquella superficie del resto del paño, jugarán por partes iguales a los dos paños.

En la parte libre de la mesa habrá una primera ranura para las cartas usadas, llamada cesta; una segunda ranura, a la derecha del crupier para las deducciones en beneficio de la casa sobre las ganancias del banquero, que recibe el nombre de «pozo» o «cagnote» y una tercera ranura, que pueden ser dos, para coger las propinas.

Artículo 54. Personal.

1. El personal mínimo necesario será:

a) Un jefe de mesa.

b) Un crupier.

c) Un cambista.

d) Un auxiliar.

2. Será aplicable al jefe de mesa, crupier y cambista, respectivamente, lo dispuesto en las letras a), b) y c) del artículo 46, Sección 9ª, «Ferrocarril, Bacarrá o Chemin de Fer» de este Catálogo.

Artículo 55. Jugadores.

1. También llamados puntos, cada uno podrá ocupar uno de los departamentos numerados en la mesa. Asimismo, podrán sentarse más jugadores, que se situarán detrás de aquéllos entre los distintos departamentos.

2. Igualmente podrán realizar apuestas en los distintos paños cuantos jugadores estén situados de pie, detrás de aquellos que estén sentados.

3. El orden de prioridad a efectos de apuestas, entre los jugadores, será el siguiente: dentro de un mismo paño, los jugadores sentados en los departamentos numerados más cercanos al banquero; a continuación el resto de los jugadores, por el mismo orden que los sentados.

En el supuesto de que se anuncie banco en ambos paños, se procederá por sorteo para determinar la prioridad de los paños.

4. Las cartas sólo podrán ser manejadas por los jugadores que están sentados en departamentos numerados, estableciéndose un turno rotatorio conforme al orden de numeración de cada paño. Las cartas habrán de ser cedidas por el jugador, siguiendo el turno establecido en caso de triunfo de la banca. Queda exceptuado de esta regla el jugador que haga «banco», que esté de pie o sentado para manejar las cartas.

5. Los jugadores que quieran ocupar una plaza sentada deberán hacerse inscribir en la lista de espera que lleva el jefe de mesa.

Artículo 56. Banca.

1. El jefe de mesa, a la hora de apertura, anunciará el nombre del banquero y la cantidad del montante de la banca. Si no hubiera banquero, el inspector subastará la banca y la adjudicará al mejor postor, pudiendo pujar por ella todos los jugadores.

En caso de igualdad de pujas, la adjudicación se hará por sorteo.

La adjudicación podrá hacerse a una o varias tallas, y a juicio del director de juego, para uno o varios días. El importe de la banca deberá ser depositado, antes del comienzo de la partida, en la caja del casino, en efectivo o mediante cheques librados por banco.

El banquero podrá abandonar la banca una vez realizada la primera jugada, anunciando la cantidad que retira. Si el banquero gana y se retira, durante el mismo «sabot», no podrá volver a ser banquero.

Se entenderá que la banca ha saltado cuando no queden fondos en la misma. En este caso, el banquero tiene derecho a continuar, efectuando un nuevo depósito igual o superior al inicial, o a abandonar la banca. Caso de que continúe con la banca, puede cambiar de «sabot».

En cualquiera de los casos, abandonada la banca por el banquero, el inspector volverá a ofrecerla a otro, por la misma cantidad inicial.

Si no fuese aceptada por ninguno se subastará o, en su caso se sorteará nuevamente, iniciándose luego un nuevo «sabot». Si no se presenta ningún postor, se dará por finalizada la partida.

El mínimo y el máximo de las posturas vendrá establecido en la autorización del centro directivo competente en la materia. Los mínimos podrán variar para las distintas mesas de juego.

La cantidad que forme la banca será necesariamente limitada en la modalidad de banca limitada. En la autorización del centro directivo competente en la materia se fijará el máximo y mínimo de la banca.

2. En la banca libre no existirá tope máximo para la banca, y el establecimiento no podrá fijar un máximo a las posturas de los jugadores. Cualquier jugador podrá ser banquero, en la modalidad de banca libre, si justifica la existencia de un depósito, considerado suficiente en la propia caja del establecimiento o en la de una unidad de crédito previamente admitida por la dirección del establecimiento, de tal forma que pueda pagar todas las apuestas sin que la responsabilidad del establecimiento pueda verse en ningún momento comprometida.

El bacarrá con banca libre sólo podrá practicarse en una mesa por cada establecimiento y por un máximo de dos sesiones separadas entre sí por la hora de la cena. En cada sesión se jugarán dos tallas.

La deducción en beneficio del establecimiento queda fijada en un 2 por 100 sobre las cantidades ganadas en cada jugada por el banquero para la banca limitada y en 1,25 por 100 para la banca libre.

Artículo 57. Reglas del juego.

Las reglas contenidas en el artículo 49 «Ferrocarril, Bacarrá o Chemin de Fer», del presente Catálogo son aplicables con carácter general. Sin perjuicio de ello se establecen las adaptaciones que se detallan a continuación.

a) Se enfrentan dos jugadores, uno por cada paño, contra el banquero, siguiendo el turno rotatorio establecido en el apartado 4, del artículo 55 de este Catálogo.

b) Si la puntuación de las dos primeras cartas es de 0, 1, 2, 3 y 4, los jugadores han de pedir una tercera carta; si dicha puntuación es de 5, 8 ó 9 han de descubrir sus cartas. Queda exceptuado de esta regla el jugador que al principio de la partida haga «banco».

c) El banquero puede pedir carta o plantarse, salvo si solicita del crupier el cuadro de jugadas de la banca, en cuyo caso habrá de seguirlo siempre que se indique lo mismo para los dos paños. El cuadro de jugadas de la banca es el recogido en la Sección 9ª del Capítulo II del presente Catálogo.

d) Un 8 con las dos primeras cartas gana siempre a un 8 ó 9 utilizando una tercera carta.

e) Se puede pedir «banco» por cualquier jugador, esté sentado o de pie, por una sola vez y al principio de cada partida. El «banco» comprenderá los dos paños, pero el juego se desarrollará exactamente igual que si hubiera dos jugadores, de tal forma que no se podrán ver las cartas del segundo paño por el jugador hasta haber jugado en el primer paño. En caso de que haya juego nulo, podrá repetirse la jugada hasta dos veces más. Se entenderá que ha habido juego nulo cuando no ha habido pérdida o ganancia por parte de ninguno de los dos jugadores.

f) Está prohibido a los puntos el juego en asociación.

Artículo 58. Desarrollo del juego.

1. Es condición imprescindible para que el juego pueda dar comienzo que haya un mínimo de dos jugadores por paño, cifra que deberá mantenerse a lo largo de toda la partida.

2. Una vez realizadas las operaciones de recuento, mezcla y corte del mazo se colocará en su interior una carta-bloqueo o carta de detención de un color que permita diferenciarla de las demás, cuidando de que por debajo de ella queden 10 cartas. La aparición de aquella carta determinará el final de la partida y no se podrá realizar ninguna jugada más, salvo la que se está llevando a cabo en ese momento.

Adjudicada la banca, de acuerdo con lo establecido en el artículo 56, el banquero entregará la cantidad puesta en juego, en fichas al crupier para su custodia. A continuación, se realizarán las posturas en ambos paños, de acuerdo con el orden de prioridad que establece el apartado 3 del artículo 55 de este Catálogo hasta que el crupier anuncie con la voz «ya no va más» la terminación

del tiempo de apostar. Las apuestas no podrán ser colocadas inmediatamente a la derecha o a la izquierda del banquero y del crupier.

Las apuestas colocadas sobre la raya que separa la zona del jugador de la zona de apuestas juegan la mitad, de la misma forma que las posturas colocadas sobre la raya que separa la zona de apuestas de un paño de la zona de otro paño juegan a los dos paños. En este caso, cuando la mitad de una apuesta a caballo representa un número impar de unidades de apuestas, se considera que la fracción más fuerte juega al primer paño.

El banquero entonces extraerá las cartas del «sabot» y las repartirá de una en una por el siguiente orden: primer paño, segundo paño y banca. Las cartas serán trasladadas hasta los jugadores por el crupier mediante una pala. Serán los contrarios de la banca y tendrán las cartas los jugadores a los que les corresponda, de acuerdo con el turno establecido en el apartado 4, del artículo 55. El jugador que tiene la mano, después de haber visto su puntuación, abata o no, debe dejar las cartas sobre la mesa. Examinadas las cartas, los jugadores que son mano en cada paño habrán de pronunciarse por su orden respectivo y antes del banquero. Finalizada la jugada, el crupier separa las cartas y anuncia el punto. El banquero habrá de enseñar su punto en los dos paños.

A continuación se procederá por el crupier al pago de las posturas ganadoras y a la retirada de las perdedoras; en el caso de que el banquero gane en los dos paños, o su ganancia en uno sea superior a la pérdida en el otro, el crupier ingresará la cantidad que corresponda al pozo o cagnotte en la ranura destinada al efecto. Las ganancias del banquero pasarán a formar parte de la banca. Ante la petición del algún jugador, las cartas serán controladas al final de la talla.

Artículo 59. Errores y prohibiciones en el juego.

1. Está prohibido extraer cartas del distribuidor antes de haber finalizado el tiempo de las apuestas. Las cartas sacadas no podrán en ningún caso ser reintegradas al «sabot» y el jugador que las sacó irregularmente está obligado a seguir la jugada. Si en un caso excepcional el director responsable del establecimiento estima que no debe aplica esta regla, la carta o cartas sacadas habrán de ser obligatoriamente desechadas y no podrán ser utilizadas por el jugador que tome la mano.

Toda carta que aparezca descubierta al ser extraída del «sabot» se considerará inservible y será retirada, sin que por ello los jugadores puedan disminuir o retirar sus apuestas.

Si en el transcurso de la distribución aparecen dos o más cartas pegadas entre sí, la jugada será nula.

Cuando alguna carta caiga al suelo sólo podrá ser recogida por el crupier o cualquier otro empleado del establecimiento y conservará su valor, reanudándose a continuación la jugada.

Si las cartas son dadas o tomadas por error por un jugador distinto del que tiene la mano, si aquél ya se pronunció, la jugada será mantenida, pasándose las cartas en la jugada siguiente al jugador al que le correspondía.

2. Errores del banquero.

En todos los casos de distribución irregular, la jugada será rectificada, si ello puede hacerse de forma evidente; en caso contrario, aquélla será anulada.

Si el banquero da carta a un paño que ha dicho «no» o no da carta a un paño que solicitó, la jugada será restablecida de acuerdo con las normas de los errores de los jugadores.

Si las dos cartas de un paño son descubiertas durante la distribución, la jugada se llevará a cabo de acuerdo con lo dispuesto en el párrafo 3 del apartado 3 de este artículo y ninguna apuesta podrá ser aumentada, disminuida o retirada.

Si durante la distribución, algunas cartas caen en la cesta sin haber sido vistas, la jugada será anulada para el paño que perdió las cartas o para los dos paños, si correspondían al banquero. En el caso de que se trate de alguna de las terceras apuestas, si ha sido vista, será recuperada por el crupier y la jugada continuará.

3. Actuaciones del banquero en las jugadas restablecidas.

Cuando un paño abate al banquero, está obligado a seguir el cuadro de jugadas de la banca respecto al otro paño, pidiendo tercera carta en los dos supuestos opcionales.

Cuando el cuadro de jugadas de la banca indica lo mismo para los dos paños, el banquero deberá seguirlo.

Cuando el cuadro indica pedir carta en un paño y plantarse en el otro, el banquero es libre de plantarse o pedir, si el error ha sido de un jugador o del crupier; si el error ha sido del banquero, éste habrá de pedir carta obligatoriamente, si tiene cinco o menos, plantándose en caso contrario.

Dar una carta a un paño que no la ha solicitado o dar a un paño la carta destinada a otro no constituye una falta del banquero, que no pierde su derecho al solicitar una tercera carta.

4. Errores de los jugadores.

Si el primer paño dice «no» teniendo menos de cinco y el segundo paño ha recibido carta, ésta volverá al primer paño; el segundo paño recibirá entonces la carta siguiente, haya sido recogida o no por el banquero, y éste actuará de acuerdo con lo dispuesto en el apartado 3 de este artículo.

Si el primer paño pide carta, teniendo seis o más, la carta recibida irá al segundo paño, si pidió carta, o al banquero, de acuerdo con las reglas contenidas en el apartado 3 de este artículo.

Si el primer paño dice «carta» y después «no» o viceversa, el crupier deberá hacer especificar al jugador lo que desea y verificar su puntuación. Si ésta es de cinco, la primera palabra se considerará correcta; si tiene otro punto, la jugada será restablecida de acuerdo con las reglas de los párrafos anteriores.

El jugador que dice «no» teniendo ocho o nueve pierde su derecho a abatir; si pide carta, la jugada será restablecida de acuerdo con los párrafos anteriores.

Las mismas reglas se aplicarán entre el segundo paño y el banquero, en caso de error de aquel paño.

5. Está formalmente prohibido ver las cartas recibidas de forma lenta y tenerlas en la mano demasiado tiempo. Cualquier jugador que emplee mucho tiempo en anunciar su juego no podrá continuar teniendo las cartas.

Excepto el crupier nadie podrá dar consejo a los jugadores.

Cuando se infrinja esta regla, se estará a lo dispuesto en el cuadro de jugadas.

Si las cartas del banquero o de alguno de los paños son arrojadas a la cesta sin haber sido mostradas, se considerará que su puntuación era de cero (bacarrá). Si esta falta es cometida por el crupier, las cartas serán recogidas y la puntuación reconstituida de acuerdo con el testimonio del jugador cuyas cartas fueron arrojadas a la cesta y de los otros jugadores que las hayan visto.

El banquero que anuncia un punto que no es el suyo podrá solicitar una tercera carta, siempre que los otros jugadores no hayan mostrado sus puntos. En caso contrario, se estará a lo dispuesto en el párrafo 3 del apartado 3 de este artículo.

Ninguna reclamación podrá ser formulada una vez finalizada la jugada correspondiente y pagadas o cobradas las apuestas.

Los casos no previstos en el presente Catálogo de Juegos serán resueltos por el jefe de mesa.

Sección 11 Juegos de póquer

Subsección 1ª Póquer de Contrapartida en la variedad de Póquer sin Descarte

Artículo 60. Descripción del juego.

El póquer sin descarte en un juego de azar de los denominados de contrapartida, practicado con cartas y en el que los participantes juegan contra el establecimiento. Se juega con cinco naipes y el objetivo del juego es conseguir una combinación de cartas de valor más alto que la de la banca.

Artículo 61. Elementos del juego.

1. Cartas o naipes.

Se juega con una baraja de 52 cartas, de características similares a las utilizadas en el juego de Black-Jack o Veintiuno. Su valor, ordenadas de mayor a menor es As, K, Q, J, 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3 y 2. El As puede utilizarse como la carta más pequeña delante del 2 o como un As detrás de la K.

2. Distribuidor o «sabot».

La distribución de las cartas podrá hacerse manualmente por el crupier o mediante un distribuidor o «sabot» que puede ser manual o automático. Si el distribuidor es automático, la distribución de los naipes debe hacerse de 5 en 5 cartas para cada jugador, o según las posibles variaciones de reparto que tenga el distribuidor debidamente homologadas.

Con el distribuidor automático se utilizarán dos barajas, que se pondrán en juego alternativamente en cada jugada.

3. Mesa de juego.

Debe ser de características similares a la mesa de Black-Jack, con seis o siete casillas de apuestas divididas en dos espacios, uno para la apuesta inicial («Ante») y, delante, otro espacio para la

segunda apuesta; opcionalmente, con seis o siete espacios para jugar la apuesta del «seguro», prevista en la letra a) del artículo 66 y, si procede, las ranuras con contador para jugar la apuesta del «progresivo», prevista en la letra b) de ese mismo artículo, así como una abertura para introducir las propinas.

Está permitido el uso alternativo y reversible de mesas para la práctica de juegos de naipes de contrapartida, según las normas prevista en el Catálogo de los Juegos.

Artículo 62. Personal.

1. Jefe de mesa:

Es la persona encargada de controlar el juego y de resolver los problemas que, durante su transcurso, se presenten. Puede haber un jefe de mesa para cada sector de juego de naipes de contrapartida.

2. Crupier

Es depositario de la banca y dirige la partida. Su cometido es barajar las cartas, distribuirlas a los jugadores, retirar las apuestas perdedoras y pagar las ganadoras; también anuncia las distintas fases del juego y efectúa el cambio de dinero en efectivo por fichas a los jugadores.

Artículo 63. Jugadores.

1. El número de jugadores sentados que pueden participar en el juego debe coincidir con el número de casillas para las apuestas con un máximo de seis o siete.

Opcionalmente el director de juego podrá autorizar la participación de otros jugadores, con el límite de hasta tres apuestas en cada casilla.

2. En todos los casos, el jugador sentado frente a la casilla manda en ella, debiendo los demás jugadores aceptar sus decisiones y someterse a ellas.

3. En ningún caso el jugador sentado ante su casilla puede mostrar sus cartas a los demás jugadores ni pedir consejo; tampoco podrán hacerse comentarios sobre el desarrollo de la partida.

4. Si habiendo casillas libres en la mesa, un jugador sentado decide jugar sobre ellas, lo hará apostando a ciegas, es decir sólo podrá ver y tocar las cartas de la casilla que tiene delante y será el crupier quien descubra las cartas de las otras casillas en que apuesta el jugador.

Artículo 64. Reglas del juego.

1. Combinaciones posibles.

a) Las combinaciones posibles, ordenadas de mayor a menor, son las siguientes:

1 Escalera Real de color.

Es la combinación formada por las cinco cartas correlativas más altas de un mismo palo (ejemplo: As, K, Q, J y 10 de trébol). Se paga 100 veces la apuesta.

2 Escalera de color.

Es la combinación formada por cinco cartas correlativas del mismo palo, sin que ésta coincida con las cartas más altas (ejemplo: 4, 5, 6, 7 y 8 de trébol). Se paga 25 veces la apuesta.

3 Póquer.

Es la combinación formada por cinco cartas que contiene cuatro cartas de un mismo valor (ejemplo: cuatro K y un 7). Se paga 20 veces la apuesta.

4 Full.

Es la combinación formada por tres cartas de un mismo valor y dos cartas distintas, también del mismo valor (ejemplo: tres 7 y dos 8). Se paga 7 veces la apuesta.

5 Color.

Es la combinación formada por cinco cartas no correlativas del mismo palo (ejemplo: (As, 4, 7, 8 y Q de trébol). Se paga 5 veces la apuesta.

6 Escalera.

Es la combinación formada por cinco cartas correlativas que no son de un mismo palo (ejemplo: 7, 8, 9, 10 y J). Se paga 4 veces la apuesta.

7 Trío.

Es la combinación formada por cinco cartas que contiene tres cartas de un mismo valor y las restantes no forman pareja (ejemplo: Tres Q, un 7 y un 2). Se paga 3 veces la apuesta.

8 Doble pareja.

Es la combinación formada por cinco cartas que contiene dos cartas del mismo valor y otras dos cartas, también del mismo valor pero distinto al anterior (ejemplo: dos K, dos 7 y un As). Se paga 2 veces la apuesta.

9 Pareja.

Es la combinación formada por dos cartas de un mismo valor y tres cartas diferentes (ejemplo: Dos Q, un 6, un 9 y un As). Se paga 1 vez la apuesta.

10 Cartas mayores.

Es la combinación que se forma cuando no se produce ninguna de las situaciones anteriores y el jugador y el crupier tienen un As y una K; entonces se comparan sucesivamente las cartas restantes según su valor de mayor a menor y ganará la carta de valor más alto. Se paga 1 vez la apuesta.

b) En cualquier caso, el jugador sólo gana las apuestas cuando su combinación es superior a la del crupier y la pierde si es inferior.

Cuando el crupier y el jugador tienen la misma jugada, gana la apuesta quien tiene la combinación formada por cartas de valor más alto, según las reglas siguientes:

1 Cuando ambos tienen póquer, gana el formado por cartas de valor más alto (ejemplo: un póquer de K gana a un póquer de Q).

2 Cuando ambos tienen full, gana quien tiene las tres cartas iguales de valor más alto.

3 Cuando ambos tienen escalera de cualquier tipo, gana quien tiene la carta de valor más alto.

4 Cuando ambos tienen color, gana quien tiene la carta de valor más alto (según lo descrito para «cartas mayores»).

5 Cuando ambos tienen trío, gana el que está formado por las cartas de valor más alto (igual que en el «póquer»).

6 Cuando ambos tienen doble pareja, gana el que tiene la pareja formada por cartas de valor más alto. Si el valor coincide, se pasa a la segunda pareja y, en último lugar, a la carta que queda de valor más alto.

7 Cuando ambos tienen pareja, gana quien la tiene de valor más alto y, si coincide, se pasa a la carta de valor más alto de las cartas restantes (según lo descrito para «cartas mayores»).

8 En caso de empate, por tratarse de jugadas de igual valor, el jugador conserva su apuesta pero no gana ningún premio.

2. Máximos y mínimos de las apuestas.

Las apuestas de los jugadores, exclusivamente representadas por fichas, deben efectuarse dentro de los límites mínimos y máximos establecidos para cada mesa, de acuerdo con las bandas de fluctuación que tenga autorizadas el Casino.

La apuesta máxima se entiende por casilla; es decir, cuando varios jugadores apuestan en una misma casilla, la suma total de sus apuestas no podrá superar la apuesta máxima autorizada.

3. Banda de fluctuación para la apuesta inicial.

Debe tener como límite máximo el de 10, 20 ó 25 veces el límite mínimo de fluctuación establecido por el centro directivo competente en la materia.

4. Anticipos.

El importe del anticipo que recibirá de la Caja Central del Casino cada mesa de juego al comienzo de la partida será como mínimo, el resultado de multiplicar por 5.000 la cuantía de la apuesta mínima de esa mesa.

Artículo 65. Desarrollo del juego.

Las cartas se extraen del depósito de naipes, se desempaquetan y se barajan según lo dispuesto en el Reglamento de Casinos de Juego de la Comunidad Autónoma de la Región de Murcia.

Una vez barajadas las cartas, el crupier las ofrecerá a los jugadores para su corte, haciéndolo sucesivamente y empezando por el de su izquierda, el jugador que lo haga, deberá cortar un mínimo de cinco cartas, sin que se vean, y depositándolas a continuación sobre la carta de corte, que se encontrará junto a la baraja.

Si ningún jugador quisiera cortar lo hará el propio crupier.

Antes de la distribución de las cartas, los jugadores deben efectuar sus apuestas iniciales dentro

de los limites mínimos y máximos de la mesa de juego. Seguidamente, el crupier cierra las apuestas anunciando «no va más» e inicia la distribución de las cartas. Si el «sabot» es manual, lo hace repartiéndolas de una en una y boca abajo a cada jugador, empezando por su izquierda y siguiendo el sentido de las agujas del reloj. Da también carta a la banca y completa la distribución de las cinco cartas a cada jugador y a la banca, con la excepción de la última carta para la banca, que se da descubierta.

Si el «sabot» es automático, la distribución se hace de 5 en 5 cartas a cada jugador, entregando en último lugar cinco a la banca, a última de las cuales es descubierta por el crupier, o según las posibles variaciones de reparto que tenga el distribuidor debidamente homologado.

Sin quitar los brazos de la mesa y quedando siempre las cartas a la vista del crupier, los jugadores miran sus cartas y tienen la opción de continuar el juego si dicen «voy» y de retirarse si dicen «paso». Los que optan por «ir» deben depositar las cartas sobre la mesa y doblar la apuesta inicial. Los que optan por «pasar» pierden la apuesta inicial, que el crupier retira en aquel momento y deben dejar sus cartas boca abajo sobre la mesa de juego para que el crupier compruebe el número de cartas y las recoja.

Una vez los jugadores han decidido si «ir» o «pasar», el crupier descubre las cuatro cartas tapadas de la banca. La banca sólo juega si entre sus cartas hay como mínimo un As y una K, o una combinación superior. Si no es así, la banca ha de pagar a cada jugador que permanezca en juego a la par, es decir, un importe idéntico a la apuesta inicial.

Si la banca juega, el crupier compara sus cartas con las de los jugadores y paga las combinaciones superiores a la suya, de acuerdo con lo establecido en el apartado 1, combinaciones posibles, del artículo 64, de esta Subsección, «Póquer de contrapartida en la variedad de Póquer sin Descarte», para la segunda apuesta, y abona a la par (1 por 1) la apuesta inicial.

Los jugadores cuyas combinaciones sean inferiores a la del crupier pierden sus apuestas, que son retiradas por el crupier.

En caso de empate se procede según lo dispuesto en el apartado 1 del artículo 64, anteriormente citado.

Cualquier error en la distribución de las cartas, bien en el número o bien en la aparición indebida de alguna carta descubierta, comporta la anulación de toda la jugada de la mesa.

Está prohibido que los jugadores intercambien información sobre sus cartas o que las descubran antes de tiempo. Cualquier violación de esta prohibición comporta la pérdida de la totalidad de la apuesta.

Una vez retiradas las apuestas perdedoras y pagados los premios a las ganadoras, se da por terminada la jugada y se inicia una nueva.

Al finalizar la jornada, el crupier deberá anunciar las tres últimas jugadas.

Artículo 66. Opciones de apuestas adicionales de juego.

Opcionalmente, el Casino podrá ofertar las siguientes posibilidades de juego:

a) Seguro.

Antes de iniciarse la jugada, el jugador podrá realizar un «seguro»; para ello deberá depositar, en la casilla destinada a tal fin, una apuesta no superior a la mitad de mínimo de la mesa. Dentro de las normas de funcionamiento del Póquer sin descarte, en caso de obtener una de las combinaciones que se indican a continuación, al jugador se le pagará de acuerdo con la siguiente Tabla de Pagos:

1 Full: 100 veces la cantidad única estipulada.

2 Póquer: 300 veces la cantidad única estipulada.

3 Escalera de color: 1.000 veces la cantidad única estipulada.

4 Escalera real: 2.000 veces la cantidad única estipulada.

b) Progresivo.

Hay una apuesta adicional independiente para los jugadores, llamada «progresivo», cuyo objetivo es conseguir un premio especial, que depende solamente de la jugada que obtenga el jugador y del importe acumulado por el «progresivo» en aquel momento, previa la deducción autorizada a favor del establecimiento. Para jugar al «progresivo» cada jugador debe depositar una cantidad estipulada en la ranura con contador destinada a esta finalidad. Asimismo, puede existir un «progresivo» común a varias mesas, y previa autorización del centro directivo competente en la materia un progresivo común entre establecimientos.

El desarrollo de esta modalidad de juego ha de estar expuesta en un lugar visible de la mesa y

debe indicar las combinaciones que comportan premio que podrán ser en dinero, según cuadro de ganancias para el acumulado que a continuación se detalla, o en especie.

Las combinaciones que posibilitan la obtención del «progresivo» son: la Escalera Real de Color, que obtiene el acumulado de todas las mesas, y la Escalera de Color, que obtiene un 10 por 100 del acumulado. El importe de la apuesta del «progresivo» no puede ser superior a la mitad de la apuesta mínima de la mesa.

c) Compra de una carta adicional.

En esta opción de juego, el jugador que quiera descartarse de un solo naipe podrá hacerlo comprando esa carta a la banca por el importe de la apuesta inicial. Para ello, en el momento que le corresponda el turno de juego al jugador interesado, éste depositará el naipe descartado juntamente con la misma cantidad de su apuesta inicial, que le dará derecho a recibir una carta adicional.

Subsección 2ª Póquer de Contrapartida en la variedad de póquer «Trijoker»

Artículo 67. Descripción del juego.

El «Trijoker» es un juego de azar practicado con naipes, de los denominados de contrapartida, exclusivo de los casinos de juego, en que los participantes juegan contra el establecimiento organizador; la posibilidad de ganar depende de conseguir unas combinaciones de cartas determinadas. La jugada mínima para ganar es pareja de J.

Artículo 68. Elementos del juego.

1. Cartas o naipes.

Se juega con una baraja de 52 cartas, de similares características a las utilizadas en el juego del Black-Jack o Veintiuno. El valor de aquéllas, ordenadas de mayor a menor, será el siguiente: As, K, Q, J, 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3 y 2. El As puede utilizarse como la carta más pequeña delante del 2 o como un As detrás de la K.

2. Distribuidor o «sabot».

El distribuidor o «sabot» debe estar debidamente autorizado para este juego por el centro directivo competente en la materia.

3. Mesa de juego.

Será de dimensiones similares a la utilizada en el juego del Black Jack, con siete espacios separados para los jugadores. Cada espacio tiene tres casillas para efectuar las apuestas, de las cuáles al menos dos están numeradas con las referencias 1 y 2. Además, tiene dos casillas diferenciadas para colocar las dos cartas comunes a todos los jugadores y una abertura para introducir las propinas.

Será permitido el uso alternativo y reversible de mesas para la práctica de juegos de naipes de contrapartida, según las normas previstas.

Artículo 69. Personal.

1. Jefe de mesa.

Es la persona encargada de controlar el juego y resolver los problemas que se susciten durante su desarrollo. Podrá haber un jefe de mesa para cada sector de juego de naipes de contrapartida.

2. Crupier.

Tiene la banca y dirige la partida. Además, tiene encomendada la función de barajar las cartas, la distribución de éstas a los jugadores, la retirada de las apuestas perdedoras y el pago de las ganadoras. Anuncia también las distintas fases del juego y efectúa el cambio de dinero en efectivo por fichas a los jugadores.

Artículo 70. Jugadores.

Podrán participar un máximo de siete jugadores y cada jugador sólo podrá jugar en una casilla. Está prohibido enseñar sus cartas a los demás jugadores o comentarles su jugada mientras dure la mano. No se admite la participación de jugadores que se encuentren de pie en torno a la mesa.

Artículo 71. Reglas del juego.

1. Las combinaciones posibles del juego, ordenadas de mayor a menor valor, son las siguientes:

a) Escalera Real de color.

Es la formada por las cinco cartas de mayor valor de un mismo palo en el siguiente orden correlativo: As, K, Q, J y 10.

b) Escalera de color.

Es la formada por cinco cartas del mismo palo, en orden correlativo, sin que éste coincida con las cartas de mayor valor.

c) Póquer.

Es la combinación de cinco cartas que contiene cuatro cartas de un mismo valor.

d) Full.

Es la combinación de cinco cartas que contiene tres cartas de un mismo valor y otras dos del mismo valor, distinto al de las anteriores.

e) Color.

Es la combinación formada por cinco cartas no correlativas del mismo palo.

f) Escalera simple.

Es la combinación formada por cinco cartas, en orden correlativo y de distinto palo.

g) Trío.

Es la combinación formada por tres cartas del mismo valor y las otras dos sin formar pareja.

h) Doble pareja.

Es la combinación de cinco cartas que contiene dos cartas del mismo valor y otras dos de igual valor, pero distinto del de las anteriores.

i) Pareja.

Es la combinación de cinco cartas que contiene dos cartas de igual valor que tienen que ser, como mínimo, J.

2. La tabla de pagos, en orden ascendente, es la siguiente:

a) Pareja de J o mayor: 1 a 1.

b) Doble pareja: 2 a 1.

c) Trío: 3 a 1.

d) Escalera simple: 5 a 1.

e) Color: 8 a 1.

f) Full: 11 a 1.

g) Póquer: 50 a 1.

h) Escalera de color: 200 a 1.

i) Escalera real de color: 500 a 1.

Artículo 72. Máximos y mínimos de las apuestas.

1. Normas generales.

Las apuestas de los jugadores, exclusivamente representadas por fichas del Casino de juego, deberán realizarse dentro de los límites mínimos y máximos establecidos para la mesa. Se entiende que el mínimo y máximo es para cada una de las tres casillas de cada jugador.

El director de juegos del Casino podrá fijar los límites mínimos y máximos de las apuestas según la banda de fluctuación que tenga autorizada por el del centro directivo competente en la materia.

2. Bandas de fluctuación.

Las bandas de fluctuación para la apuesta inicial tendrán como límite máximo el de 10, 20 ó 30 veces el mínimo establecido en las bandas recogidas en las correspondientes autorizaciones de funcionamiento del centro directivo competente en la materia.

Artículo 73. Desarrollo del juego.

1. Extracción y distribución de naipes.

La extracción de naipes del depósito, el desempaquetado y la mezcla de los mismos se atendrán a las reglas contenidas en la normativa aplicable en el Reglamento de Casinos de Juego de la Comunidad Autónoma de la Región de Murcia.

2. Intervalo de apuestas.

Después de haber mezclado los naipes, el crupier propondrá a los jugadores que hagan sus apuestas. Cada jugador deberá efectuar tres apuestas iguales, una en cada una de las tres casillas dispuestas en su departamento.

Cuando las apuestas estén efectuadas y el crupier haya anunciado el «no va más» éste comenzará a repartir los naipes cubiertos, uno por uno y alternativamente a los jugadores y comenzando por su izquierda. Seguidamente, colocará un naipe cubierto en la casilla situada enfrente de él, a su izquierda. A continuación, repartirá un segundo naipe cubierto a cada jugador y colocará otro naipe cubierto en la casilla situada a su derecha. Repartirá después un tercer naipe cubierto a cada jugador.

Si se descubriera por error uno de los naipes de los jugadores, la mano continuará normalmente si se descubriera uno de los dos naipes comunes para todos los jugadores y situados delante del crupier, se continuará la jugada normalmente, salvo que sea una J o mayor, en cuyo caso se anulará la mano completa.

Después de que cada jugador haya visto sus cartas y a medida que le corresponda su turno, tiene la opción de retirar la apuesta número 1 o dejarla en juego. Cuando todos los jugadores hayan decidido el destino de su apuesta número 1, el crupier descubre la carta situada en la casilla a su izquierda. Esta carta es común para todos los jugadores y forma parte de la mano de cada uno de ellos. Después de conocer el valor de la primera carta común, cada jugador puede retirar su apuesta número 2 o dejarla en juego, independientemente del destino de la primera apuesta. A continuación, el crupier descubre la segunda carta situada en la casilla de su derecha. Esta carta es también común para todos los jugadores y forma parte de sus respectivas combinaciones. Hasta este momento, los jugadores deben tener una, dos o tres apuestas en juego, dependiendo de sus decisiones anteriores.

3. Desenlace de la jugada.

Según la tabla de pagos que se hallará expuesta en cada una de las mesas, el crupier procede a pagar cada una de las apuestas ganadoras en la proporción establecida y a cobrar las perdedoras, comenzando por su derecha. El jugador que aún tenga tres apuestas en juego y gane la jugada cobrará la proporción establecida en cada una de sus tres apuestas Si su jugada no es ganadora, perderá las apuestas en juego.

Al finalizar, el crupier retirará las cartas, comprobando las mismas.

Al finalizar la jornada, el jefe de mesa anunciará «las tres últimas jugadas».

Artículo 74. Reglas comunes.

1. Errores.

Cualquier error que se produzca durante la distribución de las cartas, en el número de las mismas o bien en la aparición indebida de alguna carta descubierta, supondrá la anulación de toda la jugada, salvo lo especificado en el apartado 2 del artículo 73 de este Catálogo.

Las cartas deberán permanecer en todo momento sobre la mesa.

2. Prohibiciones.

Queda prohibido a los jugadores intercambiar información sobre las cartas, descubrirlas antes de tiempo o pedir consejo sobre las jugadas.

Subsección 3ª Póqueres de círculo: normas generales y comunes a las diferentes variedades del póquer de círculo

Artículo 75. Descripción del juego.

1. El póquer de círculo es un juego de cartas de los denominados de círculo, porque enfrenta a varios jugadores entre sí. El objetivo del juego es alcanzar la mayor combinación posible con una serie de cartas, pudiendo existir varias combinaciones ganadoras.

Artículo 76. Elementos de juego.

1. Cartas o naipes.

Se juega con una baraja de 52 cartas, de las denominadas cartas inglesas, de características similares a las utilizadas en el juego de Black-Jack o Veintiuno.

El valor de las mismas, ordenadas de mayor a menor, es: As, K, Q, J, 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3 y 2. El As puede ser utilizado como la carta más pequeña delante de la menor con que se juegue o como As detrás de la K.

2. Mesa de juego.

Es de forma ovalada por uno de sus lados y con un ligero entrante en el lado contrario, destinado a acoger al crupier. La mesa tiene una serie de espacios o departamentos separados y numerados a partir de la derecha del crupier, que lleva el número 1. Cada departamento dará acogida a un jugador sentado.

La mesa debe tener las siguientes aberturas o ranuras: una a la derecha del crupier, para las deducciones en beneficio de la casa, llamada pozo o «cagnotte» y otra a la izquierda, para introducir las propinas.

La «Marca» es el «Disco» que indica la posición del postre y que va avanzando con cada nuevo reparto en el sentido de las agujas del reloj a excepto en el póquer sintético donde indica la mano y avanza en la dirección contraria.

3. Beneficio.

El beneficio del Casino de Juego se podrá obtener eligiendo una de las dos opciones que se describen a continuación:

a) Será hasta del 5 por 100 sobre el dinero aportado en cada «mano» y se introducirá en el pozo o «cagnotte», deduciéndolo antes de hacer el pago al jugador ganador de cada «mano». Dicho beneficio se fijará, a criterio del establecimiento, dentro del límite mencionado, anunciándolo a los jugadores antes del inicio de la partida.

b) Será un porcentaje que oscilará por jugador y sesión entre el 10 y 20 por 100 del máximo de la mesa o del resto según decida la dirección de juego del Casino. Se entiende por sesión, el tiempo marcado previamente al inicio de la partida por la dirección para la duración de la partida más las últimas manos, éste nunca podrá ser inferior al necesario para que cada jugador sea al menos dos veces postre.

Artículo 77. Personal.

Cada mesa de juego tendrá permanentemente a su servicio un crupier. La zona donde se desarrolle el juego está controlada por un jefe de sector o equivalente y, además, puede haber un cambista para diversas mesas.

a) Jefe de sector o equivalente.

Es el responsable del desarrollo correcto del juego. Actúa como delegado de la dirección del casino, le corresponde resolver cualquier conflicto planteado en las mesas de juego y llevará una relación de jugadores que deseen ocupar las plazas que puedan quedar vacantes. Sus decisiones serán finales previa consulta a la dirección de juego.

b) Crupier.

Sin perjuicio de las funciones que más adelante se le atribuyen, tendrá encomendadas las siguientes: recuento, mezcla y reparto de las cartas a los jugadores; anuncio en voz alta de las distintas fases del juego y actuaciones de los jugadores; cálculo e ingreso del beneficio correspondiente al establecimiento, introduciéndolo en la ranura que para dicho fin existe en la mesa; introducción de las propinas en la ranura de la mesa destinada a tal efecto; control del juego y vigilancia para que ningún jugador apueste fuera de turno; custodia y control de la suma que constituye el «bote» y el pago del mismo. Igualmente, resolverá a los jugadores las dudas sobre las reglas a aplicar en cada momento de la partida; en el caso de que tenga problemas con algún jugador se lo debe comunicar al jefe de sector o equivalente.

c) Cambista.

Sí la dirección lo considera necesario, podrá haber una persona que atenderá a las distintas mesas y cuya función principal será cambiar dinero por fichas.

Artículo 78. Jugadores.

1. Frente a cada uno de los espacios o departamentos de la mesa de juego, sólo se podrá sentar un jugador, previa invitación de la dirección de juego o su delegado en la mesa. La superficie de los espacios podrá ser utilizada para depositar las fichas y mantener, en su caso, las cartas.

2. Al comienzo de la partida se sortearán los puestos.

3. Si la partida ya está iniciada, será el jefe de sector o equivalente quien asigne el puesto en la mesa, si hay plaza libre.

4. A lo largo de una sesión y a petición propia el jugador que ocupe un departamento en la mesa puede descansar durante dos jugadas o manos, sin perder el puesto en la mesa, transcurrido dichas manos, si el jugador no reinicia su participación en la partida, se considerará que el asiento queda libre pudiendo el jefe de sector disponer de él.

Artículo 79. Prohibiciones.

1. Está totalmente prohibido que un jugador abandone la mesa de juego dejando encargado a otro jugador que le realice e iguale las apuestas, pues cada jugador juega por sí mismo y no se permiten las actuaciones siguientes:

a) Jugar por parejas ni siquiera temporalmente.

b) Jugarse el bote conjuntamente.

c) Repartirse el bote voluntariamente.

d) La connivencia entre jugadores.

e) Comprar o añadir fichas al resto para aumentarlo, una vez que se ha iniciado la jugada.

f) Prestarse dinero entre jugadores del propio resto.

g) Guardarse las fichas de su resto.

h) Retirar las cartas de la mesa o alejarlas de la vista del crupier y de los demás jugadores.

i) Hacer comentarios entre jugadores acerca de las jugadas durante el transcurso de las mismas, así como mirar las cartas de otros jugadores, aunque no estén jugando esa mano.

j) Está totalmente prohibido que un jugador intercambie su puesto con otra persona o abandone la mesa de juego dejando encargado a otro jugador para que éste pueda realizar o igualar las demás apuestas o encargárselo a otro jugador de la mesa.

k) Ningún jugador puede influir o criticar el juego que realice otro. No se permite que haya personas ajenas al juego mirando el desarrollo de la partida, salvo el personal del Casino de Juego debidamente autorizado.

l) Que un jugador enseñe alguna de sus cartas quedándole resto y estando activo en la jugada o una vez restado enseñe su jugada a otro jugador aunque este no intervenga en la mano.

m) Tapar u ocultar fichas, los restos deben permanecer en todo momento a la vista tanto del crupier como de los jugadores.

n) Las apuestas en cascada.

2. Combinaciones posibles.

Las combinaciones posibles, ordenadas de mayor a menor son las siguientes, pudiéndose utilizar el As de cada palo, bien como la de máximo valor, delante de la menor con que se juegue o bien como la de máximo valor detrás de la K.

Los jugadores sólo pueden hacer uso de las combinaciones que se describen a continuación:

a) Escalera Real de color: es la formada por las cinco cartas correlativas más altas de un mismo palo (As, K, Q, J y 10).

b) Escalera de color: es la formada por cinco cartas correlativas de un mismo palo, sin que ésta coincida con las cartas más altas (ejemplo: 6, 7, 8, 9 y 10).

c) Póquer: es la combinación de cinco cartas que contiene cuatro cartas de un mismo valor (ejemplo: cuatro K y un 5).

d) Full: es la combinación de cinco cartas que contiene tres cartas de un mismo valor y otras dos, también distintas, de igual valor (ejemplo: tres 8 y dos 7).

e) Color: es la combinación formada por cinco cartas no correlativas de un mismo palo (ejemplo: 5, 7, 10, Q y As de tréboles).

f) Escalera: es la combinación formada por cinco cartas correlativas de distintos palos.

g) Trío: es la combinación de cinco cartas que contiene tres cartas del mismo valor y las dos restantes sin formar pareja (ejemplo: tres 8, un 7 y un 2).

h) Figuras: es la combinación formada por cinco cartas que deben ser As, K, Q o J. Esta combinación sólo se utiliza en las variedades de póquer cubierto.

i) Doble pareja: es la combinación formada por cinco cartas que contiene dos parejas de cartas de distinto valor (ejemplo: dos 5, dos J y un As).

j) Pareja: es la combinación de cinco cartas que contiene dos cartas del mismo valor (ejemplo: dos 4, un 6, un 9 y un As).

k) Carta mayor: cuando una jugada no tiene ninguna de las combinaciones anteriores, gana el jugador que tenga la carta mayor.

En las variantes de póquer que se jueguen con menos de 52 cartas, el color es más importante que el full.

3. Empates.

a) Cuando diversos jugadores tienen póquer, gana el que lo tiene de valor superior (ejemplo: un póquer de K supera a uno de Q). Si dos o más jugadores tienen un póquer del mismo rango,

gana aquel que tenga la quinta carta de mayor valor. (ejemplo: Póquer de Jotas «J» con 10 gana al póquer de Jotas «J» con 4) b) Cuando diversos jugadores tienen full, gana el que tiene las tres cartas iguales de valor más alto. En caso de igualdad en el trío gana el que tenga la pareja más alta.

c) Cuando diversos jugadores tienen escalera de cualquier tipo, gana el que tiene la carta de valor más alto.

d) Cuando diversos jugadores tienen color, gana el que tiene la carta de valor más alto. Dentro de su combinación la carta de mayor rango.

e) Cuando diversos jugadores tienen trío, gana el que lo tiene formado por las cartas de valor más alto. En caso de igualdad en el rango de dicho trío ganará aquel que tenga las carta más alta de las otras dos que completan la combinación.

f) Cuando diversos jugadores tienen figuras, gana el que tiene la pareja más alta y, si coincide, se considera la carta de valor más alto.

g) Cuando diversos jugadores tienen doble pareja, gana el que tiene la pareja formada por las cartas de valor más alto; si coincide, se considera la segunda pareja y, en último lugar, la carta que queda de valor más alto.

h) Cuando diversos jugadores tienen pareja, gana el que la tiene de valor más alto y, si coincide, se considera la carta de valor más alto de las tres restantes.

Artículo 80. Mínimos y máximos de las apuestas.

Las apuestas de los jugadores, exclusivamente representadas por fichas, deben realizarse dentro de los límites mínimos y máximos que tenga autorizados el casino.

a) Normas generales sobre estos límites.

La apuesta mínima no podrá ser de una cuantía superior al cinco por ciento del resto inicial y el máximo de la mesa depende de la modalidad de póquer que se juegue.

La cuantía del resto inicial y de las reposiciones será fijado por la dirección de juego del Casino, la reposición mínima no podrá ser nunca de mayor cuantía que el resto inicial.

Apuestas obligatorias son aquellas apuestas previas al reparto de las cartas, la dirección de juego podrá optar entre las siguientes formulas:

1 Ante. Apuesta obligada que harán todos los jugadores que deseen recibir cartas. Su cuantía no podrá ser jamás superior a la mitad del mínimo de la mesa. Un jugador no podrá estar más de dos manos a lo largo de una sesión sin realizar esta apuesta.

2 Ciegas. Apuestas obligadas que se realizan antes de recibir cartas. Los encargados de hacerlas efectivas son el mano, que pone la mitad de la apuesta mínima y el jugador a su izquierda que pondrá una cuantía equivalente a la apuesta mínima, una vez llegado su turno de actuación tendrán derecho a reabrir los envites aunque el resto de jugadores tan sólo hubieran igualado tales apuestas.

Se puede jugar con tres límites diferentes:

1 Limitado o «Fixed». El número de incrementos está limitado en cada ronda, no pudiéndose subir la apuesta en más de tres ocasiones, a excepción de cuando quedan dos jugadores, en ese caso el número de incrementos será ilimitado. La cuantía de dichos incrementos viene marcada por la apuesta mínima de la mesa durante las dos primeras rondas de envites y por el doble de esta en las restantes. Por tanto la cantidad máxima que se podrá llegar a apostar en una ronda será la resultante de multiplicar por cuatro la apuesta mínima con el límite bajo y el doble de ésta con el límite alto.

2 Bote con límite o «Pot Limit»: El número de incrementos es ilimitado, la apuesta máxima que un jugador puede realizar depende del instante en que se produzca, si es al iniciar una ronda de apuestas será el total de dinero que haya en el bote y si lo hace una vez abierta, la cantidad resultante de multiplicar por dos la apuesta precedente y añadirle la cuantía total del bote. Si se jugara con apuestas ciegas el primer jugador en hablar puede abrir por un máximo de cuatro veces la cuantía de la gran ciega.

3 Bote sin límite: No existe límite para la apuesta máxima, ni para el número de incrementos; el mínimo no puede ser nunca inferior al autorizado, el cual deberá aparecer ostensiblemente visible.

b) Normas especiales.

El director del Casino de Juego, dentro de los límites autorizados, puede variar el límite de la apuesta de una mesa una vez puesta en funcionamiento con previo anuncio a los jugadores.

Tanto en el «Sin límite» como en el «Bote limitado» todas los incrementos de apuestas tendrán que ser como mínimo por el doble de la postura anterior, a excepción de aquellas que sean realizadas

por jugadores que fueran restados, en este caso se admitirán, pero no generarán incremento, no dando por tanto, posibilidad a otro jugador que hubiera apostado de reabrir el envite.

Artículo 81. Desarrollo del juego.

1. Es condición indispensable para que la partida pueda comenzar que haya en la mesa de juego como mínimo cuatro jugadores, número que deberá mantenerse a lo largo de toda la partida. En el caso de que el número de jugadores descienda por debajo de la citada cifra, deberá suspenderse el desarrollo de las partidas hasta que se subsane dicha situación. Transcurridos quince minutos desde el momento en que se produjo la suspensión, el director de juegos podrá acordar el cierre de la mesa por no encontrarse en ella, al menos, cuatro jugadores.

2. El crupier realiza un sorteo para otorgar la «marca», que indica la posición del postre, a uno de los jugadores al inicio de la partida, colocará delante del jugador una pieza redonda («marca»). La «marca» irá rotando en el sentido de las agujas del reloj cada vez que procede un nuevo reparto de cartas. Una vez comenzada la partida ningún jugador podrá entrar ocupando la posición de postre, excepto en Póquer Sintético donde la posición que no podrá ocupar es la de mano.

El crupier, tras comprobar que están la totalidad de los naipes de la baraja, procederá a barajarlos, al menos tres veces, de forma que no sean vistos por los jugadores, con el siguiente orden: mezclar (tipo «Chemin de fer»), agrupar, barajar, para finalizar procederá al corte o talla.

Al realizar el corte se deben observar las siguientes prescripciones:

a) Se cortará el mazo de cartas barajadas con una sola mano.

b) La dirección del corte debe ser recta y alejándose del cuerpo.

c) La mano libre no puede tocar la baraja hasta que, después del corte, los montones de cartas se hayan reunido otra vez.

d) La mano libre no debe obstaculizar la vista a los jugadores de tal forma que no puedan ver el procedimiento de corte.

En el caso de que al cortar quedase al descubierto alguna carta del mazo deberá barajarse de nuevo.

A continuación, y después de haberse realizado el corte, los participantes deben hacer su apuesta obligatoria fijada por el Casino de Juego. Cuando los jugadores hayan realizado sus apuestas el crupier repartirá las cartas en el sentido de las agujas del reloj, evitando que las cartas sean vistas por los demás jugadores. Por ello, al repartirlas, no puede levantarlas sino deslizarlas sobre la mesa. Ningún jugador puede ver sus cartas hasta que el último jugador hubiera recibido todos los naipes que le correspondiesen.

3. Acto seguido se inician las apuestas y el crupier va indicando a quién le corresponde apostar, según la variante del póquer de que se trate. Todas las apuestas se reúnen en un lugar común llamado bote.

Al llegar el turno de las apuestas los jugadores tienen las siguientes opciones:

1 «Retirarse» y salir del juego, para lo cual debe dar a conocer su intención, cuando sea su turno, manifestándolo de palabra o poniendo las cartas encima de la mesa y traspasando con ellas la línea que delimita su puesto con la zona de bote. En este caso el crupier retira sus cartas, las cuales no deben ser vistas por nadie y anunciará claramente «el señor no va».

Cuando un jugador se retira no puede participar en el bote, renuncia a todas las apuestas que haya realizado y no puede expresar ninguna opinión sobre el juego ni mirar las cartas de los otros jugadores.

2 «Pasar». El jugador al que le llegue su turno de apostar podrá no hacerlo, diciendo «paso», siempre y cuando ningún jugador anterior haya realizado una apuesta durante ese intervalo de apuestas.

3 «Cubrir» o «ver» la apuesta metiendo en el bote el número suficiente de fichas para que el valor que representen dichas fichas sea igual a la apuesta mayor realizada por otro jugador pero no superior.

4 «Subir» la apuesta metiendo en el bote el número de fichas suficientes, para como mínimo doblar la postura más alta que se hubiera hecho hasta el momento, lo que dará lugar a que los jugadores situados a su izquierda realicen alguna de las acciones anteriormente descritas.

Dependiendo de la variedad de póquer de círculo y en cada intervalo de apuestas, el número de veces que un jugador puede realizar una subida puede estar limitado; pero en el caso de que sólo existan dos jugadores no hay límite al número de veces.

Al final de las apuestas todos los jugadores «activos» o que permanezcan en la «mano» deben haber puesto el mismo valor de fichas en el bote, excepto si su resto no alcanza el valor total, jugando entonces la parte proporcional.

En el caso de que al finalizar el turno de las apuestas sólo un jugador hubiera realizado una apuesta y todos los demás hubieran pasado, ganará automáticamente la mano y obtendrá el bote sin necesidad de enseñar sus cartas.

Antes de realizar la apuesta, cada jugador puede reunir sus fichas dentro del espacio de la mesa que le corresponde. Se considera que un jugador ha realizado la apuesta cuando traslada las fichas más allá de la línea que delimita su espacio esta acción tendrá que hacerse con un solo movimiento.

Las declaraciones verbales son consideradas como apuestas efectivas «la boca hace juego». Si hubiera una discrepancia entre una apuesta verbal y la cuantía introducida en la «zona de bote» por el jugador, la cantidad que se da por buena es la dicha de palabra.

El jugador debe proteger sus cartas todo el tiempo, lo podrá hacer con una ficha puesta sobre ellas. Si no lo hiciera así no tendrá compensación en el caso de que sus cartas se mezclasen con otras o el crupier se las retirase accidentalmente.

Un jugador no puede realizar una apuesta, ver la reacción de los demás jugadores y subir la apuesta. Los jugadores deberán disponer del dinero suficiente en fichas para terminar la «mano». En el caso de que no lo tengan, jugarán la cantidad proporcional apostada.

Los jugadores que estén jugando la mano deben hablar solamente lo estrictamente necesario, no pudiendo realizar manifestaciones con intención de confundir y engañar a los demás jugadores. Caso de que alguno de los jugadores actuase de la forma anteriormente descrita se le advertirá por el crupier de que, si reincide, el jefe de sector decidirá sobre su participación o continuación en la partida.

El crupier debe mantener las cartas eliminadas y los descartes bajo control; ningún jugador está autorizado a verlos durante la partida. Una vez finalizada la mano los naipes que quedan en el mazo no deben ser mostrados.

Las demás cartas que tiene el crupier para repartir deben estar juntas y ordenadas durante todo el juego salvo en el momento del reparto.

El crupier debe mantener la baraja en una posición lo más horizontal posible, sin realizar desplazamientos con ella y la parte superior de la misma debe estar siempre a la vista de los jugadores. Cuando no tenga la baraja en la mano debe protegerla poniendo una ficha del bote encima. Una vez que las apuestas han sido igualadas, en el último intervalo de apuestas, cada jugador que previamente no se haya retirado y que desee ganar el bote o una parte del mismo, tendrá que mostrar sus cartas de modo que pueda verse la combinación que tiene para establecer la combinación ganadora.

El jugador que haya hecho la última apuesta mostrará las cartas en primer lugar y a continuación y por turno a los restantes jugadores. Si al jugador que correspondiéndole enseñar las cartas renunciase al bote y tirase sus cartas boca abajo no se le obligara a enseñarlas a no ser que los jugadores que intervengan en la mano o el jefe de sector pidieran verlas.

No es necesario que un jugador diga la combinación que tiene al mostrar las cartas ni tampoco se tiene en cuenta lo que haya dicho, pues es el crupier quien establece el valor de las combinaciones descubiertas e indica cuál es el jugador con la combinación más alta y, si es el caso, corrige las combinaciones que hayan sido erróneamente anunciadas por los jugadores. Cualquiera de los jugadores podrá ayudar a corregir una mano mal leída, siempre y cuando las cartas estén boca arriba y sobre la mesa.

Se considerará que un jugador renuncia a la jugada y por tanto al bote cuando deja sus cartas boca abajo y fuera de la línea que delimita su puesto, en ese momento aunque el crupier no hubiera llegado aún a mezclarlas con el resto de descartes la mano se considerará «muerta».

Una vez que el crupier haya constatado que todos los jugadores han podido ver las cartas de la mano ganadora, y que han manifestado su conformidad con la combinación ganadora, entregará el bote al ganador y retirará éstas de la mesa. Una vez comenzado el nuevo reparto no se admitirán reclamaciones sobre la mano anterior.

Cuando haya combinaciones del mismo valor, previas las deducciones reglamentarias, el crupier repartirá el bote entre los distintos jugadores que tengan la misma combinación, en proporción a sus respectivos restos. Si producto de la partición hubiera una ficha sobrante ésta correspondería al jugador que hubiera realizado el último envite, un mismo jugador no podrá recibir más de una ficha sobrante producto de esta operación.

Las cartas que da el crupier durante la mano sólo se mostrarán cuando el crupier lo indique al final de la jugada.

Solamente los jugadores pueden ver sus cartas cubiertas y son responsables de que nadie más las vea.

4. La dirección de juego del Casino puede fijar previamente la duración de la partida, siempre que lo haga público a los jugadores. En el caso de que el Casino de Juego no utilice esta facultad, la duración de la partida tiene que ser, como mínimo, la necesaria para que cada jugador que inicia la partida pueda ser postre en dos ocasiones.

Artículo 82. Errores y prohibiciones en el juego.

1. Errores en el reparto.

Si durante el reparto de las cartas se dan algunos de los casos que se indican a continuación, se considerará que ha habido error en el reparto y todas las cartas son recogidas por el crupier que inicia la mano de nuevo:

a) Cuando los jugadores no reciban sus cartas en el orden reglamentariamente señalado para el juego.

b) Cuando un jugador reciba más o menos cartas de las debidas y no se pueda corregir el error antes de realizar las apuestas.

c) Cuando al comenzar la mano un jugador reciba una carta que no le corresponde y se tenga constancia de que la ha visto.

d) Cuando más de una carta, se gira total o parcialmente, aparecen boca arriba en el mazo durante el reparto o caen fuera de la mesa.

e) Cuando se descubra que faltan una o más cartas en la baraja, o que ésta es defectuosa.

f) Cuando la «marca» se coloca en un puesto equivocado.

g) Cuando no se dan cartas a un jugador que ha puesto su «ante» o apuesta obligada.

h) Cuando en la baraja de cartas aparece algún naipe con el reverso de distinto color al resto.

i) Cuando dos cartas del mismo rango y palo se descubren sobre la mesa.

Advertidas estas incidencias después de que se produzcan dos acciones la mano se dará por buena, a excepción de los casos de las letras h) e i) en los cuales se anulará la jugada y se devolverá el dinero a todos los jugadores que hubieran participado en dicha mano.

2. Errores del crupier:

a) En el caso de que el crupier anuncie una mano equivocadamente, las cartas hablan por sí mismas y se tiene en cuenta la combinación de cartas existente sobre la mesa.

b) No se considerará error en el reparto de los naipes cuando el crupier dé una carta a un jugador ausente. En el caso de que el jugador no llegue cuando le toca su turno se retira su mano y perderá sus opciones de jugar el bote.

c) Tampoco se considerará error, en el reparto de las cartas, cuando el crupier dé una carta a un jugador que no va a jugar la mano o a un sitio que se encuentra vacío, sino que el crupier da normalmente incluido dicho espacio vacío y cuando finalice el reparto recogerá dichas cartas y continuará con el desarrollo normal de la mano.

d) En el caso de que el crupier accidentalmente se llevara todas o alguna de las cartas de un jugador, estando éstas protegidas y las mezclara con los descartes, la mano le será anulada y al jugador se le devolverá todo el dinero que hubiera apostado en esa mano.

e) Si alguna de las cartas comunes fueran descubiertas por el crupier antes de que una ronda de apuestas fuera cerrada por completo, las cartas mostradas no serán válidas. El procedimiento a seguir cuando esto suceda dependerá de la modalidad de póquer.

3. Errores del jugador.

a) El jugador que desee subir una apuesta y se equivoca al anunciar la cantidad o introduce en el bote un número inferior de fichas al necesario, no podrá incrementar la apuesta teniendo tan sólo que igualarla.

b) El jugador que mezcle sus cartas con los descartes, creyendo que no han ido más jugadores a igualar su apuesta pierde el bote. Como norma general se debe intentar siempre reconstruir la mano y por consiguiente jugar el bote.

c) El jugador que para cubrir una apuesta meta en el bote un número insuficiente de fichas sólo podrá añadir las precisas para igualar la apuesta, sin que tenga derecho a retirarlas.

d) Cuando un jugador mete en el bote una ficha por importe superior al necesario, sin anunciar la subida de la apuesta, se considera que cubre sólo la apuesta y se le devuelve la cantidad que ha puesto de más. Sin embargo si se actúa de la misma forma sin existir una apuesta previa se entenderá que juega por la totalidad del valor de dicha ficha.

e) El juego seguirá siendo válido, aunque un jugador por error descubra sus cartas.

f) La apuesta realizada por un jugador fuera de su turno se considera válida pero cuando llegue su turno de apuestas no puede subir la misma.

g) En el supuesto de que uno o varios jugadores no hubieran realizado el «ante» al repartir las cartas se considera que la mano es válida y deben poner el «ante» si quieren participar en la mano. Si no fuera posible determinar quiénes son los jugadores que no han puesto la apuesta inicial se juega la mano con un bote reducido.

h) Al jugador que ponga en contacto, voluntaria o involuntariamente, sus cartas con las de otro jugador le será anulada su mano, así como la del otro jugador.

i) Si a un jugador se le pasa el turno de apostar no habiendo sido generada apuesta alguna debe ponerlo en conocimiento del crupier inmediatamente. Si no actuara de esta manera, se considerará que el jugador ha pasado.

j) Si un jugador no mira sus cartas, es decir juega a ciegas, asume la responsabilidad de tener una carta irregular o impropia. Si esto sucediera su mano será anulada y perderá el dinero que hubiera apostado.

Artículo 83. Variantes de Póquer de Círculo.

1. Las distintas variantes de póquer de círculo responden a los principios expuestos en los apartados precedentes de este artículo. Las variantes de póquer de círculo recogidas en este catálogo son:

a) La variante de Póquer Cubierto de 5 cartas con descarte.

b) Las cinco variantes de póquer descubierto siguientes:

1 Seven Stud Póquer.

2 Omaha.

3 Hold'em.

4 Five Stud Póquer.

5 Póquer sintético.

2. Las normas específicas de cada una de las variantes de póquer citadas en este apartado se recogen en los artículos siguientes de este catálogo y, en todo lo no previsto de forma específica, se regularán por las normas generales contenidas en esta Subsección.

Subsección 4ª Póquer Cubierto de 5 Cartas con Descarte

Artículo 84. Elementos del juego.

Cartas.

Dependiendo del número de jugadores, se podrá jugar con 52 ó 32 cartas.

Artículo 85. Reglas del juego.

1. Una vez hecha la apuesta inicial por los jugadores («ante») que participan en la jugada, reciben cinco cartas, todas cubiertas, comenzando el primer intervalo de apuestas. La mano y los demás jugadores pueden actuar de la siguiente forma:

a) «Abrir» el «bote»; haciendo una apuesta, siempre y cuando tenga una pareja de J o una combinación mayor.

b) «Pasar», es decir, no hacer ninguna apuesta en ese momento pero reservándose el derecho de cubrir o subir la apuesta posteriormente. Un jugador puede pasar teniendo o no una combinación tan buena como una pareja de J.

2. Si el jugador con la combinación mayor «pasa», el siguiente jugador al que toque hablar puede «abrir» el «bote» o «pasar» y así sucesivamente. Una vez que alguno de los jugadores que participan en la partida haya apostado, el «bote» está abierto y cada jugador en su turno podrá, a partir de entonces, retirarse, cubrir o subir la apuesta.

3. Si todos los jugadores que participan en la jugada pasan, se produce lo que se llama una «mano en blanco». El juego continúa, realizándose otro «ante» y en este caso se necesitará al menos una pareja de Q para abrir el «bote». Si esa jugada fuera nuevamente en blanco se necesitan al menos una pareja de K en la siguiente; si esa partida fuera nuevamente en blanco se necesitaría una pareja de As para la siguiente mano.

En el caso de que la mano fuese nuevamente en blanco, el crupier seguirá dando cartas, hasta que alguno de los jugadores pudiera abrir el juego con una pareja de As como mínimo.

4. Una vez que han sido igualadas todas las apuestas, los jugadores que siguen en la partida pueden descartarse, comenzando por el primero que abrió el «bote», de una o más cartas cubiertas, diciendo en voz alta el número de las que quiere descartarse. El crupier cogerá un número de cartas equivalentes de la parte superior de la baraja y las entregará al jugador, de manera que éste tenga cinco.

Cada jugador, en su turno, recibe el número de cartas solicitadas antes que el siguiente se descarte.

De un jugador que no quiera cambiar sus cartas se dice que «está servido» y debe decirlo o dar un golpe encima de la mesa cuando le llegue el turno de descartarse.

El jugador que abrió el «bote» puede descartarse de una o más cartas de las que le permitieron hacer la combinación para abrir. Su descarte se colocará boca abajo sobre el «bote», de tal manera que al finalizar la jugada pueda comprobarse que tenía la combinación mínima para abrir.

Si el crupier, al dar las cartas de los descartes, nota cuando ha dado la penúltima que no va a tener suficientes para completar los mismos, debe barajar junto con la última carta todas las que se hayan descartado previamente, pedir al jugador anterior al que tiene que recibir la siguiente carta que corte y continuar con el reparto con el nuevo montón. Los descartes del jugador que abrió el «bote» y del jugador que tiene que recibir las cartas no se incluyen si se han mantenido separadas y se pueden identificar.

En cualquier momento del descarte, y hasta que llegue el turno de las apuestas, cualquier jugador puede solicitar que cada uno de los demás diga el número de cartas de las que se ha descartado.

5. Una vez finalizado el reparto, el jugador que abrió el «bote» debe pasar o apostar. En el caso de que dicho jugador se haya retirado es el jugador que se encuentra a su derecha el que tiene el turno. Cada uno de los demás jugadores en su turno puede retirarse, cubrir o subir las apuestas hasta que las mismas sean igualadas. En ese momento, se muestran por turno las cartas y la combinación más alta gana el «bote».

Artículo 86. Errores y prohibiciones en el juego.

1. Errores en el reparto.

Si un jugador recibe demasiadas cartas y lo indica antes de mirarlas, el crupier debe recoger las cartas adicionales y colocarlas encima de la baraja. En el caso de que el jugador haya visto alguna de ellas se considera error en el reparto y se vuelve a iniciar la jugada.

Si un jugador recibe menos cartas y lo indica antes de mirarlas, el crupier debe darle las necesarias para completar el número adecuado de encima de la baraja. En el caso de que el jugador haya visto alguna de dichas cartas se considera error en el reparto y se vuelve a iniciar la jugada.

Si la primera carta que recibe un jugador se da boca arriba se considera error en el reparto y se vuelve a iniciar la jugada.

2. Errores del crupier.

Si el crupier retira la baraja antes de finalizar la jugada sin darse cuenta de que tienen que repartirse más cartas debe, si se puede, coger la parte superior de la baraja y repartir las cartas que faltan. En caso contrario, debe mezclar las cartas que no se han usado sin incluir las de descarte. La mano debe preceder de nuevo al corte y el crupier debe eliminar la primera carta antes de empezar a repartir.

3. Errores del jugador.

Si el jugador que abre el «bote» no puede demostrar que tenía la combinación necesaria para abrirlo, se considera que la jugada es «falsa».

Si una jugada es falsa el jugador que la haya cometido no puede ganar el «bote». Se deberá retirar cuando se conozca la irregularidad y cualquier ficha que haya apostado permanecerá en el «bote». En el caso de que haya realizado la última apuesta y ésta no haya sido cubierta, se quedan en el «bote» las fichas apostadas para la siguiente partida. En el caso de que hubiese alguna duda es el jefe de sector quien decide en última instancia de acuerdo con la situación.

Subsección 5ª Variantes de Póquer Descubierto

Artículo 87. Póquer descubierto en la variante Seven Stud Póquer.

1. El «Seven Stud Póquer» es una variante de póquer de círculo, que enfrenta un mínimo de cuatro jugadores y un máximo de ocho entre sí, cuyo objeto es alcanzar la combinación de cartas de mayor valor posible con siete cartas entregadas por el crupier, teniendo en cuenta que sólo tienen valor cinco de ellas, al ser descubiertas por el jugador. Se juega con 52 cartas.

2. Reglas del juego.

a) Mínimos y máximos de las apuestas.

Los límites máximos de las apuestas en cada intervalo, tanda o ronda dependerán de la opción elegida por la dirección del Casino, entre las siguientes:

1 Límite o fixed: En los dos primeros intervalos de apuestas se juega con el límite más bajo y en los tres siguientes con el límite más alto. Caso de que las dos primeras cartas de cualquier jugador descubiertas sean una pareja, se podrá jugar con el límite más alto, si algún jugador ejerciera este derecho todos los incrementos serán proporcionales a dicho nivel. En cada intervalo de apuestas cada jugador puede subir su apuesta como máximo tres veces y de acuerdo con los límites establecidos para cada intervalo.

2 Bote limitado o «Pot Limit».

3 Sin Límite.

b) Desarrollo del juego.

Todos los jugadores que deseen recibir cartas tendrán que realizar sus apuestas de «ante», el reparto de los tres naipes se hará uno a uno por el crupier a cada uno de los jugadores, los dos primeros cubiertos y el tercero descubierto.

A continuación se inicia el primer intervalo de apuestas, anunciado por el crupier a los jugadores mediante la frase «hagan sus apuestas». El jugador que tenga la carta más baja de entre las destapadas hablará primero; no podrá pasar ni retirarse, debiendo efectuar como mínimo la apuesta mínima de la mesa. En caso de igualdad, el empate se rompe por palos, Picas, Corazones, Diamantes y Tréboles (De mayor a menor).

Una vez cerrado el envite el crupier separará («quemará») la primera carta del mazo y repartirá la cuarta carta teniendo lugar el segundo intervalo de apuestas y cada jugador tiene dos cartas cubiertas y dos descubiertas. Este segundo intervalo de apuestas se abre por el jugador que tenga la combinación de cartas más alta o, en su defecto, con la carta más alta (El empate se rompe por posición, el jugador más cercano a la mano actúa primero) pudiendo pasar pero permaneciendo en juego («check») o apostar («bet»). En ningún caso puede retirarse del juego.

Cuando al terminar cualquiera de los intervalos de apuestas sólo haya un jugador que haya realizado una apuesta y todos los demás hayan pasado, ganará automáticamente la mano y se llevará el bote. Los jugadores que no hayan pasado recibirán una carta descubierta al finalizar el segundo intervalo de apuestas. Si un jugador renuncia a seguir activo en la mano no habiendo apuesta, ese sitio continuará recibiendo cartas hasta que debido a una apuesta sus cartas sean recogidas.

El tercer y cuarto intervalo de apuestas se realiza como el segundo.

El crupier anunciará el quinto y último intervalo de apuestas con la frase «última carta», separará («quemará») la primera carta del mazo y dará una carta cubierta a cada jugador que permanezca en la partida. En caso de igualdad hablará el más cercano a la izquierda de la mano. Una mano con más o menos de siete cartas se considera nula.

Durante el juego el crupier anuncia la carta más baja, la mano más alta, todos los incrementos y todas las parejas, pero nunca posibles escaleras ni colores.

Una vez el crupier reparta las tres primeras cartas, y en cada uno de los tres siguientes repartos, se separará una carta, hasta un total de cuatro (cartas muertas o quemadas), que deben quedar apartadas de las de descarte. Estas cartas sólo se pueden utilizar al repartir la séptima carta y en los siguientes casos:

1 Si el crupier advierte que no tiene suficientes cartas para terminar este intervalo, mezclará las «cartas muertas o quemadas» con las que todavía no se han repartido cortará, «quemara» una carta con el fin de completar la jugada. Si no hubiera tantas cartas como jugadores en activo, el crupier no «quemara» carta de manera que cada jugador pueda recibir una nueva carta.

2 Si el crupier se salta el turno de un jugador, se le da la primera «carta muerta» cuando haya terminado de dar las demás a los jugadores y siempre que las cartas de los demás jugadores hayan

sido vistas. El objetivo de esta regla es mantener la secuencia de las cartas de la baraja para los demás jugadores.

3 Cuando no haya cartas suficientes para completar la séptima ronda, habiendo tenido en cuenta tanto los descartes realizados como las «cartas muertas o quemadas», el crupier, lo anunciará a la mesa y procederá a quemar carta, sacará una de las que quedan por repartir, que colocará en el centro de la mesa y será la séptima carta para todos los jugadores (carta común). Siendo el jugador con la jugada más alta utilizando dicha carta quien inicie la última ronda de apuestas.

3. Errores y prohibiciones en el juego.

a) Errores en el reparto.

1 Cuando quede al descubierto alguna de las dos primeras cartas («hole cards») se pueden dar dos casos:

Que quede una de ellas al descubierto. En este caso esa carta es descubierta y el jugador recibe la tercera carta que debería ser cubierta.

Que queden las dos primeras cartas descubiertas, en cuyo caso se anulará la mano del jugador y se le devuelve la apuesta inicial.

2 Cuando al repartir la séptima carta ésta es dada erróneamente el crupier preguntará al jugador si a pesar del error quiere seguir jugando, en caso afirmativo la carta se cubre y el juego sigue normalmente. Si no desea seguir jugando, no tomará parte en el último intervalo de apuestas y jugará sólo con las apuestas realizadas hasta ese momento. Los demás jugadores seguirán jugando y apostarán el intervalo correspondiente de apuestas formándose un bote aparte («side pot») en el cual el jugador que no quiso seguir jugando no toma parte.

3 Una carta repartida que cae fuera de la mesa es tratada como carta vista.

4 Una mano con más o menos de siete cartas es nula.

b) Errores del crupier.

1 Si en el reparto de la séptima carta, el crupier por error la da descubierta y sólo quedan dos jugadores con cartas y dinero en la partida y el primer jugador recibe la última carta boca arriba, el segundo debe recibir la suya también boca arriba, continuando el proceso normal. Si hay más de dos jugadores, todos los jugadores recibirán su última carta boca abajo. El jugador con la séptima carta destapada tiene la opción de envidar, sea cual sea el límite de la mesa, teniendo que manifestarlo antes de comenzar la ronda de apuestas, que será iniciada por el jugador con la mano más alta utilizando todas las cartas destapadas.

2 Si el croupier empieza a distribuir las cartas sin que hubiesen finalizado las apuestas, deberá mantener dichas cartas sobre la mesa hasta que hayan finalizado las apuestas y luego retirar aparte de dichas cartas, tantas cartas como jugadores se mantengan en juego («burnt cards»), poniendo tales cartas cubiertas en un lugar separado de los descartes, pues podrán ser utilizadas en caso de no haber suficientes naipes para completar la última ronda de apuestas. El crupier quemará una carta y el juego se reanuda.

3 Si un jugador restado recibiera la última carta boca arriba, la carta se dará por buena, y no alterará el proceso habitual.

4 Si el crupier se equivoca al designar el jugador que debe hacer la apuesta obligada en la primera ronda y éste actúa antes de que se detecte el error la apuesta se dará por buena y la acción continúa.

5 Si el crupier quema dos cartas en una ronda o deja de quemar alguna, las cartas serán rectificadas siempre que sea posible. Si esto sucediera en la última carta tapada y la carta servida se entremezclase con las otras tapadas se dará por buena, teniendo los jugadores que aceptar las cartas.

c) Errores del jugador.

1 Si un jugador por error descubre sus cartas cubiertas («hole cards») debe cubrirlas de nuevo pues el juego sigue siendo válido y la siguiente carta no se le dará cubierta.

2 Si un jugador descubre sus cartas tapadas sin haber igualado una apuesta pretérita, renuncia a la jugada y se le anula la mano.

3 Si un jugador no esta presente en la mesa cuando llega su turno, perderá su «ante» y su apuesta obligada si le correspondiera.

Artículo 88. Póquer descubierto en la variante de Omaha.

1. Es una variante del póquer de círculo que se juega con 52 cartas, cuyo objetivo es alcanzar la mayor combinación posible eligiendo dos de las cuatro cartas tapadas que tiene cada jugador en la mano y tres de las cinco cartas que son comunes a todos los jugadores y que están descubiertas en el centro de la mesa.

2. Desarrollo del juego.

Previo al reparto los jugadores tendrán que realizar sus apuestas obligatorias, «ante» o ciegas, dependiendo de la modalidad que hubiera elegido la dirección de juego.

El crupier repartirá cuatro cartas tapadas, distribuidas de una en una, a cada jugador, al finalizar el proceso se iniciará la primera ronda de apuestas, el primero en hablar en todas las rondas será siempre el mano y en su defecto el jugador en activo a su izquierda.

Una vez cerrada la ronda de apuestas el crupier separará («quemará») la primera carta del mazo, la cual no se mezclará con los descartes, y mostrará simultáneamente tres cartas (Flop), que son comunes a todos los jugadores, abriéndose así la segunda ronda de apuestas.

Concluida esta ronda se procede a volver a «quemar» la primera carta del mazo y se muestra la siguiente carta (Turn) que se coloca junto a las tres anteriores, comenzando de esta manera la tercera ronda de envites. La cuarta y última ronda (River) se realiza del mismo modo.

3. Reglas del juego.

Los límites máximos de las apuestas en cada intervalo, tanda o ronda dependerán de la opción elegida por la dirección del Casino entre las siguientes:

a) Limitado o «Fixed».

b) Bote limitado o «Pot limit».

c) Sin Límite.

4. Errores y prohibiciones en el juego.

a) Errores en el reparto:

1 Si durante el transcurso del reparto, el crupier gira total o parcialmente un naipe dirigido a un jugador no ocurre nada, seguirá el orden de distribución hasta finalizar el reparto, una vez acabado le servirá a dicho jugador la siguiente carta, recogerá el naipe girado mostrándolo a toda la mesa, y se utilizará como primera «carta quemada».

2 Si se giran total o parcialmente dos naipes o aparecen boca arriba en el mazo durante el reparto, la mano será anulada.

3 Si un jugador recibe un mayor o menor número de cartas de las debidas, y lo comunica antes de que se produzcan dos eventos o acciones, será mano nula, solo en el caso de que se tratase del último jugador en recibir cartas (postre) y pudiera el crupier identificar sin duda alguna la carta adicional se dará la mano por válida.

b) Errores del crupier.

1 Si el crupier se olvida de «quemar» un naipe antes de girar alguna de las cartas comunes y se producen dos eventos o acciones, los naipes serán dados por buenos, si por el contrario el crupier se percatase antes, se quemaría la primera carta descubierta, procediendo a girar el siguiente naipe del mazo.

2 Si el «Flop» fuera girado prematuramente por no estar cerrada la ronda de apuestas, las cartas comunes serán mezcladas con el resto de la baraja, quedando la carta quemada en la mesa, tras ser barajadas el crupier cortará el mazo y tirará un nuevo «Flop», sin quemar carta.

3 Si el crupier tira el «Turn» antes de completar la segunda ronda de apuestas, la carta queda invalidada para esa ronda. A continuación se completa la apuesta se quema una carta y la que iba a ser la quinta carta ocupará ahora el lugar de la cuarta. Al finalizar esta ronda de apuestas, el crupier barajará el mazo, incluyendo la carta que fue girada prematuramente, pero sin incluir ni las cartas quemadas ni los descartes, para concluir el crupier cortará el mazo y sin quemar carta girará la quinta carta (River).

4 Si el «River» se gira prematuramente, la carta no es válida, se volverá a incorporar al mazo, se mezclará y cortará la baraja por parte del crupier y una vez cerrado la tercera ronda de envites se girará una nueva quinta carta.

Los puntos 2, 3 y 4 se llevarán a cabo aunque el jugador o jugadores que se hubieran quedado sin hablar renunciasen a la jugada.

c) Errores del jugador.

1 Si un jugador enseña alguna de sus cartas por propia voluntad o por error y son vistas por el resto de jugadores, no le serán reemplazadas.

2 Si un jugador recibe un mayor o menor número de cartas de las debidas y no lo comunicara y se hubieran dado dos eventos o acciones, dándose cuenta el crupier o él mismo del error, le será anulada la mano y perderá todo el dinero que hubiera apostado.

Artículo 89. Póquer descubierto en la variante Hold'em.

1. Es una variante del póquer del círculo cuyo objetivo es alcanzar la mayor combinación posible eligiendo cualquiera de las siete cartas de que se dispone en cada jugada.

2. Reglas del juego.

La única diferencia que existe con la variante de póquer «Omaha» es que en lugar de dar el crupier las cuatro cartas al inicio de la partida, sólo da a los jugadores dos cartas.

3. Máximos y mínimos.

Los límites máximos de las apuestas en cada intervalo, tanda o ronda dependerán de la opción elegida por la dirección del Casino entre las siguientes:

a) Limitado o «Fixed».

b) Bote limitado o «Pot limit».

c) Sin Límite.

4. Errores y prohibiciones en el juego.

Los mismos que en el Omaha.

Artículo 90. Póquer descubierto en la variante Five Stud Póquer.

1. Es una variante del «Seven Stud Póquer» y el objetivo del juego es alcanzar la mayor combinación posible entre las cinco cartas de que dispone cada uno de los jugadores.

2. Elementos del juego.

Se juega con 52 cartas.

3. Reglas del juego.

Todos los jugadores que deseen recibir cartas tendrán que realizar su apuesta de «ante». El crupier da una carta cubierta a cada uno de los jugadores y una descubierta con lo que empieza el primer intervalo de apuestas. En esta variante, el jugador con la combinación más baja es el que inicia las apuestas realizando una apuesta obligada por el valor mínimo de la mesa.

Al finalizar cada intervalo de apuestas el crupier separa o «quema» una carta y da una nueva carta descubierta a cada jugador con lo que empieza el siguiente intervalo de apuestas, y así sucesivamente hasta el cuarto y último intervalo de apuestas, siendo ahora la combinación más alta la encargada de abrir los envites.

4. Máximos y mínimos.

Los mismos que en el «Seven Stud Póquer».

Artículo 91. Póquer descubierto en la variante de Póquer Sintético.

1. El Póquer Sintético es una variante de póquer de círculo cuyo objetivo es conseguir la combinación de cartas del valor más alto posible, mediante la utilización de cinco cartas: Dos repartidas por el crupier de una en una a cada jugador y tres de las cinco alineadas sobre la mesa de juego, tras ser extraídas una a una del mazo que son comunes a todos los jugadores.

2. Elementos de juego.

a) Cartas.

El Póquer Sintético se jugará con 28 cartas en lugar de las 52 cartas que tiene la baraja inglesa completa y sólo se utiliza el As, Rey (K), Dama (Q), Jota (J), 10, 9 y 8 de cada palo, según su valor y orden de importancia. El As se puede utilizar como la carta más pequeña delante del 8 o como carta más alta después de la del Rey (K).

b) Marca.

Disco que indica la posición de la mano y que va avanzando con cada nuevo reparto en el sentido contrario de las agujas del reloj.

3. Mínimos y máximos de las apuestas.

Se jugará siempre sin límite. El Casino de Juego fijará para cada mesa la cuantía de las apuestas de acuerdo con la banda de fluctuación que tenga autorizada por el centro directivo competente en la materia.

La reposición mínima será entre un 20 y un 40 por 100 del resto inicial y el «ante» será como máximo de un 50 por 100 del mínimo de la mesa.

4. Desarrollo del juego.

Las combinaciones posibles son las mismas que las enumeradas en el apartado 2 del artículo 79 de este Catálogo, con la salvedad de que en el Póquer Sintético el Color es una jugada superior al Full.

El crupier colocará la «marca» en el primer puesto que estuviera ocupado a su derecha, todos los jugadores que deseen recibir carta tendrán que realizar su apuesta de «ante», tras lo cual, el crupier repartirá dos cartas tapadas, distribuidas de una en una a cada jugador siguiendo el sentido contrario de las agujas del reloj, al finalizar descubrirá la primera carta del mazo y la situará en el centro de la mesa, el primero en hablar será la mano.

Finalizado dicho turno, el crupier descubrirá la segunda carta que colocará a la izquierda de la anterior, ahora el encargado de actuar primero en esta segunda ronda de apuestas será el jugador que hubiera realizado la apuesta más alta y en caso de que éste estuviera restado el primer jugador en activo a su derecha.

La tercera, cuarta y quinta ronda de apuestas se efectuará del mismo modo.

5. Errores y prohibiciones en el juego.

a) Errores en el reparto.

1 Si durante el transcurso del reparto, el crupier gira total o parcialmente un naipe dirigido a un jugador se dará mano nula.

2 Si durante el transcurso del reparto, el crupier lanza una carta dirigida a un jugador fuera de los límites de la mesa se dará mano nula.

b) Errores del crupier.

1 Si el crupier descubre más de una carta de las comunes, en un intervalo de apuestas, se considera válida la primera y la otra se aparta, el crupier colocará el resto de las cartas comunes que faltarán por salir boca abajo junto a las ya descubiertas y a continuación realizará una mezcla tipo «chemin de fer» de la carta apartada junto con las que hubieran quedado sin salir en el mazo, las agrupará sin levantarlas del paño, cortará y pondrá la carta boca abajo en el lugar que corresponda sin alterar el orden.

2 Si alguna de las cartas comunes fuera girada prematuramente por el crupier, no estando cerrada la ronda de apuestas la carta no tendrá validez, el crupier la apartará y colocará el resto de las cartas comunes que faltaran por salir boca abajo junto a las ya descubiertas, y a continuación realizará una mezcla tipo «chemin de fer» de la carta apartada junto con las que hubieran quedado sin salir en el mazo, las agrupará sin levantarlas del paño, cortará y pondrá la carta boca abajo en el lugar que corresponda sin alterar el orden.

Subsección 6ª Pai Gow Póquer

Artículo 92. Descripción del juego.

1. Es un juego de azar, practicado con naipes, de los denominados de contrapartida que combina elementos de los juegos del Pai Gow Chino y del Póquer Americano y en el que los participantes se enfrentan al establecimiento.

2. A cada jugador sentado en la mesa se le distribuyen siete cartas, con las cuales tienen que hacer dos manos: una de dos cartas (mano pequeña) y otra de cinco cartas (mano grande).

3. El juego tiene por objeto superar, con las dos manos establecidas del jugador, las dos manos de la banca; para lograrlo, la mano de dos cartas del jugador debe ser superior a la mano de dos cartas de la banca, al igual que la mano de cinco cartas.

4. Si una mano del jugador obtiene la misma puntuación que la banca se considera igualdad y la banca gana todas las igualdades. Si el jugador gana una mano, pero pierde la otra, se considera empate y las apuestas quedan como estaban, pudiendo el jugador rescatarlas.

5. La mayor mano posible de dos cartas que se puede conseguir son dos ases, y la más alta de cinco cartas es cinco ases.

6. Las manos ganadoras se pagan a la par, deduciéndose el porcentaje de comisión determinado para el establecimiento. A las perdedoras se les retira el dinero apostado.

Artículo 93. Elementos del juego.

1. Cartas.

Al Pai Gow Póquer se juega con una baraja tradicional de 52 cartas, más un «jóker». El «jóker» puede ser usado únicamente como un As, para completar una escalera, un color o una escalera de color.

2. Mesa de juego.

Será de medidas y características similares a las usadas en el juego del Black-Jack, pero con el tapete propio del juego de Pai Gow Póquer, con 5 ó 6 casillas delimitadas para cada jugador, con el fin de acoger las apuestas, y otros tantos espacios, divididos en dos casillas, una para depositar la mano grande y otra para la mano pequeña.

Además, la mesa dispondrá de una bandeja como las de Black-Jack para proceder a los cambios de fichas y a la deducción de la cantidad correspondiente a la comisión.

3. Cubilete y dados.

En el juego se utilizan tres dados del mismo color, con las superficies pulimentadas, de 20 a 25 mm de lado; para lanzarlos, los dados se colocarán dentro de un cubilete o recipiente, donde serán sacudidos antes de ser tirados.

Artículo 94. Personal.

Cada mesa de juego tendrá a su servicio un crupier y un jefe de mesa; éste podrá desempeñar su función en dos mesas simultáneamente, o hasta cuatro siempre que éstas sean contiguas.

1. Jefe de mesa.

Es responsable de la dirección del juego en todas sus fases, sin perjuicio de cualquier otra función que se le pueda encomendar; asimismo, llevará una lista en la que se determine el orden de prioridad de los jugadores que opten a cubrir plazas vacantes.

2. Crupier.

Es el responsable de la mezcla y distribución de las cartas, del cobro de las apuestas perdedoras y del pago de las ganadoras, así como de la recogida y control de los naipes, una vez haya finalizado el juego y la partida. Anunciará todas las fases del juego, cambiará el efectivo a los jugadores y, cuando proceda, deducirá la comisión en beneficio del establecimiento.

Artículo 95. Jugadores.

Podrán participar en el juego un número de jugadores sentados coincidente con el número de plazas delimitadas, marcadas en el tapete, cuya cifra máxima es seis.

Cada mano de un jugador será considerada individualmente y seguirá el orden normal de distribución y petición de cartas. El jugador situado delante de cada casilla será el que mande en la misma y no podrá enseñar sus cartas a los demás apostantes.

Artículo 96. Reglas del juego.

1. Combinaciones posibles de las manos ganadoras.

Las combinaciones posibles, ordenadas de mayor a menor, son las siguientes:

a) Cinco Ases: Es la combinación formada por cinco ases (cuatro ases más el jóker).

b) Escalera Real: Es la formada por las cinco cartas correlativas más altas de un mismo palo (As, Rey, Dama, Jota y 10).

c) Escalera de Color: Es la formada por cinco cartas correlativas de un mismo palo (8, 9, 10, Jota y Dama); La segunda escalera de color más alta es la formada por As, 2, 3, 4 y 5.

d) Póquer: Es la combinación formada por cuatro cartas de un mismo valor (Cuatro Reyes).

e) Full: Es la combinación formada por tres cartas de un mismo valor y otras dos de igual valor, distinto a los anteriores (3 ochos y 2 nueves).

f) Color: es el formado por cinco cartas no correlativas del mismo palo (8, 9, 10, Dama y As de Tréboles).

g) Escalera: Es la formada por cinco cartas correlativas de distintos palos (8, 9, 10, J y Dama); la segunda escalera más alta es la formada por As, 2, 3, 4 y 5.

h) Trío: Es el formado por tres cartas de un mismo valor y las dos restantes sin formar pareja (3 ochos, Dama y Rey).

i) Doble pareja: Es la formada por dos parejas de cartas de distinto valor (2 nueves, 2 Jotas y un As).

j) Pareja: Es la formada por dos cartas del mismo valor (2 Reyes, 8, 9 y As).

k) Carta más Alta: Cuando una «mano» no tiene ninguna de las combinaciones anteriores, es ganada por el jugador que tenga la carta mayor.

2. Máximos y mínimos de las apuestas.

Las apuestas de los jugadores, exclusivamente representadas por fichas o placas destinadas a ese fin, deben realizarse dentro de los límites establecidos para cada mesa, contenidos en la autorización del centro directivo competente en la materia. El máximo de cada apuesta será 20 ó 25 veces el mínimo de la mesa.

La dirección del Casino podrá modificar los mínimos, de acuerdo con la banda de fluctuación que tenga autorizada por el centro directivo competente en la materia.

Significados:

a) Ganancia: La apuesta es pagada a la par, con una retención porcentual de comisión para el Casino. Dicho porcentaje podrá ser de hasta el cinco por ciento, a discreción del establecimiento, anunciándolo a los jugadores antes del inicio de la partida.

b) Pérdida: Tal y como la palabra indica, se pierde la apuesta.

c) Partida Nula: El jugador recupera íntegramente la apuesta.

Artículo 97. Desarrollo del juego.

1. La extracción de naipes del depósito, su desempaquetado, su mezcla y el barajado en la mesa se atendrán a las normas del Reglamento de Casinos de Juego de la Comunidad Autónoma de la Región de Murcia.

2. Terminado el barajado, el crupier coge la baraja y la pasa a un jugador para que corte.

A continuación, y antes de repartir las cartas, los jugadores efectúan sus apuestas iniciales en las casillas señaladas al efecto, dentro de los límites mínimos y máximos de cada mesa de juego. Seguidamente, el crupier cerrará las apuestas con el «no va más», cogerá el cubilete que contiene los tres dados, los sacudirá y tirará los dados encima de la mesa, anunciando la suma, para determinar quién recibe la primera mano.

3. En el Pai Gow Póquer, la posición del banquero, para 7 posiciones y 6 jugadores, es siempre 1; 8 ó 15. El crupier cuenta desde la posición del banquero. Entonces, el crupier colocará las cartas delante de cada uno de los jugadores (incluyendo al crupier), en el sentido de las agujas del reloj, desde el punto de inicio indicado por los dados.

4. El crupier mezcla las cartas y confecciona tantas manos, de 7 cartas cada una, como jugadores haya, que colocará boca abajo, enfrente de la bandeja que contiene el anticipo. Hecho esto, comprueba las cartas que sobran, y que en el caso de que haya siete jugadores son exactamente cuatro y las coloca en el contenedor de las cartas usadas.

5. El crupier o cualquier jugador puede ser la banca. Todos los jugadores apuestan contra la banca, que es ofrecida a cada jugador, quien puede aceptarla o pasar; si opta por pasar, la banca se oferta al siguiente jugador.

El crupier siempre cogerá la banca cuando le llegue el turno; pasado éste, se ofrece otra vez a los jugadores, hasta que el crupier vuelve a ser banca de nuevo.

El banquero es identificado por el círculo blanco de plástico.

6. Cada jugador compone sus cartas en las dos manos descritas anteriormente: una mano baja, de dos cartas, y una mano alta, de cinco cartas, teniendo en cuenta que la mano alta deberá ser siempre más fuerte que la mano baja.

El crupier no mira nunca sus cartas hasta que todos los jugadores, incluido el banquero, hayan establecido sus manos en los espacios designados con las caras boca abajo. Hecho esto, el crupier da la vuelta a sus cartas y confecciona las dos manos, haciéndolo enfrente de la bandeja de fichas y con las cartas boca arriba.

La mano del banquero se compara, en primer lugar, con la del crupier, de acuerdo con el cuadro comparativo de manos, con las distintas posibilidades, que se describe a continuación:

Caso	Mano alta	Mano baja	Resultado jugador	Pagos-cobros
1	Superior	Superior	Ganancia	A la par, menos 50/o
2	Superior	Inferior	Partida Nula	Recuperación total de la apuesta
2 BIS	Inferior	Superior	Partida Nula	Recuperación total de la apuesta
3	Superior	Igualdad	Partida Nula	Recuperación total de la apuesta
3 BIS	Igualdad	Superior	Partida Nula	Recuperación total de la apuesta
4	Inferior	Igualdad	Pérdida	Pérdida total de la apuesta
4 BIS	Igualdad	Inferior	Pérdida	Pérdida total de la apuesta
5	Igualdad	Igualdad	Pérdida	Pérdida total de la apuesta
6	Inferior	Inferior	Pérdida	Pérdida total de la apuesta

a) Caso 1: Las dos manos del jugador ganan a las dos manos del crupier. Gana el jugador.

b) Caso 2 y 2 bis: El jugador gana sobre una de las dos manos del crupier, mientras pierde la otra. Partida nula.

c) Caso 3 y 3 bis: El jugador gana sobre una mano, pero tiene igualdad en la otra. Partida nula.

d) Caso 4 y 4 bis: El jugador pierde una mano y tiene igualdad en la otra. Pierde el jugador.

e) Caso 5: El jugador tiene igualdad en ambas manos. Pierde el jugador.

f) Caso 6: El jugador pierde en las dos manos. Pierde el jugador.

Cuando el crupier ha resuelto la apuesta del jugador número uno, pasará al número dos y así sucesivamente.

7. En cada turno, las cartas que ya no valen son recogidas en el contenedor de cartas usadas.

Las manos ganadoras se dejan, boca arriba, debajo del círculo de apuestas. A las perdedoras el crupier les retira la apuesta y deposita las cartas en el contenedor a tal efecto.

Artículo 98. Observaciones.

1. Una vez que el banquero ha expuesto sus cartas, los jugadores no pueden tocar las suyas.

2. No está permitido a los jugadores mostrar sus cartas o manos confeccionadas a los otros jugadores, así como hablar con ellos antes de que las manos hayan sido expuestas.

3. Cualquier mano confeccionada incorrectamente se considera perdedora automáticamente siendo el jugador el único responsable de establecer su propio juego.

4. La mano del crupier no puede ser perdedora automáticamente; en todo caso, debe ser recompuesta bajo las reglas del Casino.

Sección 12 Ruleta de la fortuna

Artículo 99. Descripción del juego.

La Ruleta de la Fortuna es un juego de azar de los llamados de contrapartida, en el que los participantes juegan contra el establecimiento organizador y la posibilidad de ganar depende del movimiento de una rueda giratoria.

Artículo 100. Elementos del juego.

1. Mesa de juego.

Es de forma similar a la mesa del Black-Jack, aunque de dimensiones más reducidas, en la que están marcados los tipos de apuestas en un número determinado de espacios que corresponden a los nombres de las diferentes jugadas que el jugador puede escoger para apostar: 24, 15, 7, 4, 2 y figura (existen dos), y sus premios correspondientes.

La mesa debe tener una caja para el anticipo, el pago de las apuestas ganadoras y la recogida de las apuestas perdedoras y otra caja para dar cambio a los jugadores.

2. Rueda giratoria.

Con un diámetro no inferior a 150 centímetros, está situada detrás de la mesa y a una altura que sea claramente visible para los jugadores. Contiene dos círculos concéntricos compuestos por 54 casillas, separadas entre ellas por dos pivotes rígidos, en los que hay, en el orden, número y la frecuencia correspondientes, los símbolos de las diferentes combinaciones posibles y sus respectivos premios.

Ha de estar fijada en un punto vertical sobre el centro de la rueda, una pieza de cuero, de plástico o de otro material flexible que llegue hasta el espacio situado entre los pivotes rígidos y que, al hacer girar la rueda, la fricción aminore su movimiento circular progresivamente hasta que finalmente se pare entre los dos pivotes rígidos de una determinada casilla, indicando así la combinación ganadora.

Artículo 101. Personal.

Es el crupier que, bajo la supervisión general del personal de control de la sala, se encarga de anunciar la partida y el período de apuestas de los jugadores, hace girar la rueda, efectúa los pagos a las apuestas ganadoras y retira las apuestas perdedoras.

Artículo 102. Jugadores.

En cada partida puede participar un número indeterminado de jugadores.

Artículo 103. Reglas del juego.

1. Combinaciones posibles y tabla de premios.

Se puede apostar a 24 posiciones y se paga a los ganadores 1 por 1; a 15 posiciones, y se paga a los ganadores 2 por 1; a 7 posiciones, y se paga a los ganadores 5 por 1; a 4 posiciones, y se paga a los ganadores 10 por 1; a 2 posiciones, y se paga a los ganadores 20 por 1. Cada una de las dos figuras se paga a 45 por 1.

2. Mínimo y máximo de las apuestas.

El mínimo y máximo de las apuestas, está fijado dentro de la banda de fluctuación autorizada por el órgano competente en materia de juego.

Artículo 104. Desarrollo del juego.

1. El crupier pone en movimiento la rueda impulsándola en el sentido de las agujas del reloj, al tiempo que anuncia a los jugadores «hagan sus apuestas».

Antes de que la rueda se detenga, el crupier le da un nuevo impulso al tiempo que anuncia de forma bien audible a los jugadores «no va más». A partir de ese momento no se admiten ni nuevas apuestas, ni que éstas se toquen ni se retiren. Como consecuencia del segundo impulso del crupier, la rueda da como mínimo cuatro revoluciones completas de las 54 casillas.

2. Una vez la rueda se ha detenido entre dos pivotes, la pieza que la retiene señala una determinada casilla y, por tanto, la combinación ganadora.

3. Si la pieza que retiene se para sobre el pivote entre dos casillas, si alguna persona u objeto obstaculiza el libre movimiento giratorio de la rueda o si la rueda no ha dado las cuatro revoluciones completas, la jugada se considera nula, se detiene el juego y se retoma el ciclo completo de una nueva jugada.

4. Las apuestas ganadoras se pagan de menor a mayor, los ganadores recuperan su apuesta inicial y el crupier retira las apuestas perdedoras.

5. No se admite la colocación de apuestas durante el pago de las apuestas ganadoras y la retirada de las perdedoras, correspondientes a la jugada previa.

Sección 13 Monte o banca

Artículo 105. Descripción del juego.

El Monte o Banca es un juego de azar practicado con naipes, de los denominados de contrapartida, en el que los participantes juegan contra el establecimiento, existiendo varias combinaciones ganadoras.

Artículo 106. Elementos de juego.

1. Cartas o naipes.

Al Monte se juega con dos barajas, una roja y otra azul, de las denominadas españolas, de 40 cartas cada una, con cuatro palos; Oros, Copas, Espadas y Bastos, de 10 cartas cada una; 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7. Sota, Caballo y Rey.

2. Distribuidor o «Sabot».

Los mismos que los utilizados en el Black-Jack.

3. Mesa de juego.

De medidas mínimas similares a las de una mesa de Punto y Banca.

Artículo 107. Personal.

1. Jefe de mesa.

Es el responsable máximo del Juego. Actúa como delegado de la dirección y le corresponde resolver cualquier conflicto planteado en la mesa de juego.

2. Crupier tirador.

Es el que dirige la partida, teniendo como misión la de mezclar las cartas y su distribución a los jugadores, pudiendo estar asistido por un ayudante mezclador.

3. Crupier pagador.

Es el que retira las apuestas perdedoras y efectúa el pago de las ganadoras.

4. Ayudante mezclador.

Es el que baraja o mezcla los mazos de cartas.

Artículo 108. Jugadores.

Podrán participar en el juego los jugadores que permanezcan sentados frente a la mesas, así como los que permanezcan de pie.

Artículo 109. Banca.

1. El establecimiento se constituye en banca y le corresponde el cobro y el pago de las apuestas.

2. En el supuesto de que una vez efectuadas las apuestas el primer naipe descubierto correspondiese a alguna de las cartas emplazadas se deducirá a todas las apuestas ganadoras un diez por ciento en beneficio del establecimiento, excepto en la «Vista Hermosa».

Artículo 110. Reglas del juego.

Combinaciones posibles:

a) Suertes múltiples:

1 Vista Hermosa.

Consiste en apostar a que la primera carta que se descubre es del mismo valor y del palo siguiente que aquella sobre la que se apuesta, siguiendo un orden circular de los palos: Oros, Copas, Espadas y Bastos. Casilla de apuesta en el paño denominada VIS.

Se paga 32 veces la postura siempre que no haya cartas dobladas o quemadas, descontándose un punto por cada una de ellas.

2 Camo, Anti y Viudo.

Camo: Se juega a la carta del mismo valor y del palo posterior a la carta emplazada. Casilla de apuesta en el paño denominada C.

Anti: Es la apuesta a la carta del mismo valor y del palo anterior a la carta emplazada. Casilla de apuesta en el paño denominada A.

Viudo: La apuesta se efectúa a la carta del mismo valor y de ninguno de los palos inmediatos a la carta emplazada. Casilla de apuesta en el paño denominada V.

El Camo, Anti y Viudo se paga 11 veces la apuesta, en la fase de Primeras del juego, descontándose un punto por cada carta doblada si las hubiere.

En la fase del juego de Segundas se paga 5 veces la apuesta.

3 El Salto.

Se apuesta a la carta del mismo valor que la carta emplazada de cualquiera de los palos. Casilla de apuesta en el paño denominada 5.

Solamente se puede apostar a esta combinación en la fase del juego de Primeras.

Se paga tres veces la apuesta.

b) Suertes sencillas:

Cartas. Las apuestas sobre cartas se pueden efectuar de una carta contra otra de las emplazadas en sentido horizontal o vertical; o de dos cartas contra las otras dos de las cartas emplazadas. Se gana cuando se descubre una carta del mismo valor que una de las emplazadas. La ganancia asciende al valor de la cantidad apostada (1 por 1).

Artículo 111. Mínimos y máximos de las apuestas.

1. El mínimo da las apuestas en el Monte se determina por el centro directivo competente en la materia.

2. El máximo se fija teniendo en cuenta las combinaciones de juego existente.

a) En las suertes sencillas (Carta) el máximo será de 300 veces la cantidad fijada como mínimo de postura.

b) En las suertes múltiples el máximo será:

1 En la Vista Hermosa; 10 veces el mínimo de la apuesta.

2 En el Camo, Anti y Viudo; 30 veces el mínimo de la apuesta en el juego de Primeras y 60 veces en el de Segundas.

3 En el Salto; 100 veces la apuesta mínima.

Artículo 112. Desarrollo del juego.

El juego tiene las fases, denominadas de Primeras y de Segundas, según el siguiente desarrollo:

El crupier tirador recibe un mazo del ayudante mezclador, si lo hubiere. En el caso contrario el tirador realizará ambas funciones. Corta el mazo, lo introduce en el «sabot» y comienza la partida. Extrae una carta anunciando «primera carta» emplazándola en la casilla superior izquierda y seguidamente otra carta anunciando «segunda carta» que emplazará en la casilla superior derecha. A continuación descubrirá dos cartas más anunciando «tercera carta» que emplazará en la casilla inferior izquierda, y «cuarta carta» que emplazará en la casilla inferior derecha.

En ese momento comienzan las apuestas anunciando «hagan juego», dejando el tiempo suficiente para realizarlas y seguidamente cerrará el turno de las apuestas anunciando «no va más». Comenzando la fase de juegos de Primeras.

Cuando salga alguna carta ganadora en juego con las emplazadas anteriormente, la carta perdedora se colocará boca abajo, retirando las apuestas perdedoras y pagando las ganadoras.

Una vez efectuadas estas operaciones la fase del juego de Primeras habrá finalizado, iniciándose el de Segundas con las cartas horizontales que sigan emplazadas.

Se anunciará de nuevo «hagan juego» y una vez efectuadas las apuestas se cerrará con el «no va más» para el juego de Segundas.

Artículo 113. Reglas especiales.

1. Para cartas dobladas:

a) Si al descubrir las dos primeras cartas fueran del mismo valor se quemarán.

b) Si al descubrir la tercera y cuarta carta, por la parte superior del mazo, alguna de ellas fuera del mismo valor que la primera o la segunda, dicha carta se considerará doblada, colocándose encima, procediendo a descubrir un nuevo naipe y si fuera nuevamente del mismo valor se considerará doblada o triplicada, según proceda.

c) Finalmente si antes de completar la extracción de las cuatro primeras cartas, de alguna de las dos primeras se descubrieran las cuatro del mismo valor, se anulará la jugada.

d) Todas las cartas dobladas, triplicadas o quemadas restarán un punto por carta del pago de la apuesta VIS.

2. Para las apuestas a suertes sencillas (Cartas), se seguirán las siguientes reglas:

a) Una carta doblada anulará la Camo de la carta de enfrente (horizontalmente) y la de abajo (verticalmente). Sólo ganará con el Anti y el Viudo.

b) Dos cartas dobladas anularán las Camos de las cartas tercera y cuarta. Cobrarán con el Anti y el Viudo. En el juego de las diagonales no producirán ningún efecto sobre el juego.

c) Una carta triplicada anula la Camo y el Viudo de la de enfrente (horizontalmente) y las Camos de la tercera y cuarta carta emplazada. Ganará la carta de enfrente solamente con el Anti y las de abajo (3 y 4) con el Anti y Viudo.

d) Una carta triplicada y otra doblada.

Si se triplica la primera y se dobla la segunda, la triplicada anula la Camo y el Viudo de la segunda y de la tercera y la Camo de la cuarta. Se ganará con el Anti en la segunda y la tercera y con el Viudo y el Anti en la cuarta.

Si se triplica la primera y la segunda anulan la Camo y el Viudo de la tercera y la cuarta y solamente se ganará con el Anti.

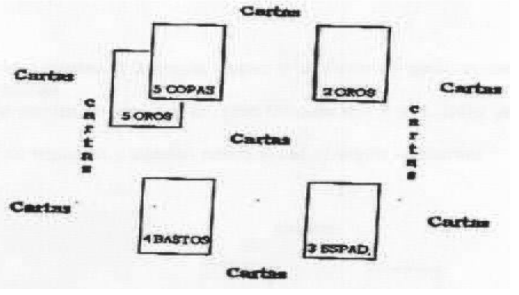
3. Para la apuesta salto:

a) Una carta doblada anula la Camo de las cartas contrarias, sólo ganará con el Anti y el Viudo.

b) Una carta triplicada anula la Camo y el Viudo de las cartas contrarias, sólo ganará con el Anti.

Artículo 114. Distribución de la mesa de juego.

La distribución de la mesa de juego será la siguiente:

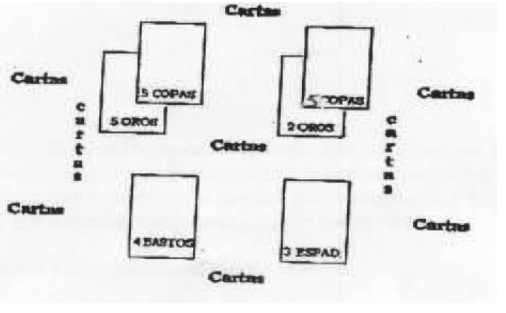


Artículo 115. El juego de las Cartas Dobles.

1. Las cartas para ser dobladas siempre tendría que ser con las cartas sacadas por arriba, o sea con la carta tercera o cuarta.

2. Las cartas de Primeras pueden ser dobladas al sacar las dos primeras por abajo, siempre que sean iguales se quemarán (anularán). Cada carta quemada restará un punto para el pago de la Vista Hermosa.

a) Ejemplo de las Cartas Dobles:



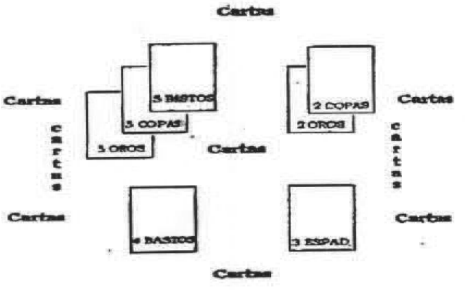
1 Cuando juegue el 2 contra el 5 con la Camo del 2, la carta no gana y el 5 no pierde. Sólo gana y pierde con el Anti y Viudo.

2 Cuando juegue el 3 y el 4 contra el 2 y el 5 no ganarán las cartas con la Camo del 4, ganarán las demás.

3 Del mismo modo la carta 5 no pierde con la Camo del 2 y del 4.

4 Si sale el 5 las cartas que jueguen contra él pierden todas.

b) Cuando las cartas se doblan como en el ejemplo siguiente:



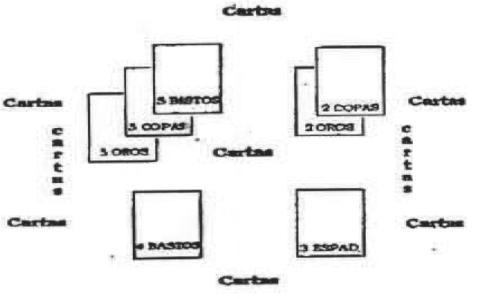
1 Cuando juegue el 5 y el 2 contra el 4 y el 3 las cartas no pagan ni pierden con las Camos del 4 y el 3. Sólo ganan y pierden con el Anti y el Viudo de ambos.

2 Con el 5 y el 2 todo gana y pierde.

Artículo 116. El juego de las Cartas Triples.

Las cartas para ser triplicadas siempre ha de ser por arriba, con la tercera o cuarta.

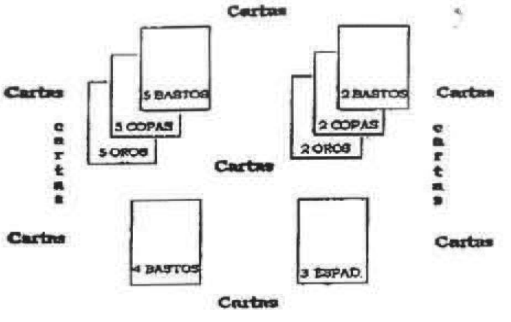
a) Ejemplo de la carta triple:



1 Cuando juegue el 2 contra el 5 con la Camo y el Viudo no gana la carta y el 5 no pierde. Sólo con el Anti ganan y pierden las cartas.

2 Las «barrigas» ni ganan ni pierden con las Camos del 3 y 4. Sólo ganan y pierden con el Anti y Viudo del 3 y 4.

b) Cuando las cartas se triplican y doblan como en el ejemplo siguiente:



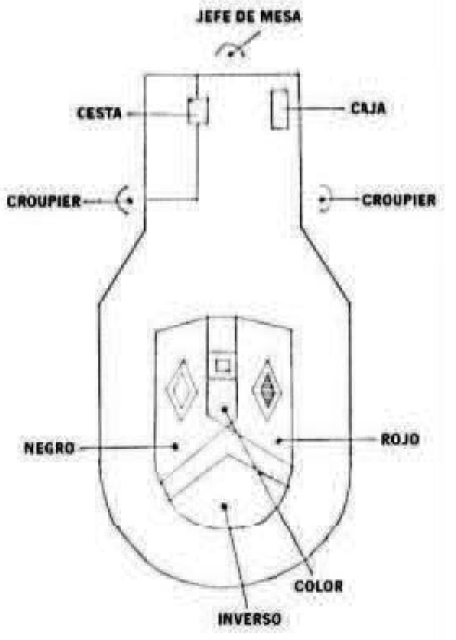
1 La triple anula la Camo y el Viudo del 4 y la doble anula la Camo del 3.

Esto quiere decir que con la Camo y Viudo del 4 las cartas ni ganan ni pierden, sólo hacen juego con el Anti.

Con la Camo del 3 las cartas ni ganan ni pierden, hacen juego con el Anti y Viudo.

2 Cuando juegue el 5 contra el 2 sólo gana y pierde con el Anti.

c) Cuando las dos cartas se triplican como en este ejemplo:



1 Las triples anulan a la Camo y el Viudo del 4 y 3. Es decir, las cartas 4 y 3 sólo ganan con el Anti.

2 Saliendo el 5 o el 2 todas las cartas ganan y pierden.

CAPÍTULO III

Juegos del bingo

Sección 1ª Bingo Tradicional

Artículo 117. Descripción del juego.

1. El juego del Bingo es una lotería jugada sobre 90 números del 1 al 90 ambos inclusive, teniendo los jugadores como unidad de juego cartones o tarjetas integradas por quince números distintos entre sí, distribuidos en tres líneas horizontales de cinco números cada una y en nueve columnas verticales, en cualquiera de las cuales puede haber tres, dos o un número, pero sin que nunca haya una columna sin número.

2. Será preciso para cantar las jugadas de Línea o Bingo durante la celebración de una partida, que todos los números del cartón premiado que forman la combinación ganadora hayan sido extraídos y cantados en esa determinada partida, independientemente del momento en que se haya completado tal combinación. Además, para el premio de Línea será necesario que la jugada no haya sido cantada por otro jugador durante la extracción de las bolas anteriores. Si hubiera más de una combinación ganadora, esto dará lugar al reparto del importe de los premios entre los jugadores que la hayan cantado. En ningún caso se podrán aceptar reclamaciones una vez la partida haya sido cerrada.

3. Se formarán las siguientes combinaciones con derecho a premio:

a) Línea.

Se entenderá formada la Línea cuando hayan sido extraídos y cantados todos los números que la integran siempre y cuando no haya sido cantada correctamente por otro jugador durante la extracción de las bolas con anterioridad. Podrá ser indistintamente cualquiera de las tres que forman un cartón: superior, central o inferior.

b) Bingo.

Se entenderá formado el Bingo cuando se hayan extraído y cantado todos los números que integran un cartón o tarjeta.

La aparición, tanto en Línea como en Bingo, de más de una combinación ganadora determinará la distribución de los premios a partes iguales.

c) Bolsa acumulada.

Se establecen los siguientes tipos de premios adicionales:

1 Prima

Consiste en la existencia de un premio adicional que conseguirá el jugador o jugadores que canten Bingo ordinario en la primera partida posterior a aquella en que se haya alcanzado la cuantía anunciada.

2 Bingo Extra

Consiste en la existencia de un premio que conseguirá el jugador o jugadores que cante o canten Bingo ordinario en la primera partida posterior a aquella en la que se haya alcanzado la cuantía que se establezca reglamentariamente y además en ésta el Bingo ordinario se obtenga en la bola cuyo orden de extracción coincida o sea anterior al orden de extracción fijado, igualmente para dicha partida, por el responsable de sala o técnicos de juego. De no cumplirse esta doble condición el número de extracciones se irá incrementando a razón de una extracción por cada partida que se celebre a continuación hasta su adjudicación o hasta que se celebren la última partida de la sesión de juego. En ningún caso el orden de extracción fijado a efectos de otorgamiento de este premio estará por debajo del orden de extracción 50.

3 Bingo Acumulado

Consiste en la existencia de un premio adicional, que conseguirá el jugador o jugadores que alcancen el premio de bingo ordinario en una bola cuya extracción sea igual o inferior a las cantidades que se contemplan en la escala siguiente:

Cartones vendidos	Extracción número
De 1 a 70	42
De 71 a 140	41
De 141 a 220	40
De 221 a 350	39
De 351 a 600	38
De 601 a 900	37
De 901 a 1.600	36
Más de 1.600	35

El premio del Bingo Acumulado se dotará con las cantidades resultantes de detraer en cada jugada el porcentaje establecido reglamentariamente del importe total de cartones vendidos.

La cantidad que sirve de base para el pago del premio acumulado estará formada por la suma de las cantidades acumuladas hasta el final de la partida en curso, de la que se detraerá el 20 por 100, cantidad que pasará a ser la primera dotación del próximo premio acumulado.

4 Bingo Extra 6/2 Escalado

Consiste en la existencia de un premio adicional que conseguirá el jugador o jugadores que canten Bingo ordinario en la partida más próxima a las veinte horas y en la partida más próxima a la cero horas, una vez traspasadas dichas horas y cuando se haya alcanzado la cuantía de 6.000 euros, según la serie del siguiente escalado:

			Bola extracción según categoría sala		
Partida	Día	Hora	1ª	2ª	3ª
1ª	n	20.00	50	52	54
2ª	n	0.00	51	53	55
3ª	n + 1	20.00	52	54	56
4ª	n + 1	0.00	53	55	57
...	...	...	...	...	...

Se jugarán dos partidas en cada sesión, en los horarios más cercanos, una vez traspasadas las veinte y las cero horas.

El premio de este Bingo Extra se dotará con las cantidades resultantes de detraer en cada jugada el porcentaje establecido reglamentariamente del importe total de cartones vendidos.

5 Bingo Extra 6/2 Fijo

Consiste en la existencia de un premio adicional que conseguirá el jugador o jugadores que canten bingo ordinario en la partida más próxima a las veinte horas y en la partida más próxima a la cero horas, una vez traspasadas dichas horas y cuando se haya alcanzado la cuantía de 6.000 euros, según la serie del siguiente escalado:

			Bola extracción según categoría sala		
Partida	Día	Hora	1ª	2ª	3ª
1ª	n	20.00	50	52	54
2ª	n	0.00	50	52	54
3ª	n + 1	20.00	51	53	55
4ª	n + 1	0.00	51	53	55

Se jugarán dos partidas en cada sesión, en los horarios más cercanos, una vez traspasadas las veinte y las cero horas.

El premio de este Bingo Extra se dotará con las cantidades resultantes de detraer en cada jugada el porcentaje establecido reglamentariamente del importe total de cartones vendidos.

6 Bingo Extra 6/4 Escalado

Consiste en la existencia de un premio adicional que conseguirá el jugador o jugadores que canten Bingo ordinario en la partida más próxima a las horas dieciséis, veinte, cero y tres, una vez traspasadas dichas horas y cuando se haya alcanzado la cuantía de 6.000 euros, según la serie del siguiente escalado:

			Bola extracción según categoría sala		
Partida	Día	Hora	1ª	2ª	3ª
1ª	n	16.00	50	52	54
2ª	n	20.00	51	53	55
3ª	n	0.00	52	54	56
4ª	n	3.00	53	55	57
...	...	...	...	...	...

Se jugarán cuatro partidas en cada sesión, en los horarios más cercanos, una vez traspasadas las dieciséis, veinte, cero y tres horas.

El premio de este Bingo Extra se dotará con las cantidades resultantes de detraer en cada jugada el porcentaje establecido reglamentariamente del importe total de cartones vendidos.

7 Bingo Extra 6/4 Fijo

Consiste en la existencia de un premio adicional que conseguirá el jugador o jugadores que canten bingo ordinario en la partida más próxima a las horas dieciséis, veinte, cero y tres, una vez traspasadas dichas horas y cuando se haya alcanzado la cuantía de 6.000 euros, según la serie del siguiente escalado:

			Bola extracción según categoría sala		
Partida	Día	Hora	1ª	2ª	3ª
1ª	n	16.00	50	52	54
2ª	n	20.00	50	52	54
3ª	n	0.00	50	52	54
4ª	n	3.00	50	52	54
5ª	n + 1	16.00	51	53	55
6ª	n + 1	20.00	51	53	55
7ª	n + 1	0.00	51	53	55
8ª	n + 1	3.00	51	53	55
...	...	...	...	...	...

Se jugarán cuatro partidas en cada sesión, en los horarios más cercanos, una vez traspasadas las dieciséis, veinte, cero y tres horas.

El premio de este Bingo Extra se dotará con las cantidades resultantes de detraer en cada jugada el porcentaje establecido reglamentariamente del importe total de cartones vendidos.

8 Bingo Extra 12/2 Escalado

Consiste en la existencia de un premio adicional que conseguirá el jugador o jugadores que canten bingo ordinario en la partida más próxima a las horas veinte y cero, una vez traspasadas dichas horas y cuando se haya alcanzado la cuantía de 12.000 euros, según la serie del siguiente escalado:

			Bola extracción según categoría sala		
Partida	Día	Hora	1ª	2ª	3ª
1ª	n	20.00	50	52	54
2ª	n	0.00	51	53	55
3ª	n + 1	20.00	52	54	56
4ª	n + 1	0.00	53	55	57
...	...	...	...	...	...

Se jugarán dos partidas en cada sesión, en los horarios más cercanos, una vez traspasadas las veinte y las cero horas.

El premio de este Bingo Extra se dotará con las cantidades resultantes de detraer en cada jugada el porcentaje establecido reglamentariamente del importe total de cartones vendidos.

9 Bingo Extra 12/2 Fijo

Consiste en la existencia de un premio adicional que conseguirá el jugador o jugadores que canten bingo ordinario en la partida más próxima a las horas veinte y cero, una vez traspasadas dichas horas y cuando se haya alcanzado la cuantía de 12.000 euros, según la serie del siguiente escalado:

			Bola extracción según categoría sala		
Partida	Día	Hora	1ª	2ª	3ª
1ª	n	20.00	50	52	54
2ª	n	0.00	50	52	54
3ª	n + 1	20.00	51	53	55
4ª	n + 1	0.00	51	53	55
...	...	...	...	...	...

Se jugarán dos partidas en cada sesión, en los horarios más cercanos, una vez traspasadas las veinte y las cero horas.

El premio de este Bingo Extra se dotará con las cantidades resultantes de detraer en cada jugada el porcentaje establecido reglamentariamente del importe total de cartones vendidos.

10 Bingo Extra 12/4 Escalado

Consiste en la existencia de un premio adicional que conseguirá el jugador o jugadores que canten bingo ordinario en la partida más próxima a las horas dieciséis, veinte, cero y tres, una vez traspasadas dichas horas y cuando se haya alcanzado la cuantía de 12.000 euros, según la serie del siguiente escalado:

			Bola extracción según categoría sala		
Partida	Día	Hora	1ª	2ª	3ª
1ª	n	16.00	50	52	54
2ª	n	20.00	51	53	55
3ª	n	0.00	52	54	56
4ª	n	3.00	53	55	57
...	...	...	...	...	...

Se jugarán cuatro partidas en cada sesión, en los horarios más cercanos, una vez traspasadas las dieciséis, veinte, cero y tres horas.

El premio de este Bingo Extra se dotará con las cantidades resultantes de detraer en cada jugada el porcentaje establecido reglamentariamente del importe total de cartones vendidos.

11 Bingo Extra 12/4 Fijo

Consiste en la existencia de un premio adicional que conseguirá el jugador o jugadores que canten Bingo ordinario en la partida más próxima a las horas dieciséis, veinte, cero y tres, una vez traspasadas dichas horas y cuando se haya alcanzado la cuantía de 12.000 euros, según la serie del siguiente escalado:

			Bola extracción según categoría sala		
Partida	Día	Hora	1ª	2ª	3ª
1ª	n	16.00	50	52	54
2ª	n	20.00	50	52	54
3ª	n	0.00	50	52	54
4ª	n	3.00	50	52	54
5ª	n + 1	16.00	51	53	55
6ª	n + 1	20.00	51	53	55
7ª	n + 1	0.00	51	53	55
8ª	n + 1	3.00	51	53	55
...	...	...	...	...	...

Se jugarán cuatro partidas en cada sesión, en los horarios más cercanos, una vez traspasadas las dieciséis, veinte, cero y tres horas.

El premio de este Bingo Extra se dotará con las cantidades resultantes de detraer en cada jugada el porcentaje establecido reglamentariamente del importe total de cartones vendidos.

12 Bingo Extra 30/1

Consiste en la existencia de un premio adicional que conseguirá el jugador o jugadores que canten Bingo ordinario en la partida más próxima a las veinte horas, una vez traspasada dicha hora, y cuando se haya alcanzado la cuantía de 30.000 euros, según la serie del siguiente escalado:

			Bola extracción según categoría sala		
Partida	Día	Hora	1ª	2ª	3ª
1ª	n	20.00	48	49	50
2ª	n + 1	20.00	49	50	51
3ª	n + 2	20.00	50	51	52
4ª	n + 3	20.00	51	52	53

Se jugará una partida en cada sesión, en el horario más cercano, una vez traspasadas las veinte horas.

El premio de este Bingo Extra se dotará con las cantidades resultantes de detraer en cada jugada el porcentaje establecido reglamentariamente del importe total de cartones vendidos.

13 Bingo Extra 60/1

Consiste en la existencia de un premio adicional que conseguirá el jugador o jugadores que canten Bingo ordinario en la partida más próxima a las veinte horas, una vez traspasada dicha hora, y cuando se haya alcanzado la cuantía de 60.000 euros, según la serie del siguiente escalado:

			Bola extracción según categoría sala		
Partida	Día	Hora	1ª	2ª	3ª
1ª	n	20.00	48	49	50
2ª	n + 1	20.00	49	50	51
3ª	n + 2	20.00	50	51	52
4ª	n + 3	20.00	51	52	53
...	...	...	...	...	...

Se jugará una partida en cada sesión, en el horario más cercano, una vez traspasadas las veinte horas.

El premio de este Bingo Extra se dotará con las cantidades resultantes de detraer en cada jugada el porcentaje establecido reglamentariamente del importe total de cartones vendidos.

14 Prima Especial.

Consiste en la existencia de un premio adicional, que conseguirá el jugador o jugadores que alcancen el premio de bingo ordinario, en la siguiente partida a la que se haya alcanzado la cuantía que reglamentariamente se determine.

15 Prima Bronce.

Consiste en la existencia de un premio adicional, que conseguirá el jugador o jugadores que obtengan el premio de Bingo ordinario, en la siguiente partida a la que se haya alcanzado la cuantía que reglamentariamente se determine.

16 Prima Plata.

Consiste en la existencia de un premio adicional, que conseguirá el jugador o jugadores que obtengan el premio de Bingo ordinario, en la siguiente partida a la que se haya alcanzado la cuantía que reglamentariamente se determine.

17 Prima Oro.

Consiste en la existencia de un premio adicional, que conseguirá el jugador o jugadores que obtengan el premio de Bingo ordinario, en la siguiente partida a la que se haya alcanzado la cuantía que reglamentariamente se determine.

18 Gran Prima.

Consiste en la existencia de un premio adicional, que conseguirá el jugador o jugadores que obtengan el premio de Bingo ordinario, en la siguiente partida a la que se haya alcanzando la cuantía que reglamentariamente se determine.

Artículo 118. Elementos del juego.

1. Cartones.

El juego del Bingo sólo podrá practicarse con cartones según modelo homologado y estarán fabricados en un material que permita que sean marcados por los jugadores y podrán tener los siguientes formatos: soporte material de papel o representaciones electrónicas.

a) Cartones en formato de papel.

1 Formato de papel (sistema tradicional). Tendrán un soporte material de papel que permita que sean marcados por los jugadores y serán expedidos por el centro directivo competente en la materia.

2 Formato de papel, impreso en sala. Esta modalidad de cartón consiste en la impresión de cartones para el juego del Bingo en la propia sala de juego mediante un equipo informático con servicio de impresión. Los equipos para la impresión en la sala están conectados a un sistema informático central, donde se controla todo el proceso y se registran los cartones impresos.

3 Formato papel, impreso en mesa de juego. Esta modalidad de cartón, al igual que la anterior, se imprime en la sala, en concreto, en las mesas de juego. Los jugadores a través de un dispositivo de compra con un teclado, o tarjeta prepago de venta automática, pueden accionar el pedido de cartones en cada partida que deseen participar. La impresión en mesa de juego, dispondrá de un sistema de impresión instantáneo, conectado a un sistema informático desde donde se controle todo el proceso y se registren los cartones impresos en cada jugada.

Los cartones en formato papel, sólo serán válidos para una partida y todos deberán estar seriados y numerados, indicando también, en los formatos de papel, en un lugar visible, el valor facial y el número de cartones de una serie.

b) Representaciones electrónicas.

Esta modalidad de cartones tendrá un soporte informático específico. En todo caso, serán registros dentro de ficheros en disco o cd-room, en sustitución del soporte material en papel. En la práctica, tendrá presentación electrónica en las pantallas de los terminales de juego o en las pantallas de monitores de las mesas de juego.

2. Aparato de extracción de bolas y mecanismos accesorios.

En todas las salas deberá existir un aparato neumático de extracción de bolas que deberá estar previamente homologado. Se considerarán incluidos en el aparato todos los accesorios que sean necesarios para el movimiento, extracción aleatoria y colocación de las bolas extraídas.

Además del aparato con el que habitualmente se realice el sorteo deberá existir en cada sala otro de reserva, del mismo o distinto tipo, para la finalización de las partidas en caso de avería del primero.

3. Bolas.

El juego de bolas estará compuesto por 90 unidades numeradas del 1 al 90 ambos inclusive, que deberá estar homologado. En todo caso, el número de cada bola será fácilmente visible en cada extracción a cuyos efectos las bolas llevarán impreso de forma indeleble el número que corresponda.

El juego de bolas será sustituido cuando alcance el número de partidas que certifique el fabri-

cante de acuerdo con las condiciones de homologación o en el momento en el que se observe que alguna de las bolas no está en perfectas condiciones.

Artículo 119. Reglas y desarrollo del juego.

1. Antes de iniciarse cada sesión se deberá comprobar el correcto funcionamiento de todo el material e instalaciones de juego que hayan de utilizarse, acto seguido se procederá a la extracción de las 90 bolas pudiendo los jugadores que así lo deseen inspeccionar las operaciones. Antes de proceder a la venta de cartones en la primera partida, se anunciará la serie o series a vender y el valor facial de éstos; a continuación se iniciará la venta.

2. Tras la operación de venta el personal de la mesa procederá a la recogida de los cartones sobrantes y a efectuar los cálculos pertinentes, anunciándose:

a) El total de cartones vendidos de la serie o series correspondientes, utilizando la siguiente fórmula: «Cartones vendidos....., del número..... al..... y del número..... al....., de las series en juego».

b) El importe de los premios de Línea, Bingo y, cuando corresponda, los premios de Bolsa Acumulada. Asimismo, en los premios que por su naturaleza requieran un determinado orden de extracción, éste será igualmente anunciado.

c) Procediendo a continuación a exponer, en los paneles y/o monitores, el número de cartones vendidos, premio de la Línea, premio del Bingo y premios de Bolsa Acumulada si corresponde, y número de la bola máxima de extracción cuando la naturaleza del premio lo requiera. Efectuada esta operación, se procederá a anunciar el comienzo de la partida.

3. Ultimadas las operaciones de venta y los anuncios pertinentes se irán extrayendo sucesivamente las bolas, cuyo número se anunciará a través de los altavoces, mostrándose en los monitores y posteriormente en las pantallas de la sala.

4. El juego se interrumpirá cuando algún jugador cante la jugada de Línea o Bingo en voz alta. El cartón será entregado por el jugador al personal de la sala. Acto seguido se comunicará el número de cartón premiado al personal de la mesa, procediendo éste a su comprobación. Esta operación se repetirá con todas aquellas jugadas cantadas.

5. La comprobación de los cartones premiados se efectuará a través de circuito de televisión, mediante la verificación del cartón matriz por el jefe de mesa y la exposición del cartón matriz en el circuito monitor, o cualquier otro medio electrónico o mecánico homologado o autorizado.

a) Si de la comprobación efectuada resultasen fallos o inexactitudes en alguno de los números del cartón, el juego se reanudará hasta que se produzca un ganador; cuando la Línea cantada sea correcta, el juego continuará hasta que sea cantado el Bingo y, en caso de ser la verificación de éste positiva, se dará por finalizada la partida, procediéndose al abono del importe de los premios.

b) Una vez comprobada la existencia del cartón premiado, se preguntará por el personal de la mesa si existe alguna otra combinación ganadora con las voces «¿Alguna línea más? ... ¿Algún bingo más?», dejando un tiempo prudencial hasta dar la orden de reanudar la partida o darla por finalizada, según el caso. Una vez dada la correspondiente orden de «la partida queda cerrada o finalizada» por el personal de la mesa de control, se perderá todo derecho a reclamación sobre dicha jugada.

Sección 2ª Bingo Electrónico

Subsección 1ª Modalidad de Bingo Electrónico

Artículo 120. Descripción del juego.

La modalidad de Bingo Electrónico consiste en una generación de secuencias numéricas aleatorias, mediante un sorteo común para todos los terminales y cada especialidad de este juego. El número de extracciones utilizadas, la configuración del cartón y la tabla de premios, estarán preestablecidas. La existencia de diversas configuraciones de cartón, de diferentes posibilidades de combinaciones ganadoras, o la utilización de diferentes intervalos numéricos, podrá dar lugar a diferentes especialidades de Bingo Electrónico.

Artículo 121. Elementos del juego.

1. Cartones

Los cartones son, exclusivamente, representaciones electrónicas de los cartones de bingo, que se mostrarán en la pantalla de los terminales de juego. El terminal de juego controlará la progresión de cada uno de los cartones jugados, avisando, cuando proceda, al jugador, de la obtención del premio.

2. Soportes informáticos y electrónicos

Los soportes informáticos y electrónicos para el desarrollo de las distintas especialidades de esta modalidad de juego, deberá contar al menos con los siguientes elementos:

a) Un servidor de grupo por cada especialidad de Bingo Electrónico que se desarrolle en la Sala de Bingo. Serán los encargados de gestionar los posibles premios acumulados, entre los terminales de la misma especialidad. Los servidores de grupo establecerán una comunicación constante con sus terminales, de tal manera que éstos les envían los datos correspondientes a las apuestas realizadas, para que cada servidor calcule adecuadamente el incremento del acumulado, que a su vez será devuelto a los terminales, de forma que su cifra se encuentre permanentemente actualizada y a la vista del jugador.

b) Un servidor de comunicaciones, que se encargará de canalizar el intercambio de información entre servidores.

c) Un servidor central que archivará todos los datos relativos a las apuestas realizadas y premios obtenidos. Asimismo, deberá elaborar las estadísticas e informes, referidos al número de partidas realizadas, cantidades jugadas y combinaciones ganadoras otorgadas. Por último, en dicho servidor central residirá el generador de extracciones aleatorias, que deberá ser común para todos los terminales de juego sitos en una misma sala.

d) Un sistema de caja, que se encargará del control de las transacciones económicas, asignando el importe, previamente pagado por el jugador, al saldo de la tarjeta y abonando el valor de los premios, a dicha tarjeta. Como medio de pago se podrán utilizar diversos elementos como lector de billetes, tiques, tarjetas prepago y cualquier otro medio en soporte informático o electrónico.

e) Un sistema de verificación, que comprobará el correcto funcionamiento del sistema de juego y terminales, previo al inicio de cada sesión de juego.

f) Soportes dotados de pantallas de vídeo u otra tecnología con la debida aplicación informática denominados terminales de juego, que servirán como instrumento a los jugadores para poder participar en el juego. Estarán dotados de un sistema de inserción de las apuestas realizadas, a través de tarjetas electrónicas, tarjetas monedero, impresión de tiques canjeables en caja, lector de billetes u otros medios autorizados.

Artículo 122. Combinaciones ganadoras.

Se establecen las siguientes especialidades y combinaciones ganadoras:

1. Primeros números colindantes: Se entenderá formada esta combinación ganadora cuando un jugador consiga, antes que el resto de jugadores, dos números colindantes en un mismo cartón, en horizontal o vertical. Este premio deberá darse al menos una vez por especialidad, en todas y cada una de las partidas de Bingo Electrónico y deberá consistir en una porción de las apuestas realizadas por el conjunto de los jugadores. Obtenido el mismo, la partida continuará hasta la finalización del sorteo.

2. Línea: Se entenderá formada la línea cuando hayan sido extraídos todos los números que integran alguna de las líneas horizontales de las que se compone el cartón.

3. Bingo: Se entenderá formado el bingo cuando se hayan extraído todos los números que integran un cartón, o los que se indiquen en la tabla de premios para esta combinación.

4. Figuras: El juego del Bingo Electrónico podrá tener más combinaciones ganadoras que las anteriormente descritas y se entenderá que se han conseguido cualquiera de estos premios cuando hayan sido extraídos todos los números que conforman, dentro del cartón, alguna de estas figuras o patrones, de los cuales se informará al jugador a través de su terminal de juego.

5. Otros eventos relacionados con la extracción aleatoria de bolas, como puede ser: premios sorpresa, bolas extras y otros, cuya obtención pueda suponer la consecución de un premio de los ya descritos o el aumento de los créditos disponibles.

6. Acumulado: En el juego del Bingo Electrónico podrá detraerse, de cada partida, un determinado porcentaje, para la confección de uno o varios premios acumulados, que obtendrá el jugador que cante bingo o el premio más cuantioso, por debajo de una bola máxima previamente establecida. Podrá establecerse la necesidad de cumplimiento de algún otro requisito para la obtención de este premio. La información relativa a la posibilidad y requisitos de obtención del mismo deberá estar al alcance de los jugadores.

Subsección 2ª Modalidad de Bingo Automático

Artículo 123. Descripción del juego.

El Bingo Automático es una de las modalidades electrónicas de juego de Bingo consistente en una lotería jugada sobre noventa números como máximo del 1 al 90, ambos inclusive, teniendo como unidad de juego cartones que estarán integrados por números distintos entre sí y resultarán agraciados los jugadores cuyos cartones en juego formen las combinaciones ganadoras.

Artículo 124. Elementos del juego.

1. Los cartones son, exclusivamente, representaciones electrónicas de los cartones de bingo, que se mostrarán en la pantalla de los terminales de juego. El terminal de juego controlará la progresión de cada uno de los cartones jugados, avisando, cuando proceda, al jugador, de la obtención del premio.

2. Soportes informáticos y electrónicos

Los soportes informáticos y electrónicos para el desarrollo de las distintas especialidades de esta modalidad de juego, deberán contar al menos con los siguientes elementos:

a) Un servidor de comunicaciones, que se encargará de canalizar el intercambio de información entre servidores.

b) Un servidor central, que tendrá las siguientes misiones:

1ª Generación aleatoria de extracciones de números de bolas.

2ª Archivará todos los datos relativos a las participaciones realizadas y premios obtenidos.

3ª Elaborará las estadísticas e informes, referidos al número de partidas realizadas, cantidades jugadas y combinaciones ganadoras otorgadas.

c) Un sistema de caja, que se encargará del control de las transacciones económicas de las participaciones en el juego y abono de premios. Este sistema asignará cantidades a los jugadores previo pago del valor de las apuestas y las convertirán en cuantía económica cuando el jugador decida dejar de jugar.

d) Sistema de verificación, que comprobará el correcto funcionamiento del sistema de juego y terminales, previo al inicio de cada sesión de juego.

e) Soportes dotados de mueble o carcasa denominados terminales de juego, que incorporan: pantalla de vídeo, testigo de premios, componentes electrónicos internos y sistema de inserción de las cantidades apostadas en el juego, a través de tarjetas electrónicas, tarjetas monedero, impresión de tiques canjeables en caja, lector de billetes u otros medios autorizados que sirven como instrumento a los jugadores para poder participar en el juego.

Artículo 125. Combinaciones ganadoras.

Se establecen las siguientes combinaciones ganadoras:

1. Línea: Es el premio que se otorga al primer cartón o cartones en el que se completen los 5 números de alguna de las 3 filas que conforman el cartón.

2. Gran Línea: Es el premio que se otorga al primer cartón o cartones en el que se completen los 5 números de alguna de las 3 filas que conforman el cartón por vez primera en la partida y en toda la red, cuando exista premio interconectado.

3. Super Línea: Es el premio que se otorga al primer cartón que consiga el premio de Línea antes de la correspondiente extracción máxima que se determinará por el gestor del sistema y que estará en función de la totalidad de las apuestas realizadas y/o de haber alcanzado alguno de los límites establecidos para este premio. Este premio podrá ser local y/o interconectado.

4. Bingo: Es el premio que se otorga al primer cartón que complete la totalidad de los números que lo componen.

5. Gran Bingo: Corresponderá este premio al primer cartón o cartones que complete todos sus números por vez primera en la partida y en toda la red, cuando exista premio interconectado.

6. Super Bingo: Es el premio que se otorga al primer cartón que consiga el premio del Bingo, antes de la correspondiente extracción máxima que se determinará por el gestor del sistema y que estará en función de la totalidad de las apuestas realizadas y/o de haber alcanzado alguno de los límites establecidos para este premio. Este premio podrá ser local y/o interconectado.

7. Bingo Extra: Es el premio que se otorga al primer cartón que consiga el premio del Bingo antes de una extracción máxima, que será menor que la del premio de Super Bingo.

8. Reservas: De ellas se nutrirán los acumulados en el momento de la obtención de los mismos por parte de los jugadores.

CAPÍTULO IV

Otros juegos y apuestas

Artículo 126. Máquinas Recreativas y de Azar, tipos A, B y C.

1. El juego de las máquinas se desarrolla mediante aparatos manuales o automáticos accionados por monedas, dependiendo la consecución de un premio de la habilidad del jugador o del azar.

2. A tal fin, las máquinas se clasifican en los siguientes grupos:

a) Recreativas o de tipo «A»: Son aquéllas que, para el mero entretenimiento del jugador, se limitan a conceder un tiempo de utilización a cambio del precio de la partida, sin que pueda existir beneficio económico para el jugador.

b) Recreativas con premio o de tipo «B»: Son aquéllas que a cambio del precio de la partida conceden al usuario un tiempo de utilización de juego y, eventualmente, de acuerdo con el programa de juego, un premio en metálico.

c) De azar o de tipo «C»: Son aquellas que conceden al usuario, a cambio de su apuesta, un tiempo de juego y eventualmente un premio que dependerá siempre del azar. A los efectos de esta definición, se entiende por azar el que la combinación o resultado de cada jugada no dependa de la serie de combinaciones o resultados anteriores o posteriores.

Artículo 127. Las Loterías.

Las Loterías son juegos de azar, que admiten las siguientes modalidades:

a) Sorteos en los cuales se adjudican a los números que resulten agraciados los premios ofrecidos, de tal forma que el adquirente de cada billete sabe exactamente el número que juega, que está impreso en el billete, así como las posibilidades de obtener un premio, consistente en una cantidad fija.

b) Sorteos sujetos a dos variables: el número de participantes y los números que cada jugador determina en su billete. En consecuencia, cada, jugador desconoce previamente el importe del premio que pueda corresponderle, estando en proporción a las aportaciones de los jugadores.

c) Lotería Presorteada: Consiste en que el número con el que se participa no es visible para el jugador, dado que el billete se encuentra cerrado. Una vez abierto, el jugador comprueba si le corresponde algún premio fijado con anterioridad mediante un procedimiento rigurosamente secreto.

Artículo 128. Las Rifas.

Las Rifas son juegos de azar que consisten en el sorteo de un objeto entre varios jugadores que satisfacen, mediante billetes de importe único, al menos, el precio de aquél.

Artículo 129. Las Tómbolas.

Las Tómbolas son juegos de azar que consisten en el sorteo simultáneo de varios objetos, de tal forma que con un solo billete existe la posibilidad de conseguir cualquiera de los objetos sorteados. El total de los billetes que deben ser de precio único, debe satisfacer, al menos, el precio de todos los objetos sorteados.

Artículo 130. Las Combinaciones Aleatorias.

Las Combinaciones Aleatorias son aquellas rifas o tómbolas que, con fines publicitarios de un producto o servicio y teniendo como contraprestación el consumo del bien o servicio objeto de publicidad, ofrecen determinados premios en metálico, especies o servicios.

Artículo 131. Los Boletos.

1. El juego de Boletos es una variante de la Lotería Presorteada en el que, mediante la adquisición de boletos autorizados en establecimientos públicos o privados, autorizados igualmente, a cambio de un precio cierto, puede obtenerse en su caso, el premio en metálico indicado en el propio boleto.

2. El juego de Boletos se regirá por las siguientes normas básicas:

a) El juego de Boletos sólo podrá practicarse mediante los boletos autorizados expresamente por el centro directivo competente en la materia.

b) Los premios serán establecidos previamente por procedimiento absolutamente secreto e in-

corporados a los boletos de modo que no puedan ser comprobados sin inutilizarlos al rasgar, arrancar o raspar el propio boleto o el sobre que lo contenga.

3. Salvo reserva de gestión directa del juego de Boletos por la Comunidad Autónoma de la Región de Murcia, la autorización de explotación del mismo se llevará a cabo mediante concurso público.

Artículo 132. Las Apuestas. Tipos.

Modificado por disp. final 2 de Decreto núm. 126/2012, de 11 octubre.

1. Se entiende por apuesta la actividad del juego por la que se arriesga una cantidad de dinero sobre el resultado de un acontecimiento determinado, de desenlace incierto y ajeno a las partes intervinientes, en los términos previstos en el artículo 6.2 de la Ley 2/1995, de 15 marzo, reguladora del Juego y Apuestas de la Región de Murcia.

2. Según la organización y distribución de las sumas apostadas, las apuestas pueden ser mutuas, de contrapartida o cruzadas:

a) Apuesta mutua es aquella en la que un porcentaje de la suma de las cantidades apostadas sobre un acontecimiento determinado se distribuye entre aquellos apostantes que hubieran acertado el resultado a que se refiera la apuesta.

b) Apuesta de contrapartida es aquella en la que el usuario apuesta contra una empresa autorizada, siendo el premio a obtener el resultante de multiplicar el importe de los pronósticos ganadores por el coeficiente de apuesta que la empresa autorizada haya validado previamente para los mismos.

c) Apuesta cruzada es aquella en que una empresa autorizada actúa como intermediaria y garante de las cantidades apostadas entre terceros, detrayendo las cantidades o porcentajes que correspondan.

3. Según su contenido, las apuestas pueden ser simples y combinadas o múltiples:

a) Apuesta simple es aquella en la que se apuesta por un único resultado de un único acontecimiento.

b) Apuesta combinada o múltiple es aquella en la que se apuesta simultáneamente por dos o más resultados de uno o más acontecimientos.

4. Según el lugar donde se cumplimenten, las apuestas pueden ser internas o externas:

a) Apuesta interna es aquella que se realiza en las áreas habilitadas a tal fin dentro del recinto o lugar donde ocurre o se celebra el acontecimiento.

b) Apuesta externa es la que se realiza fuera del recinto o lugar donde ocurre o se celebra el acontecimiento en locales debidamente autorizados. Así mismo, tendrá la consideración de apuesta externa la que se realice en los espacios debidamente autorizados de un recinto o lugar sobre acontecimientos que se produzcan o se celebren en otro distinto, así como la formalizada por medios informáticos o electrónicos, interactivos o de comunicación a distancia autorizados, siempre que su ámbito de desarrollo, celebración o comercialización no exceda del territorio de la Comunidad Autónoma de la Región de Murcia.

5. Las apuestas comprendidas en el ámbito de aplicación de este Catálogo serán siempre «apuesta-traviesa», es decir, aquellas en las que los apostantes son ajenos a los que intervienen en el acontecimiento condicionante del premio.

§ 42.2 ORDEN DE 1 MARZO 2007. CREA EL REGISTRO GENERAL DEL JUEGO DE LA COMUNIDAD AUTÓNOMA DE LA REGIÓN DE MURCIA

(BORM núm. 72, de 28 marzo [LRM 2007, 100])

⇒ Ley 2/1995, reguladora del juego en la Región de Murcia.
Real Decreto 1613/2011, de 14 de noviembre, por el que se desarrolla la Ley 13/2011, de 27 de mayo, regulación del juego, en lo relativo a los requisitos técnicos de las actividades de juego.
En la Región de Murcia, véase:
Decreto 72/2008, de 2 de mayo, por el que se aprueba el Reglamento de Máquinas Recreativas y de Azar de la Comunidad Autónoma de la Región de Murcia.
Decreto 194/2010, de 16 de julio, por el que se aprueba el Reglamento del Juego del Bingo de la Región de Murcia y se modifica el Reglamento de Máquinas Recreativas y de Azar de la Comunidad Autónoma de la Región de Murcia.
Decreto 26/1996, de 29 de mayo, por el que se aprueba el Reglamento de Casinos de Juego de la Comunidad Autónoma de Murcia.

La Ley 2/1995, de 15 de marzo, Reguladora del Juego y Apuestas de la Región de Murcia, en su artículo 11.4 atribuye a la Consejería de Economía y Hacienda la competencia relativa a la creación y llevanza del Registro General del Juego que contendrá las modalidades registrales que se determinen reglamentariamente.

A este propósito responde la presente Orden que establece el contenido del indicado registro en el que se integran las empresas, locales de juego, aparatos y material de juego, personal y personas con acceso prohibido a locales y salas de juego y apuestas, así como su estructura que se divide en secciones, modalidades y especialidades.

Por ello, en virtud del citado artículo 11.4 de la Ley 2/1995 de 15 de marzo dispongo:

CAPÍTULO I

Disposiciones generales

Artículo 1. Concepto y objeto.

1. Se crea por la presente Orden el Registro General del Juego de la Comunidad Autónoma de la Región de Murcia, como instrumento oficial de publicidad y control en su ámbito territorial de las actividades relacionadas con la organización y celebración de los juegos en sus distintas modalidades, con objeto de garantizar el cumplimiento de las obligaciones exigidas por el ordenamiento jurídico y asegurar la transparencia de las actividades.

2. El Registro General del Juego será público a efectos de conocer la titularidad de una inscripción registral, así como el número de inscripción de la misma, excepto en su Sección Quinta, Prohibiciones, cuyos datos tendrán el carácter de nominativos y personales, razón por la que su acceso estará reservado a las personas a cuya intimidad afecten.

Artículo 2. Régimen Jurídico.

1. La inscripción en el Registro General del Juego de la Comunidad Autónoma de la Región de Murcia supone, en el ámbito de la misma, un requisito previo del lícito ejercicio de la actividad a cuyo efecto ha sido practicada, excepto las inscripciones en la Sección Quinta, cuya finalidad es facilitar a los establecimientos de juego colectivos la información necesaria para el eficaz cumplimiento de las limitaciones de acceso a los mismos.

2. Dichas inscripciones, así como sus efectos, vigencia, renovación, modificación y cancelación, se regirán y llevarán a efecto de acuerdo con los procedimientos y en los términos específicamente establecidos en la Ley 2/1995, de 15 de marzo, Reguladora del Juego y Apuestas de la Región de Murcia, en los Reglamentos que regulan las distintas modalidades de juego y en sus normas de desarrollo.

Artículo 3. Estructura del Registro General del Juego.

El Registro General del Juego comprenderá las siguientes secciones:

Primera. Empresas.

Segunda. Locales de juego.

Tercera. Aparatos y material de juego.

Cuarta. Personal.

Quinta. Prohibiciones.

CAPÍTULO II

Empresas

Artículo 4. Inscripción de las empresas.

1. Deberán inscribirse en la Sección Primera del Registro General del Juego de la Región de Murcia las personas físicas o jurídicas cuya actividad empresarial tenga por objeto:

a) La explotación de Casinos de Juego, de Salas de Bingo, de salones recreativos y de salones de juego.

b) La explotación de máquinas recreativas y de azar.

c) La fabricación o importación de material de juego.

d) La comercialización o distribución de material de juego.

e) La reparación o prestación de servicios técnicos relativos a cualquier aparato o material de juego.

2. También deberán inscribirse en dicha Sección las entidades autorizadas por esta Comunidad Autónoma para la realización de ensayos técnicos relativos a cualquier aspecto del sector del juego.

⇒ Arts. 24 y ss. Decreto 72/2008, de 2 de mayo, por el que se aprueba el Reglamento de Máquinas Recreativas y de Azar.
Arts. 5 y ss. Decreto 194/2010, de 16 de julio, por el que se aprueba el Reglamento del Juego del Bingo.
Arts. 4 y ss. Decreto 26/1996, de 29 de mayo, por el que se aprueba el Reglamento de Casinos de Juego.
Arts. 9 y ss. Decreto 126/2012, de 11 de octubre, por el que se aprueba el Reglamento de Apuestas y se modifican el Reglamento de Máquinas Recreativas y de Azar y el Catálogo de Juego y Apuestas.

Artículo 5. Estructura de la Sección Primera.

La Sección Primera comprenderá las siguientes modalidades y especialidades:

Modalidad A. De Casinos de juego.

Especialidad A. Titulares.

Modalidad B. De Salas de bingos.

Especialidad A. Titulares de Sala de bingo.

Especialidad B. Empresas de Servicios.

Modalidad C. De máquinas recreativas y de azar.

Especialidad A. Operadoras de máquinas de tipo A.

Especialidad B. Operadoras de máquinas de tipo B.

Especialidad C. Operadoras de máquinas de tipo C.

Modalidad D. De salones.

Especialidad A. Recreativos.

Especialidad B. De juego.

Modalidad E. Fabricantes o importadores de material de juego.

Especialidad A. Para Casinos de juego.

Especialidad B. Para Salas de Bingo.

Especialidad C. De máquinas recreativas y de azar.

Modalidad F. Comercializadoras o distribuidoras.

Modalidad G. De reparaciones o servicios técnicos.

Modalidad H. Laboratorios acreditados.

CAPÍTULO III

Locales de juego

Artículo 6. Inscripción de locales de juego.

1. Deberán inscribirse en la Sección Segunda del Registro General del Juego de la Región de Murcia los locales en donde se practique el juego en cualquiera de las modalidades siguientes:

a) Casinos de juego.

b) Salas de bingo.

c) Salones recreativos y de juego.

d) Bares, cafeterías y otros establecimientos de hostelería con autorización para instalar máquinas de tipo B.

2. La inscripción de bares, cafeterías y otros establecimientos de hostelería deberá indicar, en su caso, el número de Boletines de Situación autorizados para dicho establecimiento y la empresa titular de las correspondientes máquinas.

Artículo 7. Estructura de la Sección Segunda.

La Sección Segunda comprenderá las siguientes modalidades y especialidades:

Modalidad A. De Casinos de juego.

Modalidad B. De Salas de Bingo.

Modalidad C. Salones.

Especialidad A. Recreativos.

Especialidad B. De juego.

Modalidad D. Bares, cafeterías y otros establecimientos de hostelería.

CAPÍTULO IV

Aparatos y material de juego

Artículo 8. Inscripción de aparatos y material de juego.

1. Deberán inscribirse en la Sección Tercera del Registro General del Juego de la Región de Murcia los siguientes aparatos y material de juego con los que se practiquen los juegos en cualquiera de las modalidades:

a) Máquinas recreativas y de azar, así como otros aparatos de juego o para su control.

b) Barajas, bolas de bingo y otro material de juego o para su control.

c) Guías de circulación de máquinas recreativas y de cartones de bingo.

d) Autorizaciones de explotación de máquinas recreativas.

2. En la inscripción de aparatos y material de juego se especificará la denominación del modelo, aparato o material inscrito, sus características generales y los datos de identificación del fabricante y, en su caso, del importador.

Artículo 9. Estructura de la Sección Tercera.

La Sección Tercera comprenderá las siguientes modalidades y especialidades:

Modalidad A. Máquinas Recreativas.

Especialidad A. Tipo A.

Especialidad Z. Tipo A, provisional.

Especialidad B. Tipo B.

Especialidad X. Tipo B, provisional.

Especialidad C. Tipo C.

Especialidad Y. Tipo C, provisional.

Modalidad B. Otros aparatos de juego.

Especialidad A. Para Casinos de juego.

Especialidad B. Para Salas de Bingo.

Especialidad C. Para otros juegos y locales, o para su control.

Modalidad C. Material de juego.

Especialidad A. Barajas.

Especialidad B. Bolas de Bingo.

Especialidad C. Otro material de juego.

Especialidad D. Modelo de juego para máquinas de tipo B con soporte de vídeo.

Modalidad D. Guías de circulación de máquinas recreativas.

Especialidad A. Tipo A.

Especialidad B. Tipo B.

Especialidad C. Tipo C.

Modalidad E. Autorizaciones de explotación de máquinas recreativas.

Especialidad A. Tipo A.

Especialidad B. Tipo B.

Especialidad C. Tipo C.

Modalidad F. Guías de circulación de cartones de bingo.

CAPÍTULO V

Personal

Artículo 10. Inscripción de personal.

Deberán inscribirse en la Sección Cuarta del Registro General del Juego de la Región de Murcia aquellas personas físicas que conforme a las diferentes normativas reguladoras de las distintas modalidades de juego deban estar provistas de acreditación profesional para el ejercicio de sus funciones.

⇒ Arts. 29 y ss. Decreto 194/2010, de 16 de julio, por el que se aprueba el Reglamento del Juego del Bingo.
Arts. 19 y ss. Decreto 26/1996, de 29 de mayo, por el que se aprueba el Reglamento de Casinos de Juego.
Arts. 23 y ss. Decreto 126/2012, de 11 de octubre, por el que se aprueba el Reglamento de Apuestas y se modifican el Reglamento de Máquinas Recreativas y de Azar y el Catálogo de Juego y Apuestas.

Artículo 11. Estructura de la Sección Cuarta.

La Sección Cuarta comprenderá las siguientes modalidades y especialidades:

Modalidad A. De Casinos de juego.

Especialidad A. Dirección.

Especialidad B. Juego.

Especialidad C. Servicios.

Modalidad B. De Salas de Bingo.

Especialidad A. Técnico de juego.

Especialidad B. Personal de sala.

Modalidad C. Otros locales.

CAPÍTULO VI

Prohibiciones

Artículo 12. Inscripción de prohibiciones.

Deberá inscribirse en la Sección Quinta del Registro General del Juego de la Región de Murcia a aquellas personas físicas que en los términos establecidos en la Ley 2/1995, de 15 de marzo, reguladora del Juego y Apuestas de la Región de Murcia y en los Reglamentos que la desarrollan tengan prohibido el acceso a los locales y salas de juego y apuestas.

⇒ Art. 46.5 y art. 62 del Real Decreto 1614/2011, de 14 de noviembre, por el que se desarrolla la Ley 13/2011, de 27 de mayo, de regulación del juego, en lo relativo a licencias, autorizaciones y registros del juego.

Artículo 13. Estructura de la Sección Quinta.

La Sección Quinta comprenderá las siguientes modalidades y especialidades:

Modalidad A. Prohibiciones Voluntarias.

Especialidad A. Casinos de juego.

Especialidad B. Salas de Bingo.

Especialidad C. Salones de Juego.

Modalidad B. Prohibiciones Judiciales.

Especialidad A. Casinos de juego.

Especialidad B. Salas de Bingo.

Especialidad C. Salones de Juego.

Modalidad C. Prohibiciones Administrativas.

Especialidad A. Casinos de juego.

Especialidad B. Salas de Bingo.

Especialidad C. Salones de Juego.

Disposición Adicional única. Integración de la información actual.

Se integrarán de oficio en las correspondientes secciones, modalidades y especialidades de este Registro, las empresas, locales, aparatos y material de juego, personal acreditado e inclusiones en la Sección correspondiente a personas que tienen prohibido el accceso a locales y salas de juego y apuestas del Registro General del Juego, actualmente autorizados.

DISPOSICIÓN FINAL

Entrada en vigor.

La presente Orden entrará en vigor el día siguiente al de su publicación en el «Boletín Oficial de la Región de Murcia».

§ 42.3 DECRETO 311/2009, DE 25 SEPTIEMBRE. REGULA LA COMPOSICIÓN, ORGANIZACIÓN Y FUNCIONAMIENTO DE LA COMISIÓN DEL JUEGO Y APUESTAS DE LA REGIÓN DE MURCIA

(BORM núm. 225, de 29 septiembre [LRM 2009, 298])

⇒ Ley 2/1995, de 15 de marzo, Reguladora del Juego y Apuestas de la Región de Murcia.
Ley 13/2011, de 27 de mayo, de regulación del juego.
Real Decreto 1614/2011, de 14 de noviembre, por el que se desarrolla la Ley 13/2011, de 27 de mayo, de regulación del juego, en lo relativo a licencias, autorizaciones y registros del juego.
Orden EHA/3079/2011, de 8 de noviembre, por la que se aprueba la reglamentación básica de «Otras apuestas de contrapartida».
Orden EHA/3080/2011, de 8 de noviembre, por la que se aprueba la reglamentación básica de las apuestas deportivas de contrapartida.
Orden EHA/3081/2011, de 8 de noviembre, por la que se aprueba la reglamentación básica de las apuestas deportivas mutuas.
Orden EHA/3082/2011, de 8 de noviembre, por la que se aprueba la reglamentación básica de las apuestas hípicas de contrapartida.
Orden EHA/3083/2011, de 8 de noviembre, por la que se aprueba la reglamentación básica de las apuestas hípicas mutuas.
Orden EHA/3084/2011, de 8 de noviembre, por la que se aprueba la reglamentación básica de los concursos.
Orden EHA/3085/2011, de 8 de noviembre, por la que se aprueba la reglamentación básica del juego de la ruleta.
Orden EHA/3086/2011, de 8 de noviembre, por la que se aprueba la reglamentación básica del juego de punto y banca.
Orden EHA/3087/2011, de 8 de noviembre, por la que se aprueba la reglamentación básica del juego del bingo.
Orden EHA/3088/2011, de 8 de noviembre, por la que se aprueba la reglamentación básica del juego del Black Jack.
Orden EHA/3089/2011, de 8 de noviembre, por la que se aprueba la reglamentación básica del juego del póquer.
Orden EHA/3090/2011, de 8 de noviembre, por la que se aprueba la reglamentación básica del tipo de juegos denominado «Juegos Complementarios».

El precepto contenido en el artículo 33 de la Ley 2/1995, de 15 de marzo, Reguladora del Juego y Apuestas de la Región de Murcia, por el que se crea la Comisión del Juego y Apuestas de la Región de Murcia, fue desarrollado por el Decreto 27/1996, de 29 de mayo, que reguló su composición, organización y funcionamiento. Transcurridos trece años desde el inicio de sus actividades, se hace necesario acometer determinadas modificaciones de carácter formal en su composición y funcionamiento, para hacerla más operativa de cara a la consecución de sus fines. En concreto, y considerando la creciente sensibilidad social relativa a la prevención de las patologías asociadas al juego adictivo, se considera necesario contar, dentro de la estructura de esta Comisión, con representantes, tanto sociales como de la propia Administración, que puedan aportar el necesario conocimiento de estas patologías y su prevención, con el fin de que las normas que deban de ser informadas por este órgano participen de su criterio.

Por otra parte, se establecen normas aclaratorias sobre su composición, para los supuestos en los que concurran más de una Asociación representativa de los distintos sectores, se introduce la posibilidad de crear grupos de trabajo en su seno para el estudio y análisis de cualquier materia que la Comisión considere adecuado y, por último, se establecen determinadas normas sobre la forma de la convocatoria de sus reuniones.

En atención a lo anterior, a iniciativa de la Dirección General de Tributos, a propuesta de la Consejera de Economía y Hacienda, de acuerdo con el Consejo Jurídico de la Región de Murcia, y previa deliberación del Consejo de Gobierno en su reunión del día 25 de septiembre de 2009, dispongo:

Artículo 1. Naturaleza de la Comisión del Juego y Apuestas de la Región de Murcia.

La Comisión del Juego y Apuestas de la Región de Murcia, es el órgano de estudio, asesoramiento y coordinación de las actividades relacionadas con el juego y apuestas que se desarrollen en su ámbito territorial.

Artículo 2. Composición.

La composición de la Comisión del Juego y Apuestas de la Región de Murcia será la siguiente:

• Presidente: El titular de la Consejería competente en materia de juego y apuestas.

• Vicepresidente: El titular del Órgano Directivo que tenga atribuidas las competencias en materia de juego y apuestas.

• Vocales:

– Un representante de la Consejería competente en materia de Turismo, con rango, al menos, de Director General.

– Un representante de la Consejería competente en materia de Urbanismo, con rango, al menos, de Director General.

– Un representante de la Consejería competente en materia de Salud Pública, con rango, al menos, de Director General.

– Un representante de las Asociaciones Empresariales de Casinos de Juego.

– Un representante de las Asociaciones Empresariales de Bingos.

– Un representante de las Asociaciones Empresariales de las Máquinas Recreativas.

– Un representante de las Asociaciones de Fabricantes de Material de Juego.

– Dos representantes de los trabajadores del sector del juego, nombrados por las Organizaciones Sindicales más representativas de la Región de Murcia, de acuerdo con lo preceptuado en el artículo 7.1 de la Ley Orgánica 11/1985, de 2 de agosto, de Libertad Sindical.

– Un representante de las Asociaciones de Consumidores con implantación en la Región de Murcia.

– Un representante de Asociaciones o Entidades que tengan, entre sus finalidades, la atención, asistencia o tratamiento de las patologías asociadas a la adicción al juego.

• Secretario: El Jefe de Servicio de Gestión del Juego de la Dirección General de Tributos.

El Presidente de la Comisión podrá convocar a expertos o asesores técnicos así como a los representantes sociales, municipales, sindicales o empresariales que, en cada caso, sean de interés para la consecución de sus objetivos.

Artículo 3. Nombramiento de los Vocales.

Los Vocales que actúen en representación de las organizaciones citadas en el artículo anterior, serán nombrados por el titular de la Consejería competente en materia de juego y apuestas, a propuesta de las mismas. En el caso de que un sector esté representado por más de una Asociación, el nombramiento se realizará de aquélla con mayor representatividad dentro del mismo.

Artículo 4. Funciones.

1. Corresponden a la Comisión del Juego y Apuestas de la Región de Murcia las siguientes funciones:

a) La emisión de informe sobre los anteproyectos de Ley, las propuestas de acuerdo al Consejo de Gobierno y los proyectos de disposiciones normativas en materia de juego y apuestas.

b) La emisión de informe sobre las solicitudes para la instalación de casinos de juego.

c) La elaboración de los estudios e informes que le requiera el Consejo de Gobierno, la Consejería competente en materia de juego y apuestas, así como el órgano directivo que tenga atribuidas las competencias en materia de juego y apuestas.

d) La emisión de informe sobre las propuestas de sanción de las infracciones calificadas como muy graves que deba resolver el Consejo de Gobierno.

e) La elaboración y elevación a la Consejería competente en materia de juego y apuestas de la Estadística e Informe Anual sobre el desarrollo del juego en la Comunidad Autónoma.

f) Cualquier otra que le atribuya el Consejo de Gobierno o la normativa vigente.

2. Los informes tendrán carácter preceptivo y no vinculante, salvo que por disposición legal o reglamentaria se establezca otra cosa.

⇒ Artículo 34 de la Ley 13/2011, de 27 de mayo, de regulación del juego.
Art. 9 del Real Decreto 1614/2011, de 14 de noviembre, por el que se desarrolla la Ley 13/2011, de 27 de mayo, de regulación del juego, en lo relativo a licencias, autorizaciones y registros del juego.
Artículo 1 y artículo 1 del Anexo I Orden EHA/3079/2011, de 8 de noviembre, por la que se aprueba la reglamentación básica de «Otras apuestas de contrapartida».

Artículo 1 y Disposición adicional primera y artículo 1 del Anexo I de la Orden EHA/3080/2011, de 8 de noviembre, por la que se aprueba la reglamentación básica de las apuestas deportivas de contrapartida.
Artículo 1 y artículo 1 del Anexo I Orden EHA/3081/2011, de 8 de noviembre, por la que se aprueba la reglamentación básica de las apuestas deportivas mutuas.
Artículo 1 y artículo 1 anexo I de la Orden EHA/3082/2011, de 8 de noviembre, por la que se aprueba la reglamentación básica de las apuestas hípicas de contrapartida.
Artículo 1 y artículo 1 anexo I de la Orden EHA/3083/2011, de 8 de noviembre, por la que se aprueba la reglamentación básica de las apuestas hípicas mutuas.
Artículo 1 y artículo 1 del Anexo I Orden EHA/3084/2011, de 8 de noviembre, por la que se aprueba la reglamentación básica de los concursos.
Artículo 1 y artículo 1 del Anexo I de la Orden EHA/3085/2011, de 8 de noviembre, por la que se aprueba la reglamentación básica del juego de la ruleta.
Artículo 1 y artículo 1 del Anexo I de la Orden EHA/3086/2011, de 8 de noviembre, por la que se aprueba la reglamentación básica del juego de punto y banca.
Artículo 1 y artículo 1 del Anexo I de la Orden EHA/3087/2011, de 8 de noviembre, por la que se aprueba la reglamentación básica del juego del bingo.
Artículo 1 y artículo 1 del Anexo I Orden EHA/3088/2011, de 8 de noviembre, por la que se aprueba la reglamentación básica del juego del Black Jack.
Artículo 1 y artículo 1 del anexo 1 de la Orden EHA/3089/2011, de 8 de noviembre, por la que se aprueba la reglamentación básica del juego del póquer.
Artículo 1 y artículo 1 anexo I de la Orden EHA/3090/2011, de 8 de noviembre, por la que se aprueba la reglamentación básica del tipo de juegos denominado «Juegos Complementarios».

Artículo 5. Normas de funcionamiento.

1. La Comisión se reunirá con carácter ordinario, como mínimo, una vez al cuatrimestre y siempre que deba dictaminar asuntos de su competencia. Con carácter extraordinario, se reunirá a iniciativa de su Presidente, o cuando lo solicite un tercio de sus miembros, debiendo convocarse en un plazo máximo de quince días.

Los miembros de la Comisión serán convocados por el Secretario, de orden del Presidente, mediante escrito al que se acompañará el correspondiente orden del día con una antelación mínima de cuarenta y ocho horas.

2. La Comisión podrá acordar la creación en su seno de grupos de trabajo cuya composición y funcionamiento se determinará por la propia Comisión.

3. La Comisión del Juego y Apuestas de la Región de Murcia podrá establecer sus propias normas de funcionamiento con sujeción a lo establecido en el presente Decreto. En lo no regulado en el mismo, se estará a lo dispuesto en el Capítulo II del Título II de la Ley 30/1992, de 26 de noviembre, de Régimen Jurídico de las Administraciones Públicas y del Procedimiento Administrativo Común, para los órganos colegiados.

En la adopción de acuerdos, el Presidente dirimirá con su voto en caso de empate.

Disposición Derogatoria única. Derogación normativa.

Queda derogado el Decreto 27/1996, de 29 de mayo, por el que se regula la Composición, Organización y Funcionamiento de la Comisión de Juego y Apuestas de la Región de Murcia, así como las demás disposiciones de igual o inferior rango que se opongan a lo previsto en este Decreto.

Disposición Final primera. Constitución de la Comisión.

La Comisión se constituirá en la primera reunión que se celebre, que se llevará a efecto en el plazo máximo de un mes a partir de la entrada en vigor del presente Decreto.

Disposición Final segunda. Entrada en vigor.

El presente Decreto entrará en vigor a los veinte días de su publicación en el "Boletín Oficial de la Región de Murcia".

§ 43 NAVARRA

§ 43.1 DECRETO FORAL 5/2011, DE 24 ENERO. APRUEBA EL CATÁLOGO DE JUEGOS Y APUESTAS DE NAVARRA

(BON núm. 29, de 11 febrero [LNA 2011, 36])

⇒ En desarrollo de la Ley Foral 16/2006, de 14 de diciembre, del Juego.
Ley 13/2011, de 27 de mayo, de regulación del juego.
Real Decreto 1613/2011, de 14 de noviembre, por el que se desarrolla la Ley 13/2011, de 27 de mayo, regulación del juego, en lo relativo a los requisitos técnicos de las actividades de juego.
Orden EHA/3079/2011, de 8 de noviembre, por la que se aprueba la reglamentación básica de «Otras apuestas de contrapartida».
Orden EHA/3080/2011, de 8 de noviembre, por la que se aprueba la reglamentación básica de las apuestas deportivas de contrapartida.
Orden EHA/3081/2011, de 8 de noviembre, por la que se aprueba la reglamentación básica de las apuestas deportivas mutuas.
Orden EHA/3082/2011, de 8 de noviembre, por la que se aprueba la reglamentación básica de las apuestas hípicas de contrapartida.
Orden EHA/3083/2011, de 8 de noviembre, por la que se aprueba la reglamentación básica de las apuestas hípicas mutuas.
Orden EHA/3084/2011, de 8 de noviembre, por la que se aprueba la reglamentación básica de los concursos.
Orden EHA/3085/2011, de 8 de noviembre, por la que se aprueba la reglamentación básica del juego de la ruleta.
Orden EHA/3086/2011, de 8 de noviembre, por la que se aprueba la reglamentación básica del juego de punto y banca.
Orden EHA/3087/2011, de 8 de noviembre, por la que se aprueba la reglamentación básica del juego del bingo.
Orden EHA/3088/2011, de 8 de noviembre, por la que se aprueba la reglamentación básica del juego del Black Jack.
Orden EHA/3089/2011, de 8 de noviembre, por la que se aprueba la reglamentación básica del juego del póquer.
Orden EHA/3090/2011, de 8 de noviembre, por la que se aprueba la reglamentación básica del tipo de juegos denominado «Juegos Complementarios».
En Navarra, véase:
Decreto Foral 181/1990, de 31 de julio, por el que se aprueba el Reglamento de Máquinas de Juego.
Decreto Foral 73/2010, de 15 de noviembre, por el que se aprueba el Reglamento del Juego del Bingo.

EXPOSICIÓN DE MOTIVOS

En el ejercicio de la competencia exclusiva que, con excepción de las Apuestas Mutuas Deportivo-Benéficas, en materia de casinos, juegos y apuestas atribuye a la Comunidad Foral de Navarra el artículo 44.16 de la Ley Orgánica 13/1982, de 10 de agosto, de Reintegración y Amejoramiento del Régimen Foral de Navarra, se procedió a la aprobación de la vigente Ley Foral 16/2006, de 14 de diciembre, del Juego, que sienta las bases de la ordenación del juego y las apuestas en Navarra.

La citada Ley Foral 16/2006, de 14 de diciembre, ordena en su artículo 3 la formación de un Catálogo de Juegos y Apuestas de Navarra, al que atribuye una función delimitadora de los juegos que podrán autorizarse en Navarra, al establecer que podrán permitirse aquellos que figuren inscritos en él y que tendrán la consideración de prohibidos los juegos y apuestas no incluidos en el mismo. De otro lado la referida Ley Foral 16/2006, constituye al Catalogo como un instrumento básico para la ordenación de los juegos y apuestas en Navarra, al preceptuar que en el mismo se especificarán sus denominaciones, modalidades, descripciones, reglas esenciales de su desarrollo y, en su caso, las restricciones y limitaciones que se impongan para su organización y práctica.

Este Decreto Foral desarrolla las previsiones legales comentadas, organizando el Catálogo de Juegos y Apuestas de Navarra y recogiendo e incluyendo en él aquellos juegos y apuestas que actualmente tienen una configuración definitiva en cuanto a su concepto, reglas básicas, modalidades y límites, y todo ello sin perjuicio de que, posteriormente, en la medida que sea posible su implantación efectiva, puedan incorporarse al mismo otras alternativas lúdicas ahora no contempladas.

Con la aprobación de esta disposición, se da cumplimiento al mandato del legislador expresado en el artículo 3 de la referida Ley Foral 16/2006, de 14 de diciembre, que faculta al Gobierno de Navarra para regular el citado Catálogo así como para proceder a la inclusión y, en su caso, supresión de juegos y apuestas en el mismo.

En consecuencia con ello, a propuesta del Consejero de Presidencia, Justicia e Interior, de

acuerdo con el Consejo de Navarra, y de conformidad con la decisión adoptada por el Gobierno de Navarra en sesión celebrada el día 24 de enero de 2011, decreto:

Artículo 1. Objeto.

Se aprueba el Catálogo de Juegos y Apuestas de Navarra, en lo sucesivo «Catálogo», que se incorpora como Anexo al presente Decreto Foral, así como la regulación de su organización y funcionamiento.

Artículo 2. Ámbito de aplicación.

1. El Catálogo incluirá todos los juegos y apuestas que reuniendo las notas que caracterizan a los regulados por la Ley Foral 16/2006, de 14 de diciembre, con independencia del medio, de los materiales y normas con que se practiquen, contengan elementos de azar e incertidumbre suficientes para proporcionar de forma aleatoria alternativas sobre las que se base la asunción de las consiguientes obligaciones económicas por los jugadores.

2. En lo relativo a los medios utilizados, a los que se refiere el apartado anterior, el Catálogo comprenderá los juegos y apuestas participados de forma tanto presencial, asistiendo el jugador a los establecimientos o locales en el que aquellos se desarrollen, como no presencial, o a distancia, mediante la utilización de medios informáticos y telemáticos.

Jurisprudencia.

Respecto a los juegos que se pueden aprobar en orden autonómico y en concreto en el ámbito andaluz es interesante lo referido en:

– STC 133/2012, de 19 de junio de 2012. Conflicto positivo de competencia 3133-2006. Planteado por el Gobierno de la Comunidad Autónoma de Canarias con respecto al Real Decreto 1336/2005, de 11 de noviembre, por el que se autoriza a la Organización Nacional de Ciegos Españoles la explotación de una lotería instantánea o presorteada. Competencias en materia de juego: validez del reglamento estatal (STC 32/2012). BOE núm 163 de 9 de julio de 2012.

– Sentencia 123/2012, de 5 de junio de 2012. Conflicto positivo de competencia 7315-2005. Planteado por el Consejo de Gobierno de la Junta de Andalucía en relación con diversos preceptos del Real Decreto 716/2005, de 20 de junio, por el que se restablece el funcionamiento de las apuestas hípicas externas de ámbito nacional y se autoriza su explotación a la entidad pública empresarial Loterías y Apuestas del Estado. Competencias en materia de juego: validez de los preceptos reglamentarios estatales (STC 32/2012). BOE núm 159 de 4 de julio de 2012.

⇒ Disposición adicional cuarta de la Ley 13/2011, de 27 de mayo, de regulación del juego.

Artículo 3. Juegos y Apuestas catalogados.

1. A los efectos de su regulación, los juegos, atendida su organización, podrán ser denominados como:

a) De círculo.

En los que los jugadores se enfrentan entre sí, unos frente a otros, o en los que un solo jugador, que ostenta la banca, se enfrente a los demás, que podrán apostar contra ella.

b) De contrapartida.

En los que los jugadores juegan contra el establecimiento autorizado.

2. Asimismo, las apuestas realizadas en los mismos o independientemente de ellos en función de otro tipo de acontecimientos, atendidas la distribución de las sumas jugadas o el plan de premios establecido, podrán ser:

a) Cruzadas.

En las que los jugadores se enfrentan y apuestan entre sí y en las que la empresa autorizada actúa como intermediaria y garante de las cantidades apostadas entre ellos detrayendo de las cantidades apostadas los porcentajes o cantidades autorizados.

b) Mutuas.

En las que existe un plan de premios que se nutre de un porcentaje de los ingresos obtenidos por la suma de las cantidades aportadas por todos los participantes.

c) De contrapartida.

Los jugadores juegan contra el establecimiento autorizado y perciben, eventualmente, las ganancias establecidas para cada supuesto en el plan de premios establecido.

Artículo 4. Régimen Jurídico.

1. La inclusión previa en el Catálogo constituye un requisito indispensable para la autorización de cualquier modalidad de juego o apuesta.

2. Corresponde al Gobierno de Navarra la inclusión y supresión de juegos y apuestas en el Catálogo así como la aprobación de los reglamentos específicos de cada uno de ellos.

3. Corresponderá al Consejero titular del Departamento competente en materia de juegos y apuestas la aprobación, modificación e inclusión en el Catálogo de sus modalidades, reglas esenciales y, en su caso, restricciones y limitaciones que se impongan para su organización y práctica de conformidad con lo establecido en los reglamentos específicos a los que hace referencia el apartado anterior.

4. La inclusión de un juego o apuesta en el Catálogo en ningún caso producirá por sí misma efectos autorizatorios para su organización, explotación o práctica.

Artículo 5. Organización.

1. El Catálogo incluirá para cada juego o apuesta, al menos, los siguientes datos:

a) Su denominación.

b) Modalidades.

c) Descripción o reglas esenciales de su desarrollo.

d) En su caso, las restricciones y limitaciones que se impongan para su organización y práctica.

2. El Catálogo comprenderá, inicialmente, los siguientes epígrafes y juegos:

I. Apuestas.

II. Bacarrá, Chemin de Fer o Ferrocarril.

III. Bingo.

IV. Black-Jack o Veintiuno.

V. Bola o Boule.

VI. Boletos.

VII. Combinaciones aleatorias.

VIII. Dados o Craps.

IX. Juegos de recreo o pasatiempo con premio.

X. Loterías.

XI. Máquinas de Juego.

XII. Póquer.

XIII. Punto y Banca.

XIV. Rifas.

XV. Ruleta.

XVI. Tómbolas.

XVII. Treinta y Cuarenta.

DISPOSICIONES ADICIONALES

Primera. Concursos y torneos.

La celebración de concursos y torneos relacionados con la práctica de los juegos y apuestas incluidos en el Catálogo se regulará en las disposiciones que ordenen las modalidades y establezcan las reglas y, en su caso, restricciones y limitaciones, que se impongan para su organización y práctica.

Segunda. Juegos de casino.

En todo caso, tendrán la consideración de juegos exclusivos de casino los siguientes: Bacarrá, Chemin de Fer o Ferrocarril, Black-Jack o Veintiuno, Bola o Boule, Dados o Craps, Máquinas de Juego de tipo C, Póquer, Punto y Banca, Ruleta y Treinta y Cuarenta.

Tercera. Incorporación de las TIC y de la telematización de procedimientos.

Progresivamente se irán incorporando a la gestión del Catálogo de Juegos y Apuestas de Navarra las alternativas que proporciona el estado actual de desarrollo de las tecnologías de la información y la comunicación e implantándose la gestión telematizada de las consultas y la petición y expedición de información y, en general, de las comunicaciones del sector con la Administración de la Comunidad Foral de Navarra, conforme a lo establecido en la Ley Foral 11/2007, de 4 de abril, para la implantación de la Administración Electrónica en la Administración de la Comunidad Foral de Navarra.

DISPOSICIÓN DEROGATORIA

Única. Normas que se derogan.

Queda derogado el Decreto Foral 95/1991, de 21 de marzo, por el que se aprueba el Catálogo de Juegos y Apuestas y, en general, cuantas disposiciones de igual o inferior rango se opongan a lo establecido en el presente Decreto Foral.

DISPOSICIÓN FINAL

Única. Entrada en vigor.

El presente Decreto Foral entrará en vigor a los veinte días de su publicación en el Boletín Oficial de Navarra.

ANEXO

Catálogo de Juegos y Apuestas de Navarra

I. Apuestas.

Se entiende por apuesta aquella actividad por la que se arriesgan bienes, derechos o cantidades de dinero en función del acierto o no en la predicción de los resultados de un juego o acontecimiento previamente determinado de desenlace incierto o aleatorio.

II. Bacarrá, Chemin de Fer o Ferrocarril.

El Bacarrá, Chemin de Fer o Ferrocarril es un juego practicado con naipes, que enfrenta a varios jugadores entre sí, teniendo uno de ellos la banca y pudiendo apostar contra ésta todos los jugadores que se hallan sentados y los que se encuentren detrás de éstos de pie.

III. Bingo.

El juego del bingo es una lotería jugada en partidas sucesivas sobre un conjunto determinado de guarismos cifrados correlativamente a partir del número uno, en el que los jugadores participan con soportes, distintos entre sí, en cada uno de los cuales se han dispuesto un número idéntico de casillas numeradas distribuidas en líneas horizontales y en columnas verticales, y en la que los premios ordinarios de cada partida, sin perjuicio de la eventual reserva y acumulación de fondos para la provisión de otros de carácter extraordinario, se nutren de los ingresos recaudados por la venta o acceso a dichos soportes por los jugadores y se obtienen al completar en el orden que se disponga, con los números extraídos o determinados aleatoriamente, los modelos o figuras preestablecidos en el plan de premios para su consecución.

IV. Black-Jack o Veintiuno.

El Black-Jack o Veintiuno es un juego de azar practicado con naipes en el que los participantes juegan contra la banca del establecimiento organizador, siendo el objeto del juego alcanzar veintiún puntos o acercarse a ellos sin pasar de este límite.

V. Bola o Boule.

La Bola o Boule es un juego de azar en el que los participantes juegan contra el establecimiento organizador, dependiendo la posibilidad de ganar, igual que en la ruleta, del movimiento de una bola dentro de una plataforma circular.

VI. Boletos.

El Juego de Boletos es aquel que tiene lugar mediante la adquisición por un precio de determinados boletos que expresamente indicarán el premio en metálico que, en su caso, haya correspondido a su adquirente, premio que necesariamente deberá ser desconocido para todos hasta la apertura o raspadura manual del boleto.

VII. Combinaciones Aleatorias.

Se entiende por Combinación Aleatoria el juego desarrollado siempre en operaciones de marketing o de promoción del consumo de determinados productos de mercado, que consiste en completar, en el período de tiempo que se establezca, eventuales combinaciones con elementos determinados o extraídos al azar y publicitados o proporcionados por cualquier medio a los jugadores, los cuales, una vez completadas las combinaciones en la forma establecida en las normas del juego, podrán recibir un premio directo o participar en un sorteo para su adjudicación, de acuerdo con las normas aprobadas para su desarrollo.

VIII. Dados o Craps.

El juego de Dados o Craps es un juego de azar practicado con dados en el que los participantes juegan contra el establecimiento, existiendo varias combinaciones ganadoras.

IX. Juegos de recreo o pasatiempo con premio.

Juegos de carácter tradicional o social, siempre que como resultado de su práctica efectiva se dé lugar a la transacción de cantidades de dinero, bienes o derechos susceptibles de valoración económica y, en general, a su apropiación por los organizadores o los jugadores, siempre que no estén afectados por alguna de las exclusiones contempladas en el apartado 2 del artículo 1 de la Ley Foral 16/2006, de 14 de diciembre.

X. Loterías.

La Lotería es un juego que consiste en un sorteo en el que se determinan o extraen al azar uno o varios números y en el que a los poseedores de los billetes o boletos cuya numeración coincida, en todo o en parte, con aquéllos se les conceden premios en metálico con arreglo a lo establecido en el correspondiente plan de premios aprobado previamente y publicitado junto con la fecha de celebración del sorteo en los prospectos alusivos al juego y en los propios billetes o boletos.

XI. Máquinas de juego.

Son Máquinas de Juego el conjunto de mecanismos y dispositivos, manuales o automáticos que, cumpliendo con las características y límites que se establezcan reglamentariamente, están dispuestos para que, a cambio de un precio, permitan la eventual obtención directa o indirecta de un premio de acuerdo con un programa de juego o en función del azar.

Además, se considerarán también como máquinas de juego aquellas que, por incluir algún elemento de juego, apuesta, envite o azar, así se establezca, siempre que no estén afectadas por alguna de las exclusiones contempladas el apartado 3 del artículo 18 de la Ley Foral 16/2006, de 14 de diciembre, del Juego.

XII. Póquer.

El Póquer es un juego de azar practicado con naipes en el que los participantes se enfrentan entre sí o contra el establecimiento organizador, siendo el objetivo del juego alcanzar la mayor combinación posible con una serie de cartas, pudiendo existir varias combinaciones ganadoras.

XIII. Punto y Banca.

El Punto y Banca es un juego de azar practicado con naipes que enfrenta a varios jugadores contra el establecimiento organizador, pudiendo el resto de aquéllos apostar tanto a favor de la banca como contra ella. Corresponde en todo caso al establecimiento organizador el ejercicio de la banca.

XIV. Rifas.

La Rifa es el juego consistente en sortear bienes o derechos en especie, no canjeables por dinero, entre varios a los que se ha repartido o vendido papeletas por un precio cierto.

XV. Ruleta.

La Ruleta es un juego de azar cuya característica esencial reside en que los participantes juegan contra el establecimiento organizador, dependiendo la posibilidad de ganar del movimiento de una rueda giratoria o del movimiento de una bola dentro de una rueda giratoria que contiene casillas numeradas en una de las cuales aquélla se detendrá definitivamente.

XVI. Tómbolas.

La Tómbola es una rifa de objetos diversos que pueden cobrarse de modo instantáneo, o por suma de puntos o sorteo diferido.

XVII. Treinta y Cuarenta.

El Treinta y Cuarenta es un juego de azar practicado con naipes, en el que los participantes juegan contra el establecimiento, existiendo varias combinaciones ganadoras.

§ 43.2 DECRETO FORAL 4/2011, DE 24 ENERO. CREA EL REGISTRO DE JUEGOS Y APUESTAS DE NAVARRA Y REGULA SU ORGANIZACIÓN Y FUNCIONAMIENTO

(BON núm. 29, de 11 febrero [LNA 2011, 35])

⇒ En desarrollo de Ley Foral 16/2006, de 14 de diciembre, del Juego.
Ley 30/1992, de 26 de noviembre, de Régimen Jurídico de las Administraciones Públicas y del procedimiento Administrativo Común.
Código de Comercio.
Real Decreto 1784/1996, de 19 de julio, por el que se aprueba el Reglamento del Registro Mercantil.
Real Decreto 84/1996, de 26 de enero, por el que se aprueba el Reglamento General sobre inscripción de empresas y afiliación, altas, bajas y variaciones de datos de trabajadores en la Seguridad Social.
Real Decreto 1613/2011, de 14 de noviembre, por el que se desarrolla la Ley 13/2011, de 27 de mayo, regulación del juego, en lo relativo a los requisitos técnicos de las actividades de juego.
Decreto Foral 181/1990, de 31 de julio, por el que se aprueba el Reglamento de Máquinas de Juego.
Decreto Foral 73/2010, de 15 de noviembre, por el que se aprueba el Reglamento del Juego del Bingo.
Decreto Foral 270/1999, de 30 de agosto, por el que se aprueba el Reglamento de Salones de Juego.

EXPOSICIÓN DE MOTIVOS

El cambio que las actividades económicas relacionadas con el juego han experimentado en los últimos años, debido a la aparición de las nuevas tecnologías, a la globalización y al desarrollo de la sociedad de la información, condujo a la aprobación de la Ley Foral 16/2006, de 14 de diciembre, del Juego, que configura un nuevo marco legal que permite acometer la necesaria adecuación normativa de esta materia y posibilita desarrollar una política de juego acorde con las circunstancias del momento, abordando de una manera global y sistemática la actividad del juego y las apuestas en Navarra, señalando los principios generales sobre los que debe asentarse la ordenación de estas actividades y su posterior desarrollo reglamentario. El Registro de Juegos y Apuestas de Navarra constituye un presupuesto necesario e indispensable para el ejercicio de las actividades relacionadas con la organización y explotación de los juegos y apuestas, dado que la eficacia de las actuaciones administrativas en esta materia depende de la existencia de un instrumento que aglutine la información sobre las empresas que actúen en este ámbito, los materiales empleados y los locales autorizados para su práctica.

El artículo 7 de la citada Ley Foral 16/2006, dispone que el Gobierno de Navarra establecerá las normas de organización y funcionamiento del Registro de Juegos y Apuestas de Navarra.

En su virtud, a propuesta del Consejero de Presidencia, Justicia e Interior, de acuerdo con el Consejo de Navarra, y de conformidad con la decisión adoptada por el Gobierno de Navarra en sesión celebrada el día 24 de enero de 2011, decreto:

CAPÍTULO I

Disposiciones generales

Artículo 1. Objeto y ámbito de aplicación.

El presente Decreto Foral tiene por objeto la creación del Registro de Juegos y Apuestas de Navarra y la regulación de su organización y funcionamiento en el marco de lo establecido en la Ley Foral 16/2006, de 14 de diciembre, del Juego.

Artículo 2. Concepto.

El Registro de Juegos y Apuestas de Navarra constituye el instrumento oficial de publicidad de las actividades relacionadas con la organización y explotación de los juegos y apuestas en el ámbito de la Comunidad Foral de Navarra.

Artículo 3. Régimen Jurídico.

1. La inscripción de empresas de juego en el Registro de Juegos y Apuestas de Navarra constituye un requisito indispensable para el ejercicio de sus actividades en el sector del juego y las apuestas.

2. El Registro de Juegos y Apuestas de Navarra tendrá carácter público. Los interesados podrán obtener información de los datos que consten en el mismo, sin perjuicio del cumplimiento de lo dispuesto en la Ley Orgánica 15/1999, de 13 de diciembre, de Protección de Datos de Carácter Personal.

Artículo 4. Organización.

El Registro de Juegos y Apuestas de Navarra comprenderá los siguientes Libros, Secciones y Subsecciones:

1. Libro I. Actividades Relacionadas con el Juego y las Apuestas.

a) Sección I. Fabricantes, comercializadores y distribuidores.

b) Sección II. Laboratorios de pruebas y ensayos.

2. Libro II. Empresas de Juego y Apuestas.

a) Sección I. Empresas operadoras de máquinas de juego.

b) Sección II. Empresas explotadoras de locales de juego.

b.1) Subsección primera. Casinos de Juego.

b.2) Subsección segunda. Bingos.

b.3) Subsección tercera. Salones de Juego.

c) Sección III. Otras empresas de juego.

c.1) Subsección primera. Rifas, tómbolas y combinaciones aleatorias.

c.2) Subsección segunda. Loterías.

c.3) Subsección tercera. Boletos.

c.4) Subsección cuarta. Apuestas.

3. Libro III. Materiales para la práctica de juegos y apuestas.

a) Sección I. Máquinas de Juego.

b) Sección II. Materiales de Casinos de Juego.

c) Sección III. Materiales de Bingo.

d) Sección IV. Otros materiales.

4. Libro IV. Locales de juegos y apuestas.

a) Sección I. Casinos de Juego.

b) Sección II. Bingos.

c) Sección III. Salones de Juego.

d) Sección IV. Tiendas de apuestas.

5. Libro V. Autorizaciones y acreditaciones.

a) Sección I. Autorizaciones de explotación y organización.

b) Sección II. Autorizaciones de instalación.

c) Sección III. Acreditaciones profesionales.

6. Libro VI. Infracciones y sanciones.

Sección 1ª Infracciones y sanciones

Artículo 5. Procedimiento de inscripción.

1. Las inscripciones en el Registro de Juegos y Apuestas de Navarra se tramitarán y serán resueltas por el órgano de la Administración de la Comunidad Foral de Navarra competente en materia de juego.

2. Las inscripciones en el Libro I y en la Sección I del Libro II del Registro de Juegos y Apuestas de Navarra se practicarán a instancia de parte y serán resueltas en el plazo de tres meses a partir de la entrada de la solicitud en el registro del órgano competente.

3. Transcurrido el plazo anterior sin que el órgano competente haya notificado resolución expresa se entenderá estimada la solicitud de inscripción.

4. Las inscripciones en las restantes secciones y libros del Registro de Juegos y Apuestas de Navarra se practicarán de oficio.

⇒ Artículo 5 Decreto Foral 181/1990, de 31 de julio, por el que se aprueba el Reglamento de Máquinas de Juego.
Artículo 34 y ss. Decreto Foral 73/2010, de 15 de noviembre, por el que se aprueba el Reglamento del Juego del Bingo.
Artículo 15 y ss. Decreto Foral 270/1999, de 30 de agosto, por el que se aprueba el Reglamento de Salones de Juego.

Artículo 6. Modificación y actualización de los datos registrales.

1. Las empresas inscritas en el Registro de Juegos y Apuestas de Navarra deberán mantener actualizada la información obrante en el referido Registro durante el período de vigencia de su inscripción.

2. Para las personas físicas y jurídicas inscritas en el Libro I del Registro, la actualización de la información registral alcanzará a los cambios de domicilio, del nombre y marca comerciales, en su caso, y de la dirección de los locales desde los que operen, así como, en las empresas que revistan forma societaria, a las modificaciones habidas en la denominación, objeto, capital y domicilio social y fiscal.

3. Para las empresas de juego inscritas en el Libro II del Registro, la actualización de la información registral alcanzará, además de los supuestos contemplados en el apartado 2 de este artículo, a los cambios producidos en los órganos de representación o dirección, así como a la transmisión de acciones o participaciones, de las empresas que revistan forma societaria.

4. Las modificaciones señaladas en los apartados anteriores deberán comunicarse al órgano de la Administración de la Comunidad Foral de Navarra competente en materia de juego dentro del plazo de los quince días posteriores al que se haya producido dicha modificación, excepto en el caso de la transmisión de acciones o participaciones, cuya comunicación se efectuará con carácter previo, con una antelación mínima de treinta días a su efectiva materialización.

5. Corresponderá al órgano de la Administración de la Comunidad Foral de Navarra competente en materia de juego mantener actualizada la información contenida en el Registro de Juegos y Apuestas de Navarra.

6. Las empresas de juego estarán obligadas a comunicar a la Administración de la Comunidad Foral de Navarra cuanta información les sea recabada por esta con la finalidad de cumplir sus funciones de control, coordinación o estadística.

⇒ Artículo 6 Decreto Foral 181/1990, de 31 de julio, por el que se aprueba el Reglamento de Máquinas de Juego.
Artículo 43 Decreto Foral 73/2010, de 15 de noviembre, por el que se aprueba el Reglamento del Juego del Bingo.

Artículo 7. Vigencia y cancelación de las inscripciones.

1. La inscripción en el Libro I y en la Sección I del Libro II del Registro de Juegos y Apuestas de Navarra tendrá carácter indefinido y solamente podrá ser cancelada o revocada mediante resolución motivada del órgano competente dictada tras la tramitación del correspondiente expediente administrativo cuando concurra alguna de las siguientes causas:

a) A solicitud del interesado.

b) Por falsedad o inexactitud sustancial en los datos aportados para la inscripción de la empresa o la autorización de materiales de juego.

c) Cuando la empresa deje de reunir los requisitos o condiciones establecidas en los artículos 10 y 11 de este Decreto Foral.

d) Por incumplimiento de las obligaciones sobre constitución y mantenimiento del importe de las fianzas.

e) Por no ejercer la actividad objeto de inscripción durante un período ininterrumpido de dos o más años.

f) Por fallecimiento o extinción de la personalidad jurídica del titular de la inscripción.

2. Las inscripciones practicadas en las Secciones II y III del Libro II, en el Libro IV y en el Libro V del Registro de Juegos y Apuestas de Navarra tendrán la misma vigencia que las correspondientes autorizaciones o acreditaciones y, sin perjuicio de su eventual renovación, se cancelarán a su extinción por alguna de las causas determinadas en las reglamentaciones específicas que las regulen.

3. Sin perjuicio de lo dispuesto en el apartado 2 del artículo 17 de este Decreto Foral, la inscripción en el Libro III del Registro de Juegos y Apuestas de Navarra tendrá carácter indefinido y solamente podrá ser cancelada o revocada mediante resolución motivada del órgano competente

dictada tras la tramitación del correspondiente expediente administrativo cuando concurra alguna de las siguientes causas:

a) A solicitud motivada del promotor de la inscripción.

b) Cuando se tenga conocimiento de falsedades, irregularidades, inexactitudes u omisiones sustanciales en la solicitud o en la documentación de los modelos y materiales inscritos.

c) Cuando se constate, con posterioridad a la inscripción, el incumplimiento de cualquiera de los requisitos exigidos reglamentariamente al modelo o materiales inscritos.

d) Cuando se observe la obsolescencia y la no utilización del modelo o material inscrito.

4. En los supuestos contemplados en el apartado anterior, la cancelación producirá la revocación automática de las autorizaciones de explotación, instalación o utilización de los modelos, materiales, componentes o elementos y aparatos que eran objeto de la inscripción cancelada. En la resolución que acuerde dicha cancelación se fijará el plazo en el que deban ser retirados, que nunca podrá ser superior a los seis meses.

5. La cancelación de las anotaciones registrales efectuadas conforme a lo previsto en el apartado 2 del artículo 17 de este Decreto Foral se producirá de oficio por haberse celebrado el acto o actos o haber transcurrido el plazo para los que fueron otorgadas las autorizaciones.

6. Las anotaciones registrales efectuadas en el Libro VI del Registro de Juegos y Apuestas deberán ser canceladas de oficio una vez transcurrido el plazo de prescripción de la sanción.

Artículo 8. Garantías.

1. Corresponderá al consejero titular del Departamento de la Administración de la comunidad Foral de Navarra competente en materia de juego y apuestas la fijación de la cuantía de las fianzas exigibles a las empresas operadoras de máquinas de juego.

2. Las fianzas podrán constituirse en metálico, aval bancario o póliza de caución individual y quedarán afectas al cumplimiento de las obligaciones establecidas en la Ley Foral 16/2006, de 14 de diciembre, del Juego, y, especialmente, al abono de los premios, responsabilidades derivadas de la aplicación del régimen sancionador, así como al cumplimiento de las obligaciones derivadas de los tributos específicos sobre el juego y las apuestas.

3. Las fianzas se mantendrán en su totalidad mientras subsistan las circunstancias que motivaron su constitución. Producida la detracción total o parcial de las mismas, las empresas que las constituyeran habrán de proceder a su reposición íntegra en el plazo máximo de dos meses desde que se notifique al interesado, procediéndose, en caso de que la reposición no se llevara a efecto, a la cancelación de la inscripción, de conformidad con lo dispuesto en el artículo 7 del presente Decreto Foral.

4. Las fianzas se extinguirán una vez desaparecidas las causas que motivaron su constitución y tras acreditarse la inexistencia de responsabilidades pendientes. Extinguidas las fianzas, se procederá a su devolución previa la liquidación que pudiera corresponder.

Si la fianza no fuera bastante para satisfacer las indicadas responsabilidades, se seguirá el procedimiento de apremio para la ejecución del débito pendiente.

⇒ Artículo 43 Decreto Foral 73/2010, de 15 de noviembre, por el que se aprueba el Reglamento del Juego del Bingo.
Artículo 20 de Decreto Foral 270/1999, de 30 de agosto, por el que se aprueba el Reglamento de Salones de Juego.

CAPÍTULO II

Funcionamiento del Registro

Sección 1ª Libro I: Actividades relacionadas con el Juego y las Apuestas

Artículo 9. Objeto y efectos.

1. Serán objeto de inscripción en el Libro I del Registro de Juegos y Apuestas de Navarra:

a) Las personas físicas o jurídicas cuya actividad esté relacionada con la fabricación, comercialización o distribución de componentes o elementos, aparatos y, en general, materiales para la práctica del juego y las apuestas en el ámbito de la Comunidad Foral de Navarra y pretendan su homologación e inscripción en el referido registro.

b) Las personas físicas y jurídicas, así como las entidades dependientes de instituciones públicas,

que pretendan ser reconocidas como laboratorios de pruebas y de ensayo de materiales para la práctica del juego y las apuestas.

2. Las personas y entidades inscritas en el Libro I podrán ejercer su actividad a partir del momento de su inscripción y no estarán sujetas al régimen de autorización administrativa previa.

Artículo 10. Inscripción en la Sección I del Libro I.

Las personas físicas o jurídicas que pretendan ser inscritas en la Sección I del Libro I deberán reunir y acreditar los siguientes requisitos:

a) Disponer de capacidad suficiente y contar con los medios necesarios para el desarrollo de la actividad.

b) Cumplir los requerimientos establecidos en los ordenamientos mercantil y tributario para el ejercicio de la actividad objeto de inscripción.

Artículo 11. Inscripción en la Sección II del Libro I.

Las personas físicas o jurídicas, así como las entidades dependientes de instituciones públicas, que pretendan ser inscritas en la Sección II del Libro I deberán reunir y acreditar los siguientes requisitos:

a) Disponer de capacidad suficiente para realizar adecuadamente las pruebas, ensayos y verificaciones que sean necesarios para la evaluación de conformidad de los materiales utilizados para la práctica de juegos y apuestas con las características, especificaciones y requisitos establecidos reglamentariamente.

b) Estar acreditado o en disposición de obtener la acreditación establecida en la Norma «UNE EN-ISO/IEC 17025», o en ulteriores que la sustituyan, para realizar ensayos de materiales para la práctica del juego y las apuestas.

c) Mantener la independencia respecto a los peticionarios de los ensayos y agentes interesados en los resultados de los mismos.

d) Mantener el carácter confidencial de los resultados de los ensayos.

e) Disponer de un seguro de responsabilidad civil, en el caso de que la entidad titular del laboratorio sea privada.

f) Cumplir los requerimientos establecidos en los ordenamientos mercantil y tributario para el ejercicio de la actividad objeto de inscripción.

g) Las demás condiciones que se establezcan en las disposiciones reguladoras en materia de juegos y apuestas y en las específicas de su área técnica de acreditación.

Artículo 12. Contenido de la inscripción.

Los asientos practicados en el Libro I deberán contener la siguiente información:

a) Identificación de la empresa, en su caso nombre y marca comercial utilizados, domicilio social y teléfono.

b) Dirección de los locales desde los que opere.

c) Actividad o actividades concretas que justifican su inscripción.

d) Número de inscripción registral.

Sección 2ª Libro II: Empresas de Juego y Apuestas

Artículo 13. Objeto y efectos.

1. Serán objeto de inscripción en el Libro II del Registro de Juegos y Apuestas de Navarra las empresas de juego que pretendan dedicarse a la organización y explotación de juegos o apuestas en la Comunidad Foral de Navarra.

2. Las inscripciones practicadas en la Sección I del Libro II comportarán la autorización para actuar como empresa operadora de máquinas de juego por el titular de la inscripción, que podrá iniciar sus actividades a partir del momento en que se practique la misma.

Artículo 14. Inscripción en la Sección I del Libro II.

Las empresas de juego que pretendan ser inscritas en la Sección I del Libro II deberán reunir y acreditar los siguientes requisitos:

a) Disponer de capacidad suficiente y contar con los medios necesarios para el desarrollo de sus actividades.

b) Cumplir las determinaciones establecidas en la normativa de máquinas de juego.

c) Constituir fianza a favor de la Hacienda de la Comunidad Foral de Navarra, en los términos y cuantías establecidos en este Decreto Foral y en las restantes disposiciones que le sean de aplicación.

d) Las empresas de juego que adopten la forma de sociedad mercantil tendrán su capital social totalmente suscrito y desembolsado, dividido en participaciones sociales o acciones nominativas y harán constar expresamente en sus estatutos las actividades que en el sector del juego constituyan su objeto social.

e) No podrán ser objeto de inscripción en la Sección I del Libro II las empresas de juego en las que el empresario o los miembros de su Junta Directiva o Consejo de Administración, cargos gerenciales, de dirección y administración u otros órganos directivos de índole análoga, en el caso de tratarse de una sociedad mercantil, se hallen incursos en alguna de las circunstancias a que se refiere el artículo 16 de la Ley Foral 16/2006, de 14 de diciembre, del Juego.

Artículo 15. Inscripción en las Secciones II y III del Libro II.

Serán objeto de inscripción en las Secciones II y III del Libro II del Registro de Juegos y Apuestas de Navarra las empresas que hayan obtenido las preceptivas autorizaciones para la explotación de locales de juego o para la organización de juegos y apuestas.

Artículo 16. Contenido de la inscripción.

Los asientos practicados en las Secciones I, II y III del Libro II deberán contener la información señalada en el artículo 12 de este Decreto Foral.

Sección 3ª Libro III: Materiales para la práctica de los juegos y apuestas

Artículo 17. Objeto y características de la inscripción.

1. Serán objeto de inscripción en el Libro III del Registro de Juegos y Apuestas de Navarra los modelos homologados, así como aquellos componentes o elementos y aparatos, y, en general, materiales de juego y apuestas que puedan utilizarse de conformidad con las disposiciones contenidas en los reglamentos específicos de los juegos o apuestas autorizados.

2. Asimismo, serán objeto de inscripción en el Libro III los materiales de juego y apuestas cuya explotación pueda autorizarse, a modo de prueba y con carácter provisional, para una actuación limitada a uno o varios actos o por un período de tiempo limitado.

3. No podrán inscribirse en el Libro III del Registro de Juegos y Apuestas de Navarra los modelos y materiales cuya denominación sea idéntica, en toda su extensión, a la de otros inscritos, salvo que el solicitante acredite la inscripción a su nombre, en fecha anterior, en la Oficina de Patentes y Marcas. En tal caso, se procederá a la cancelación de la inscripción anterior previa tramitación del oportuno expediente administrativo.

Artículo 18. Contenido de la inscripción.

Los asientos practicados en las diferentes Secciones del Libro III deberán contener la siguiente información:

a) Tipo de material, elemento o aparato de juego o apuesta inscrito en el registro.

b) Denominación del modelo o materiales de que se trate.

c) Número de Inscripción registral.

d) Identificación de la empresa fabricante, comercializadora o distribuidora, domicilio social y teléfono.

e) Datos de la memoria del juego, en su caso.

f) Premios máximos y coste de la partida, en su caso.

g) Porcentaje de premios, en su caso.

Sección 4ª Libro IV: Locales de juego

Artículo 19. Objeto y características de la inscripción.

Serán objeto de inscripción en el Libro IV del Registro de Juegos y Apuestas de Navarra los lugares, locales y establecimientos autorizados para la práctica de los juegos y apuestas incluidos en el Catálogo de Juegos y Apuestas de Navarra.

Artículo 20. Contenido de la inscripción.

Los asientos practicados en las diferentes Secciones del Libro IV deberán contener la siguiente información:

a) Identificación de la empresa explotadora del local, domicilio social y teléfono.

b) Actividad o actividades autorizadas en el local.

c) Aforo.

d) Horario de funcionamiento.

Sección 5ª Libro V: Autorizaciones y acreditaciones

Artículo 21. Objeto y características de la inscripción.

Serán objeto de inscripción en el Libro V del Registro de Juegos y Apuestas de Navarra las autorizaciones de explotación, instalación y organización de juegos y apuestas, así como las acreditaciones profesionales, concedidas por el órgano de la Administración de la Comunidad Foral de Navarra competente en materia de juego.

Artículo 22. Contenido de la inscripción.

1. Los asientos practicados en el Libro V del Registro deberán incluir, al menos, la siguiente información:

a) Actividad objeto de la autorización o acreditación profesional.

b) Período de tiempo por el que se concede y, en su caso, condiciones de renovación.

c) Identificación de la persona acreditada o empresa autorizada, así como de las empresas vinculadas por dicha autorización, con expresión de su dirección y número de inscripción registral.

d) En su caso, identificación de los lugares, locales o establecimientos en los que se organiza o explota la actividad autorizada.

2. La vigencia y cancelación de las inscripciones vendrán determinadas por las disposiciones contenidas en las propias disposiciones autorizatorias y en las reglamentaciones específicas de las distintas modalidades de juegos y apuestas.

Sección 6ª Libro VI: Procedimientos sancionadores

Artículo 23. Objeto y características de la inscripción.

1. Serán objeto de inscripción en el Libro VI del Registro de Juegos y Apuestas de Navarra una vez que hayan adquirido firmeza las sanciones impuestas, así como las infracciones por las que hayan dado lugar a las mismas.

Artículo 24. Contenido de la inscripción.

Los asientos practicados en el Libro VI del Registro deberán contener, al menos, la siguiente información:

a) Fecha de incoación.

b) Sujetos responsables.

c) Sanciones impuestas.

d) Infracciones que las hayan provocado.

e) Identificación de la Resolución sancionadora.

f) Fecha de prescripción de las sanciones.

DISPOSICIÓN ADICIONAL

Única. Registro de empresas y modelos de materiales de juego y apuestas.

Las referencias a los Registros de Juego que se contengan en la normativa actualmente vigente se entenderán referidas al Registro de Juegos y Apuestas de Navarra.

DISPOSICIONES TRANSITORIAS

Primera. Modelos homologados de materiales para la práctica de los juegos y apuestas.

Los modelos de materiales, elementos o aparatos de juego y apuestas homologados o reconocidos con anterioridad a la entrada en vigor de esta norma por los órganos competentes de la Administración de la Comunidad Foral de Navarra se considerarán inscritos, a todos los efectos.

Segunda. Empresas inscritas en registros oficiales.

Los titulares de las actividades relacionadas con el juego y las apuestas así como las empresas de juegos y apuestas que a la fecha de entrada en vigor de esta norma estén inscritas en los Registros de Empresas de Juego de la Comunidad Foral de Navarra deberán adaptarse a los requisitos establecidos en este Decreto Foral y aportar la documentación que justifique dicha adaptación en el plazo de un año contado a partir de su entrada en vigor.

Tercera. Fianzas.

1. En tanto no se aprueben otras por el Consejero titular del Departamento de la Administración de la Comunidad Foral de Navarra que tenga atribuida la competencia en materia de juego y apuestas, conforme a lo previsto en el apartado 2 del artículo 8, regirán para la inscripción en la sección primera del libro II del Registro de Juegos y Apuestas de Navarra las fianzas y cuantías que se determinan seguidamente:

Libro	Sección	Tramos	Cuantía
II	I Empresas operadoras de máquinas de juego con premio programado	Hasta 50 máquinas	60.000 euros
		Entre 51 y 100 máquinas	90.000 euros
		Entre 101 y 200 máquinas	120.000 euros
		Más de 200 máquinas	60.000 euros por cada cien máquinas y fracción
II	I Empresas operadoras de máquinas de juego de azar	Hasta 50 máquinas	120.000 euros
		Entre 51 y 100 máquinas	180.000 euros
		Entre 101 y 200 máquinas	240.000 euros
		Más de 200 máquinas	120.000 euros por cada cien máquinas y fracción

2. La fianza que se preste en el momento de solicitar la inscripción en la Sección I del Libro II del Registro será la correspondiente al número de máquinas que se prevea explotar inicialmente. Cuando el número de máquinas que hayan recibido autorización de explotación varíe sobrepasando en uno u otro sentido los límites señalados anteriormente, deberá actualizarse la fianza en el plazo máximo de tres meses.

DISPOSICIÓN DEROGATORIA

Única. Normas que se derogan.

Quedan derogados el Decreto Foral 28/1998, de 9 de febrero, por el que se regula el registro de modelos homologados de máquinas de juego y cuantas disposiciones de igual o inferior rango se opongan a lo establecido en el presente Decreto Foral.

DISPOSICIÓN FINAL

Única. Entrada en vigor.

El presente Decreto Foral entrará en vigor el día siguiente al de su publicación en el Boletín Oficial de Navarra.

§ 43.3 DECRETO FORAL 7/1990, DE 25 ENERO. REGLAMENTO DE APLICACIÓN A LA INSTALACIÓN Y EXPLOTACIÓN DE MÁQUINAS RECREATIVAS EN EL TERRITORIO DE LA COMUNIDAD FORAL DE NAVARRA

(BON núm. 22, de 19 febrero [LNA 1990, 32])

Las máquinas recreativas se rigen actualmente, en unión de las máquinas de juego o azar, por el Reglamento a probado por Real Decreto 877/1987, de 3 de julio, Reglamento que es aplicable a Navarra como derecho supletorio a falta de normativa foral específica.

Las Leyes Forales 2/1989, de 13 de marzo, reguladora de espectáculos públicos y actividades recreativas, y 11/1989, de 27 de junio, del juego, imponen un régimen distinto a las máquinas recreativas, que se somete a la primera, y las máquinas de juego, que quedan bajo el ámbito de aplicación de la segunda. Procede, por tanto, que por el Gobierno de Navarra se dicte una normativa específica dirigida a las máquinas recreativas y que adapte su régimen a la legislación vigente.

En su virtud, a propuesta del Consejero de Presidencia e Interior, y de conformidad con el Acuerdo adoptado por el Gobierno de Navarra en sesión celebrada el día veinticinco de enero de mil novecientos noventa, decreto:

Artículo único.

Se aprueba el Reglamento de Máquinas Recreativas cuyo texto se inserta a continuación.

REGLAMENTO DE MÁQUINAS RECREATIVAS

CAPÍTULO I

Disposiciones generales

Artículo 1. Ámbito.

1. El presente reglamento será de aplicación a la instalación y explotación de máquinas recreativas en el territorio de la Comunidad Foral de Navarra.

2. Son máquinas recreativas los aparatos manuales o automáticos que a cambio de un precio permiten su utilización durante un tiempo de juego, con el único fin de obtener diversión o recreo, y que no entregan ningún premio en metálico o especie salvo, en su caso, la repetición del tiempo de juego.

3. Se excluyen de la aplicación de este reglamento las máquinas de juego, entendiendo como tales las que ofrecen premios en metálico o especie, y las máquinas expendedoras que se limiten a efectuar mecánicamente la venta de productos o mercancías que se hallen determinados con antelación, siempre que el valor del dinero depositado en las máquinas corresponda al valor de mercado de los productos que entreguen.

4. A los efectos de este Reglamento, las máquinas recreativas se consideran clasificadas en:

a) Máquinas recreativas electrónicas. Son aquellas cuyo funcionamiento se realiza mediante componentes electrónicos, como son, entre otras, las máquinas de vídeo y «pin-balls».

b) Máquinas recreativas manuales. Son aquellas cuyo funcionamiento es puramente manual o mecánico, sin que en el juego intervengan directamente componentes electrónicos. No obstante, se consideran dentro de esta clase las máquinas que posean elementos electrónicos con carácter meramente auxiliar, en monederos, marcadores u otros elementos. Forman parte de estas máquinas los futbolines, billares o boleras y otros similares.

Artículo 2. Homologación.

...

Derogado por disp. final 2 de Decreto Foral núm. 29/1998, de 9 febrero.

CAPÍTULO II

Empresas operadoras de máquinas recreativas

Artículo 3. Definición.

1. Son empresas operadoras de máquinas recreativas las personas físicas o jurídicas que hayan sido inscritas en el correspondiente Registro y, por ello, se hallan autorizadas para la explotación de dichas máquinas. Unicamente las empresas operadoras inscritas podrán explotar máquinas recreativas.

2. Las empresas operadoras podrán adquirir las máquinas que exploten en propiedad, en régimen de arrendamiento, «leasing» o cualquier otra modalidad admitida en Derecho.

3. Las empresas operadoras podrán explotar las máquinas de que sean titulares bien en locales propios, bien en locales de titularidad ajena. En el segundo caso, la relación existente entre la empresa operadora y el titular de los locales podrá adoptar cualquiera de las formas admitidas en Derecho, siempre que no suponga sustraerse al cumplimiento de las normas de este reglamento.

Artículo 4. Registro de empresas operadoras.

El Registro de empresas operadoras que pretendan explotar máquinas recreativas en el territorio de la Comunidad Foral de Navarra se llevará en el Departamento de Presidencia e Interior del Gobierno de Navarra.

Artículo 5. Procedimiento de inscripción.

1. Las personas físicas o jurídicas que quieran ser inscritas en el registro de empresas operadoras deberán solicitarlo al Departamento de Presidencia e Interior adjuntando a su instancia de solicitud los siguientes documentos:

a) Fotocopia del Documento Nacional de Identidad o pasaporte del solicitante, si fuera persona física, o de los Administradores, Consejeros o Directivos en el caso de tratarse de persona jurídica.

b) Copia o testimonio de la escritura de constitución, en la que constará la cuantía del capital desembolsado, con las cuotas de participación de los socios o promotores, y copia de los Estatutos, en los casos en que se trate de personas jurídicas.

En el caso de que la sociedad que pretenda ser inscrita como empresa operadora todavía no se haya constituido, podrá condicionarse la presentación de los citados documentos al informe favorable sobre la inscripción.

c) Justificante de la inscripción en el Registro Mercantil, en su caso.

d) Memoria explicativa de los medios humanos y técnicos con que cuente el solicitante, así como de los locales de que se disponga.

e) Justificante de hallarse en alta y al corriente del pago en la Licencia Fiscal.

g) Hallarse en alta la empresa y sus empleados, en su caso, en el régimen correspondiente de la Seguridad Social.

h) Justificante de haber prestado fianza, mediante depósito en metálico, aval bancario o póliza de caución, por la cantidad de 2.000.000 de pesetas, a favor del Gobierno de Navarra, para responder de las responsabilidades derivadas de la actividad.

2. Presentados los documentos citados en el apartado anterior, se procederá a la inscripción de la empresa operadora, otorgándole un número de registro.

3. Las empresas que figuren inscritas en el Registro de empresas operadoras de máquinas de juego serán inscritas también en el Registro de empresas operadoras de máquinas recreativas sin otro requisito que su solicitud en ese sentido.

Artículo 6. Efectos de la inscripción.

1. La inscripción en el registro tendrá carácter indefinido y solamente podrá ser cancelada:

a) A solicitud del interesado.

b Como resultado de un procedimiento sancionador.

c) Por fallecimiento del titular de la empresa operadora, cuando se trate de una persona física.

No obstante, no se cancelará la inscripción si los herederos del fallecido solicitan en el plazo de tres meses la vigencia provisional de la inscripción a su nombre, presentando el certificado de fallecimiento del titular y título en que basen su derecho sucesorio. La inscripción a nombre de los herederos se mantendrá durante un año, plazo que podrá ser prorrogado a petición de los interesados, pasado el cual se hará inscripción definitiva a nombre del heredero o de los herederos constituidos en sociedad, o se cancelará la inscripción.

d) Por disolución de la sociedad.

2. No se cancelará la inscripción en el registro cuando las acciones de una empresa operadora sean adquiridas por otra sociedad que figure también como empresa operadora.

3. La inscripción como empresa operadora de una sociedad en la que forme parte una persona física que figurara inscrita como empresa operadora podrá realizarse cancelando la inscripción de la citada persona física y manteniendo el mismo número de registro, si así se solicitara.

CAPÍTULO III

Salones recreativos.

Artículo 7. Condiciones.

1. Son salones recreativos los locales específicamente dedicados a la instalación de máquinas recreativas.

2. Los salones recreativos deberán cumplir los requisitos que se establecen en el Anexo del presente Reglamento. En la licencia de actividad del local se hará constar el número de máquinas que se pueden instalar, teniendo en cuenta las disposiciones de dicho anexo.

Artículo 8. Clases de salones.

Los salones recreativos se clasifican en:

a) Salones recreativos de menores.

b) Salones recreativos de adultos.

Artículo 9. Licencia de actividad.

1. Para la explotación de un salón recreativo deberá obtenerse la correspondiente licencia de actividad del Ayuntamiento correspondiente. Dicha licencia deberá reflejar expresamente como actividad autorizada la de «salón recreativo de menores» o «salón recreativo de adultos».

2. Dentro de un mismo local la actividad de salón recreativo será incompatible con la actividad de salón de juego o cualquier otra actividad de juego.

3. Los salones recreativos de menores serán incompatibles, además, con cualquier otra actividad que implique la venta o consumo de bebidas alcohólicas.

CAPÍTULO IV

Régimen de instalación

Artículo 10. Locales autorizados.

1. Podrán instalarse máquinas recreativas en los siguientes locales:

a) En los salones recreativos, en el número que figure en su correspondiente licencia de actividad.

b) En otros locales de espectáculos públicos y actividades recreativas, hasta un máximo de dos máquinas por local, de las cuales una podrá ser electrónica y la otra manual. Excepcionalmente, podrá colocarse una máquina electrónica más si el local no estuviera autorizado para colocar una máquina de juego. Se consideran locales de tal naturaleza todos los citados en el Catálogo de Espectáculos Públicos y Actividades Recreativas.

c) En locales comerciales, con un máximo de una máquina por local.

2. En todos los locales donde se instalen máquinas recreativas se observará lo dispuesto en el punto 5 del Anexo de este Reglamento.

Artículo 11. Identificación de las máquinas.

1. Todas las máquinas recreativas que se instalen en los locales autorizados deberán estar identificadas mediante una placa de identidad adherida al exterior de la máquina en lugar visible y en la que constarán:

a) Razón social, número de identificación fiscal del fabricante o importador y, en su caso, número de inscripción en el Registro de Fabricantes e Importadores de la Comisión Nacional del Juego.

b) Nombre del modelo de la máquina y número de inscripción en el Registro de Modelos de la Comisión Nacional del Juego, cuando se trate de máquinas recreativas electrónicas.

c) Serie y número de fabricación de la máquina.

2. Las máquinas recreativas manuales añadirán el nombre o razón social y el número de registro de la empresa operadora.

Artículo 12. Guías de circulación.

1. Toda máquina recreativa electrónica instalada en un local debidamente autorizado deberá tener colocado el correspondiente ejemplar de la guía de circulación, en el modelo oficial establecido por la Comisión Nacional del Juego.

2. La guía de circulación deberá colocarse en la parte frontal o lateral de la máquina, de modo que resulte perfectamente visible. En caso de hallarse la guía en la parte lateral, la separación entre tal lateral y cualquier otro objeto no podrá ser inferior a 0,5 metros.

Artículo 13. Autorización de explotación.

1. La autorización de explotación de cada máquina recreativa electrónica consistirá en una diligencia del Departamento de Presidencia e Interior extendida sobre la guía de circulación, en la cual constará la fecha y el número de orden de la misma, e irá acompañada del sellado en seco de la guía. Dicha autorización será requisito indispensable para la explotación e instalación de la máquina en el territorio de la Comunidad Foral de Navarra.

2. La autorización de explotación podrá transmitirse a otra empresa operadora mediante diligencia que se realizará sobre la guía de circulación, y en la que se expresarán los datos de la nueva empresa operadora titular, una vez se haya acreditado documentalmente la transmisión de la titularidad sobre la máquina.

3. Podrá solicitarse autorización de explotación de máquinas que previamente hayan sido autorizadas en otras Comunidades Autónomas o provincias. En tal caso, la guía de circulación deberá llevar una diligencia del organismo competente en que se refleje la baja en el lugar de origen por causa del traslado. Asimismo, el Departamento de Presidencia e Interior realizará en la guía de circulación una diligencia en tal sentido cuando el interesado solicite la baja de una máquina en Navarra por traslado a otra Comunidad Autónoma o provincia, y remitirá todos los ejemplares de la guía al organismo competente.

4. La autorización de explotación se concederá por tiempo indefinido, y se extinguirá por los siguientes motivos:

a) Por cancelación de la inscripción de la empresa operadora titular de la máquina.

b) Por cancelación de la inscripción del modelo de la máquina en el correspondiente registro.

c) Como resultado de un procedimiento sancionador.

d) A petición de la empresa operadora titular, por retirada de la máquina de su explotación comercial.

Una vez extinguida la autorización de explotación, la empresa operadora titular deberá presentar al Departamento de Presidencia e Interior los ejemplares de la guía que se hallen en su poder, así como la placa de identificación de la máquina citada en el artículo 13.1.

Artículo 14. Condiciones de funcionamiento..

1. Las empresas operadoras, los propietarios de las máquinas y los titulares de los locales donde se hallen instaladas están obligados a mantenerlas en todo momento en perfectas condiciones de higiene, seguridad y funcionamiento.

2. Si se produjese en la máquina una avería que no pudiese ser subsanada en el acto y que impida su correcto funcionamiento, el encargado del local procederá a su desconexión inmediata y a la colocación de un cartel donde se exprese tal circunstancia. Efectuado lo anterior, no existirá obligación de devolver al usuario las monedas que pudiera haber introducido posteriormente.

3. En los salones recreativos de adultos se prohibirá la entrada de menores de 16 años.

CAPÍTULO V

Régimen sancionador

Artículo 15. Infracciones muy graves.

Se considerarán infracciones muy graves y comprendidas en el artículo 22 de la Ley Foral 2/1989, de 13 de marzo (citada), reguladora de espectáculos públicos y actividades recreativas, las siguientes acciones y omisiones:

1. La dedicación de locales a la actividad de salón recreativo sin haber obtenido la correspondiente licencia de actividad.

2. La modificación sustancial de los locales destinados a salones recreativos sin haber obtenido la correspondiente licencia de actividad, siempre que tal hecho cree situaciones de peligro.

3. La omisión de las medidas de seguridad establecidas en las normas generales o autorizaciones particulares respecto de salones recreativos u otros locales con máquinas recreativas.

4. La instalación de máquinas recreativas en un local de modo que dificulten la evacuación del local en casos de emergencia.

5. La instalación de máquinas recreativas electrónicas que no posean la correspondiente guía de circulación o que, poseyendo ésta, no cuenten con la autorización de explotación.

Artículo 16. Infracciones graves.

Se considerarán infracciones graves y comprendidas en el artículo 23 de la Ley Foral 2/1989, de 13 de marzo, reguladora de espectáculos públicos y actividades recreativas, las siguientes acciones y omisiones:

1. La dedicación de locales a salones recreativos sin haber obtenido la correspondiente licencia de apertura.

2. La modificación sustancial de locales destinados a salones recreativos sin obtener la correspondiente licencia siempre que tal hecho no cree situaciones de peligro.

3. Permitir la entrada de menores de 16 años en los salones recreativos de adultos.

4. La expedición de bebidas alcohólicas en salones recreativos de menores.

Artículo 17. Infracciones leves.

Serán consideradas como infracciones leves, a los efectos del artículo 24 de la Ley Foral 2/1989, de 13 de marzo, reguladora de espectáculos públicos y actividades recreativas, las siguientes acciones y omisiones:

1. La instalación de máquinas recreativas electrónicas que no tengan colocada la correspondiente guía de circulación.

2. La instalación de máquinas recreativas que carezcan de su placa de identificación.

3. La instalación de máquinas recreativas en mayor número del autorizado.

4. Todas las demás acciones y omisiones que se opongan a lo dispuesto en este reglamento y que no se hayan tipificado como infracción de mayor gravedad.

Artículo 18. Responsabilidad..

1. Las infracciones por incumplimiento de los requisitos que debe reunir la máquina serán imputables solidariamente al titular del local y a la empresa operadora titular de aquélla.

2. Las infracciones derivadas de las condiciones del local y de colocación de la máquina en el mismo serán imputables al titular del local.

Artículo 19. Inspección de máquinas.

1. Los titulares de las máquinas recreativas y de los locales donde se hallen instaladas tendrán la obligación de permitir la labor inspectora de los agentes de la autoridad comisionados para tal función cuando sean requeridos para ello.

2. Los agentes de la autoridad que realicen labores de inspección de máquinas levantarán acta de sus actuaciones en las que se reflejará:

a) Los datos de los locales. de sus titulares, de las máquinas instaladas y de las empresas operadoras titulares de las mismas.

b) La documentación que figure en las máquinas y en los locales, o la ausencia de los documentos exigidos en este reglamento.

c) La ausencia, en su caso, de la placa de identificación de las máquinas.

d) Cualquier circunstancia que pudiera ser motivo de la existencia de una infracción a este reglamento.

e) El precinto o comiso de la máquina, cuando hubiese lugar a ello.

3. Se entregará una copia de las actas levantadas a los interesados siempre que se hayan observado indicios de la existencia de una infracción y dicha acta vaya a dar lugar a la correspondiente denuncia ante el órgano competente. Cuando de la inspección no se deduzca ninguna infracción, sólo se entregará acta a los interesados si éstos lo solicitaran expresamente.

DISPOSICIONES TRANSITORIAS

Primera.

Los salones recreativos que con anterioridad a la entrada en vigor de este Decreto Foral tuvieran autorización para instalar máquinas recreativas y de azar de tipo «A» y «B» podrán mantener dicha situación durante un plazo máximo de cinco años, tras el cual quedará decaída la autorización, y únicamente podrán explotarse máquinas recreativas. En todo caso se mantendrá la separación entre el espacio destinado a un tipo u otro de máquinas.

Segunda.

Los locales donde se hallen instaladas máquinas recreativas en número mayor al establecido en el Reglamento aprobado por este Decreto Foral deberán retirarlas en el plazo máximo que se extiende hasta el 31 de diciembre de 1991.

✐ Modificada por disp. adic. 1 de Decreto Foral núm. 181/1990, de 31 julio.

Tercera.

Los salones recreativos que cuenten con autorización a la entrada en vigor de este Decreto Foral deberán adaptarse a lo dispuesto en el Reglamento en. el plazo máximo de un año.

DISPOSICIONES FINALES

Primera.

Se faculta al Consejero de Presidencia e Interior para dictar las disposiciones que exija la ejecución o desarrollo de lo dispuesto en el Reglamento aprobado por este Decreto Foral.

Segunda.

Quedan derogadas todas las disposiciones de igual o inferior rango que se opongan a lo dispuesto en este Decreto Foral.

Tercera.

Este Decreto Foral entrará en vigor el día siguiente al de su publicación en el «Boletín Oficial de Navarra».

ANEXO

Condiciones de los Salones Recreativos

Las condiciones que se fijan en este Anexo deberán cumplirse sin perjuicio de lo establecido tanto en la NBE-CPI en vigor, como en las correspondientes Ordenanzas municipales, así como en otras reglamentaciones específicas.

1. Accesibilidad.

El edificio en el que se encuentre el salón recreativo debe disponer a lo largo de, al menos, una de sus fachadas, de una franja exterior de aproximación para los vehículos de los servicios de emergencia, de anchura mínima 5 metros.

Esta franja debe tener una capacidad portante suficiente como para resistir una sobrecarga de uso de 2.000 kg/m^2 y una resistencia al punzonamiento que soporte 3 t aplicadas sobre una superficie circular de 0,20 metros de diámetro.

2. Compatibilidad de uso.

Los salones recreativos deben implantarse en establecimientos exclusivos para tal actividad, o en zonas exclusivas y delimitadas de establecimientos, cuyos usos sean compatibles con la misma: locales de espectáculos y actividades recreativas y comerciales.

3. Aforo.

En el salón recreativo o en la zona del establecimiento destinada a este uso, el aforo no será superior al que resulte de considerar una ocupación de una persona por cada 1,50 metros cuadrados de superficie útil.

En dicho cálculo no computa la superficie ocupada por elementos fijos, pero sí la de las máquinas y otros objetos móviles

4. Colocación de máquinas.

La superficie total ocupada por ellas no será superior a la tercera parte de la superficie útil de la sala recreativa propiamente dicha.

Para la colocación de los jugadores, deberá existir un espacio libre de anchura mínima 1 metro a partir del borde de máquina y en todas las posiciones de juego de la misma, no pudiendo ser común a varias máquinas y respetándose asimismo los pasillos de circulación, que deberán tener una anchura mínima de 1 metro.

5. Altura.

La altura mínima de la sala recreativa o zona en la que se instalen las máquinas será de 2,50 metros.

6. Ventilación.

El local en su conjunto dispondrá de sistema de ventilación forzada capaz de realizar, como mínimo, diez renovaciones por hora.

7. Aseos.

Deberán existir aseos independientes para hombres y para mujeres, con la dotación mínima cada uno de un anteaseo que puede ser común a ambos y en función del aforo total del establecimiento, de un inodoro y un lavabo por cada 100 personas o fracción.

8. Compartimentación.

El establecimiento que contenga al salón recreativo, ya sea exclusivo para dicho uso, o compartido con otros usos compatibles, debe constituir sector de incendios independiente RF-120, respecto a zonas contiguas de diferente actividad, y a locales técnicos que alberguen calderas, maquinaria de aire acondicionado, contadores eléctricos, transformadores, etc., debiendo ser su estructura EF-120 si se encuentra bajo rasante y EF-60 en los demás casos.

9. Evacuación.

Para el cálculo de evacuación se deberá tener en cuenta la ocupación total del local, incluyendo también la correspondiente a otras zonas de usos compatibles, si las hubiera.

No se admitirán peldaños en número inferior a tres en los lugares que sirvan de vía de evacuación.

10. Instalaciones de seguridad y protección contra incendios.

Con carácter particular, deberán preverse las siguientes instalaciones:

– Extintores móviles: en las proximidades de las máquinas electrónicas se dispondrán extintores de CO2 de 5 kilogramos en número suficiente para que la distancia al más próximo desde las posiciones de juego de las mismas no supere los 15 metros de recorrido real.

– Alumbrado de emergencia y señalización: deberá garantizar una iluminancia mínima de 5 lux en un plano medido a 1,50 metros del suelo.

– Si existen peldaños, deberá colocarse en ellos pilotos de señalización que iluminen la huella, uno por cada metro lineal o fracción.

11. Autoprotección.

Los establecimientos cuyo aforo supere las 100 personas deben disponer de teléfono y contar con un Plan de Autoprotección.

✐ Modificado por Decreto Foral núm. 96/1993, de 22 marzo.

§ 44 LA RIOJA

§ 44.1 DECRETO 4/2001, DE 26 ENERO. APRUEBA EL CATÁLOGO DE JUEGOS Y APUESTAS DE LA COMUNIDAD AUTÓNOMA DE LA RIOJA

(BOR núm. 13, de 30 enero; rect. BOR núm. 23, de 22 febrero [LLR 2001, 22])

⇒ En desarrollo de la Ley 5/1999, de 13 de abril, reguladora del Juego y Apuestas de La Rioja.
Ley 13/2011, de 27 de mayo, de regulación del juego.
Real Decreto 1613/2011, de 14 de noviembre, por el que se desarrolla la Ley 13/2011, de 27 de mayo, regulación del juego, en lo relativo a los requisitos técnicos de las actividades de juego.
Orden EHA/3079/2011, de 8 de noviembre, por la que se aprueba la reglamentación básica de «Otras apuestas de contrapartida».
Orden EHA/3080/2011, de 8 de noviembre, por la que se aprueba la reglamentación básica de las apuestas deportivas de contrapartida.
Orden EHA/3081/2011, de 8 de noviembre, por la que se aprueba la reglamentación básica de las apuestas deportivas mutuas.
Orden EHA/3082/2011, de 8 de noviembre, por la que se aprueba la reglamentación básica de las apuestas hípicas de contrapartida.
Orden EHA/3083/2011, de 8 de noviembre, por la que se aprueba la reglamentación básica de las apuestas hípicas mutuas.
Orden EHA/3084/2011, de 8 de noviembre, por la que se aprueba la reglamentación básica de los concursos.
Orden EHA/3085/2011, de 8 de noviembre, por la que se aprueba la reglamentación básica del juego de la ruleta.
Orden EHA/3086/2011, de 8 de noviembre, por la que se aprueba la reglamentación básica del juego de punto y banca.
Orden EHA/3087/2011, de 8 de noviembre, por la que se aprueba la reglamentación básica del juego del bingo.
Orden EHA/3088/2011, de 8 de noviembre, por la que se aprueba la reglamentación básica del juego del Black Jack.
Orden EHA/3089/2011, de 8 de noviembre, por la que se aprueba la reglamentación básica del juego del póquer.
Orden EHA/3090/2011, de 8 de noviembre, por la que se aprueba la reglamentación básica del tipo de juegos denominado «Juegos Complementarios».
En La Rioja, véase:
Decreto 64/2005, de 4 de noviembre de 2005, por el que se aprueba el Reglamento de Máquinas de Juego de La Rioja.
Decreto 71/2009, de 2 de octubre, por el que se aprueba el Reglamento del Juego del Bingo La Rioja.
Decreto 52/2001, de 7 de diciembre, por el que se aprueba el Reglamento de Casinos de La Rioja.

En virtud de la competencia exclusiva que le atribuye el artículo 8.Uno.10 del Estatuto de Autonomía en materia de casinos, juegos y apuestas, el Parlamento de La Rioja aprobó la Ley 5/1999, de 13 de abril, reguladora del Juego y Apuestas de La Rioja, facultando expresamente al Gobierno mediante su Disposición Final Primera para dictar las disposiciones reglamentarias de desarrollo que sean convenientes.

Del mismo modo, la Ley 5/1999, de 13 de abril establece, en el apartado a) de su artículo 9, que corresponde al Gobierno de La Rioja la aprobación del Catálogo de Juegos y Apuestas, así como la inclusión o exclusión de cualquier otra modalidad de juego no contemplada en la citada Ley.

Igualmente, el artículo 3 dispone que los juegos y apuestas permitidos deberán encontrarse incluidos en el Catálogo, así como sus denominaciones y modalidades, los elementos imprescindibles, las reglas esenciales y las condiciones y prohibiciones consideradas convenientes para su ejercicio. La organización, explotación y práctica de los mismos requerirá la previa autorización administrativa pertinente.

En su virtud, el Gobierno de La Rioja a propuesta del Consejero de Hacienda y Economía, oído el Consejo Consultivo de La Rioja, y en su reunión del día 26 de enero de 2001, acuerda aprobar el siguiente decreto:

Artículo único.

Se aprueba el Catálogo de Juegos y Apuestas de la Comunidad Autónoma de La Rioja que se acompaña como Anexo único a este Decreto.

Disposición Adicional Primera.

Los juegos y apuestas incluidos en el Catálogo de Juegos y Apuestas de la Comunidad Autónoma de La Rioja quedan legalizados, si bien sujetos a autorización administrativa previa.

Disposición Adicional Segunda.

Tendrán la consideración legal de prohibidos los juegos y apuestas no incluidos en el Catálogo de Juegos y Apuestas de la Comunidad Autónoma de La Rioja, así como aquellos que, estando reflejados en el mismo, se realicen sin la correspondiente autorización o incumpliendo los requisitos exigidos en forma, lugar o por personas distintas a las especificadas en las respectivas autorizaciones.

Disposición Adicional Tercera.

1. Las reglamentaciones específicas de los juegos y apuestas establecerán el régimen de autorizaciones, los condicionamientos y requisitos, así como las cuantías de las fianzas que deban depositar las empresas dedicadas a las actividades reguladas en la Ley 5/1999, de 13 de abril.

⇒ Decreto 64/2005, de 4 de noviembre de 2005, por el que se aprueba el Reglamento de Máquinas de Juego de La Rioja.
Decreto 71/2009, de 2 de octubre, por el que se aprueba el Reglamento del Juego del Bingo La Rioja.
Decreto 52/2001, de 7 de diciembre, por el que se aprueba el Reglamento de Casinos de La Rioja.

2. El material, componente o elemento utilizado en la práctica de los juegos y apuestas será el previamente homologado por la Dirección General de Tributos e inscrito en la Sección de Modelos y Material de juego del Registro General del Juego.

Dicha homologación consistirá en la realización previa de pruebas al objeto de verificar si un determinado material, componente o elemento de juego se ajusta a las características técnicas o de fabricación exigidas, en su caso, por las reglamentaciones específicas de cada juego o en sus disposiciones de desarrollo.

Cuando debido a las características del material de que se trate, no fuera preciso predeterminar una reglamentación de características técnicas, se entenderá por homologación el procedimiento de verificación del material, componente oelemento de juego por el cual se comprueba el cumplimiento de la funcionalidad para el que han sido destinados.

✐ Ap. 2 párr. 3 añadido por disp. adic. única de Decreto núm. 2/2009, de 2 enero.

3. Los establecimientos exclusivamente de juego deberán contar a disposición de los usuarios con un ejemplar de las reglas e instrucciones del juego que se pretende desarrollar y contenidas en el Catálogo de Juego y Apuestas de La Rioja, así como sus correspondientes reglamentaciones específicas.

⚖ *Jurisprudencia.*

– STC 133/2012, de 19 de junio de 2012. Conflicto positivo de competencia 3133-2006. Planteado por el Gobierno de la Comunidad Autónoma de Canarias con respecto al Real Decreto 1336/2005, de 11 de noviembre, por el que se autoriza a la Organización Nacional de Ciegos Españoles la explotación de una lotería instantánea o presorteada. Competencias en materia de juego: validez del reglamento estatal (STC 32/2012). BOE núm 163 de 9 de julio de 2012.

– Sentencia 123/2012, de 5 de junio de 2012. Conflicto positivo de competencia 7315-2005. Planteado por el Consejo de Gobierno de la Junta de Andalucía en relación con diversos preceptos del Real Decreto 716/2005, de 20 de junio, por el que se restablece el funcionamiento de las apuestas hípicas externas de ámbito nacional y se autoriza su explotación a la entidad pública empresarial Loterías y Apuestas del Estado. Competencias en materia de juego: validez de los preceptos reglamentarios estatales (STC 32/2012). BOE núm 159 de 4 de julio de 2012.

⇒ Disposición adicional cuarta de la Ley 13/2011, de 27 de mayo, de regulación del juego.

Disposición Adicional Cuarta.

De conformidad con lo establecido en el artículo 29 de la Ley 5/1999, de 13 de abril, Reguladora del Juego y las Apuestas, los diferentes reglamentos específicos de cada juego podrán establecer, por razones de orden público y seguridad ciudadana, otras condiciones objetivas para el acceso a los locales y salas de juego respecto a aquellas personas cuyo comportamiento pueda generar un riesgo para el resto de jugadores o de los propios locales, siempre que su finalidad sea la de asegurar el normal, ordenado y correcto desarrollo de los juegos y apuestas.

Disposición Adicional Quinta.

En los billetes, boletos o papeletas u otro soporte de aquellas modalidades de juego consistentes en sorteos y apuestas deberán figurar los siguientes datos: precio, norma reguladora del juego, fecha de autorización, premios, bases extractadas del juego o dirección donde puedan consultarse, lugar de cobro y su caducidad.

Disposición Final única.

El presente Decreto entrará en vigor al día siguiente de su publicación en el «Boletín Oficial de La Rioja».

Anexo único

Catálogo de Juegos y apuestas

ÍNDICE

Artículo 1. Catálogo de Juegos y apuestas
Artículo 2. Juegos de casinos de juego
01. Ruleta francesa
1. Denominación
2. Elementos del juego
3. Personal
4. Reglas de la ruleta
02. Ruleta americana con un solo cero
1. Instrumentos de la ruleta americana
2. Elementos personales
3. Funcionamiento del juego
4. Combinaciones del juego
5. Máximos y mínimos de las apuestas
03. Blackjack o veintiuno
1. Denominación
2. Elementos del juego
3. Personal del blackjack
4. Jugadores
5. Reglas del juego
04. Boule o bola
1. Denominación
2. Elementos del juego
3. El personal
4. Jugadores
5. Reglas del juego
05. Treinta y cuarenta
1. Denominación
2. Elementos del juego
3. El personal
4. Jugadores
5. Reglas del juego
06. Dados o craps
1. Denominación
2. Elementos del juego
3. Personal
4. Reglas del juego
07. Punto y banca
1. Denominación
2. Elementos de juego

3. Personal
4. Jugadores
5. Banca
6. Reglas del juego
7. Desarrollo del juego
08. Bacarrá, chemin de fer o ferrocarril
1. Denominación
2. Elementos del juego
3. Personal
4. Jugadores
5. Banca
6. Reglas del juego
7. Desarrollo del juego
8. Errores e infracciones en el juego
09. Bacarrá a dos paños
1. Denominación
2. Elementos de juego
3. Personal
4. Jugadores
5. Banca
6. Reglas del juego
7. Desarrollo del juego
8. Errores e infracciones en el juego
10. Ruleta de la fortuna
1. Denominación
2. Elementos del juego
3. El personal
4. Jugadores
5. Reglas del juego
6. Los premios
7. Máximos y mínimos de las apuestas
11. Póquer de contrapartida
I. Póquer sin descarte
1. Denominación
2. Elementos del juego
3. Personal
4. Jugadores
5. Reglas del juego
II. Pai gow poker
1. Denominación
2. Elementos del juego
3. Personal
4. Jugadores
5. Reglas del juego
12. Póquer de círculo
I. Normas generales y comunes

1. Denominación
2. Variantes
3. Elementos del juego
4. Beneficio
5. Personal
6. Jugadores
7. Prohibiciones
8. Reglas del juego
9. Desarrollo del juego
10. Errores e infracciones del juego
II. Póquer cubierto de cinco cartas con descarte
1. Elementos del juego
2. Desarrollo del juego
3. Errores e infracciones del juego
III. Póquer descubierto en la variante «seven stud poker»
1. Denominación
2. Máximos y mínimos de las apuestas
3. Reglas del juego
4. Errores e infracciones del juego
IV. Póquer descubierto en la variante «omaha»
1. Denominación
2. Desarrollo del juego
V. Póquer descubierto en la variante «hold'em»
1. Denominación
2. Reglas del juego
VI. Póquer descubierto en la variante «five stud poker»
1. Denominación
2. Elementos del juego
3. Desarrollo del juego
VII. Póquer descubierto en la variante de póquer sintético
1. Denominación
2. Elementos del juego
3. Máximos y mínimos de las apuestas
13. Banca francesa o dados portugueses
1. Denominación
2. Elementos del juego
3. Personal
4. Jugadores
5. Desarrollo del juego
6. Máximos y mínimos de las apuestas
Artículo 3. Juego del Bingo
1. Descripción y modalidades
2. Elementos
3. Personal
4. Reglas del juego
5. Juegos nulos y devoluciones

Artículo 4. Máquinas de juego
1. Denominación
2. Clasificación
3. Elementos
Artículo 5. Apuestas
1. Denominación
2. Clasificación
3. Elementos
4. Prohibiciones
Artículo 6. Juego de boletos
1. Denominación
2. Elementos
Artículo 7. Loterías
1. Denominación
2. Elementos
Artículo 8. Rifas y tómbolas
1. Denominación
2. Clasificación
3. Elementos
4. Premios
Artículo 9. Combinaciones aleatorias.
1. Denominación
2. Clasificación
3. Premios
Artículo 10. Juegos y apuestas de carácter tradicional.
1. Denominación
2. Tipos
3. Elementos

✐ Modificado por punto 1/AX de Decreto núm. 2/2009, de 2 enero.

Artículo 1. Catálogo de Juegos y apuestas.

El Catálogo de Juegos y Apuestas de la Comunidad Autónoma de La Rioja, previsto en el artículo 3 de la Ley 5/1999, de 13 de abril, Reguladora del Juego y Apuestas, comprende los siguientes:

a) Juegos de casino:

01. Ruleta francesa

02. Ruleta americana con un solo cero

03. Blackjack o veintiuno

04. Boulé o bola

05. Treinta y cuarenta

06. Dados o craps

07. Punto y banca

08. Bacarrá, chemin de fer o ferrocarril

09. Bacarrá a dos paños

10. Ruleta de la fortuna

11. Póquer de contrapartida:

– Póquer sin descarte

– Pai gow poker

12. Póquer de círculo:

– Póquer cubierto de cinco cartas con descarte

– Póquer descubierto en la variante "seven stud poker"

– Póquer descubierto en la variante "omaha"

– Póquer descubierto en la variante "hold'em"

– Póquer descubierto en la variante "five stud poker"

– Póquer descubierto en la variante de póquer sintético

13. Banca francesa o dados portugueses

b) Juego del bingo

– Bingo ordinario

– Bingo electrónico

c) Máquinas de juego

– Máquinas de tipo "A" o recreativas

– Máquinas de tipo "B" o recreativas con premio programado

– Máquinas de tipo "A1" o con premio en especie

– Máquinas de tipo "C" o de azar

– Máquinas de tipo "D" o especiales para el juego del bingo

d) Boletos

e) Loterías

f) Rifas, tómbolas y combinaciones aleatorias

g) Apuestas

h) Juegos y apuestas de carácter tradicional.

✎ Modificado por punto 2/AX de Decreto núm. 2/2009, de 2 enero.

Artículo 2. Juegos de casinos de juego.

01. Ruleta francesa

1. Denominación

La ruleta es un juego de azar, de los denominados de contrapartida, cuya característica esencial reside en que los participantes juegan contra el establecimiento organizador, dependiendo la posibilidad de ganar del movimiento de una bola que se mueve dentro de una rueda horizontal giratoria.

2. Elementos del juego

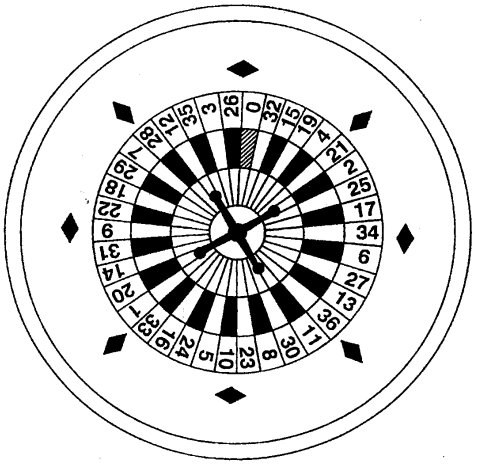
Instrumentos de la ruleta.

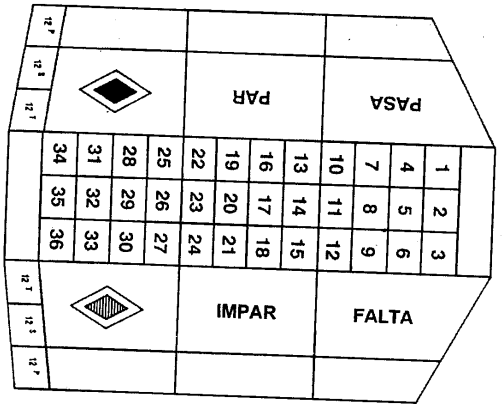
1. El material de este juego se compone de un cilindro de madera, de unos 56 centímetros de diámetro, en cuyo interior se encuentra un disco giratorio sostenido por un eje metálico. Este disco, cuya parte superior presenta una superficie ligeramente cóncava, está dividido en 37 casillas radiales, separadas por pequeños tabiques metálicos. Dichos compartimentos, alternativamente rojos y negros, están numerados del 1 al 36, más el cero, que suele ser blanco o verde, pero que no podrá ser rojo ni negro. Nunca dos números consecutivos son vecinos, y, por otra parte, los números cuya suma de cifras sea par son siempre negros, así como el 10 y el 29 y a excepción del 19. Un dispositivo que sobresale del eje, consistente en dos travesaños entrecruzados en el centro mismo de la ruleta, permite darle a ésta un movimiento giratorio en un plano horizontal.

2. La ruleta se juega en una mesa larga y rectangular, en cuyo centro o extremo está la mencionada rueda. A un lado de ésta o a ambos se encuentra el tablero o tableros, en el que están dibujados los mismos 36 números rojos y negros, dispuestos en tres columnas de a doce, un espacio reservado al cero y otros para las diversas combinaciones o suertes en los que estarán impresos en español los distintos términos o abreviaturas indicativos de aquéllas.

3. Según que en la mesa existan uno o dos tableros, la ruleta se denomina «a un paño» o «a dos paños», respectivamente.

Figuras Núm. 1 y 2: Rueda y tablero de la ruleta francesa





3. Personal

1. Clases

El personal afecto a cada ruleta comprende:

a) Para la denominada «a dos paños»: un jefe de mesa y un subjefe de mesa, que deben colocarse frente a frente y de cara al cilindro; cuatro crupieres que se sitúan en el centro de la mesa, respectivamente a derecha e izquierda de aquéllos, y dos «extremos de mesa», instalados en las extremidades de ésta.

b) Para la denominada «a un solo paño»: un jefe de mesa, dos crupieres y un «extremo de mesa».

2. Competencias

a) El jefe y subjefe tienen por misión dirigir la partida y controlar los cambios realizados en el curso de la misma, estándoles prohibido manipular, de cualquier modo que sea, el dinero, las placas o las fichas.

b) Los crupieres deben encargarse, sucesivamente y siguiendo un orden de rotación establecido, de accionar el cilindro y lanzar la bola, así como de llevar a cabo las demás operaciones necesarias para la realización del juego, cuyo contenido se especifica en el apartado correspondiente a las reglas de funcionamiento. Asimismo, podrán colocar las posturas sobre la mesa.

c) Los «extremos de mesa» tienen por misión colocar las posturas en la zona que ellos controlan

a petición de los jugadores presentes en la mesa y ejercer una vigilancia particular sobre aquéllas, a fin de evitar errores, discusiones y posibles fraudes.

4. Reglas de la ruleta

1. Combinaciones posibles

Los jugadores sólo pueden hacer uso de las combinaciones siguientes:

A) Posibilidades o suertes múltiples

a) Pleno o número completo: Consiste en hacer la apuesta en uno cualquiera de los 37 números y proporciona al jugador que gana treinta y cinco veces su postura.

b) Pareja o caballo: La apuesta se pone a caballo sobre la línea que separa dos números y proporciona al jugador que gana diecisiete veces su postura.

c) Fila transversal: Se juega a los tres números seguidos que constituyen una fila, colocando su apuesta en medio de la línea longitudinal que separa las filas de los espacios laterales destinados a las suertes sencillas. Caso de salir uno de los tres números, el jugador obtiene once veces la cantidad que puso.

También se pagará once veces, las fichas colocadas sobre las combinaciones «0, 1, 2» y «0, 2, 3», posturas denominadas tradicionalmente como transversales del 0.

d) Cuadro: La apuesta se hace sobre cuatro números contiguos que forman un cuadro, colocándose la postura en el punto de intersección de las líneas que separan dichos números. En caso de ganancia, se obtiene ocho veces la citada postura.

e) Seisena o doble fila transversal: La apuesta comprende seis números y la posible ganancia supone cinco veces la apuesta.

f) Columna: Abarca la apuesta de los doce números que integran una columna, ascendiendo la posible ganancia a dos veces la cantidad apostada.

g) Docena: Abarca la apuesta los números del 1 al 12 (primera docena), los números del 13 al 24 (segunda docena) o los números del 25 al 36 (tercera docena), y la posible ganancia asciende a dos veces la cantidad apostada.

h) Dos columnas o columna a caballo: Se apuesta a 24 números pertenecientes a dos docenas y la ganancia asciende a la mitad de la postura.

i) Dos docenas o docena a caballo: Se apuesta a 24 números pertenecientes a dos docenas y la ganancia asciende a la mitad de la postura.

En todos los casos, el jugador que gana conserva su apuesta y puede retirarla.

B) Posibilidades o suertes sencillas

a) Posibilidades: Los jugadores pueden apostar sobre par o impar (números pares o impares); sobre rojo o negro (números rojos o negros); o sobre «falta» (números del 1 al 18) o «pasa» (números del 19 al 36).

En todos estos casos, el jugador que gana conserva su apuesta y puede retirarla. La ganancia asciende al valor de la cantidad apostada.

b) Supuesto de salida del cero: En este caso, dos soluciones se ofrecen al jugador que ha apostado sobre una suerte sencilla: primero, retirar la mitad de su apuesta, mientras la otra mitad la recupera la banca; y segunda, dejar la totalidad de su apuesta en «prisión». Si en la jugada siguiente no sale el cero, las posturas ganadoras colocadas en «prisión» recobran pura y simplemente su libertad, perdiéndose definitivamente todas las demás.

Si el cero sale por segunda, tercera vez, etcétera, el jugador tiene la misma opción, teniendo en cuenta que el valor inicial de su apuesta se considera que ha perdido el 50% de su valor a cada salida del cero. Si está por debajo del mínimo de la mesa, la apuesta debe quedar en «prisión» hasta que se libere.

Cuando el cero sale en la última jugada de la sesión, el jugador viene obligado a aceptar el reintegro de la mitad, de la cuarta parte, de la octava parte, etcétera de su apuesta inicial, según se trate de la primera, segunda, tercera salida, etcétera del número cero.

2. Apuestas máximas y mínimas

A) Normas generales sobre tales límites

a) El mínimo de las apuestas en la ruleta viene determinado en la autorización concedida por la Dirección General de Tributos.

b) El máximo se fija teniendo en cuenta las combinaciones de juego existentes:

– En las suertes sencillas, el máximo representa 360 veces la cantidad fijada como mínimo de postura.

– En las suertes múltiples, el máximo viene representado:

En el pleno o número completo por 20 veces el mínimo de la apuesta; en la pareja o caballo, por 40 veces; en la fila transversal, por 60 veces; en el cuadro, por 80 veces; en la seisena, por 120 veces; en la columna y docena, por 240 veces; en la doble columna y doble docena, por 480 veces.

B) Normas especiales

El Director del Casino podrá modificar los mínimos de las apuestas en juegos o mesas determinadas, siempre que el Casino tuviera autorización, al amparo de lo dispuesto en el Reglamento de Casinos de Juego y, en todo caso, con sujeción a los siguientes requisitos:

a) Durante el desarrollo de la sesión y una vez puesta en funcionamiento una mesa, el Casino no podrá variar el límite de apuesta de la misma.

b) En todo caso, el Casino deberá poner en funcionamiento una mesa, al menos, con el límite mínimo de apuestas autorizado para dicho juego, a menos que en la autorización concreta se dispusiera otra cosa.

Esta variación en los mínimos de las apuestas afectará al anticipo que debe entregarse a cada mesa, al límite máximo de las apuestas y a la suma de dinero que el Casino debe tener en caja como garantía de las apuestas en la forma establecida por el Reglamento de Casinos de Juego.

3. Funcionamiento del juego

Las fases sucesivas del mismo son las siguientes:

a) El crupier encargado de maniobrar el aparato debe obligatoriamente accionar cada vez el cilindro en un sentido opuesto a la anterior y lanzar la bola en el sentido inverso.

b) Antes de esta maniobra y mientras la fuerza centrífuga retiene a la bola en la galería, pueden los jugadores realizar sus apuestas, hasta el momento en que el crupier, debido a que el movimiento de la bola se hace más lento y está a punto de caer dentro del disco, anuncie «no va más». Desde entonces, ninguna postura puede ser colocada sobre el paño. Todas las apuestas aceptadas antes del «no va más», y que no hayan podido ser colocadas sobre las respectivas suertes, serán válidas siempre que hubiesen sido anunciadas en voz alta por el «crupier» y repetidas por el jefe de mesa.

c) Cuando la bola se detiene definitivamente en una de las treinta y siete casillas, el crupier anunciará en alta voz el número y las suertes sencillas ganadoras, tocando con su raqueta el citado número para designarlo ostensiblemente al público, procediéndose a continuación por los crupieres a retirar las apuestas perdidas y al pago de aquéllas que han resultado ganadoras, según el orden siguiente: columnas, docenas, dobles columnas y dobles docenas; suertes simples (rojo, negro, pares, impares, pasa y falta); filas transversales y seisenas, cuadro y parejas, y, en último lugar, los plenos o números completos. En las mesas con un solo paño serán indistintamente los crupieres los que pagarán las apuestas ganadoras individualmente, después de retirar las apuestas perdedoras.

d) En el supuesto de que una ficha o cualquier otro objeto caiga en el cilindro durante la rotación de la bola o que la bola salte fuera del cilindro, o en el caso de un lanzamiento defectuoso de la bola o que la bola, estando totalmente detenida la rotación del cilindro, no cayese, el jefe de mesa debe detener el juego y anunciar inmediatamente en voz alta «tirada nula», recibir la bola y entregarla al crupier para que la vuelva a lanzar, poniéndola antes en el número que cayó en la jugada anterior.

Los casos no previstos serán resueltos por el inspector de la mesa.

e) Al final de cada sesión, el cilindro deberá ser cerrado con una tapa provista de llave o precinto sellado.

02. Ruleta americana con un solo cero

El funcionamiento de la variedad americana de la ruleta responde a los mismos principios que rigen la ruleta llamada europea o francesa. Por ello, en este apartado únicamente se recogen aquellas normas que son específicas de la ruleta americana, considerando aplicables, en consecuencia, para todo lo no previsto en ellas, las disposiciones referentes a la ruleta contenidas en el Epígrafe 01 del presente Catálogo.

1. Instrumentos de la ruleta americana

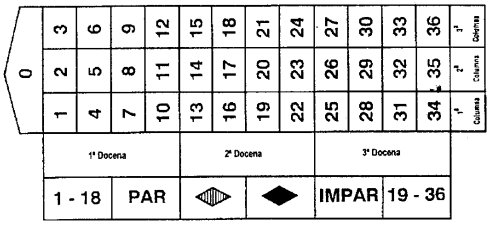
Existen dos diferencias con respecto a la ruleta europea:

a) Las apuestas se colocan sobre uno de los dos lados del tapete cuya disposición, para el caso de las apuestas en el lado izquierdo, es la que se refleja en la figura número 3.

b) En el reborde del cilindro se colocará un número de cajas o compartimentos transparentes igual a la cifra máxima de colores existentes. Dichas cajas, netamente separadas las unas de las otras, están destinadas a recibir una ficha, sin valor determinado, sobre la cual se coloca un marcador que indica el valor dado a las fichas de ese color por el jugador. Este valor puede ir del mínimo al máximo de la postura de la mesa sobre un número entero, acomodándose al valor individual de las fichas existentes en el Casino.

Los marcadores del valor asignado a las fichas por el jugador podrán colocarse también en el lugar próximo a la mesa de juego o bien ser colocadas sobre un pedestal adherido al arco exterior del cilindro, de forma que su base esté a la altura del reborde de este cilindro.

Figura Núm. 3: Ruleta americana.



2. Elementos personales

1. La mesa de juego es de pequeñas dimensiones, aunque puede ser autorizado el uso de una mesa doble. Sólo podrá participar un número limitado de jugadores, de acuerdo con las características de la mesa.

2. El personal afecto a cada ruleta comprende un jefe de mesa, un crupier y, eventualmente, un auxiliar, encargado entre otras funciones de asistencia al mismo y de ordenar los montones de fichas.

3. El jefe de mesa es responsable de la claridad y regularidad del juego, de los pagos, de todas las operaciones efectuadas en su mesa y del control de los marcadores.

A criterio de la dirección de juego, el jefe de mesa podrá ejercer sus responsabilidades sobre dos mesas de juego simultáneamente.

Epígrafe 02.2.3 modificado por punto 3/AX de Decreto núm. 2/2009, de 2 enero.

3. Funcionamiento del juego

1. En cada jugada, el crupier, cuando no esté asistido por el auxiliar, debe reconstruir los montones de fichas.

2. Los pagos deben ser siempre efectuados en el orden siguiente: doble columna, columna, pasa, impar, negro, rojo, par, falta, doble docena, docena, seisena, transversal, cuadro, pareja o caballo y en último lugar el pleno o número completo; pero si un jugador tiene varias combinaciones ganadoras, se pagan todas de una sola vez, aunque las apuestas sean de distinta clase. Los pagos se realizan con fichas de color de un valor determinado, propias del jugador ganador, o con fichas y placas de valor o ambas.

3. Los casos no previstos serán resueltos por el inspector de la mesa.

4. Combinaciones del juego

Dentro de las suertes sencillas, en caso de salida del cero, se pierde la mitad de la apuesta y se recupera la otra mitad.

5. Máximos y mínimos de las apuestas

1. El mínimo de apuesta está determinado por la autorización concedida por la Dirección General de Tributos. El jugador, en el momento en que se atribuye una serie de fichas, puede fijar el valor que él desea dar a cada una de ellas, dentro de los límites del mínimo y máximo sobre un número entero. Si no se hace uso de esta facultad cada una de sus fichas representa el mínimo de la postura de la mesa.

2. El máximo viene fijado:

a) En las suertes sencillas: el máximo representa 360 veces la cantidad fijada como postura mínima de la mesa.

b) En las suertes múltiples, el máximo viene representado: en el pleno o número completo supone 20 veces el mínimo de la apuesta; en la pareja o caballo, 40 veces; en la fila transversal, 60 veces; en el cuadro, 80 veces; en la seisena, 120 veces; en la columna o docena, 240 veces, y en la doble columna y doble docena, 480 veces mínimo por postura, respetando que el máximo sea el múltiplo del mínimo elegido respectivamente.

03. «Black-Jack» o Veintiuno

1. Denominación

El «Black-Jack» o veintiuno es un juego de azar practicado con naipes de los denominados de contrapartida, en el que los participantes juegan contra el establecimiento, siendo el objeto del juego alcanzar veintiún puntos o acercarse a ellos sin pasar de este límite.

2. Elementos del juego

1. Cartas o naipes

Al blackjack se juega con seis barajas de 52 cartas cada una, tres de un color y tres de otro. Las figuras valen diez puntos, el as un punto u once, según convenga al jugador, salvo en el caso de que sea blackjack, que se considera el valor del as siempre como once, y las otras cartas tendrán su valor nominal.

En lo referente al estado de los naipes, se estará a lo dispuesto en el artículo 42 del Reglamento de Casinos de Juego de La Rioja, salvo que el naipe se encuentre deteriorado por el normal uso, en cuyo caso sólo será necesaria la sustitución de dicho naipe por otro igual valor y características, sin que sea necesario proceder a la sustitución de la media docena completa.

✐ Epígrafe 03.2.1 modificado por punto 4/AX de Decreto núm. 2/2009, de 2 enero.

2. Distribuidor o «sabot»

a) Es un recipiente donde se introducen las cartas, una vez barajadas convenientemente, para proceder a su distribución. En él se deslizan, apareciendo de una en una.

b) Todos los distribuidores deben ser numerados en cada establecimiento y guardados en el armario de las cartas o en otro distinto que cumpla las mismas exigencias. Su distribución a las diferentes mesas la realiza el Director o empleado responsable al comienzo de cada sesión, procurando evitar que los mismos distribuidores se destinen sistemáticamente a las mismas mesas.

Habrá de pertenecer obligatoriamente a un modelo homologado por la Dirección General de Tributos.

c) La Dirección General de Tributos podrá autorizar, previa homologación, la utilización de distribuidores o «sabot» automáticos que contengan elementos, dispositivos o componentes electrónicos o informáticos y que realicen las funciones de barajado y distribución de las cartas de un modo automático, sin acción del croupier. Las funciones de custodia, uso y manipulación de los «sabot» automáticos, en el caso de autorizarse, seguirán estando encomendadas al empleado de juego que las tenga atribuidas por el presente Catálogo.

3. Personal del «Black-Jack»

1. El jefe de mesa: le corresponde supervisar el juego y resolver los problemas que durante el transcurso del mismo se le presenten, funciones que se llevarán a cabo sobre cada una de las mesas, si bien podrán simultanearse sobre grupos de mesas contiguas y homogéneas sin que el número total de mesas a su cargo pueda exceder de cuatro. No obstante, si la dirección de juegos optase por compatibilizar las funciones de supervisión del jefe de mesa sobre juegos de naipes de contrapartida no homogéneos (blackjack, minipunto y banca y póquer) podrá hacerlo atendiendo el criterio de no exceder el número de cuatro.

✐ Epígrafe 03.3.1 modificado por punto 5/AX de Decreto núm. 2/2009, de 2 enero.

2. El crupier: Es el que dirige la partida, teniendo como misión la mezcla de las cartas, su distribución a los jugadores, el pago a los que resulten ganadores y retirar las posturas perdedoras.

4. Jugadores

1. Sentados

a) El número de jugadores a los que se permite participar en el juego debe coincidir con el número de plazas de apuestas marcadas en el tapete, cuya cifra máxima es siete. Si algunas plazas no están cubiertas, pueden los jugadores apostar sobre las vacantes. Asimismo, podrán apostar sobre la mano de cualquier otro jugador con su consentimiento y dentro de los límites de la apuesta máxima. En cualquier caso, el jugador situado en primera línea delante de cada casilla será el que mande en la misma.

b) No podrá iniciarse o continuar la partida con menos de dos manos apostadas.

c) Cada «mano» de un jugador será considerada individualmente y seguirá el orden normal de distribución y petición de cartas.

2. Pueden también participar en el juego los jugadores que están de pie, apostando sobre la «mano» de un jugador, con el consentimiento de éste y dentro de los límites de la apuesta máxima de cada plaza. Sin embargo, no pueden dar al jugador consejos o instrucciones, debiendo aceptar sus iniciativas.

3. Cuando dos o más clientes jueguen en una casilla vacante, se dará la prioridad al de apuesta mayor y, en el caso de que las posturas sean iguales, al jugador que esté más cerca del «sabot».

4. El máximo de jugadores que podrán apostar por casilla será de tres.

5. Reglas del juego

1. Posibilidades de juego.

A) Juego simple o Veintiuno o «Black-Jack»

a) Cuando se hayan efectuado todas las apuestas, el crupier distribuirá un naipe a cada «mano», comenzando por su izquierda y siguiendo el sentido de las agujas del reloj, y dándose él mismo otro naipe.

b) Después se distribuirá un segundo naipe, siempre en el mismo orden, a cada «mano».

c) Seguidamente, anunciará la puntuación que han conseguido los jugadores que tienen la «mano», y les preguntará si desean naipes adicionales. Cada jugador podrá rehusar o pedir naipes complementarios, uno por uno, hasta que lo crea oportuno, pero en ningún caso podrá pedir naipes suplementarios si ha obtenido ya una puntuación de 21 o más. Cuando una «mano» obtenga una puntuación superior a 21, perderá, y el crupier, anunciando la puntuación obtenida, recogerá inmediatamente su apuesta y los naipes antes de pasar a la «mano» siguiente.

d) Cuando los jugadores hayan hecho su juego, el crupier se dará a sí mismo una o varias cartas, siempre que tengan competidor. Al llegar a 17 puntos deberá plantarse, no pudiendo tomar naipes suplementarios. En caso contrario, deberá pedir otros naipes hasta que el total de su puntuación alcance 17 o más. Cuanto tenga un as entre sus cartas, deberá contarlo como once puntos si con este valor alcanza 17 o más y siempre que no cuente con él más de 21 puntos, en cuyo caso, se tomará el valor de un punto. No obstante, si todos los jugadores hubiesen pasado, el crupier no necesitará tomar más cartas.

e) El crupier, después de anunciar su puntuación, procederá a recoger las apuestas perdedoras y a pagar las ganadoras de derecha a izquierda. Irá entonces recogiendo las cartas y colocándolas con las caras hacia abajo en un recipiente destinado para este fin, apartando las suyas en último lugar y diferenciadas.

f) Si el banquero se hubiera pasado de 21 puntos pagará todas las apuestas que aún estén sobre el tapete.

g) Si no tuviera 21 puntos, recogerá las apuestas de las «manos» que tengan una puntuación inferior a la suya y pagará a aquellas que la tengan superior. Las «manos» que hayan obtenido una puntuación igual a la del banquero serán nulas, pudiendo sus titulares retirar sus apuestas una vez hayan sido recogidas sus cartas.

h) Los pagos se harán a la par, es decir, por la misma cantidad de la apuesta, pero si un jugador hiciera un «Black-Jack», que consiste en alcanzar 21 puntos con sólo dos naipes, se le pagará siempre en razón de tres por dos. El «Black-Jack» ganará siempre a la puntuación de 21 obtenida con más de dos cartas.

i) Con 21 puntos o «Black-Jack» no se podrá pedir carta. Cuando se obtenga 21 con tres 7 se pagará al doble la postura, siempre que la banca no gane o iguale dicha puntuación de la misma manera.

B) El seguro

a) Cuando el primer naipe del crupier sea un as, los jugadores podrán asegurarse contra el posible «Black-Jack» de la banca. El crupier propondrá este seguro al conjunto de jugadores y antes de dar la tercera carta al primer jugador que la pida. A partir de este momento, nadie podrá asegurarse.

b) El jugador que se asegure depositará sobre la línea «seguro», situada enfrente de su puesto, una cantidad como máximo igual a la mitad de su apuesta primitiva. Si el crupier sacara entonces un diez, es decir, si realizara un «Black-Jack», recogerá las apuestas que pierden y pagará los seguros en razón de dos por uno. Si no realizara «Black-Jack» recogerá los seguros y cobrará o

pagará las otras apuestas como en el juego simple. El mínimo del seguro es la mitad del mínimo de la mesa, hasta un máximo de la mitad de la apuesta primitiva.

c) En el caso de que el jugador tuviese «Black-Jack» y el crupier un as, el jugador podrá optar por recibir el pago a la par.

C) Los pares

a) Cuando un jugador recibe las dos primeras cartas del mismo valor, podrá jugar «a dos manos». Si utilizase esta posibilidad deberá hacer una apuesta igual a la suya inicial en la otra carta. Estas dos cartas y estas dos apuestas serán consideradas entonces como «manos» separadas e independientes, teniendo cada una su valor y destino propios. Podrá, por tanto, formar tantas «manos» como sea el número de cartas de igual valor que reciba.

b) El jugador se plantará, pedirá cartas y jugará en las mismas condiciones que en el juego simple, empezando por la «mano» más a su derecha antes de pasar a la siguiente. Si formase un nuevo par, podrá de nuevo separarlo y depositar otra apuesta igual.

c) Cuando un jugador separara un par de ases, no se le permitirá pedir más que un solo naipe por cada as que ha formado una nueva «mano».

d) Si un jugador separara un par de ases o un par de cartas que valgan 10 puntos cada una y con la siguiente totalizará 21 puntos, esta jugada no será considerada como «Black-Jack», y se le pagará solamente una vez su apuesta.

D) Apuesta doble

Un jugador podrá doblar su apuesta con los dos primeros naipes, pero en este caso, sólo tendrá derecho a un naipe suplementario. La doble apuesta estará autorizada para todas las «manos» comprendidos los pares y a excepción del par de ases. En el supuesto indicado el crupier advertirá expresamente al jugador que el valor del as es de un punto.

E) El retiro

El jugador podrá desistir de su jugada perdiendo la mitad del importe de su apuesta excepto que la carta descubierta de la banca sea un as y antes de dar la tercera carta del primer jugador que la solicite.

2. Máximos y mínimos de las apuestas

a) Las apuestas de los jugadores, exclusivamente representadas por fichas, deben realizarse, dentro de los límites del mínimo y máximo antes de distribuir las cartas.

b) El mínimo vendrá fijado por la autorización concedida por la Dirección General de Tributos. Son aplicables a este juego las normas de la ruleta referentes a la posibilidad de modificar el mínimo y el máximo de las apuestas.

c) El máximo de las apuestas es fijado por cada mesa en la autorización en 50, 100 ó 200 veces el mínimo de la postura.

d) El máximo se entiende por «mano» y puede ser sobrepasado en el supuesto de un jugador sentado, titular de varias «manos» de otros jugadores.

3. Funcionamiento del juego

Existen diversas operaciones que son previas al comienzo de cada partida:

a) La extracción de naipes del depósito, su desempaquetado y su mezcla se atendrán a las normas del Reglamento de Casinos de Juego.

b) Finalizadas las operaciones previas, cada uno de los montones se mezclará y cortará separadamente, al menos tres veces. Seguidamente, los seis juegos se reunirán y cortarán, y finalmente la media docena se presentará a un jugador para un nuevo y último corte. En el supuesto de que rehusara hacerlo, el croupier se lo irá ofreciendo a los demás jugadores, siguiendo las agujas del reloj, para que efectúen el corte, comenzando por la izquierda del croupier. Si ninguno de los jugadores aceptara efectuar este último corte, el mismo será realizado por el jefe de mesa. Se procurará que este corte sea al menos de una baraja.

c) Posteriormente, el crupier colocará un separador de muestra o de bloqueo, a fin de dejar como reserva una cantidad de cartas equivalente como mínimo a un juego. A continuación se introducirán las cartas en el distribuidor o «sabot».

d) Antes de distribuir las cartas, el crupier apartará las cinco primeras del distribuidor y comenzará después la partida.

e) Las cartas se distribuirán siempre con las caras hacia arriba. Cuando aparezca el separador,

el crupier debe enseñarlo al público y anunciará que la jugada que está realizando es la última de la talla. Si apareciera una carta con la cara hacia arriba en el distribuidor, se eliminará. En otro supuesto, decidirá el jefe de mesa.

04. Boule o Bola

1. Denominación

La bola o «boule» es un juego de azar, de los denominados de contrapartida, en el que los participantes juegan contra el establecimiento organizador, dependiendo la posibilidad de ganar, igual que en la ruleta, del movimiento de una bola que se mueve dentro de una plataforma circular.

2. **Elementos del juego**

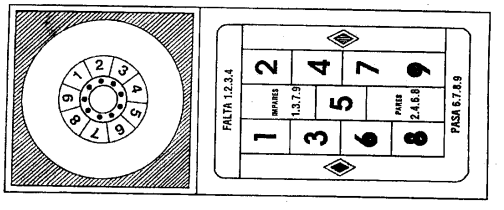
1. El juego de la bola se practica en una mesa, en cuyo centro se encuentra la plataforma circular y, a sus lados, dos paños destinados a recibir las apuestas. También puede incluir un solo paño.

2. La mencionada plataforma consiste en un plato circular de 1,50 metros de diámetro inserto en un cuadro de 1,85 metros de lado. En el centro presenta un saliente alrededor del cual se distribuyen dos filas, con dieciocho orificios, y con la numeración del 1 al 9, en uno de los cuales vendrá a caer la bola de caucho indicando el número ganador.

De ellos, los orificios con los números 1, 3, 6 y 8 son de color negro, y de color rojo los números 2, 4, 7 y 9, siendo amarillo, o de otro color, pero nunca rojo o negro, el número cinco.

3. Los paños de juego son idénticos y están divididos en un determinado número de casillas, que corresponden a las diversas combinaciones posibles. El jugador puede elegir entre las suertes múltiples o sencillas, que consisten en realizar la apuesta sobre par o impar (números pares o impares), rojo o negro (números rojos o negros), pasa (números superiores al 5), y falta (números inferiores al 5). Este número cinco indicado no figura en ninguna de tales combinaciones, ocupa la casilla central del tablero y puede ser jugado como cualquier otro número, pero no es ni rojo ni negro y está excluido de la serie impar, pasa o falta.

Figura Núm. 4: Bola o «boule».



3. El personal

1. El personal afecto es el siguiente:

a) El jefe de mesa es el que dirige la misma.

b) Habrá crupieres, uno por cada paño, encargados de lanzar la bola, siguiendo un orden de rotación establecido por la Dirección, sin que ninguno de ellos pueda especializarse en esta misión.

2. Los casos no previstos serán resueltos por el inspector de la mesa.

4. Jugadores

En cada partida pueden participar un número indeterminado de ellos.

5. Reglas del juego

1. Combinaciones posibles

Sólo se pueden usar dos combinaciones:

a) Apostar sobre un número entero, del 1 al 9, en cuyo caso el ganador recibe siete veces el valor de su apuesta.

b) Apostar sobre una suerte sencilla (rojo o negro, par o impar, pasa o falta). En todos estos casos, el ganador recupera su apuesta y recibe un valor igual a ella. Sin embargo, cuando sale el número 5, se pierden todas las apuestas realizadas sobre estas suertes sencillas.

2. Máximos y mínimos de las apuestas

a) El mínimo de apuestas viene fijado en la autorización concedida por la Dirección General de Tributos. Sin embargo, el Director responsable del establecimiento puede abrir los paños con una

apuesta mínima igual a dos veces la autorizada, siempre que aquel mínimo sea mantenido, al menos en un paño, durante todo el tiempo en que permanezca abierto dicho establecimiento.

b) El máximo de apuesta vendrá fijado en la autorización. Para las apuestas sobre un número entero, no podrá ser inferior a cuarenta veces, ni superior a cien veces el mínimo autorizado; y para las suertes sencillas no podrá ser inferior a doscientas veces ni superior a quinientas veces dicho número.

Este máximo se aplica, por mesa, a cada jugador considerado aisladamente. Por ello, el establecimiento no puede fijar un máximo para el conjunto de apuestas que pertenezcan a jugadores diferentes y colocados sobre un número entero o sobre una suerte sencilla.

3. Funcionamiento del juego

a) Las apuestas se realizan por los jugadores a partir del momento en que el jefe de la partida anuncia «hagan sus apuestas». Éstas son colocadas, en forma de fichas, en una de las casillas del tablero escogido por el jugador.

b) A continuación la bola es lanzada por el crupier a lo largo del borde exterior del plato circular, en el que dará numerosas vueltas antes de abordar la zona de los orificios. Es en este momento cuando el crupier pregunta «¿están hechas las apuestas?». Seguidamente anuncia «no va más». Desde entonces toda apuesta depositada tras este aviso es rechazada y el crupier devuelve las fichas al apostante tardío con su rastrillo o raqueta.

c) Una vez que la bola queda inmovilizada en un orificio, el lanzador de la bola anuncia el resultado, diciendo en alta voz el número ganador y las suertes sencillas.

d) El crupier recoge entonces, con su rastrillo, todas las apuestas perdedoras, dejando sobre la mesa las apuestas ganadoras, a las que él añade la ganancia. El jugador que gana recupera, en todos los casos, su apuesta y puede retirarla del juego.

0.5. Treinta y Cuarenta

1. Denominación

El treinta y cuarenta es un juego de azar practicado con cartas, de los denominados de contrapartida, en el que los participantes juegan contra el establecimiento, existiendo varias combinaciones ganadoras.

2. Elementos del juego

1. Cartas o naipes

Al treinta y cuarenta se juega con seis barajas, de las denominadas francesas, de 25 cartas cada una, todas de un mismo color, sin índices. Las figuras valen diez puntos, el as un punto y las otras cartas su valor nominal.

2. Mesa de juego

Tendrá forma de escudo, dividida en cuatro casillas, dos de ellas de mayor tamaño, que corresponderán al «rojo» y «negro»; ambas estarán separadas por una banda central que contendrá el «color», situándose más abajo una casilla en forma triangular para el «inverso».

En la parte opuesta se situará el jefe de mesa, colocándose a ambos lados de éste los dos crupieres. Delante y a la izquierda del crupier tallador existirá una ranura en la que se depositarán las cartas usadas y enfrente de los dos crupieres la caja que contiene la banca de la mesa.

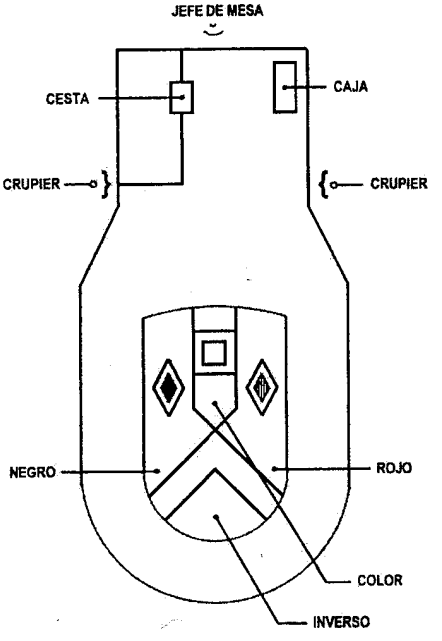
3. El personal

1. Cada mesa tendrá permanentemente destinados a su servicio un jefe de mesa y dos crupieres.

2. El jefe de mesa será el responsable del correcto desarrollo del juego.

3. Existirán dos crupieres, situados uno frente a otro. Uno de ellos, el crupier tallador, tendrá como misión el reparto de las cartas y el otro el pago de las apuestas ganadoras y la retirada de las posturas perdedoras.

Figura Núm. 5: Treinta y Cuarenta.



4. Jugadores

En cada partida pueden apostar un número indeterminado de ellos.

5. Reglas del juego

1. Combinaciones posibles

a) Se han de formar dos filas desplazadas de cartas, la de arriba denominada «negra» y la de abajo «roja». Se distribuirán cartas hasta que se obtenga por cada fila una puntuación comprendida entre treinta y cuarenta.

b) Los jugadores no pueden hacer uso más que de las combinaciones siguientes, por las que ellos reciben el equivalente de su apuesta.

c) Rojo o negro: ganará la fila cuyas cartas tengan un valor más próximo al 31.

d) Color o inverso: hay color si la fila ganadora es del mismo color que la primera carta de la fila negra. En caso contrario hay inverso.

e) Cuando dos filas de cartas forman el mismo punto, el juego es nulo salvo que dicho punto sea 31. En este caso rigen las mismas disposiciones que regulan el sistema del cero en la ruleta. Las apuestas iguales o superiores a mil pesetas pueden asegurarse contra la aplicación de la regla anterior, mediante el depósito de 1% del importe de la apuesta efectuado en el momento de la postura; a este efecto se situará una señal o placa sobre la postura al realizar ésta.

2. Máximos y mínimos de las apuestas

a) El mínimo de las apuestas viene determinado en la autorización concedida por la Dirección General de Tributos.

b) El máximo será igual a mil veces el mínimo establecido.

3. Desarrollo del juego

a) Una vez realizada la operación de mezclar las cartas por el crupier, se procederá por parte del jugador más próximo a la derecha de éste al corte de las mismas.

b) Acto seguido el crupier coloca una carta roja delante de las cinco últimas cartas del mazo. La aparición de esta carta roja determina la anulación del juego en curso, procediéndose a poner en la mesa y boca abajo las cinco últimas cartas, así como al recuento de las mismas.

c) Después de ser introducidas las cartas en el «sabot» se realiza, en forma descubierta, la

colocación de éstas sobre la mesa, que comenzará necesariamente por la fila negra. Cuando el total alcance o sobrepase los 31 puntos, se iniciará la colocación de cartas en la fila roja. A continuación el crupier anuncia en voz alta la puntuación de cada fila y las suertes ganadoras (por ejemplo: dos negro y color ganan o negro e inverso ganan, y lo mismo empezando por el rojo, es decir, dos rojo y color ganan o negro e inverso, el crupier anunciará también color gana o color pierde). Acto seguido, se procederá al pago de las apuestas ganadoras, operación que se realizará obligatoriamente suerte por suerte, comenzando siempre por color o inverso y después negro y rojo y por las apuestas más alejadas del crupier. Sólo después de haber sido retiradas las posturas perdedoras podrá procederse al pago de las apuestas ganadoras.

d) Las cartas habrán de permanecer sobre la mesa durante todo el tiempo que dure la retirada y pago de las apuestas, de forma que los jugadores puedan verificar las puntuaciones de los distintos juegos.

06. Dados o «Craps»

1. Denominación

El juego de dados es un juego de azar, de los denominados de contrapartida, en el que los participantes juegan contra el establecimiento, existiendo varias combinaciones ganadoras.

2. Elementos del juego

1. El juego de dados se juega con dos dados, del mismo color, de material transparente, con las superficies pulimentadas, de 20 a 25 milímetros de lado. Deberán tener los bordes bien definidos (cortantes), los ángulos vivos y los puntos marcados al ras. No se admitirán, por tanto, dados con bordes biselados, ángulos redondeados o puntos cóncavos.

2. En una de las cartas figurará el número de orden del fabricante y las siglas del establecimiento, sin que ello perjudique a su equilibrio.

3. En cada sesión se pondrán, a disposición de cada mesa dedicada al juego de los dados, seis dados en perfecto estado y distintos de los usados en la sesión anterior.

4. Dos dados se utilizarán en la partida, quedando en reserva los otros cuatro, en una cavidad prevista a este efecto en las mesas de juego, para el caso de tener que sustituir a los primeros.

3. Personal

1. En cada mesa de dados prestará sus servicios un jefe de mesa, dos crupieres y un «stickman».

2. El jefe de mesa es el responsable de la claridad y regularidad del juego, colaborando con los crupieres en el manejo de fichas y depositando el dinero en caja.

3. Los crupieres se ocuparán de recoger las apuestas perdidas, colocar, en su caso, las apuestas sobre la caja indicando el punto y pagar las apuestas ganadoras. Se ocuparán, asimismo, de los cambios de billetes y fichas que solicitan los jugadores.

4. El «stickman» estará encargado de comprobar el buen estado de los dados, de entregarlos a los jugadores y de hacer las advertencias precisas para el desarrollo del juego.

4. Reglas del juego

1. Combinaciones ganadoras

Los jugadores no podrán hacer uso más que de las siguientes clases de suertes:

A) Suertes sencillas, que se pagarán a la par:

a) «Win»: Que se juega a la primera tirada. Gana con 7 u 11, pierde con 2, 3 ó 12. Si sale otra cifra, el resultado queda en suspenso y el número que ha salido es el punto, que se indica por el crupier mediante una placa colocada sobre la caja correspondiente a este número. Las apuestas sobre el «Win» ganan si el punto se repite, pierden si sale el 7 y se repiten si sale otra cifra. Los dados cambian de mano cuando sale el 7, que hace perder.

b) «Don't Win»: Que se juega a la primera tirada. Gana con 2 ó 3, pierde con 7 u 11 y da resultado nulo en 12. Si sale otra cifra, el resultado queda en suspenso y la que ha salido es el punto. Las apuestas sobre «Don't Win» ganan si sale el 7 y pierden si el punto se repite.

c) «Come»: Que se juega en cualquier momento después de la primera tirada. Esta suerte gana si sale el 7 o el 11 en la tirada siguiente y pierde si sale el 2, 3 ó 12. Si sale otra cifra cualquiera, la apuesta es colocada sobre la casilla que lleva el número que salió, y a partir de la tirada siguiente, gana si sale el citado número y pierde con el 7, quedando pendiente el resultado si sale cualquier otro número.

d) «Don't Come»: Que se juega en cualquier momento después de la primera tirada. Gana si

sale el 2 ó 3, pierde con el 7 o el 11 y da resultado nulo con el 12. Si sale cualquier otra cifra, la apuesta es colocada en la casilla correspondiente, y a partir de la siguiente jugada, gana si sale el 7 y pierde si sale el punto sobre el que está colocada la apuesta.

Las apuestas colocadas sobre «Win» no pueden ser retiradas y deben jugar hasta que se hayan ganado o perdido.

e) «Field»: Que se juega en cualquier momento de la partida siendo decisiva cada «tirada». Gana si sale el 2, 3, 4, 9, 10, 11, o 12 y pierden los restantes resultados. Se paga doble si sale el 2 o el 12, y a la par para las otras puntuaciones.

f) «Big» 6: Que se juega en cualquier momento de la partida. Gana si sale una puntuación de 6 formada de cualquier manera y pierde si la puntuación es 7. Mientras no salga una y otra puntuación la apuesta continúa, aunque puede ser retirada por el jugador.

g) «Big» 8: Que se juega en cualquier momento de la partida. Gana si sale una puntuación de 8 formada de cualquier manera y pierde si la puntuación es de 7. Mientras no salga una u otra puntuación la apuesta continúa, pero puede retirarla el apostante.

h) «Under» 7: Que se juega en cualquier momento de la partida. Gana si el total de los puntos formados por los dados es inferior a 7, y pierde si es igual o superior a 7.

i) «Over» 7: Que se juega en cualquier momento de la partida. Gana cuando la puntuación formada por los dados es superior a 7, y pierde cuando es igual o inferior a 7.

B) Suertes múltiples, que se pueden jugar en cualquier momento de la partida:

a) «Hard Ways»: Que se juega sobre los totales de 4, 6, 8 ó 10 formados por dobles, pudiendo ser retiradas las apuestas después de cada tirada no decisiva. Gana si sale «el doble elegido» y pierde con el 7 o si el total del número no está formado por dobles. El doble de 2 y el doble de 5 se pagan siete veces la apuesta; el doble de 3 y el doble de 4, nueve veces la apuesta.

b) Juego de 7: Que se paga quince veces la apuesta. Gana si sale 7; pierde si sale cualquier otro resultado.

c) Juego de 11: Que se paga quince veces la apuesta. Gana si sale 11; pierde si sale cualquier otro resultado.

d) «Any Craps»: Que se paga siete veces la apuesta. Gana si sale 2, 3 ó 12; pierde si sale cualquier otro resultado.

e) «Craps» 2: Que se paga treinta veces la apuesta. Gana si sale el 2; pierde con cualquier otro resultado.

f) «Craps» 3: Que se paga quince veces la apuesta. Gana si sale el 3; pierde con cualquier otro resultado.

g) «Craps» 12: Que se paga treinta veces la apuesta. Gana si sale el 12; pierde con cualquier otro resultado.

h) «Horm»: Que se paga cuatro veces la apuesta. Esta suerte, que asocia el «Craps» con el juego del 11, gana si sale 2, 3, 12 u 11; pierde con cualquier otro resultado.

C) Suertes asociadas:

a) Las suertes asociadas sólo pueden jugarse cuando la suerte simple correspondiente, cuyo punto es conocido, ha sido ya apostada y siguen la suerte de ésta, aunque pueden ser retiradas después de un juego no decisivo.

b) La suerte asociada al «Win» cuya apuesta se hace en la proximidad y al exterior de la suerte sencilla correspondiente, gana con el punto, pierde con el 7 y da resultado nulo con cualquier otro total. La apuesta es pagada 2 por 1 si el punto es 4 ó 10; 3 por 2 si el punto es 5 ó 9; 6 por 5 si el punto es 6 u 8.

c) La suerte asociada al «Don't Win», cuya apuesta se hace sobre la apuesta principal de la suerte sencilla correspondiente, gana con el 7; pierde con el punto y da resultado nulo con cualquier otro total. La apuesta se paga 1 por 2 si el punto es 4 ó 10; 2 por 3 si el punto es 5 ó 9, y 5 por 6 si el punto es 6 u 8.

d) La suerte asociada del «Come», cuya apuesta se hace sobre la apuesta principal da la suerte simple correspondiente o próxima a ella. Esta suerte gana, pierde o da resultado nulo en las mismas condiciones que el «Come» y se paga como la suerte asociada del «Win».

e) La suerte asociada al «Don't Come», cuya apuesta se hace sobre la apuesta principal de la suerte simple correspondiente. Esta suerte gana, pierde o da resultado nulo en las mismas condiciones que el «Don't Come» y se paga como la suerte asociada al «Don't Win».

D) «Las Place Bets»:

Pueden jugarse en cualquier momento de la partida sobre los números 4, 5, 6, 9 ó 10 y pueden ser retiradas las apuestas en las tiradas no decisivas.

a) La «Right Bet», en la que la apuesta se hace según la posición del jugador, a caballo sobre la línea, delante o detrás de cualquier número elegido. Esta suerte gana si el punto sale antes del 7; pierde con el 7 o da resultado nulo. La apuesta se paga 7 por 6 si el punto es 6 u 8; 7 por 5 si el punto es 5 ó 9, y 9 por 5, si el punto es 4 ó 10.

b) La «Wrong Bet», en la que la apuesta se hace en la casilla posterior del número elegido y que se indica por el crupier, con la ayuda de una contramarca con la indicación «Wrong Bet». Gana si sale el 7 antes del punto; pierde si sale el punto o da resultado nulo. La apuesta es pagada 4 por 5 si el punto es 6 u 8, 5 por 8 si el punto es 5 ó 9 y 5 por 11 si el punto es 4 ó 10.

2. Apuestas

a) Las apuestas mínima y máxima se determinarán en la autorización del Casino.

b) En las suertes sencillas, la apuesta máxima no podrá ser inferior a 50 veces ni superior a 1.000 veces del mínimo de la mesa.

c) En las suertes múltiples, la apuesta máxima será calculada de forma que la ganancia posible sea, al menos, igual a la permitida por el máximo sobre las suertes sencillas, y a lo más, igual al triple de dicha ganancia.

d) En las apuestas asociadas, de «Win» y «Come», la apuesta máxima se determinará por el importe de las apuestas efectivamente hechas sobre las suertes sencillas correspondientes.

e) En las suertes asociadas del «Don't Win» y del «Don't Come» el máximo de la apuesta se fijará en función del punto jugado, esto es, para 4 y 10, el 200% del importe de la apuesta hecha sobre la suerte sencilla correspondiente; para el 5 y 9, el 150% de dicho importe, y para 6 u 8, el 120% del mismo importe.

f) En las «Right Bet», el máximo de la apuesta estará en función del punto jugado e igual al máximo de las apuestas en las suertes sencillas para 4, 5, 9 y 10 o el 120% de este máximo para 6 y 8.

g) En las «Wrong Bet», el máximo de la apuesta estará en función del punto jugado, e igual al 125% del máximo de las apuestas sobre las suertes sencillas para 6 y 8, al 160% de este máximo para el 5 y 9 y al 220% para el 4 y 10.

3. Funcionamiento

a) El número de jugadores que podrá ocupar cada mesa de dados no estará limitado.

b) Los dados serán ofrecidos a los jugadores comenzando, al iniciarse la partida, por aquel que se encuentre a la izquierda de los crupieres y después siguiendo el sentido de las agujas del reloj. Si un jugador rehusa los dados pasarán al jugador siguiente, en el orden previsto. El «stickman» pasará los dados al jugador por medio de un bastón, evitando tocarlos, más que cuando tenga que examinarlos, o recogerlos cuando caigan al suelo.

c) El jugador que lance los dados deberá hacerlo inmediatamente después del anuncio de «ya no va más», y no deberá frotarlos ni guardarlos en la mano.

d) El tirador podrá pedir que se cambien los dados antes de lanzarlos, pero no podrá hacerlo durante la serie de lanzamientos precisos para alcanzar el número designado como punto, salvo en el caso de que un dado salte fuera de la mesa, cayendo en el suelo, en cuyo caso se le ofrecerá elegir entre los cuatro dados restantes de la mesa, para terminar la jugada. Si al término de la misma el dado perdido no se encontrara, se proveerá a la mesa de un nuevo juego de dados, retirando los anteriores.

e) Los dados se lanzarán a lo largo de la mesa, de tal manera que se detengan dentro de la misma. Si uno de los dados toca el extremo opuesto de la mesa, siempre que ambos queden en la mitad de la mesa más alejada del lanzador, la tirada es válida.

f) Los dados deberán rodar y no deslizarse para que la jugada resulte válida. Si los dados se rompen, se superponen, se montan sobre una ficha o caen de la mesa o encima del borde de la misma o en el cesto de los dados de reserva, o si el lanzamiento no ha sido correcto, el «stickman» anunciará «tirada nula». Si los dados caen sobre fichas en juego, la tirada es nula.

g) Los casos no previstos serán resueltos por el «stickman».

h) El jefe de la mesa podrá privar a un jugador de su derecho a tirar los dados, si incumple repetidamente las reglas del lanzamiento.

i) Después de un número determinado de tiradas, el jefe de mesa podrá acordar el cambio de dados. El «stickman» anunciará entonces «cambio de dados» y pondrá delante del jugador, con el bastón, los seis dados al servicio de la mesa, el jugador cogerá dos para lanzarlos y los cuatro restantes serán devueltos, a la vista de los jugadores, a la caja prevista a estos efectos.

j) No podrán hacerse apuestas después del «ya no va más». El jugador que tira los dados deberá apostar sobre el «Win» o sobre el «Don't Win» antes de lanzarlos, pudiendo jugar además sobre todas las demás suertes posibles.

07. Punto y Banca

1. Denominación

El punto y banca es un juego de cartas que enfrenta a varios jugadores contra la banca, pudiendo el resto de aquéllos apostar tanto a favor de la banca como contra ella. Corresponde en todo caso al establecimiento el ejercicio de la banca.

2. Elementos de juego

1. Cartas

Se utilizarán seis barajas, de 52 cartas, con índices, la mitad de color y la otra mitad de otro. En lo referente al estado de los naipes se estará a lo dispuesto en el artículo 42 del Reglamento de Casinos de Juego de La Rioja, salvo que el naipe se encuentre deteriorado por el normal uso en cuyo caso sólo será necesaria la sustitución de dicho naipe por otro de igual valor y características, sin que sea necesario proceder a la sustitución de la media docena completa.

✎ Epígrafe 07.2.1 modificado por punto 6/AX de Decreto núm. 2/2009, de 2 enero.

2. Distribuidor o «sabot»

Se estará a lo dispuesto en el número 2 del apartado 2 del Epígrafe 03 del presente Catálogo.

3. Mesa de juego

a) Será de forma ovalada, con dos cortes o hendiduras situadas una enfrente a otra en los lados mayores de la mesa, destinados a acoger al jefe de mesa y a los dos crupieres, respectivamente. La mesa tendrá una serie de departamentos separados y numerados a partir de la derecha del jefe de mesa, que llevará el número uno. La numeración será correlativa, si bien podrá eliminarse el número 13. Cada departamento puede dar acogida a un jugador sentado. Existe asimismo igual número de casillas destinadas a recibir las apuestas hechas a favor de la banca. Su numeración se corresponderá con la de los departamentos de los jugadores.

b) La superficie central de la mesa ha de contener las siguientes aberturas: una destinada a recibir las cartas usadas, llamada cesta; otra u otras dos para las propinas que se den a los empleados, y otra para introducir los billetes que se cambien por fichas o placas.

3. Personal

1. Cada mesa de juego tendrá afectos un jefe de mesa y dos o tres crupieres.

2. Jefe de mesa: Le corresponde la dirección del juego en todas sus fases, sin perjuicio de las funciones que a lo largo del presente epígrafe del Catálogo se le atribuyan.

También llevará una lista en que se determine el orden de prioridad para cubrir plazas que queden vacantes.

3. Crupieres: Son los responsables de las apuestas de sus respectivos lados de la mesa, así como de la recogida de apuestas perdedoras y del pago de las apuestas ganadoras. Les corresponde, también, la mezcla de las cartas, su introducción en el «sabot» y en la cesta, una vez usadas.

Asimismo, recogerán la deducción que en beneficio del establecimiento haya que hacer, recibirán las propinas y las introducirán en la ranura destinada al efecto. Anunciarán el comienzo de cada jugada y de la mano ganadora, e informarán a los jugadores sobre las reglas a seguir en cada caso. Asimismo, pasarán el «sabot», recogerán los naipes al final de cada jugada y comprobarán el estado de los mismos.

4. Jugadores

1. Podrán participar en el juego los jugadores sentados frente a los departamentos numerados, y a opción de la Dirección del Casino, aquellos jugadores que permanezcan de pie.

2. La distribución de las cartas por los jugadores es optativa. Se establece un turno rotatorio a partir del situado frente a su departamento número 1. Si algún jugador no quiere realizar la distribución, el «sabot» pasará al que esté situado a su derecha.

3. El jugador que distribuye las cartas juega la «mano» de la banca, y tiene que apostar obligato-

riamente; la «mano» del jugador corresponderá a aquel que haya realizado la apuesta más elevada; de no haber apuestas a favor de la «mano» del jugador, tendrá las cartas el crupier. Se perderá el derecho a distribuir las cartas cuando la banca pierda la jugada, pasando el «sabot» al jugador correspondiente, de acuerdo con el turno establecido.

4. Los jugadores podrán apostar al empate que, en caso de resultar ganador, será pagado a razón de 8 a 1. La apuesta máxima en esta postura no podrá superar el 10% de la apuesta máxima autorizada para el punto y banca.

En todo caso, deberán colocar sus apuestas en los espacios habilitados a tal fin en el paño o, en el caso de que no existieran estos, en la línea que delimita las apuestas a la banca y al punto.

Epígrafe 07.4.4 añadido por punto 7/AX de Decreto núm. 2/2009, de 2 enero.

5. Banca

1. El establecimiento se constituye en banca y le corresponderá el cobro y pago de las apuestas. En el supuesto de resultar ganadora la «mano» de la banca se efectuará una deducción del 5% de las apuestas ganadoras en beneficio del establecimiento.

2. El mínimo de las posturas podrá ser distinto para cada mesa, no pudiendo en ningún caso ser inferior al mínimo autorizado por la Dirección General de Tributos. El máximo de las apuestas será fijado para cada mesa en 50 a 100 veces el mínimo, pudiendo determinar la Dirección del Casino que las apuestas sean múltiplos del mínimo de la mesa.

6. Reglas del juego

1. Cada jugador recibe inicialmente dos cartas. El valor del juego depende de los puntos adjudicados a cada carta, que son los que lleva inscritos, salvo el 10 y las figuras, que no tienen ningún valor numérico, y el as, que vale un punto. En la suma de los puntos se desprecian las decenas y sólo tiene valor, a efectos del juego, la cifra de unidades. Ganará aquel cuya puntuación sea de nueve o esté más próxima a dicha cifra. En caso de empate, la jugada será considerada nula y las apuestas podrán ser retiradas.

Recibidas las dos primeras cartas por la «mano» del jugador y la «mano» de la banca, si la puntuación de alguna de éstas es de 8 ó 9, el juego se da por finalizado, no pudiendo la otra «mano» solicitar una tercera carta.

2. Reglas de la tercera carta

A) Para la «mano» del jugador:

a) Cuando su puntuación es de 0, 1, 2, 3, 4 ó 5 ha de pedir carta.

b) Cuando su puntuación es de 6 ó 7, ha de plantarse.

B) Para la «mano» de la banca el juego se ajustará a lo dispuesto en el siguiente cuadro:

		Tercera carta de la mano del jugador										
		0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	P
Puntuación dos primeras cartas de la banca	0	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T
	1	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T
	2	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T
	3	T	T	T	T	T	T	T	T	P	O	T
	4	P	P	T	T	T	T	T	T	P	P	T
	5	P	P	P	P	T	T	T	T	P	P	T
	6	P	P	P	P	P	P	T	T	P	P	P
	7	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P

T: Significa pedir tercer carta

P: Significa plantarse

Los casos no previstos serán resueltos por el Inspector de la mesa.

7. Desarrollo del juego

1. Desarrollo del juego

a) Realizadas las operaciones de recuento, mezcla y corte del mazo, se colocará en su interior una carta-bloqueo o carta de detención de un color que permita diferenciarla de las demás, cuidando

de que por debajo de ella queden siete cartas. La aparición de la carta de detención determinará el final de la partida y no se podrá realizar ninguna jugada más, salvo la que se esté llevando a cabo en ese momento.

b) A continuación el crupier extrae una primera carta y la descubre. El valor de aquélla determinará el número de cartas que serán inutilizadas e introducidas en la cesta. Para este caso concreto, el valor de las figuras y los dieces será de diez puntos.

c) La orden del crupier, «no va más» y a continuación «cartas», está dirigida al jugador que tiene el «sabot» para que éste reparta dos cartas, boca abajo, a cada «mano». La primera y tercera cartas que corresponden a la «mano» del jugador son trasladadas al crupier, quedándose la segunda carta y cuarta carta que corresponden a la banca, bajo la esquina frontal derecha del «sabot». Acto seguido, son trasladadas las cartas de la «mano» del jugador, se entregan a aquel que realizó la mayor apuesta a favor de dicha «mano», quien las mostrará devolviéndolas a continuación al crupier que anunciará la puntuación total y las colocará a su derecha. Asimismo, el jugador que distribuye las cartas las descubre y las traslada al crupier. Éste anuncia el punto total para las dos cartas y las coloca a su izquierda.

d) Cuando de acuerdo con las reglas establecidas, el jugador haya de plantarse, el crupier anunciará: «el jugador se planta... (punto total)»; en caso contrario, dirá en alta voz: «carta para el jugador». Iguales reglas son aplicadas a la «mano» de la banca.

e) Finalizada la jugada, el crupier anunciará la «mano» con la más alta puntuación, que será la ganadora, procediéndose a continuación al pago de las apuestas ganadoras y a la deducción, en su caso, del beneficio del establecimiento.

2. Mini Punto y Banca

a) Se jugará en una mesa semicircular con capacidad máximo de 7 jugadores. Las reglas del juego son idénticas que para el punto y banca normal y el personal necesario será de un crupier y un jefe de mesa.

b) La mesa será idéntica en tamaño y forma a la de un «Black-Jack». Enfrente de cada casilla habrá un lugar marcado por un círculo donde se ira depositando el 5%.

c) El número máximo de jugadores sentados será de 7 y opcionalmente el Director de Juego podrá permitir jugadores de pie.

08. Bacarrá, Chemin de Fer o Ferrocarril

1. Denominación

El bacarrá-ferrocarril, conocido también como «chemin de fer», es un juego de cartas de los denominados de círculo que enfrenta a varios jugadores entre sí, teniendo uno de ellos la banca y pudiendo apostar contra ésta todos los jugadores que se hallan sentados y los que se encuentren detrás de éstos de pie.

2. Elementos del juego

1. Cartas

a) Se utilizarán seis barajas, de cincuenta y dos cartas de las denominadas francesas, sin índices, la mitad de ellas de un color y la otra mitad de color distinto.

b) Los naipes pueden ser usados varias veces y no habrán de ser sustituidos por otros, siempre y cuando se encuentren en perfecto estado. En lo que se refiere a las características que han de reunir las cartas, la forma de ser barajadas y manejadas durante el juego, se estará a lo dispuesto en el Reglamento de Casinos de Juego.

2. Distribuidor o «sabot»

Se estará a lo dispuesto en el número 2 del apartado 2 del Epígrafe 03 del presente Catálogo.

3. Mesa de juego

a) Será de forma ovalada, con un ligero corte o hendidura en uno de sus lados mayores, que indicará la posición del crupier. La mesa ha de tener una serie de departamentos separados y numerados a partir de la derecha del crupier. Cada departamento puede dar acogida a un solo jugador.

b) La superficie central de la mesa ha de contener las siguientes aberturas o ranuras: una en el centro, donde se introducirán las cartas usadas, también llamada cesta; otra a la derecha del crupier, para las deducciones en beneficio de la casa, llamada pozo o «cagnotte», y una última, o dos en su caso, para propinas. La cantidad que constituye la banca estará situada frente al crupier a su izquierda, situándose a la derecha del mismo las ganancias del banquero que no constituyan la banca (que no hayan sido puestas en juego por éste).

3. Personal

1. Cada mesa de juego tendrá permanentemente a su servicio un inspector, un crupier y un «cambista» (empleado de cambios).

2. Inspector: Es el responsable del desarrollo correcto del juego. Actúa como delegado de la Dirección y le corresponde resolver cualquier conflicto planteado en la mesa del juego. Llevará también una relación de jugadores que aspiren a ocupar plazas que puedan quedarse vacantes.

3. Crupier: Sin perjuicio de las funciones que a lo largo del presente epígrafe del Catálogo se le atribuyen, tendrá encomendadas las siguientes: el recuento, mezcla e introducción de las cartas en el «sabotr»; el traslado de las cartas a los jugadores por medio de su pala; el anuncio en voz alta de las distintas fases del juego y actuaciones de los jugadores; el cálculo e ingreso de la cantidad que corresponda al pozo en la ranura correspondiente, introducción de las cartas usadas y de las propinas en las ranuras destinadas al efecto.

Asimismo, le corresponde la custodia y control de la suma que constituye la banca y el pago de las ganancias a los jugadores. También orientar a los jugadores que lo soliciten sobre reglas aplicables en cada caso.

4. Cambista: Situado de pie frente o detrás del crupier, tiene por misión efectuar el cambio de dinero por fichas a los jugadores que lo soliciten, así como al crupier.

5. Además existirán servidores auxiliares en número no superior a uno por cuatro mesas o fracción. No podrán intervenir en todo cuanto se relacione con el desarrollo del juego, las cartas o las fichas.

4. Jugadores

1. Participación

Podrá sentarse un jugador frente a cada uno de los departamentos de la mesa. La superficie de los departamentos podrá ser utilizada para depositar las fichas y manejar, en su caso, las cartas. También podrán participar en el juego cuantos jugadores lo deseen, situándose de pie alrededor de la mesa y detrás de los que se hallen sentados.

2. Prioridad

A todos los efectos se establece el siguiente orden de prioridad entre los jugadores:

a) Los jugadores sentados sobre los que están de pie; entre los primeros se seguirá la numeración correlativa de los departamentos a partir del que se halle situado a la derecha del banquero.

b) Entre los que están de pie se seguirá el mismo orden de prioridades que entre los sentados.

c) El jugador sentado que cambia de sitio durante una talla está obligado a dejar pasar la «mano» –«saludar»–; además, no puede ejercer su derecho de prioridad para adquirir la «mano» pasada, es decir, coger la banca, o para hacer banco hasta que no haya «saludado». Lo mismo ocurrirá cuando un jugador ocupe una plaza vacante durante la distribución de un «sabot».

Si el cambio de asientos o la llegada de un nuevo jugador se hace al finalizar la talla, el orden de prioridades permanecerá intacto.

d) En ningún caso puede un jugador ocupar plaza de asiento en varias mesas de juego simultáneamente.

3. Ocupación

La ocupación de plazas vacantes se hará de la forma siguiente:

a) Tendrán prioridad, durante la talla, los inscritos en la lista de espera en poder del inspector, una vez concluida ésta los jugadores sentados que hayan solicitado cambio de plaza.

b) El jugador que durante dos veces consecutivas rehuse tomar la mano deberá abandonar su plaza en la mesa de juego.

c) Está prohibido a los jugadores de pie desplazarse de sitio para seguir la «mano». El que lo haga será cobrado el primero o pagado el último, en su caso.

d) El jugador que esté ausente de la mesa cuando le corresponda coger la «mano» perderá su plaza en beneficio del primer inscrito en la lista de espera.

e) En ningún caso podrá ocuparse una plaza de asiento momentáneamente vacía.

5. Banca

1. La Banca

a) La banca se adjudicará inicialmente al jugador situado a la derecha del crupier (sentado frente al departamento número 1), y será rotatoria siguiendo el orden de numeración de los departamentos.

b) Cualquier jugador, esté sentado o de pie, podrá en cualquier pase de la banca, asociarse al banquero, si éste lo acepta, poniendo a su disposición una cantidad determinada. El asociado no podrá intervenir en ningún momento en el juego y ganará o perderá en las mismas condiciones que el banquero.

c) La banca podrá ser retenida por el jugador mientras gane, debiendo, en caso de pérdida, ser cedida al jugador situado a su derecha. Lo mismo ocurrirá cuando la banca sea abandonada voluntariamente. Si alguno de los jugadores no quiere coger la banca, ésta seguirá rotando por el orden establecido. En todo caso, el jugador que coge la banca habrá de hacerlo, por lo menos, con la misma cantidad que el que la abandonó voluntariamente.

d) Si ningún jugador sentado desea adquirir la banca, se ofrece a los que están de pie, y si nadie la adquiere, el jugador que cedió la banca o pasó la «mano» puede volver a cogerla por la misma cantidad. La «mano» pasada, adquirida por un solo jugador, tiene preferencia sobre la adquirida en asociación. El banquero que pasó la «mano» puede asociarse con el jugador que la ha adquirido posteriormente.

e) Cuando la banca no ha sido adquirida en el turno rotatorio, se subastará y adjudicará al mayor postor de entre los jugadores sentados y de pie, a excepción del banquero. Los jugadores sentados sólo tendrán prioridad sobre los que se hallan de pie en caso de pujas iguales.

f) Cuando algún jugador que está de pie adquiere la banca (toma la «mano»), y la vuelve a pasar, aquélla se ofrece primero al jugador sentado a la derecha del último jugador sentado que tuviese la banca. Cuando el jugador que adquiere la banca está sentado al pasarla, ésta se ofrecerá primero al jugador sentado a su derecha.

g) Una vez adjudicada la banca, el total que la forma puede ser aumentado por el jugador con relación a la cantidad ofrecida, pero nunca disminuido.

h) Si la banca adjudicada es superior a la banca anterior, el jugador que había hecho banca antes de pasarle la «mano» tiene derecho a coger las cartas, aunque su apuesta sea inferior a la de otros jugadores, pero sólo por una jugada.

i) El banquero que pasa la «mano», así como su asociado, no podrán participar en la subasta de la «mano» que acaban de pasar, pero sí podrán hacerlo cuando el nuevo banquero pase la «mano» y así sucesivamente.

j) Si ningún jugador adquirió la banca, ésta vuelve al jugador situado a la derecha del banquero que pasó la «mano», quien deberá aceptarla por el mínimo establecido en la mesa. Caso de no hacerlo, cederá su plaza.

k) Cuando el jugador que adquirió una «mano» pasada pierde, el «sabot» vuelve al jugador sentado a la derecha del banquero que pasó la «mano».

l) El jugador que adquiere la banca está obligado a dar cartas por lo menos una vez. Si se niega, la banca se subastará pero no podrán pujar por ella ni este jugador ni el anterior banquero si hubiera pasado la «mano». Si en esta primera jugada hay igualdad de puntos la banca puede ser cedida de acuerdo con las reglas generales.

m) El mínimo del punto o mínimo de las posturas, es decir, la cantidad mínima para poder jugar como punto contra la banca, no será necesariamente idéntico para las distintas mesas, ni podrá ser inferior en ningún caso al mínimo autorizado por la Dirección General de Tributos, que deberá aparecer ostensiblemente indicado en la mesa.

n) El máximo del punto o cantidad máxima que puede exponer un jugador es aquella cantidad equivalente a la existente en la banca en cada jugada. Cuando un jugador llega a dicha cantidad máxima se dice que «hace banco».

o) El máximo de la banca deberá ser equivalente a cien veces el mínimo autorizado para el punto y el mínimo de aquélla no podrá ser inferior al de éste. Previa solicitud de los Casinos podrá autorizarse el que la banca juegue sin máximo limitado.

p) La deducción en beneficio del establecimiento queda fijada en un 5% sobre las cantidades ganadas por el banquero en cada jugada.

2. «Garage» es la cantidad o conjunto de cantidades que el banquero excluye del juego, cuando se dan los casos o circunstancias siguientes:

a) «Garage» voluntario.

El banquero podrá excluir voluntariamente del juego las siguientes cantidades:

La mitad de la banca en todos los pases a partir del segundo. Cuando la banca no hubiera sido cubierta en su totalidad, el banquero podrá instar al crupier a que doble la cantidad que entró en banca en esa jugada, pasando el resto a formar parte del «garage». Podrá además retirar la mitad de la banca resultante, si correspondiera según el párrafo anterior. Antes del inicio de la jugada siguiente, el crupier preguntará al banquero si desea o no formar «garage».

b) «Garage» obligatorio: Es la cantidad que el banquero ha de excluir del juego en la medida en que el importe de la banca excede de la suma de valores de los puntos.

c) «Garage» impropio: Es aquella parte de la banca que el banquero no puede poner en juego, porque excede de la cantidad máxima permitida para aquélla, es decir, de cien veces el mínimo del punto.

d) Exclusión del «garage»: En el caso de que la banca juegue sin máximo limitado, el banquero podrá renunciar al «garage» anunciando «todo va».

6. Reglas del juego

1. El valor del juego depende de los puntos adjudicados a cada carta, que son los que llevan inscritos, salvo el 10 y las figuras, que no tienen ningún valor numérico y el as, que vale un punto. Se suma la puntuación de las cartas y se desprecian las decenas, teniendo valor exclusivamente la cifra de las unidades. Ganará aquel juego cuya puntuación sea de nueve o esté más próxima a dicha cifra. En caso de empate, la jugada es considerada nula.

2. El banquero reparte inicialmente y de forma alternativa dos cartas tapadas al jugador que se enfrenta con él, y se da a sí mismo dos cartas tapadas. Si recibidas las dos primeras cartas, la puntuación es de ocho o nueve, éstas serán descubiertas y se abate el juego, debiendo el contrario mostrar asimismo su juego.

3. En los demás casos, el jugador que se enfrenta a la banca podrá solicitar una tercera carta o considerarse servido, lo que anunciará utilizando los términos «carta» y «no», respectivamente. La actuación del jugador se atendrá a las reglas siguientes:

a) Cuando tiene 0, 1, 2, 3 ó 4, ha de pedir carta.

b) Cuando tiene 5, puede optar.

c) Cuando tiene 6 ó 7, ha de plantarse.

4. En el supuesto de que el jugador haga banco, no se le aplicarán estas reglas y tendrá libertad para pedir carta o quedarse servido, siempre que lo autorice el Director de Juegos antes de comenzar la partida. A continuación, el banquero podrá optar entre pedir carta o no hacerlo, excepto cuando tiene cero (bacarrá), en que es obligatorio solicitar una tercera carta. A diferencia de las anteriores, la tercera carta se da siempre descubierta. El juego finaliza con el anuncio de la puntuación de cada jugador, el descubrimiento de las cartas y el pago o retirada de las apuestas, en su caso.

5. Todo jugador puede solicitar al crupier aclaraciones sobre las reglas del juego, quien está obligado a dárselas. Si el jugador tiene puntuación de 5 y solicita consejo al crupier, éste le hará plantarse.

6. El banquero podrá, si lo desea, solicitar del crupier el cuadro de jugadas de la banca, en cuyo caso deberá ajustarse a lo en él establecido.

7. Una vez cubierta la banca, el banquero y cualquier jugador sentado o de pie podrá abonar (apostar a favor de la banca) una cantidad determinada, que entregará al crupier, cuando éste menciona la frase: «abono la diferencia», pero solamente en este caso.

8. No se permite el abono en asociación. Los abonos quedarán afectados solamente en la jugada en la que se produzcan, no obteniendo prioridad ni causando obligación para la jugada siguiente y posteriores. El mínimo y el máximo de los abonos serán fijados por el Director de Juegos, pero siempre dentro del mínimo y del máximo autorizados para la salida inicial de la banca.

9. El número de abonos permitido será hasta un máximo de tres.

10. Los casos no previstos serán resueltos por el inspector de la mesa.

7. Desarrollo del juego

1. Es condición imprescindible para que el juego pueda dar comienzo que haya en la mesa un mínimo de cuatro jugadores, cifra que deberá mantenerse a lo largo de toda la partida.

2. Al principio de cada partida, el crupier, después de mezclar las cartas, las ofrece a los jugadores, diciendo: «señores, las cartas pasan». Cualquier jugador puede mezclar las cartas que, a su vez, habrán de mezclarse por última vez por el crupier cuando le sean devueltas. Hecho esto, ofrece las cartas al jugador situado a su izquierda, y así sucesivamente, hasta que alguno de ellos corte el mazo.

3. A continuación se colocará en el interior, antes de las siete cartas finales del mazo, una carta-bloqueo, o carta de detención de un color que permita diferenciarla de las demás. La aparición de aquella carta determinará el final de la partida y no se podrá realizar ninguna jugada más, salvo la que se está llevando a cabo en ese momento.

4. Adjudicada la banca, el banquero anunciará la cantidad puesta en juego, que será entregada en fichas al crupier quien las colocará sobre la mesa, a su izquierda. Acto seguido éste anunciará la suma, indicando a los jugadores que es la cifra máxima que pueden jugar; para ello utilizará la expresión «hay pesetas en la banca».

5. Si hay varios jugadores que quieren hacer banco, se seguirá el orden de las prioridades establecido en el apartado 4.

6. El banco hecho por un solo jugador, incluso si está de pie, tiene preferencia sobre el banco en asociación.

7. Si ninguno de los jugadores sentados o de pie, está dispuesto a hacer banco, puede anunciarse banco parcial, con la expresión «banco con la mesa», para lo cual la cantidad de la postura habrá de ser la mitad de la banca. A continuación, el crupier invitará al resto de los jugadores a completar con sus apuestas la suma en banca, hasta que con la voz «no va más apuestas» dé por finalizado el tiempo de apostar.

8. El jugador que ha anunciado «banco con la mesa» tiene derecho a coger las cartas incluso si está de pie, excepto cuando alguien dice la frase «con la mesa y último completo», siendo el hecho de completar la otra mitad el que da prioridad. El «banco con la mesa» es considerado un acto aislado y no da prioridad para la jugada siguiente, salvo que haya sido hecho sólo.

9. Cuando nadie hace banco, ni banco con la mesa, las cartas se dan al jugador sentado cuya apuesta sea más alta. En caso de igualdad de apuestas, se estará al orden general de prioridades entre los jugadores. Está prohibido que un jugador sentado una su apuesta a la de otros jugadores, estén de pie o sentados.

10. La petición de banco no tiene preferencia cuando las cartas han sido ya distribuidas, excepto cuando el jugador repite el banco, «banco seguido», en cuyo caso puede hacerlo incluso después de la distribución de las cartas, siempre que otro jugador no las tenga ya en la mano. Tiene derecho a pedir banco seguido el jugador que hizo banco y perdió.

11. Si en el caso de banco seguido el crupier da por error las cartas a otro jugador, éstas podrán ser reclamadas si aún no han sido vistas (la carta es considerada vista cuando ha sido levantada del tapiz).

12. Si la petición de banco seguido se produce después de la distribución y entrega de las cartas a otro jugador, este último tiene preferencia si ha tomado cartas y las ha visto.

13. Cuando habiéndose anunciado correctamente banco seguido, un jugador toma las cartas antes de que el crupier las dé al jugador que anunció banco seguido, aquéllas le serán retiradas, aunque hayan sido vistas, y se entregarán al jugador al que corresponde.

14. Todo banco seguido abandonado puede ser recuperado en caso de igualdad de puntuación entre el banquero y otro jugador o jugadores.

15. Cuando nadie hace banco y sólo un jugador apuesta contra la banca, éste tendrá derecho al banco seguido.

16. Una vez realizadas las apuestas, y tras la voz del crupier «no van más apuestas», el banquero extraerá las cartas del «sabot» y las distribuirá de una en una alternativamente empezando por el jugador contrario. Las cartas serán trasladadas hasta él por el crupier mediante la pala. Queda formalmente prohibido al banquero distribuir las cartas antes de que el crupier haya anunciado «no van más apuestas»; sin embargo, podrá instar al crupier a que retire las posturas efectuadas después de mencionada dicha frase.

17. Examinadas las cartas y solicitada, en su caso, una tercera, se procederá a descubrir los respectivos juegos, pagando el crupier al ganador. Si el triunfo ha correspondido al banquero, se efectuará por el crupier la deducción correspondiente al pozo o «cagnotte», y se introducirá su importe en la ranura destinada al efecto. Las ganancias del banquero pasarán a formar parte de la banca, salvo si éste decide excluirlas del juego, de acuerdo con lo previsto en el apartado 5, en cuyo caso el crupier las colocará sobre la mesa, a su derecha.

18. Cuando se hayan terminado las cartas de un «sabot», el crupier procederá a realizar las operaciones correspondientes de mezcla, corte e introducción del mazo en el «sabot». El banquero que gana la última jugada de una talla tiene derecho a seguir siéndolo en la próxima, si ofrece una cantidad igual a la que constituía entonces la banca.

19. Ante la petición de algún jugador, las cartas serán controladas al final de la talla.

		Tercera carta de la mano del jugador										
		0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	P
Puntuación dos primeras cartas de la banca	0	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T
	1	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T
	2	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T
	3	T	T	T	T	T	T	T	T	P	O	T
	4	P	P	T	T	T	T	T	T	P	P	T
	5	P	P	P	P	O	T	T	T	P	P	T
	6	P	P	P	P	P	P	T	T	P	P	P
	7	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P

T: Significa pedir tercer carta

P: Significa plantarse

O: Significa que se puede optar

8. Errores e infracciones en el juego

1. Reglas generales

a) Está prohibido extraer cartas del distribuidor antes de haber finalizado el tiempo de las apuestas. Las cartas sacadas no podrán en ningún caso ser reintegradas al «sabot», y el jugador que las sacó irregularmente está obligado a seguir la jugada. Si en un caso excepcional el inspector estima que no debe aplicar esta regla en todo su rigor, la carta o cartas sacadas habrán de ser obligatoriamente desechadas y no podrán ser utilizadas por el jugador que tome la «mano» pasada.

b) Toda carta que aparezca descubierta al ser extraída del «sabot» se considerará inservible y será retirada, sin que por ello puedan los jugadores disminuir o retirar sus apuestas.

c) Si en el transcurso de la distribución aparecen dos o más cartas pegadas entre sí, la jugada será anulada.

d) Cuando alguna carta caiga al suelo sólo podrá ser recogida por el crupier o cualquier otro empleado del establecimiento y conservará su valor, reanudándose a continuación la jugada.

2. Errores del crupier

a) Si el crupier descubre accidentalmente alguna carta durante la distribución, los jugadores habrán de ajustarse a las reglas de juego de banquero y punto. En el caso de que las dos cartas del punto sean descubiertas, el banquero habrá de atenerse a lo dispuesto en el cuadro de jugadas de la banca, debiendo pedir carta en los casos opcionales. Cualquiera otra falta cometida por el crupier durante el reparto de las cartas anulará la jugada, siempre que no pueda ser aquélla rectificada sin perjuicio para el banquero y el jugador.

b) En caso de que el crupier anuncie por error «carta» cuando el punto ha dicho «no», la jugada se restablece conforme al cuadro. Si el banquero tiene 0, 1, 2, 3, 4 ó 5 y ya ha sacado una carta, ésta le es adjudicada; si ha sacado dos cartas la primera de ellas se le adjudica y la segunda se desecha; si tiene 6 ó 7, cualquier carta extraída es desechada.

3. Errores del banquero

a) La extracción por parte del banquero de una quinta carta después de haber dado dos al punto y haberse dado él mismo dos, le obligará a aceptarla para sí en el supuesto de que el punto no solicite una tercera carta.

b) Si el banquero en la distribución inicial se da más de dos cartas, se considerará que tiene una puntuación de cero (bacarrá), aunque conserve su derecho a pedir otra carta.

c) Cuando al dar la tercera carta el banquero da por error dos cartas al jugador contrario se le adjudicará aquella de las dos con la que forme una puntuación más alta. Lo contrario ocurrirá cuando el banquero se dé a sí mismo dos cartas en vez de una.

d) Si durante la distribución de las dos primeras cartas del punto el banquero deja caer alguna en la cesta, se considera que el punto abate con 9. Cuando esto ocurre con la tercera carta del punto, se considerará que su puntuación es de 9. El banquero tendrá en este caso derecho a una tercera carta, salvo si tiene 7.

e) Si durante el reparto el banquero descubre la primera o a la tercera carta, al ir ambas dirigidas al punto, aquél deberá descubrir su carta respectiva. Cuando el banquero descubre por error las dos cartas dirigidas al contrario, además de descubrir sus dos cartas, habrá de ajustar obligatoriamente su juego al cuadro de jugadas de la banca.

f) El banquero habrá de hablar siempre después del punto. Si abatiera antes de que éste se hubiera pronunciado, los jugadores podrán retirar sus apuestas. Cuando el banquero teniendo 8 ó 9, da u ofrece cartas, pierde su derecho a abatir.

g) La introducción por el banquero de alguna carta en la cesta antes de que haya sido vista de forma inequívoca por el resto de los jugadores llevará aparejada la pérdida de la jugada para el banquero.

h) No podrá efectuarse ninguna reclamación contra el banquero cuando la jugada haya finalizado y las apuestas hayan sido cobradas o pagadas.

4. Errores de los jugadores

a) Está formalmente prohibido ver las cartas recibidas de forma lenta y tenerlas en la mano demasiado tiempo. Cualquier jugador que emplee demasiado tiempo en anunciar su juego no podrá continuar teniendo las cartas.

b) Excepto el crupier nadie podrá dar consejos a los jugadores. Cuando se infrinja esta regla, se estará a lo dispuesto en el cuadro de jugadas.

c) Si por error el punto dice «carta» en vez de «no», o viceversa, el banquero tiene derecho a darle o negarle la carta, a menos que aquél tenga bacarrá. En todo caso, el banquero habrá de pronunciarse antes de sacar la carta.

d) En el caso de que el punto se olvide de abatir en su momento, pierde este derecho; si ha pedido carta, la decisión la tomará el banquero. El punto que teniendo 9 olvida abatir pierde la jugada si el banquero abate con 8.

e) Cualquier otro error en el anuncio del juego por parte del punto será rectificado, desechándose, si procede, las cartas puestas en juego como consecuencia de dicho error. Se exceptuará de esta regla al jugador que hace banco, en cuyo caso habrá de sufrir las consecuencias de su error, salvo si tiene cero, bacarrá, con sus dos primeras cartas, pudiendo entonces solicitar siempre una tercera carta.

f) Si el jugador arroja las cartas en la cesta antes de que hayan sido vistas, la jugada se le dará por perdida.

g) Las apuestas de los puntos deben estar situadas a descubierto encima de la mesa y deben ser vigiladas por ellos mismos. Ninguna reclamación podrá ser aceptada si esta regla ha sido incumplida. Cuando haya posturas colocadas sobre la raya, juegan la mitad; cualquier otro anuncio por parte del jugador obliga al crupier a proceder al cambio inmediato, sin que el jugador pueda oponerse.

h) Los casos no previstos en el presente epígrafe del Catálogo de Juegos serán sometidos a la apreciación del inspector de la mesa, quien resolverá.

09. Bacarrá a dos paños

1. Denominación

1. El bacarrá a dos paños es un juego de cartas de los denominados de círculo, que enfrenta a un jugador que es la banca con otros jugadores, pudiendo apostar contra aquél tanto los jugadores que se hallan sentados alrededor de la mesa de juego como los que están situados de pie detrás de aquéllos.

2. Recibe también el nombre de banca o banca francesa y puede revestir dos modalidades: banca limitada y banca libre o abierta. En el primer caso, el banquero sólo responderá por la cantidad, que situada sobre la mesa, constituye la banca en cada momento. En la banca libre o banca abierta, su titular ha de responder frente a todas las posturas sin límite.

3. En la banca limitada existirá un límite o cifra máxima para constituir la banca, independientemente de que durante el transcurso del juego el banquero supere con sus ganancias tal cantidad máxima de adjudicación.

2. Elementos de juego

1. Cartas

Se utilizarán barajas de 52 cartas de las denominadas francesas, sin índices, siendo obligatorio que sean siempre barajas a estrenar. Serán necesarias seis barajas, tres de un color y tres de otro, tanto en la banca libre, como en la limitada.

2. Distribuidor o «sabot»

Se estará a lo dispuesto en el número 2 del apartado 2 del Epígrafe 3 del presente Catálogo.

3. Mesa de juego

a) Será ovalada, con un ligero corte o hendidura en uno de sus lados mayores, que indicará la posición del crupier. Frente a él se colocará el banquero, que tendrá a su derecha el primer paño, formado por una serie de departamentos y numerados a partir del más cercano al banquero, que llevará el número 1; a su izquierda estará el segundo paño, con el mismo número de departamentos y numeración correlativa, iniciada con el número siguiente al último de primer paño, en el departamento situado más próximo al banquero.

b) Además, cada paño tendrá una superficie delimitada destinada a recoger las posturas que se quieren realizar sobre el otro paño. Las apuestas, colocadas sobre la raya que separa aquella superficie del resto del paño, jugarán por partes iguales a los dos paños.

c) En la parte libre de la mesa habrá una primera ranura para las cartas usadas, llamada cesta; una segunda ranura, a la derecha del crupier para las deducciones en beneficio de la casa sobre las ganancias del banquero, que recibe el nombre de pozo o «cagnotte» y una tercera ranura, que pueden ser dos, para recoger las propinas.

3. Personal

El personal mínimo necesario será: un inspector, un crupier, un cambista y un auxiliar. Será aplicable al inspector, crupier y cambista, respectivamente, lo dispuesto en los números 1, 2 y 3 del apartado 3 del Epígrafe 08 del presente Catálogo.

4. Jugadores

1. También llamados puntos, cada uno podrá ocupar uno de los departamentos numerados en la mesa. Asimismo, podrán sentarse más jugadores, que se situarán detrás de aquéllos entre los distintos departamentos que estén sentados.

2. Igualmente podrán realizar apuestas en los distintos paños cuantos jugadores estén situados de pie, detrás de aquellos que estén sentados.

3. El orden de prioridad, a efectos de apuestas, entre los jugadores, será el siguiente: dentro de un mismo paño, los jugadores sentados en los departamentos numerados más cercanos al banquero; a continuación, el resto de los jugadores, por el mismo orden que los sentados.

4. En el supuesto de que se anuncie banco en ambos paños, se procederá por sorteo para determinar la prioridad de los paños.

5. Las cartas sólo podrán ser manejadas por los jugadores que estén sentados en departamentos numerados estableciéndose un turno rotatorio conforme al orden de numeración de cada paño. Las cartas habrán de ser cedidas por el jugador, siguiendo el turno establecido en caso de triunfo de la banca. Queda exceptuado de esta regla el jugador que haga banco, que esté de pie o sentado para manejar las cartas.

6. Los jugadores que quieran ocupar una plaza sentada, deberán hacerse inscribir en la lista de espera que lleva el inspector en cada mesa.

5. Banca

1. El inspector, a la hora de apertura, anunciará el nombre del banquero y la cantidad del montante de la banca. Si no hubiera banquero, el inspector subastará la banca y la adjudicará al mejor postor, pudiendo pujar por ella todos los jugadores.

2. En caso de igualdad de pujas, la adjudicación se hará por sorteo.

3. La adjudicación podrá hacerse a una o varias tallas, y a juicio del Director de Juegos, para uno o varios días. El importe de la banca deberá ser depositado, antes del comienzo de la partida, en la caja del Casino, en efectivo o mediante cheques librados por banco.

4. El banquero podrá abandonar la banca una vez realizada la primera jugada, anunciando la cantidad que retira. Si el banquero gana y se retira, durante el mismo «sabot», no podrá volver a ser banquero.

5. Se entenderá que la banca ha saltado cuando no quedan fondos en la misma. En este caso, el banquero tiene derecho a continuar, efectuando un nuevo depósito igual o superior al inicial, o a abandonar la banca. Caso de que continúe con la banca, puede cambiar de «sabot».

6. En cualquiera de los casos, abandonada la banca por el banquero, el inspector volverá a ofrecerla a otro, por la misma cantidad inicial. Si no fuese aceptada por ninguno, se subastará o, en

su caso, se sorteará nuevamente, iniciándose luego un nuevo «sabot». Si no se presenta ningún postor, se dará por finalizada la partida.

7. El mínimo y el máximo de las posturas vendrán establecidos en la autorización. Los mínimos podrán variar para las distintas mesas de juego.

8. La cantidad que forme la banca será necesariamente limitada en la modalidad de banca limitada. En la autorización se fijará el máximo y el mínimo de la banca.

9. En la banca libre no existirá tope máximo para la banca, y el establecimiento no podrá fijar un máximo a las posturas de los jugadores. Cualquier jugador podrá ser banquero, en la modalidad de banca libre, si justifica la existencia de un depósito, considerado suficiente, en la propia caja del establecimiento o en la de una entidad de crédito previamente admitida por la Dirección del establecimiento, de tal forma que pueda pagar todas las apuestas sin que la responsabilidad del establecimiento pueda verse en ningún momento comprometida.

10. El bacarrá con banca libre sólo podrá practicarse en una mesa por cada establecimiento y por un máximo de dos sesiones separadas entre sí por la hora de la cena. En cada sesión se jugarán dos tallas.

11. La deducción en beneficio del establecimiento queda fijada en un 2% sobre las cantidades ganadas en cada jugada por el banquero para la banca limitada, y en 1,25% para la banca libre.

6. Reglas del juego

Las reglas contenidas en el apartado 6 del Epígrafe 08 del presente Catálogo son aplicables con carácter general. Sin perjuicio de ello se establecen las adaptaciones que se detallan a continuación:

a) Se enfrentan dos jugadores, uno por cada paño, contra el banquero, siguiendo el turno establecido en el apartado 4, párrafo 5.

b) Si la puntuación de las dos primeras cartas es de 0, 1, 2, 3 y 4, los jugadores han de pedir una tercera carta; si dicha puntuación es de 5 tienen libertad para pedir carta o quedarse servidos, y, por fin, si es de 8 ó 9 han de descubrir sus cartas. Queda exceptuado de esta regla el jugador que al principio de la partida haga banco.

c) El banquero puede pedir carta o plantarse, salvo si solicita del crupier el cuadro de jugadas de la banca, en cuyo caso habrá de seguirlo siempre que se indique lo mismo para los dos paños. El cuadro de jugadas de la banca es el recogido en el Epígrafe 08 del presente Catálogo.

d) Un 8 con las dos primeras cartas gana siempre a un 8 ó 9 utilizando una tercera carta.

e) Se puede pedir banco por cualquier jugador, esté sentado o de pie, por una sola vez y al principio de cada partida. El banco comprenderá los dos paños, pero el juego se desarrollará exactamente igual que si hubiera dos jugadores, de tal forma que no se podrán ver las cartas del segundo paño por el jugador hasta no haber jugado en el primer paño. En caso de que haya juego nulo, podrá repetirse la jugada hasta dos veces más. Se entenderá que ha habido juego nulo cuando no ha habido pérdida o ganancia por parte de ninguno de los dos jugadores.

f) Está prohibido a los puntos el juego en asociación.

7. Desarrollo del juego

1. Es condición imprescindible para que el juego pueda dar comienzo que haya un mínimo de dos jugadores por paño, cifra que deberá mantenerse a lo largo de toda la partida.

2. Una vez realizadas las operaciones de recuento, mezcla y corte del mazo se colocará en su interior una carta-bloqueo o carta de detención de un color que permita diferenciarla de las demás, cuidando de que por debajo de ella queden 10 cartas. La aparición de aquella carta determinará el final de la partida y no se podrá realizar ninguna jugada más, salvo la que se está llevando a cabo en ese momento.

3. Adjudicada la banca, de acuerdo con lo establecido en el apartado 5, el banquero entregará la cantidad puesta en juego, en fichas, al crupier para su custodia. A continuación se realizarán las posturas en ambos paños, de acuerdo con el orden de prioridad que establece el apartado 4, párrafo 3, hasta que el crupier anuncie con la voz «ya no va más» la terminación del tiempo de apostar. Las apuestas no podrán ser colocadas inmediatamente a la derecha o a la izquierda del banquero y del crupier.

4. Las apuestas colocadas sobre la raya que separa la zona del jugador de la zona de apuestas juegan la mitad, de la misma forma que las posturas colocadas sobre la raya que separa la zona de apuestas de un paño de la zona de otro paño juegan a los dos paños. En este caso, cuando la mitad de una apuesta a caballo representa un número impar de unidades de apuestas se considera que la fracción más fuerte juega al primer paño.

5. El banquero, entonces, extraerá las cartas del «sabot» y las repartirá de una en una por el siguiente orden: primer paño, segundo paño y banca. Las cartas serán trasladadas hasta los jugadores por el crupier mediante una pala. Serán los contrarios de la banca y tendrán las cartas los jugadores a los que les corresponda, de acuerdo con el turno establecido en el apartado 4, párrafo 5. El jugador que tiene la mano, después de haber visto su puntuación, abata o no, debe dejar las cartas sobre la mesa. Examinadas las cartas, los jugadores que son mano en cada paño habrán de pronunciarse por su orden respectivo y antes del banquero. Finalizada la jugada, el crupier separa las cartas y anuncia el punto. El banquero habrá de enseñar su punto en los dos paños.

A continuación se procederá por el crupier al pago de las posturas ganadoras y a la retirada de las perdedoras; en el caso de que el banquero gane en los dos paños, o su ganancia en uno sea superior a la pérdida en el otro, el crupier ingresará la cantidad que corresponda al pozo o «cagnotte» en la ranura destinada al efecto. Las ganancias del banquero pasarán a formar parte de la banca. Ante la petición de algún jugador, las cartas serán controladas al final de la talla.

8. Errores e infracciones en el juego

1. Consideraciones generales

a) Está prohibido extraer cartas del distribuidor antes de haber finalizado el tiempo de las apuestas. Las cartas sacadas no podrán en ningún caso ser reintegradas al «sabot» y el jugador que las sacó irregularmente está obligado a seguir la jugada. Si en un caso excepcional el Director responsable del establecimiento estima que no debe aplicar esta regla, la carta o cartas sacadas habrán de ser obligatoriamente desechadas y no podrán ser utilizadas por el jugador que tome la mano.

b) Toda carta que aparezca descubierta al ser extraída del «sabot» se considerará inservible y será retirada, sin que por ello los jugadores puedan disminuir o retirar sus apuestas.

c) Si en el transcurso de la distribución aparecen dos o más cartas pegadas entre sí, la jugada será nula.

d) Cuando alguna carta caiga al suelo sólo podrá ser recogida por el crupier o cualquier otro empleado del establecimiento y conservará su valor, reanudándose a continuación la jugada.

e) Si las cartas son dadas o tomadas por error por un jugador distinto del que tiene la mano, si aquél ya se pronunció, la jugada será mantenida, pasándose las cartas en la jugada siguiente al jugador al que le correspondía.

2. Errores del banquero

a) En todos los casos de distribución irregular la jugada será rectificada, si ello puede hacerse de forma evidente; en caso contrario, aquélla será anulada.

b) Si el banquero da carta a un paño que ha dicho «no» o no da carta a un paño que solicitó, la jugada será restablecida de acuerdo con las normas de los errores de los jugadores.

c) Si las dos cartas de un paño son descubiertas durante la distribución, la jugada se llevará a cabo de acuerdo con lo dispuesto en el párrafo tercero del número 3 del presente apartado y ninguna apuesta podrá ser aumentada, disminuida o retirada.

d) Si durante la distribución algunas cartas caen en la cesta sin haber sido vistas, la jugada será anulada para el paño que perdió las cartas o para los dos paños, si correspondían al banquero. En caso de que se trate de alguna de las terceras apuestas, si ha sido vista, será recuperada por el crupier y la jugada continuará.

3. Actuaciones del banquero en las jugadas restablecidas

a) Cuando un paño abate al banquero está obligado a seguir el cuadro de jugadas de la banca respecto al otro paño, pidiendo tercera carta en los dos supuestos opcionales.

b) Cuando el cuadro de jugadas de la banca indica lo mismo para los dos paños, el banquero deberá seguirlo.

c) Cuando el cuadro indica pedir carta en un paño y plantarse en el otro, el banquero es libre de plantarse o pedir, si el error ha sido de un jugador o del crupier. Si el error ha sido del banquero, éste habrá de pedir carta obligatoriamente, si tiene cinco o menos, plantándose en caso contrario. Dar una carta a un paño que no la ha solicitado o dar a un paño la carta destinada a otro, no constituye una falta del banquero, que no pierde su derecho a solicitar una tercera carta.

4. Errores de los jugadores

a) Si el primer paño dice «no» teniendo menos de cinco y el segundo paño ha recibido carta, ésta volverá al primer paño; el segundo paño recibirá entonces la carta siguiente, haya sido recogida o no por el banquero, y éste actuará de acuerdo con lo dispuesto en el número 3 del presente apartado.

b) Si el primer paño pide carta, teniendo seis o más, la carta recibida irá al segundo paño, si pidió carta, o al banquero, de acuerdo con las reglas contenidas en el número 3 del presente apartado.

c) Si el primer paño dice «carta» y después «no» o viceversa, el crupier deberá hacer especificar al jugador lo que desea y verificar su puntuación. Si ésta es de cinco, la primera palabra se considerará correcta; si tiene otro punto, la jugada será restablecida de acuerdo con las reglas de los párrafos anteriores.

d) El jugador que dice «no», teniendo ocho o nueve pierde su derecho a abatir; si pierde carta, la jugada será restablecida de acuerdo con los párrafos anteriores.

e) Las mismas reglas se aplicarán entre el segundo paño y el banquero, en caso de error de aquel paño.

5. Prohibiciones

a) Está formalmente prohibido ver las cartas recibidas de forma lenta y tenerlas en la mano demasiado tiempo. Cualquier jugador que emplee mucho tiempo en anunciar su juego no podrá continuar teniendo las cartas.

b) Excepto el crupier nadie podrá dar consejo a los jugadores. Cuando se infrinja esta regla, se estará a lo dispuesto en el cuadro de jugadas.

c) Si las cartas del banquero o de alguno de los paños son arrojadas, a la cesta, sin haber sido mostradas, se considerará que su puntuación era de cero (bacarrá). Si esta falta es cometida por el crupier, las cartas serán recogidas y la puntuación reconstituida de acuerdo con el testimonio del jugador cuyas cartas fueron arrojadas a la cesta y de los otros jugadores que las hayan visto.

d) El banquero que anuncia un punto que no es el suyo podrá solicitar una tercera carta, siempre que los otros jugadores no hayan mostrado sus puntos. En caso contrario, se estará a lo dispuesto en el párrafo tercero del número 3 del presente apartado.

e) Ninguna reclamación podrá ser formulada una vez finalizada la jugada correspondiente y pagadas o cobradas las apuestas.

f) Los casos no previstos en el presente Catálogo de Juegos serán resueltos por el inspector de mesa.

10. Ruleta de la fortuna

1. Denominación

La ruleta de la fortuna es un juego de azar, de los denominados de contrapartida, en el que los participantes juegan contra el establecimiento organizador, dependiendo la posibilidad de ganar del movimiento de una rueda que gira.

2. Elementos del juego

1. La ruleta de la fortuna se practica con un disco o rueda vertical y una mesa de apuestas.

2. La ruleta, de madera y con un tachón central en dorado, tendrá un diámetro de 152 centímetros. Irá montada en un poste de 8 pulgadas que, a su vez, va apoyado en una sólida base. Igualmente, contará con un marcador fijo o lengüeta que será el elemento que determine el premio correspondiente.

3. La rueda estará dividida en 8 sectores y cada sector en ocho celdillas, con un total de 64 de éstas con los siguientes valores y distribución:

a) Dos celdillas, de valor 40, cada una independiente y situadas en forma opuesta y diametral.

b) Dos celdillas, de valor 20, colocadas en la misma disposición que las anteriores y en distintos sectores.

c) Cuatro celdillas, de valor 10, situadas en sectores alternos y con la misma disposición que las anteriores.

d) Ocho celdillas, de valor 5, situadas una en cada uno de los sectores en oposición diametral.

e) Dieciséis celdillas, de valor 2, situadas dos en cada sector y en oposición diametral.

f) Treinta y dos celdillas, de valor 1, situadas cuatro en cada sector y con la misma disposición descrita para el resto de los valores.

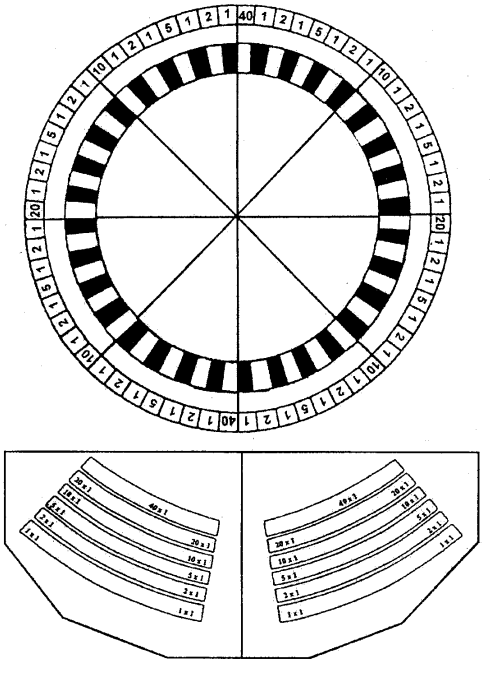
En ningún caso, dos celdillas del mismo valor podrán ser correlativas.

4. En cada uno de los sectores podrán incluirse símbolos identificativos de cada una de las series o apuestas permitidas.

5. La mesa estará equipada de una caja de seguridad para el dinero en efectivo, una caja estándar

para propinas, situadas respectivamente a derecha e izquierda del paño y, en su parte central, una caja o espacio para la ubicación de las fichas o banco. La mesa dispondrá de un tapete en el que, a derecha e izquierda, figurarán impresas las distintas series o combinaciones a las que se puede apostar.

Figura Núm. 6: Ruleta de la fortuna



3. El personal

El personal afecto es el siguiente:

a) El jefe de mesa, es el que dirige la misma y es el encargado de hacer girar la rueda.

b) Un crupier encargado de efectuar los pagos y retirar las apuestas perdedoras.

4. Jugadores

En cada partida pueden participar un número indeterminado de jugadores.

5. Reglas del juego

1. Los jugadores podrán apostar sobre la mesa a cualquiera de las seis combinaciones que se encuentran marcadas en el tapete, siendo el índice de probabilidades de premio el fijado en la propia rueda con la distribución de las celdillas.

2. Las apuestas se realizan a partir del momento en que el crupier anuncia «hagan sus apuestas». Éstas son colocadas, en forma de fichas, en una de las casillas de la mesa escogida por el jugador, no admitiéndose apuestas en dinero efectivo.

3. A continuación la rueda se hace girar por el jefe de mesa, dando numerosas vueltas antes de pararse. Cuando la rueda vaya perdiendo fuerza en su giro, el crupier preguntará «¿están hechas las apuestas?». A continuación anunciará el «no va más». Desde entonces toda apuesta depositada tras este aviso es rechazada y el crupier devuelve la ficha al apostante tardío. Una vez que la rueda se ha detenido en una casilla el jefe de mesa anuncia el resultado, comunicando en voz alta la combinación ganadora.

4. El crupier recoge entonces todas las apuestas perdedoras, dejando sobre la mesa las apuestas ganadoras, a las que él añade la ganancia. El jugador que gana recupera en todos los casos su apuesta inicial, pudiendo retirarla del juego.

6. Los premios

1. La cuantía de los premios vendrá determinada por el valor de cada celdilla, de manera que se pagará a la suerte o combinación ganadora tantas veces el importe de la apuesta como el número correspondiente a la celdilla premiada.

2. Los pagos se realizarán de la siguiente forma:

a) Apuesta colocada en combinación 1: el jugador recibe la misma cantidad que ha apostado.

b) Apuesta colocada en combinación 2: el jugador recibe dos veces la cantidad que ha apostado.

c) Apuesta colocada en combinación 5: el jugador recibe cinco veces la cantidad que ha apostado.

d) Apuesta colocada en combinación 10: el jugador recibe diez veces la cantidad que ha apostado.

e) Apuesta colocada en combinación 20: el jugador recibe veinte veces la cantidad que ha apostado.

f) Apuesta colocada en combinación 40: el jugador recibe cuarenta veces la cantidad que ha apostado.

7. Máximos y mínimos de las apuestas

1. El mínimo de las apuestas viene determinado en la autorización concedida por la Dirección General de Tributos.

2. El máximo será siempre veinte veces la apuesta mínima.

11. Póquer de contrapartida

I. Póquer sin descarte

1. Denominación

El póquer sin descarte es un juego de azar de los denominados de contrapartida, practicado con naipes y exclusivo de casinos de juego, en el que los participantes juegan contra el establecimiento, en el que el objeto del juego es lograr una combinación de superior valor a la jugada que obtenga el crupier, existiendo varias combinaciones ganadoras.

Epígrafe 11.I.1 modificado por punto 8/AX de Decreto núm. 2/2009, de 2 enero.

2. Elementos del juego

1. Cartas o naipes

a) Al póquer sin descarte se juega con una baraja de cincuenta y dos naipes, de las denominadas "francesas". El valor de las mismas, ordenadas de mayor a menor, es: as ÉAÍ, rey ÉKÍ, dama ÉQÍ, jota ÉJÍ, 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3 y 2.

b) En lo referente al estado de los naipes se estará a lo dispuesto en el artículo 42 del Reglamento de Casinos de Juego de La Rioja, salvo que el naipe se encuentre deteriorado por el normal uso en cuyo caso sólo será necesaria la sustitución de dicho naipe por otro de igual valor y características, sin que sea necesario proceder a la sustitución de la media docena completa.

2. Mesa de juego

Será de medidas y características similares a las del veintiuno o blackjack, con siete casillas de apuestas divididas en dos espacios, uno para la postura inicial y otro delante para la segunda apuesta. Deberá tener además otras siete casillas bien diferenciadas para la apuesta de jackpot. En todo lo demás la mesa de juego será de igual configuración a lo previsto en la normativa específica para las del veintiuno o blackjack.

Epígrafe 11.I.2 modificado por punto 8/AX de Decreto núm. 2/2009, de 2 enero.

3. Personal

1. Al jefe de mesa le corresponde supervisar el juego y resolver aquellos problemas y circunstancias que se presenten durante el desarrollo del mismo, funciones que se llevarán a cabo sobre cada una de las mesas, si bien podrá simultanearse sobre grupos de mesas contiguas y homogéneas sin que el número total de mesas a su cargo pueda exceder de cuatro.

No obstante, si la dirección de juegos optase por compatibilizar las funciones de supervisión del jefe de mesa sobre juegos de naipes de contrapartida no homogéneos (blackjack, minipunto y banca y póquer) podrá hacerlo atendiendo al criterio de no exceder el número de cuatro.

2. El crupier es el que dirige la partida, teniendo encomendadas las funciones de la mezcla de las cartas de la baraja y su distribución a los jugadores, la retirada de las apuestas perdedoras y el

pago de las que resulten ganadoras. Así mismo, anunciará todas las fases del juego y cambiará el efectivo a los jugadores.

✐ Epígrafe 11.I.3 modificado por punto 8/AX de Decreto núm. 2/2009, de 2 enero.

4. Jugadores

1. Sentados: El número de jugadores a los que se permite participar en el juego debe coincidir, como máximo, con el número de plazas de apuestas marcadas en el tapete, hasta un máximo de siete.

2. Pueden también participar en el juego los jugadores que estén de pie, apostando sobre la «mano» de un jugador con plaza, con su consentimiento y dentro de los límites de la apuesta máxima. El número máximo de apuestas por casilla no será superior a tres.

3. En todos los casos, el jugador sentado delante de cada casilla será el que mande en la misma y no podrá enseñar sus cartas a los demás apostantes para pedir consejo, ni hacer comentarios acerca de la partida en curso.

5. Reglas del juego

1. Las combinaciones posibles ordenadas de mayor a menor, son las siguientes:

a) Escalera real de color. Es la formada por las cinco cartas correlativas más altas de un mismo palo (ejemplo: As, Rey, Dama, Jota y 10, de trébol). Se paga 100 veces la apuesta.

b) Escalera de color. Es la formada por cinco cartas correlativas del mismo palo (ejemplo: 4, 5, 6, 7 y 8, de trébol). Se paga 25 veces la apuesta.

c) Póquer. Es la formada por cuatro cartas de un mismo valor (ejemplo cuatro reyes). Caso de formarse esta combinación con As, éste deberá ir colocado necesariamente al principio o al final de la misma. Se paga 20 veces la apuesta.

d) Full. Es la formada por tres cartas de un mismo valor y otras dos de igual valor entre sí, pero distinto al de las anteriores (ejemplo: 3 sietes y 2 ochos). Se paga 7 veces la apuesta.

e) Color. Es la formada por cinco cartas no correlativas del mismo palo (ejemplo: As, 4, 7, 8 y Dama, de trébol). Se paga 5 veces la apuesta.

f) Escalera. Es la formada por cinco cartas correlativas, sin que todas ellas sean del mismo palo (ejemplo: 7, 8, 9, 10 y Jota). Se paga 4 veces la apuesta.

g) Trío. Es la formada por tres cartas de un mismo valor (ejemplo: tres Damas). Se paga 3 veces la apuesta.

h) Doble pareja. Es la formada por dos cartas del mismo valor y otras dos de igual valor pero distinto del anterior (ejemplo: dos Reyes y dos sietes). Se paga 2 veces la apuesta.

i) Pareja. Es la formada por dos cartas de igual valor y las otras tres diferentes sin que exista otra combinación de las descritas (ejemplo: dos Damas). Se paga una vez la apuesta.

j) Mínima (o As Rey): Es la formada por un As y un Rey. En esta jugada se pagará a la par la apuesta, una vez determinado cuál de las jugadas es superior (jugador o banca), teniendo en cuenta el concepto de cartas mayores que se define adelante.

k) Cartas mayores. En caso de no producirse ninguna de las combinaciones anteriores, pero las cartas del jugador son mayores que las del crupier. Se entenderá que las cartas son mayores, atendiendo en primer lugar a la carta de mayor valor, si fueran iguales, a la del siguiente valor y así sucesivamente en orden decreciente. Se paga una vez la apuesta.

2. En cualquier caso, el jugador sólo ganará la apuesta cuando su combinación sea superior a la del crupier, perdiéndola en caso contrario y conservando su apuesta, pero sin ganar premio alguno en caso de empate.

3. Cuando crupier y jugador tengan la misma jugada, ganará la apuesta quien tenga la combinación formada por cartas de mayor valor, atendiendo a las siguientes reglas:

a) Cuando ambos tengan Póquer, ganará aquel que lo tenga superior, atendiendo a la escala de valor ya definida.

b) Cuando ambos tengan Full, ganará aquel que tenga las tres cartas iguales de mayor valor.

c) Cuando ambos tengan Escalera, de cualquier tipo, ganará aquel que la complete con la carta de mayor valor.

d) Cuando ambos tengan Color, ganará aquél que tenga la carta de mayor valor, según lo descrito para las cartas mayores.

e) Cuando ambos tengan Trío, ganará aquel que lo tenga formado por cartas de mayor valor.

f) Cuando ambos tengan Doble Pareja, ganará aquel que tenga la pareja formada por cartas de mayor valor. Si coincidiese, se estará a la segunda pareja y, en último caso, a la carta restante de mayor valor.

g) Cuando ambos tengan Pareja, ganará aquel que la tenga de mayor valor y, si coincidiese, se atenderá a la carta de mayor valor, según lo descrito para las cartas mayores.

4. Máximos y mínimos de las apuestas

a) Las apuestas de los jugadores, representadas exclusivamente por fichas del Casino, deberán realizarse dentro de los límites máximos y mínimos establecidos en cada mesa de juego.

b) El Director de Juegos podrá fijar la cuantía para cada mesa de las apuestas con arreglo a la banda de fluctuación que tenga autorizada por la Dirección General de Tributos.

5. Bandas de fluctuación

Las bandas de fluctuación para la apuesta inicial tendrán como límite máximo el de 25 veces el valor mínimo efectivo de la mesa, el cual será el establecido por la Dirección General de Tributos.

6. Desarrollo del juego

a) La extracción de naipes del depósito, su desempaquetado y su mezcla se atendrán a las normas del Reglamento de Casinos de Juego. El resto de las operaciones será determinado por el jefe de mesa, según las instrucciones del Director de Juegos, sin que éstas puedan contravenir las disposiciones legales y reglamentarias. Dentro de estas operaciones, deberá necesariamente establecerse el sistema de control de seguridad de los naipes.

b) Antes de la distribución de las cartas, los jugadores deberán efectuar sus apuestas iniciales dentro de los límites mínimos y máximos de cada mesa de juego. Seguidamente el crupier cerrará las apuestas con el «no va más» y comenzará la distribución de los naipes de uno en uno, boca abajo, a cada «mano», comenzando por su izquierda y siguiendo el sentido de las agujas del reloj, dándose igualmente carta para la banca hasta completar la distribución de las cinco cartas para cada «mano» y para la banca, con la salvedad de la última carta para la banca, que se dará descubierta.

c) Los jugadores miran sus cartas y tienen la opción de continuar el juego («ir») diciendo «voy», o retirarse del mismo («pasar») diciendo «paso». Los que opten por «ir» deberán doblar la apuesta inicial, añadiendo una cantidad doble a ésta en la casilla destinada a la segunda apuesta; los que opten por «pasar» perderán la apuesta inicial, que será retirada en ese momento por el crupier.

d) Después de que los jugadores se hayan decidido por «ir» o «pasar», el crupier descubre las cuatro cartas tapadas de la banca, a partir de cuyo momento los jugadores no podrán volver a tocar sus cartas, ni descubrirlas caso del «paso».

e) La Banca sólo juega si entre sus cartas existe, como mínimo, un As y un Rey, o una combinación superior. De no ser así, abonará a cada jugador una cantidad idéntica a la apostada inicialmente (1 por 1).

f) Si la Banca juega, esto es, si tiene, como mínimo, un As y un Rey o una combinación superior, el crupier comparará sus cartas con la de los jugadores y pagará las combinaciones superiores a la suya, de acuerdo con lo establecido en el apartado 1 de las reglas del juego para la segunda apuesta, abonando a la par (1 por 1) la postura inicial.

g) Los jugadores, cuya combinación sea inferior a la del crupier, perderán sus apuestas, que serán retiradas en su totalidad por éste.

h) En caso de empate se estará a lo dispuesto en el apartado 1.

i) Cualquier error en la distribución de las cartas, bien en el número de las mismas o en la aparición indebida de alguna carta descubierta, supondrá la anulación de toda la jugada.

j) Está prohibido a los jugadores intercambiar información sobre sus cartas por cualquier medio o descubrirlas antes de tiempo; cualquier violación de esa prohibición supondrá la pérdida de la totalidad de la apuesta.

k) Una vez retiradas las apuestas perdedoras y abonados los premios a las ganadoras, se dará por finalizada la jugada, iniciándose una nueva.

7. Carrusel

a) Independientemente del juego que se desarrolle en la mesa, y siempre que tras ser solicitado por el Casino fuese autorizado por la Dirección General de Tributos, los jugadores podrán participar en un carrusel conformado por todas las mesas dedicadas al Póquer sin descarte, consistente en que los jugadores que lo deseen podrán introducir monedas en una hendidura destinada al efecto y situada delante de su casilla de apuestas.

b) La totalidad de las cantidades acumuladas en las mesas conformarán el carrusel y será entregado al jugador de cualquiera de ellas que consiguiese una Escalera Real, distribuyéndose por partes iguales, en el supuesto de que la obtuviese más de un jugador. En caso de Escalera de Color se abonará el 10% del acumulado al jugador que la tuviese de mayor valor.

8. El seguro

El jugador podrá asegurar su jugada frente a la posibilidad de que la banca no entre en juego. Para ello, deberá depositar, antes de comenzar la distribución de los naipes y en la casilla destinada a tal fin, una cantidad estipulada que, en ningún caso, podrá ser superior a la mitad del mínimo de la mesa.

Únicamente y siempre que la banca no entre en juego serán posibles las siguientes combinaciones ganadoras y premios, retirándose el resto de las posturas por el crupier:

a) Full: 100 veces la cantidad única estipulada.

b) Póquer: 300 veces la cantidad única estipulada.

c) Escalera de color: 1.000 veces la cantidad única estipulada.

d) Escalera real: 2.000 veces la cantidad única estipulada.

✎ Epígrafe 11.5.8 añadido por punto 8/AX de Decreto núm. 2/2009, de 2 enero.

9. El descarte

Los jugadores podrán realizar el descarte de un naipe y comprar una carta adicional. Para ello, el jugador depositará la carta descartada y comprará otra a la banca por la misma cantidad inicial de su apuesta. En el caso de que existieran otras apuestas en una casilla donde se realice un descarte, deberán proceder también a comprar carta o retirarse sin tener derecho a jugar esa mano.

En todo caso, los jugadores que opten por el descarte perderán el seguro en caso de haberlo realizado.

✎ Epígrafe 11.5.9 añadido por punto 8/AX de Decreto núm. 2/2009, de 2 enero.

II. Pai gow poker

1. Denominación

1. Es un juego de cartas de los denominados de contrapartida, exclusivo de casinos de juego, en el que los participantes se enfrentan al establecimiento. A cada jugador sentado en la mesa sele distribuirán siete cartas, que deberá dividir en dos manos: una mano de dos cartas (mano pequeña o baja) y otra mano de cinco cartas (mano grande o alta). Su mano alta deberá tener mayor valor que la mano baja.

2. El objetivo del juego consistirá en que las dos manos del jugador superen a las dos manos de la banca. En consecuencia, en caso de que la mano de la banca tenga el mismo valor que la mano del jugador, la banca gana la apuesta. Si un jugador ganara una mano, pero perdiera la otra, se considerará empate y las apuestas quedarán como estaban, pudiendo el jugador rescatarlas. La mayor mano posible de dos cartas que se podrá conseguir será dos ases y la más alta de cinco cartas, cinco ases.

2. Elementos del juego

1. Cartas

Al «pai gow poker» se juega con una baraja tradicional de 52 cartas, más un comodín (joker), aunque éste únicamente puede ser usado como un as o para completar una escalera, escalera real o escalera de color.

2. Mesa de juego

Será de medidas y características similares a las usadas en el juego del veintiuno o blackjack, pero con el tapete propio del juego en el cual habrá señaladas hasta un máximo de seis casillas con el fin de acoger las apuestas, y otros tantos lugares divididos en dos casillas, una para depositar la mano grande y otra para la mano pequeña. Además, dispondrá de una bandeja como las de veintiuno o blackjack, para proceder a los cambios de fichas y a la deducción de la cantidad correspondiente a la comisión.

3. Cubilete y dados

Se utilizarán tres dados, del mismo color, con las superficies pulimentadas de 12 a 25 mm de lado y se colocarán dentro de un cubilete o recipiente, para ser sacudidos antes de ser tirados.

4. Distribuidor o sabot

Será de las mismas características y cumplirá los mismos requisitos que los utilizados en el blackjack.

3. Personal

1. Jefe de mesa

Le corresponderá la supervisión del juego en todas sus fases, sin perjuicio de cualquier otra función que se le pueda encomendar. También llevará una lista en la que se determine el orden de prioridad para cubrir plazas vacantes. Dichas funciones se llevarán a cabo sobre cada una de las mesas, si bien podrán simultanearse sobre grupos de mesas contiguas y homogéneas sin que el número total de mesas a su cargo pueda exceder de cuatro. No obstante, de compatibilizarse, de conformidad con lo dispuesto en el epígrafe 03, apartado III, funciones de supervisión sobre mesas de juegos de naipes de contrapartida no homogéneas, el número total de mesas a su cargo no podrá exceder de dos.

2. Crupier

Es el responsable de la mezcla y distribución de las cartas, del cobro de las apuestas perdedoras y del pago de las ganadoras, y de la recogida y control de los naipes, una vez finalizado el juego y la partida. Anunciará todas las fases del juego, cambiará el efectivo a los jugadores y, cuando proceda, deducirá la comisión en beneficio del establecimiento.

4. Jugadores

Podrán participar en el juego un número de jugadores sentados coincidentes con el número de plazas delimitadas, marcadas en el tapete, cuya cifra máxima será de seis.

Cada mano de un jugador será considerada individualmente y seguirá el orden normal de distribución y petición de cartas. El jugador situado delante de cada casilla será el que mande en la misma y no podrá enseñar sus cartas a los demás apostantes.

5. Reglas del juego

1. Combinaciones ganadoras

Las combinaciones posibles, ordenadas de mayor a menor, son las siguientes:

a) Cinco ases: es la formada por cinco ases (cuatro ases más el joker).

b) Escalera real: es la formada por las cinco cartas correlativas más altas de un mismo palo:as (A), rey (K), dama (Q), jota (J) y 10). La segunda escalera más alta es la combinación formada por as, 2, 3, 4 y 5.

c) Escalera de color: es la formada por cinco cartas correlativas de un mismo palo (8, 9, 10, jota y dama).

d) Póquer: es el formado por cuatro cartas de un mismo valor (cuatro doses).

e) Full: es el formado por tres cartas de un mismo valor y otras dos de igual valor (3 ochos y 2 nueves).

f) Color: es el formado por cinco cartas no correlativas del mismo palo (8, 9, 10, dama y as de trébol).

g) Escalera: es la formada por cinco cartas correlativas de distintos palos.

h) Trío: es el formado por tres cartas de un mismo valor y las dos restantes sin formar pareja.

i) Doble pareja: es la formada por dos parejas de cartas de distinto valor.

j) Pareja: es la formada por dos cartas del mismo valor.

k) Carta más alta: cuando una mano no tuviera ninguna de las combinaciones anteriores, será ganada por el jugador que tenga la carta mayor.

2. Máximos y mínimos de las apuestas

a) Las apuestas de los jugadores deberán estar representadas exclusivamente por fichas y deberán realizarse dentro de los límites establecidos para cada mesa de juego.

b) La empresa titular del casino de juego fijará para cada mesa la cuantía de las apuestas de acuerdo con la banda de fluctuación que tenga autorizada por el organismo competente.

c) El porcentaje de comisión podrá ser de hasta el cinco por ciento de las apuestas ganadoras, a discreción del establecimiento, anunciándolo a los jugadores antes del inicio de la partida.

3. Significados:

a) Ganancia: la apuesta es pagada a la par con una retención porcentual de comisión para la empresa titular del casino de juego.

b) Pérdida: se pierde la apuesta.

c) Partida nula: el cliente recupera íntegramente la apuesta.

4. Desarrollo del juego

a) La extracción de naipes del depósito, su desempaquetado y su mezcla se atendrán a las normas del Reglamento de Casinos de Juego de La Rioja.

b) El crupier pasará la baraja a un cliente para que la corte. A continuación y antes de repartir las cartas, los jugadores efectuarán sus apuestas iniciales en las casillas señaladas al efecto, dentro de los límites mínimos y máximos de cada mesa de juego. Seguidamente, el crupier cerrará las apuestas con el "no va más", cogerá un cubilete, que contendrá los tres dados, lo sacudirá, arrojando los dados encima de la mesa y, finalmente, anunciará la suma de los dados, para determinar quién recibe la primera mano.

c) La posición del Banquero para 7 posiciones y 6 jugadores será siempre 1, 8 ó 15. El crupier contará desde la posición del Banquero. Una vez realizada esta operación, el crupier colocará las cartas delante de cada uno de los jugadores (incluyéndose a sí mismo), en sentido contrario al de las agujas del reloj, desde el punto de inicio indicado por los dados.

d) El crupier mezclará las cartas y confeccionará tantas manos de siete cartas boca abajo como jugadores haya enfrente de la bandeja que contiene el anticipo. Hecho esto, comprobará las que sobran y las colocará en el contenedor de las cartas usadas.

e) Podrán constituirse en banca tanto el crupier como cualquier jugador. Por ello, se ofrecerá la banca a cada jugador, quien podrá aceptarla o pasar, en cuyo último caso, se ofrecerá al siguiente jugador. El crupier deberá aceptar la banca cuando le llegue el turno. Agotado su turno, se ofrecerá de nuevo a los jugadores y así sucesivamente. Quien ostente la banca será identificado por un círculo blanco.

f) Cada jugador dividirá sus cartas en dos manos: la mano baja o pequeña de dos cartas y la mano alta o grande de cinco cartas. La mano alta deberá ser de mayor valor que la mano baja. El crupier no podrá ver sus cartas hasta que todos los jugadores, incluido quien ostente la banca, hayan establecido sus manos en las casillas destinadas al efecto, con las cartas boca abajo. Hecho esto, el crupier dará la vuelta a sus cartas y confeccionará las dos manos enfrente de la bandejade fichas con las cartas boca arriba. Las manos de quien ostente la banca se compararán en primer lugar con las del crupier.

El cuadro comparativo con las distintas posibilidades es el siguiente:

Caso 1: si las dos manos del cliente ganan a las dos manos del crupier, se produce ganancia.

Caso 2 y 2 bis: si el cliente gana sobre una de las dos manos del crupier, mientras pierde la otra, se produce partida nula.

Caso 3 y 3 bis: si el cliente gana sobre una mano, pero tiene igualdad en la otra, se produce partida nula.

Caso 4 y 4 bis: si el cliente pierde una mano y tiene igualdad en la otra, consecuentemente pierde.

Caso 5: si el cliente tiene igualdad en ambas manos, pierde.

Caso 6: si el cliente pierde en las dos manos, pierde.

g) Cuando el crupier haya resuelto el caso del cliente número 1, pasará al 2 y así sucesivamente. En cada turno, las cartas que no valgan serán recogidas en el contenedor de cartas usadas.

h) Las manos ganadoras se dejarán, boca arriba, debajo del círculo de apuestas. A las perdedoras el crupier les retirará la apuesta y depositará las cartas en el contenedor a tal efecto.

5. Observaciones

a) Una vez que haya expuesto sus cartas quien ostente la banca, los demás jugadores no podrán tocar las suyas.

b) No está permitido a los jugadores mostrar sus cartas o manos confeccionadas a los otros jugadores, así como hablar con ellos antes de que las manos hayan sido expuestas.

c) Cualquier mano incorrectamente confeccionada por el jugador se considerará siempre perdedora.

✐ Epígrafe 11.II añadido por punto 9/AX de Decreto núm. 2/2009, de 2 enero.

12. Póquer de círculo

I. Normas generales y comunes

1. Denominación

El póquer de círculo es un juego de naipes que enfrenta a varios jugadores entre sí, siendo el objetivo del juego alcanzar la mayor combinación posible con una serie de cartas, pudiendo existir varias combinaciones ganadoras.

2. Variantes

1. Son variantes de póquer de círculo, las siguientes:

a) Póquer cubierto de cinco cartas con descarte.

b) Póquer descubierto, en sus cinco variantes:

b1) "Seven stud poker".

b2) "Omaha".

b3) "Hold'em".

b4) "Five stud poker".

b5) Póquer sintético.

3. Elementos del juego

1. Cartas o naipes

Se juega con una baraja de características similares a las utilizadas en el juego de blackjack o veintiuno, de 52 cartas. El valor de las mismas ordenadas de mayor a menor es: as, rey (K), dama (Q), jota (J), 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3 y 2. El as puede ser utilizado como la carta más pequeña delante de la menor con que se juegue o como as detrás del rey (K).

2. Mesa de juego

Es de forma ovalada por uno de sus lados y con un ligero entrante en uno de sus lados mayores destinado a acoger al crupier. La mesa deberá tener una serie de espacios o departamentos separados y numerados correlativamente, hasta un máximo de 10, a partir de la derecha del crupier que lleva el número 1. Cada departamento dará acogida a un solo jugador sentado.

Asimismo, las mesas deberán disponer de las siguientes aberturas o ranuras: una, a la derecha del crupier, para las deducciones en beneficio del casino de juego, llamada "pozo" o cagnotte; y otra, a la izquierda, para introducir las propinas que se satisfagan libremente por los jugadores.

4. Beneficio

El beneficio del casino de juego se podrá obtener eligiendo una de las dos opciones que se describen a continuación:

a) Será hasta del cinco por ciento sobre el dinero aportado en cada mano y se introducirá en el pozo o cagnotte, deduciéndolo antes de hacer el pago al jugador ganador de cada mano. Dicho beneficio se fijará, a criterio del establecimiento, dentro del límite mencionado, anunciándolo a los jugadores antes del inicio de la partida.

b) Será un porcentaje que oscilará por sesión entre el 10% y 20% del máximo de la mesa o del resto según la modalidad de póquer. Se entiende por sesión una hora de juego más las últimas manos.

5. Personal

1. Cada mesa de juego tendrá permanentemente a su servicio un crupier. La zona donde se desarrolle el juego está controlada por un jefe de sector, área o equivalente.

2. Corresponde al jefe de sector o área controlar el desarrollo correcto del juego actuando como delegado de la dirección del casino de juego, resolver cualquier conflicto planteado en las mesas de juego y llevar una relación de jugadores que deseen ocupar las plazas que puedan quedar vacantes en la mesa.

3. El crupier es la persona encargada de las siguientes funciones:

a) Realiza el recuento, mezcla y reparto de las cartas a los jugadores.

b) Anuncia en voz alta las distintas fases del juego y actuaciones de los jugadores.

c) Calcula e ingresa el beneficio correspondiente al establecimiento introduciéndolo en la ranura que para dicho fin existe en la mesa.

d) Introduce las propinas en la ranura de la mesa destinada a tal efecto.

e) Controla el juego y vigila para que ningún jugador apueste fuera de turno.

f) Custodia, controla y abona el bote.

g) Igualmente resolverá a los jugadores las dudas sobre las reglas a aplicar en cada momento de la partida y en el caso de que tenga problemas con algún jugador se lo debe comunicar al jefe de mesa.

Todo ello, sin perjuicio de las funciones que más adelante se le atribuyen.

4. Además, en el caso de que la dirección lo considere necesario, podrá haber un cambista que atenderá a las distintas mesas y cuya función principal será cambiar dinero por fichas.

6. Jugadores

1. Frente a cada uno de los espacios o departamentos de la mesa de juego, sólo se podrá sentar un jugador. La superficie de los espacios podrá ser utilizada para depositar las fichas y mantener, en su caso, las cartas.

2. Los puestos se sortearán al inicio de la partida. Si comenzada la partida quedaran plazas libres corresponderá al jefe de mesa o equivalente la asignación de los puestos.

3. A petición propia el jugador que ocupe un departamento en la mesa puede descansar durante dos jugadas o manos, sin perder el puesto en la mesa.

7. Prohibiciones

No se permiten las actuaciones siguientes:

a) Jugar por parejas ni siquiera temporalmente.

b) Jugarse el bote conjuntamente.

c) Repartirse el bote voluntariamente.

d) La connivencia entre jugadores.

e) Comprar o añadir fichas al resto para aumentarlo, una vez que se ha iniciado la jugada.

f) Prestarse dinero entre jugadores.

g) Guardarse las fichas de su resto.

h) Retirar las cartas de la mesa o alejarlas de la vista del crupier y de los demás jugadores.

i) Hacer comentarios entre clientes acerca de las jugadas durante el transcurso de las mismas, así como mirar las cartas de otros jugadores, aunque no estén jugando esa mano.

j) Intercambiar un jugador su puesto con otra persona o abandonar la mesa de juego dejando encargado a otro jugador para que éste pueda realizar o igualar las demás apuestas o encargárselo a otro jugador de la mesa.

k) Influir o criticar un jugador el juego que realice otro. No se permite que haya personas ajenas al juego mirando el desarrollo de la partida, salvo el personal del casino de juego debidamente autorizado.

8. Reglas del juego

1. Las combinaciones posibles, ordenadas de mayor a menor, son las siguientes, pudiéndose utilizar el as de cada palo, bien como la de máximo valor, delante de la menor con que se juegue, o bien como la de máximo valor detrás del rey:

a) Escalera real de color: es la formada por las cinco cartas correlativas más altas de un mismo palo. Ejemplo: as (A), rey (K), dama (Q), jota (J) y 10.

b) Escalera de color: es la formada por cinco cartas correlativas de un mismo palo, sin que esta coincida con las cartas más altas. Ejemplo: 6, 7, 8, 9 y 10.

c) Póquer: es la combinación de cinco cartas que contiene cuatro cartas de un mismo valor. Ejemplo: cuatro reyes (K) y un 6.

d) "Full": es la combinación de cinco cartas que contiene tres cartas de un mismo valor y otras dos también distintas de igual valor. Ejemplo: tres 8 y dos 7.

e) Color: es la combinación formada por cinco cartas no correlativas de un mismo palo. Ejemplo: 5, 7, 10, dama (Q) y as (A) de tréboles. En las variantes de póquer que se jueguen con menos de 52 cartas, el color es más importante que el "full".

f) Escalera: es la combinación formada por cinco cartas correlativas de distintos palos. Ejemplo: 7, 8, 9, 10 y jota (J).

g) Trío: es la combinación de cinco cartas que contiene tres cartas del mismo valor y las dos restantes sin formar pareja. Ejemplo: tres 8, un 7 y un 2.

h) Figuras: es la combinación formada por cinco cartas que debe ser as (A), rey (K), dama (Q) o jota (J). Esta combinación sólo se utiliza en la variedad de póquer cubierto con cinco cartas.

i) Doble pareja: es la combinación formada por cinco cartas que contiene dos parejas de cartas de distinto valor. Ejemplo: dos 6, dos jotas (J) y un as (A).

j) Pareja: es la combinación de cinco cartas que contiene dos cartas del mismo valor. Ejemplo: dos 4, un 6, un 9 y un as (A).

k) Carta mayor: cuando una jugada no tiene ninguna de las combinaciones anteriores, gana el jugador que tenga la carta mayor.

2. Cuando dos o más jugadores tienen la misma jugada, gana quien tenga la combinación formada por cartas de valor más alto, según las reglas siguientes:

a) Cuando dos o más jugadores tienen póquer, gana el que lo tiene de valor superior. Ejemplo: un póquer de reyes (K) supera a uno de damas (Q).

b) Cuando dos o más jugadores tienen "full", gana el que tiene las tres cartas iguales de valor más alto.

c) Cuando dos o más jugadores tienen escalera, de cualquier tipo, gana aquél que la complete con la carta de mayor valor.

d) Cuando dos o más jugadores tiene color, gana el que tiene la carta de valor más alto.

e) Cuando dos o más jugadores tiene trío, gana el que lo tiene formado por las cartas de valor más alto.

f) Cuando dos o más jugadores tienen figuras, gana el que tiene la pareja más alta y, si coincide, se considera la carta de valor más alto.

g) Cuando dos o más jugadores tienen doble pareja, gana el que tiene la pareja formada por las cartas de valor más alto; si coincide, se considera la segunda pareja y, en último lugar, la carta que queda de valor más alto.

h) Cuando dos o más jugadores tienen pareja, gana el que la tiene de valor más alto y, si coincide, se considera la carta de valor más alto de las restantes.

3. Máximos y mínimos

Las apuestas de los jugadores, exclusivamente representadas por fichas, deben realizarse dentro de los límites máximos y mínimos que tenga autorizados el casino de juego.

a) Normas generales sobre estos límites: el mínimo y el máximo de la mesa dependen de la modalidad de póquer que se juegue. El mínimo puede variar entre el 20% y el 40% del máximo y el "ante" (apuesta inicial) será como máximo un 50% del mínimo de la mesa.

Se puede jugar con tres límites diferentes:

1 "Split limit": el máximo de la apuesta está limitado por la mitad del bote.

2 Bote con límite: el máximo de la apuesta está limitado por el bote.

3 Bote sin límite: no existe límite para la apuesta máxima; el mínimo no puede ser nunca inferior al autorizado, el cual deberá aparecer ostensiblemente visible en la mesa.

b) Normas especiales: el Director de juegos del casino, dentro de los límites autorizados, puede variar el límite de la apuesta de una mesa, una vez puesta en funcionamiento, con previo anuncio a los jugadores.

9. Desarrollo del juego

1. Es condición indispensable para que la partida pueda comenzar que haya en la mesa de juego, como mínimo, cuatro jugadores, número que deberá mantenerse a lo largo de toda la partida. En el caso de que el número de jugadores descienda por debajo de la citada cifra, deberá suspenderse el desarrollo de las partidas hasta que se subsane dicha situación. Transcurridos quince minutos desde el momento en que se produjo la suspensión, el director de juegos podrá acordar el cierre de la mesa por no encontrarse en ella, al menos, cuatro jugadores.

2. El crupier señala, al inicio de la partida, quién tiene la mano colocando delante del jugador una pieza redonda ("marca"). La mano irá rotando en el sentido contrario a las agujas del reloj cada vez que procede un nuevo reparto de cartas.

3. El barajado podrá realizarse por el crupier y por los jugadores. El crupier, tras comprobar

que está la totalidad de los naipes de la baraja, procederá a barajarlos, al menos tres veces, de forma que no sean vistos por los jugadores, con el siguiente orden: mezclar (tipo "chemin de fer"), agrupar, barajar. Cualquier jugador podrá realizarlo, pero el último barajado, en la forma prevista en el párrafo anterior, siempre lo realizará el crupier, que seguidamente ofrece las cartas al jugador situado a la izquierda de la mano para que proceda al corte o talla.

4. Al realizar el corte se deben observar las siguientes prescripciones:

a) Se cortará el mazo de cartas barajadas con una sola mano.

b) La dirección del corte debe ser recta y alejándose del cuerpo.

c) La mano libre no puede tocar la baraja hasta que, después del corte, los montones de cartas se hayan reunido otra vez.

d) La mano libre no debe obstaculizar la vista a los jugadores de tal forma que no puedan ver el procedimiento de corte.

En el caso de que al cortar quedase al descubierto alguna carta del mazo deberá barajarse de nuevo.

5. Después de haberse realizado el corte, los participantes deben hacer su "ante" o apuesta inicial fijada por el casino de juego. Cuando los jugadores hayan realizado sus apuestas, el crupier repartirá las cartas en el sentido contrario de las agujas del reloj, evitando que las cartas sean vistas por los demás jugadores. Por ello, al repartirlas, no puede levantarlas, sino deslizarlas sobre la mesa.

6. Acto seguido, se inician las apuestas y el crupier va indicando a quién le corresponde apostar, según la variante del póquer de que se trate. Todas las apuestas se reúnen en un lugar común llamado bote.

7. Al llegar el turno de las apuestas los jugadores tienen las siguientes opciones:

a) Retirarse y salir del juego, para lo cual debe dar a conocer su intención, cuando sea su turno, poniendo las cartas encima de la mesa alejándolas lo más posible de las que se están usando en el juego. En este caso el crupier retira sus cartas, las cuales no deben ser vistas por nadie.

Cuando un jugador se retira, no puede participar en el bote, renuncia a todas las apuestas que haya realizado y no puede expresar ninguna opinión sobre el juego ni mirar las cartas de los otros jugadores.

b) Pasar. El jugador al que le llegue su turno de apostar podrá no hacerlo diciendo "paso", siempre y cuando ningún jugador anterior haya realizado una apuesta durante ese intervalo de apuestas.

Cualquier jugador que esté participando en el juego puede reservarse hasta que alguno de los jugadores decida apostar, en cuyo caso para seguir participando en el juego tiene que cubrir la apuesta o subirla, si lo desea.

c) Cubrir la apuesta metiendo en el bote el número suficiente de fichas para que el valor que representen dichas fichas sea igual a la de cualquier otro jugador pero no superior.

d) Subir la apuesta metiendo en el bote el número de fichas suficiente para cubrir la apuesta e incluyendo algunas fichas más para superar la apuesta, lo que dará lugar a que los jugadores, situados a su derecha, realicen alguna de las acciones anteriormente descritas.

Dependiendo de la variedad de póquer de círculo y en cada intervalo de apuestas, el número de veces que un jugador puede realizar una subida puede estar limitado, salvo en el caso de que únicamente existan dos jugadores, que no habrá límite al número de veces.

8. Al final de las apuestas todos los jugadores "activos" o que permanezcan en la mano deben haber puesto el mismo valor de fichas en el bote, excepto si su resto no alcanza el valor total, jugando entonces la parte proporcional.

En el caso de que al finalizar el turno de las apuestas sólo un jugador hubiera realizado una apuesta y todos los demás hubieran pasado, ganará automáticamente la mano y obtendrá el bote sin necesidad de enseñar sus cartas.

9. Antes de realizar la apuesta, cada jugador puede reunir sus fichas dentro del espacio de la mesa que le corresponde. Se considera que un jugador ha realizado la apuesta cuando traslada las fichas más allá de la línea que delimita su espacio o, en situaciones poco claras, desde el momento en que el crupier introduce las fichas en el bote y no ha habido objeciones por parte del jugador.

10. Un jugador no puede realizar una apuesta, ver la reacción de los demás jugadores y subir la apuesta. Las apuestas deben realizarse de una forma clara e inmediata, sin simular dudas respecto

a dicha jugada. Los jugadores deberán disponer del dinero suficiente en fichas para terminar la mano. En el caso de que no lo tengan, jugarán la cantidad proporcional apostada.

Los jugadores que estén jugando la mano deben hablar solamente lo estrictamente necesario y, además, en cada intervalo de apuestas no pueden realizarlas como si tuvieran la máxima combinación con intención de confundir y engañar a los demás jugadores. Caso de que alguno de los jugadores actuase de la forma anteriormente descrita le será llamada la atención por el crupier y, si reincide, el jefe de mesa decidirá sobre su participación o continuación en la partida.

11. El crupier debe mantener las cartas eliminadas y los descartes bajo control, ya que ningún jugador está autorizado a verlos durante la partida. Las demás cartas que tiene el crupier para repartir deben estar juntas y ordenadas durante todo el juego salvo en el momento del reparto.

El crupier debe mantener la baraja en una posición lo más horizontal posible, sin realizar desplazamientos con ella y la parte superior de la misma debe estar siempre a la vista de los jugadores. Cuando no tenga la baraja en la mano, debe protegerla poniendo una ficha del bote encima.

12. Una vez que las apuestas han sido igualadas, en el último intervalo de apuestas, cada jugador que previamente no se haya retirado debe mostrar sus cartas de modo que pueda verse la combinación que tiene para establecer la combinación ganadora.

El jugador que haya hecho la última apuesta mostrará las cartas en primer lugar y a continuación y por turno los restantes jugadores empezando por la derecha del jugador que las haya descubierto en primer lugar.

No es necesario que un jugador diga la combinación que tiene al mostrar las cartas ni tampoco se tiene en cuenta lo que haya dicho pues es el crupier quien establece el valor de las combinaciones descubiertas e indica cuál es el jugador con la combinación más alta y, si es el caso, corrige las combinaciones que hayan sido erróneamente anunciadas por los jugadores.

13. Una vez que el crupier haya constatado que todos los jugadores han podido ver las cartas de la mano ganadora y que han manifestado su conformidad con la combinación ganadora, entregará el bote al ganador y retirará las cartas de la mesa.

14. Cuando haya combinaciones del mismo valor, previas las deducciones reglamentarias, el crupier repartirá el bote entre los distintos jugadores que tengan la misma combinación, en proporción a sus respectivos restos.

Las cartas que da el crupier durante la mano sólo se mostrarán cuando el crupier lo indique al final de la jugada.

Solamente los jugadores pueden ver sus cartas cubiertas y son responsables de que nadie más las vea.

15. La dirección de juego del casino puede fijar previamente la duración de la partida, siempre que lo haga público a los jugadores. En el caso de que el casino de juego no utilice esta facultad, la duración de la partida tiene que ser, como mínimo, la necesaria para que cada jugador que inicia la partida pueda tener la mano en dos ocasiones.

10. Errores e infracciones en el juego

1. Errores en el reparto

Si durante el reparto de las cartas se dan algunos de los casos que se indican a continuación, se considerará que ha habido error en el reparto y todas las cartas son recogidas por el crupier que inicia la mano de nuevo:

a) Cuando los jugadores no reciban sus cartas en el orden reglamentariamente señalado para el juego.

b) Cuando un jugador reciba más o menos cartas de las debidas y no se pueda corregir el error antes de realizar las apuestas.

c) Cuando al comenzar la mano un jugador reciba una carta que no le corresponde y se tenga constancia de que la ha visto.

d) Cuando haya más de una carta boca arriba en la baraja.

e) Cuando se descubra que faltan una o más cartas en la baraja o que ésta es defectuosa.

2. Errores del crupier

a) En el caso de que el crupier anuncie una mano equivocadamente, las cartas hablan por sí mismas y se tiene en cuenta la combinación de cartas existente sobre la mesa.

b) No se considerará error en el reparto de los naipes cuando el crupier dé una carta a un

jugador ausente. En el caso de que el jugador no llegue cuando le toca su turno se retirará su mano y dejará de jugar.

c) Tampoco se considerará error en el reparto de las cartas cuando el crupier dé una carta a un jugador que no vaya a jugar la mano o a un sitio que se encuentre vacío, de manera que el crupier dará las cartas normalmente, incluido dicho espacio vacío, recogiendo las de este cuando termine de repartirlas.

3. Errores del jugador

a) El jugador debe tomar todas sus decisiones con carácter inmediato con el fin de no retrasar el desarrollo de la partida; caso contrario será advertido por el crupier.

b) Excepto en el caso de que el crupier pueda reconstruir la mano sin duda alguna, el jugador que mezcle sus cartas con los descartes, creyendo que no han ido más jugadores a igualar su apuesta pierde el bote. Como norma general se debe intentar siempre reconstruir la mano y por consiguiente jugar el bote.

c) El jugador que para cubrir una apuesta meta en el bote un número insuficiente de fichas sólo podrá añadir las precisas para igualar la apuesta, sin que tenga derecho a retirarlas.

d) Cuando un jugador mete en el bote una ficha por importe superior al necesario, sin anunciar la subida de la apuesta, se considera que cubre sólo la apuesta y se le devuelve la cantidad que ha puesto de más.

e) El juego seguirá siendo válido, aunque un jugador por error descubra sus cartas.

f) La apuesta realizada por un jugador fuera de su turno se considerará válida, pero cuando llegue su turno de apuestas no podrá subir la misma.

g) En el supuesto de que uno o varios jugadores no hubieran realizado el "ante" al repartir las cartas, se considerará que la mano es válida y deberán poner el "ante" si quieren participar en la mano. Si no fuera posible determinar quiénes son los jugadores que no han puesto la apuesta inicial, se jugará la mano con un bote reducido.

h) Al jugador que ponga en contacto, voluntaria o involuntariamente, sus cartas con las de otro jugador le será anulada su mano, así como la del otro jugador.

i) Si a un jugador se le pasa el turno de apostar deberá ponerlo en conocimiento del crupier inmediatamente. El jefe de sector o área analizará la situación y tomará la decisión oportuna, la cual tendrá carácter irrevocable.

II. Póquer cubierto de cinco cartas con descarte

1. Elementos del juego: naipes

Se jugará con 52, 48, 44, 40, 36 ó 32 cartas, en función del número de jugadores.

2. Desarrollo del juego

1. Los jugadores que participan en la jugada realizarán el "ante" o apuesta inicial, tras lo cual reciben cinco cartas cubiertas y comienza el primer intervalo de apuestas. La mano y los demás jugadores pueden actuar de las siguientes formas:

a) Abrir el bote haciendo una apuesta siempre y cuando tenga una pareja de jota (J) o una combinación mayor.

b) Pasar, es decir, no hacer ninguna apuesta en ese momento, pero se reserva el derecho de cubrir o subir la apuesta posteriormente. Un jugador puede pasar teniendo o no una combinación tan buena como una pareja de jota (J).

2. En el supuesto que el jugador que tenga la combinación mayor pase, el siguiente jugador al que le toque hablar puede abrir el bote o pasar, y así sucesivamente. Una vez que alguno de los jugadores que participan en la partida haya apostado, el bote está abierto y cada jugador en su turno podrá, a partir de entonces, retirarse, cubrir o subir la apuesta.

3. Si todos los jugadores que participan en la jugada pasan, se produce lo que se llama una mano en blanco. En ese caso, el juego continuará, pero habrá de realizarse otro "ante" y en este caso se necesitará al menos una pareja de damas (Q) para abrir el bote. Si esa jugada fuera nuevamente una mano en blanco se necesitará al menos una pareja de reyes (K) en la siguiente; si esa partida fuera nuevamente mano en blanco se necesitará una pareja de as para la siguiente mano. En el caso de que la mano fuese nuevamente mano en blanco, el crupier seguirá dando cartas hasta que alguno de los jugadores pudiera abrir el juego con una pareja de as como mínimo.

4. Cuando hayan sido igualadas todas las apuestas, los jugadores que sigan en la partida pueden descartarse, de una o más cartas cubiertas, diciendo en voz alta el número de las que quiere descar-

tarse, comenzando por el primero que abrió el bote. El crupier cogerá un número de cartas equivalentes de la parte superior de la baraja y las entregará al jugador de manera que tenga cinco. Las cartas solicitadas se reciben por cada jugador, en su turno, antes que el siguiente se descarte.

Si un jugador no quiere cambiar sus cartas se dice que "está servido" y debe decirlo o dar un golpe encima de la mesa cuando le llegue el turno de descartarse.

5. El jugador que abrió el bote puede descartarse de una o más cartas de las que le permitieron hacer la combinación para abrir. Su descarte se colocará boca abajo sobre el bote de tal manera que al finalizar la jugada pueda comprobarse que tenía la combinación mínima para abrir.

Si el crupier, al dar las cartas de los descartes, nota cuando ha dado la penúltima que no va a tener suficientes para completar los mismos, debe barajar junto con la última carta todas las que se hayan descartado previamente, pedir al jugador anterior al que tiene que recibir la siguiente carta que corte y continuar con el reparto con el nuevo montón. Los descartes del jugador que abrió el bote y del jugador que tiene que recibir las cartas no se incluyen si se han mantenido separadas y se pueden identificar.

Durante el descarte y hasta el turno de las apuestas, cualquier jugador puede solicitar que cada uno de los demás diga el número de cartas de las que se ha descartado.

6. Cuando se haya finalizado el reparto, corresponderá al jugador que abrió el bote pasar o apostar. Si dicho jugador se ha retirado, es el jugador que se encuentra a su derecha el que tiene el turno. Cada uno de los demás jugadores en su turno puede retirarse, cubrir o subir las apuestas hasta que las mismas sean igualadas. En ese momento, se muestran por turno las cartas y la combinación más alta gana el bote.

3. Errores e infracciones en el juego

1. Errores en el reparto

a) En el caso de que algún jugador reciba demasiadas cartas o menos de las debidas, y antes de mirarlas lo hiciera saber al crupier, éste deberá recoger las cartas adicionales y colocarlas encima de la baraja o completar su número respectivamente.

b) Si en el supuesto anterior el jugador ha visto alguna de las cartas, se considera error en el reparto y se vuelve a iniciar la jugada.

c) También se considerará error de reparto cuando la primera carta que reciba un jugador se da boca arriba, debiéndose iniciar de nuevo la jugada.

2. Errores del crupier

El crupier que retire la baraja antes de finalizar la jugada, cuando aún tienen que repartirse más cartas a los jugadores, debe, si se puede, coger la parte superior de la baraja y repartir las cartas que faltan. En otro caso, debe mezclar las cartas que no se han usado sin incluir las de descarte. La mano debe proceder de nuevo al corte y el crupier debe eliminar la primera carta antes de empezar a repartir.

3. Errores del jugador

La jugada es "falsa" cuando el jugador que abre el bote no puede demostrar que tenía la combinación necesaria para abrirlo, por lo tanto no podrá ganar el bote y se deberá retirar cuando se conozca la irregularidad, permaneciendo cualquier ficha que haya apostado en el bote. Si se ha realizado la última apuesta y ésta no ha sido cubierta, las fichas apostadas se quedan en el bote para la siguiente partida. En el caso de duda es el jefe de mesa quien decide en última instancia de acuerdo con la situación.

III. Póquer descubierto en la variante "seven stud poker"

1. Denominación

El "seven stud poker" es una variante de póquer de círculo, que enfrenta a varios jugadores entre sí, cuyo objeto es alcanzar la combinación de cartas de mayor valor posible con siete cartas entregadas por el crupier, teniendo en cuenta que sólo tienen valor cinco de ellas, al ser descubiertas por el jugador.

2. Máximos y mínimos de las apuestas

Los límites máximos de las apuestas en cada intervalo, tanda o ronda de apuestas, en función del bote pueden ser:

a) "Split limit": en los dos primeros intervalos de apuestas se juega con el límite más bajo y en los tres siguientes con el límite más alto. Caso de que las dos primeras cartas descubiertas sean una pareja, se jugará con el límite más alto.

b) Bote limitado: en los dos últimos intervalos de apuestas el límite tiene los siguientes valores:

1 Igual a la mitad del bote que existe al dar la sexta carta.

2 Igual al bote que existe al dar la séptima carta.

En cada intervalo de apuestas cada jugador puede subir su apuesta como máximo tres veces y de acuerdo con los límites establecidos para cada intervalo.

3. Reglas del juego

El reparto de los tres primeros naipes se hará uno a uno por el crupier a cada uno de los jugadores, los dos primeros cubiertos y el tercero descubierto.

A continuación se inicia el primer intervalo de apuestas, anunciado por el crupier a los jugadores mediante la frase "hagan sus apuestas". El jugador que tenga la carta más baja de entre las destapadas hablará primero; no podrá pasar ni retirarse, debiendo efectuar, como mínimo, la apuesta mínima de la mesa. En caso de igualdad, hablará el más cercano por la derecha a la mano.

Al terminar de repartirse la cuarta carta tiene lugar el segundo intervalo de apuestas y cada jugador tiene dos cartas cubiertas y dos descubiertas. Este segundo intervalo de apuestas se abre por el jugador que tenga la combinación de cartas más alta o en su defecto con la carta más alta, pudiendo pasar, pero permaneciendo en juego (check) o apostar (bet). En ningún caso puede retirarse del juego.

Cuando al terminar este segundo intervalo de apuestas sólo haya un jugador que haya realizado una apuesta y todos los demás hayan pasado, ganará automáticamente la mano y se llevará el bote. Los jugadores que no hayan pasado recibirán una carta descubierta al finalizar el segundo intervalo de apuestas.

El tercer y cuarto intervalo de apuestas se realiza como el segundo.

El crupier anunciará el quinto y último intervalo de apuestas con la frase "última carta" y dará una carta cubierta a cada jugador que permanezca en la partida. En caso de igualdad hablará el más cercano por la izquierda a la mano.

Una vez el crupier reparta las tres primeras cartas y en cada uno de los tres siguientes repartos, se separará una carta, hasta un total de cuatro ("cartas muertas"), que deben quedar apartadas de las de descarte. Estas cartas sólo se pueden utilizar al repartir la séptima carta y en los siguientes casos:

a) Si el crupier advierte que no tiene suficientes cartas para terminar este intervalo, mezclará las "cartas muertas" con las que todavía no se han repartido con el fin de completar la jugada.

b) Si el crupier se salta el turno de un jugador, se le da la primera «carta muerta» cuando haya terminado de dar las demás a los jugadores y siempre que las cartas de los demás jugadores hayan sido vistas. El objetivo de esta regla es mantener la secuencia de las cartas de la baraja para los demás jugadores.

c) Cuando no haya cartas suficientes para completar la séptima ronda, habiendo tenido en cuenta tanto los descartes realizados como las "cartas muertas", el crupier sacará una de las que quedan por repartir, la cual colocará en el centro de la mesa y será la séptima carta para todos los jugadores ("carta común").

4. Errores e infracciones en el juego

1. Errores en el reparto

a) Cuando quede al descubierto alguna de las dos primeras cartas (hole cards) se pueden dar dos casos:

1 Que quede una de ellas al descubierto. En este caso, esa carta descubierta y el jugador recibe la tercera carta que debería ser cubierta.

2 Que queden las dos primeras cartas descubiertas, en cuyo caso se le devuelve la apuesta inicial.

b) Cuando al repartir la séptima carta ésta es dada erróneamente, el crupier preguntará al jugador si a pesar del error quiere seguir jugando; en caso afirmativo la carta se cubre y el juego sigue normalmente. Si no desea seguir jugando, no tomará parte en el último intervalo de apuestas y jugará sólo con las apuestas realizadas hasta ese momento. Los demás jugadores seguirán jugando y apostarán el intervalo correspondiente de apuestas formándose un bote aparte (side pot), en el cual el jugador que no quiso seguir jugando no toma parte.

2. Errores del crupier

a) Si en el reparto de la séptima carta, el crupier, por error, la da descubierta y sólo quedan dos jugadores en la partida, no se podrán subir las apuestas y se descubrirán directamente (showdown).

b) La distribución de las cartas por el crupier cuando los jugadores aún no hayan finalizado las apuestas supondrá que aquél deberá mantener dicha carta sobre la mesa hasta que finalicen las mismas y luego retirarla, así como tantas cartas como jugadores se mantengan en juego (burnt cards), poniendo tales cartas cubiertas en un lugar separado de los descartes.

3. Errores del jugador

Si un jugador por error descubre sus cartas cubiertas (hole cards), debe cubrirlas de nuevo pues el juego sigue siendo válido y la siguiente carta no se le dará cubierta.

IV. Póquer descubierto en la variante "omaha".

1. Denominación

Es una variante del "seven stud poker", que se juega con 52 cartas, cuyo objetivo es alcanzar la mayor combinación posible eligiendo dos de las cuatro cartas que tiene el jugador en la mano y tres de las cinco cartas que son comunes a todos los jugadores y que están sobre la mesa.

2. Desarrollo del juego

El inicio del primer intervalo de apuestas está precedido de la realización del "ante" por los jugadores que quieren participar en la jugada y del reparto de cuatro cartas cubiertas, que el crupier realiza a continuación.

Después de la finalización del intervalo de apuestas el crupier separa una carta ("carta quemada"), que ni se mezcla con los descartes ni es vista por los demás jugadores y coloca tres cartas descubiertas en el centro de la mesa, con lo que se inicia el segundo intervalo de apuestas.

Al finalizar el intervalo de apuestas, retira una nueva carta y coloca otra carta descubierta al lado de las anteriores en la mesa, con lo que empieza el tercer intervalo de apuestas.

Cuando se terminan las apuestas, se retira una nueva carta y se coloca una nueva carta descubierta en la mesa, al lado de la última, con lo que se inicia el cuarto y último intervalo de apuestas.

V. Póquer descubierto en la variante "hold'em".

1. Denominación

Es una variante del "seven stud poker" cuyo objetivo es alcanzar la mayor combinación posible, eligiendo cualesquiera de las siete cartas de que se dispone en cada jugada.

2. Reglas del juego

La única diferencia que existe con la variante de póquer "omaha" es que, en lugar de las cuatro cartas que recibe el jugador al inicio de la partida, en la variante "hold'em" el crupier reparte únicamente dos cartas a los jugadores.

VI. Póquer descubierto en la variante "five stud poker".

1. Denominación

Es una variante del "seven stud poker" y el objetivo del juego es alcanzar la mayor combinación posible entre las cinco cartas de que dispone cada uno de los jugadores.

2. Elementos del juego

Se juega con 32 cartas en lugar de 52. De esas 52 cartas de la baraja sólo se escogen las siguientes: as, rey (K), dama (Q), jota (J), 10, 9, 8 y 7.

3. Desarrollo del juego

El crupier da una carta cubierta a cada uno de los jugadores en lugar de dos y una descubierta con lo que empieza el primer intervalo de apuestas. En esta variante, el jugador con la combinación más alta es el que inicia las apuestas.

Al finalizar cada intervalo de apuestas el crupier da una nueva carta descubierta a cada jugador con lo que empieza el siguiente intervalo de apuestas, y así sucesivamente hasta el cuarto y último intervalo de apuestas.

VII. Póquer descubierto en la variante de póquer sintético

1. Denominación

El póquer sintético es una variante de póquer de círculo cuyo objetivo es conseguir la combinación de cartas del valor más alto posible, mediante la utilización de cinco cartas: dos repartidas por el crupier a cada jugador y tres de las cinco alineadas sobre la mesa de juego, tras ser extraídas una a una del mazo.

2. Elementos de juego

El póquer sintético se jugará con 28 cartas en lugar de las 52 cartas que tiene la baraja inglesa completa y sólo se utiliza el as, rey (K), dama (Q), jota (J), 10, 9 y 8 de cada palo, según su valor y orden de importancia. El as se puede utilizar como la carta más pequeña delante del 8 o como carta más alta después de la del rey (K).

3. Máximos y mínimos de las apuestas

El casino de juego fijará para cada mesa la cuantía de las apuestas de acuerdo con la banda de fluctuación que tenga autorizada por el órgano competente en materia de ordenación y gestión del juego.

✐ Epígrafe 12 añadido por punto 10/AX de Decreto núm. 2/2009, de 2 enero.

13. Banca francesa o dados portugueses

1. Denominación

La "banca francesa" es un juego de azar de los denominados de contrapartida, cuya característica esencial reside en que los participantes juegan contra el establecimiento organizador, dependiendo la posibilidad de ganar del resultado de la suma de las caras de tres dados, que son lanzados por el crupier.

2. Elementos del juego

1. La banca francesa se juega en una mesa de forma circular o elíptica, con una hendidura para alojar a los crupieres y al jefe de mesa, existiendo enfrente del crupier lanzador un cerramiento para delimitar la zona de lanzamiento de los dados, también denominado "arena".

2. En el paño figuran las siguientes subdivisiones:

a) Una franja perfectamente delimitada, que abarcará todo el paño, destinada a recoger las apuestas a pequeño, con los números 5-6-7 y la expresión "pequeño", siendo la parte interna que queda de la mesa la destinada a albergar las apuestas a grande en la que estarán impresos los números 14-15-16 y la expresión "grande". En la franja que delimita las apuestas a pequeño, existirá una parte acotada con la expresión "ases", dividida en doce pequeñas casillas.

b) Tres juegos de dados (terna de dados), debidamente acondicionados en un estuche, que reunirán los siguientes requisitos:

– El mismo color y transparencia uniforme Igual longitud en las aristas dentro de los límites de 12 a 15 mm.

– Suma de los valores de las caras opuestas igual a siete.

– Los puntos que determinen los valores de las caras tienen que ser del mismo diámetro y bien visibles.

– Deben estar numerados y con el anagrama del establecimiento y perfectamente equilibrados.

c) Vaso de cuero o plástico duro.

d) Tubo ligeramente curvo en forma de cuerno, también de cuero, de forma cónica y estriado interiormente, colocado en un soporte metálico sobre la mesa.

3. Personal

El personal afecto a cada mesa de banca francesa es de un jefe de mesa y dos crupieres, con las siguientes funciones:

a) Jefe de mesa: dirige el funcionamiento de la mesa de juego controlando todas las operaciones en ella realizadas, verificará las apuestas hechas por los jugadores y controlará los pagos y cambios efectuados en la mesa, determinando las apuestas que son válidas y las que no lo son al realizarse, una vez conocida la suerte ganadora.

b) Crupier lanzador: es el encargado de lanzar los dados a través del tubo corvado por medio de un cubilete, anunciará la suerte ganadora con la expresión "pequeño", "grande" o "ases", e impedirá que se realicen apuestas una vez anunciada la suerte ganadora.

c) Crupier pagador: tiene a su cargo la recogida de las fichas perdedoras y del pago de las ganadoras, así como la vigilancia del correcto desarrollo del juego.

4. Jugadores

Podrán participar en el juego todos los jugadores que lo deseen, bien sentados, ocupando cada uno de los doce puestos con los que cuenta cada mesa, bien de pie.

5. Desarrollo del juego

1. El estuche de los tres juegos de dados (Terna de dados), atribuida a la mesa, permanecerá en ésta hasta su cierre, debiendo cada "terna" ser sustituida rotativamente, de hora en hora, desde la apertura de la mesa hasta su cierre.

2. Siempre que el servicio de inspección tenga fundadas sospechas de vicio o defecto de algún dado o que esas sospechas sean manifestadas por cualquier jugador, es obligatorio el requisado de la terna de dados, levantándose la correspondiente acta, procediéndose de inmediato a un cuidadoso embalaje de los mismos, el cual será sellado en presencia de dos testigos, requiriéndose su verificación a una entidad competente y homologada.

Los gastos originados por el requisado y verificación de los dados serán por cuenta del jugador reclamante si fuesen infundadas sus sospechas.

3. En el lanzamiento de los dados han de observarse las siguientes reglas:

a) Los tres dados serán introducidos en el vaso de cuero y lanzados conjuntamente a través del cuerno hacia la "arena", de forma que rueden sobre sí mismos y se inmovilicen en la zona de lanzamiento.

b) Sólo son considerados válidos los lanzamientos en que cada uno de los tres dados se asienten aisladamente en la "arena".

c) Los dados no pueden ser levantados de la "arena" sin que estén totalmente inmovilizados y sea posible ver con nitidez el valor de cada uno.

d) Si después de estar inmovilizados en la "arena" el crupier levanta, altera o toca los dados sin anunciar la suerte ganadora, el lanzamiento será válido, ganando los jugadores que hayan apostado a la suerte correspondiente a la suma de los dados y no perdiendo ninguna de las otras apuestas.

4. Son considerados lanzamientos nulos:

a) Los lanzamientos en que alguno de los dados, al caer o rodar en la "arena", toquen en algún objeto extraño a la mesa.

b) Los lanzamientos en que algún dado caiga al suelo, salga de la mesa, sufra defecto o tenga alguna sustancia extraña a su textura, siendo obligatorio, en cualquiera de estos casos, la sustitución inmediata de la terna de dados.

c) Cuando no sean introducidos todos los dados dentro del vaso.

d) Si alguno de los dados, al ser lanzados sobre la "arena", queda retenido en el vaso.

5. En la banca francesa los jugadores pueden apostar a:

a) Los "ases", en que la suma de los puntos de las caras superiores de los tres dados es 3.

b) "Pequeño", en que la suma de los puntos de las caras superiores de los tres dados es 5, 6 ó 7.

c) "Grande", en que la suma de los puntos de las caras superiores de los tres dados es 14, 15 ó 16.

6. Son válidas también las siguientes apuestas:

a) A "pequeño", cuando la apuesta es hecha sobre el límite exterior del paño.

b) A "grande", cuando la apuesta es hecha sobre el límite interior del paño.

Cada una de las apuestas hechas según el apartado anterior, representa la mitad del valor de las fichas colocadas, el cual no puede ser inferior al doble del mínimo ni superior al doble del máximo permitidos en la mesa.

La retirada de las fichas de las apuestas perdedoras se hará en el sentido inverso a las agujas del reloj, comenzando siempre por la apuesta de los ases.

7. Las apuestas ganadoras se pagan de la siguiente forma:

a) Los "ases", 61 veces el valor de la apuesta.

b) El "pequeño", 1 vez el valor de la apuesta.

c) El "grande", 1 vez el valor de la apuesta.

En cualquiera de las suertes referidas en el apartado anterior, la apuesta ganadora continúa perteneciendo al jugador.

8. El pago de los premios sólo puede iniciarse después de recoger todas las apuestas perdedoras.

El pago de los premios a la apuesta de los "ases" será efectuado por el procedimiento de extender las fichas, igual que en la ruleta francesa.

La sustitución del crupier lanzador de los dados debe ser hecha de hora en hora, salvo situación

de fuerza mayor, que debe ser comunicada al funcionario encargado del control del casino si se encontrara presente.

6. Máximos y mínimos de las apuestas

1. El máximo de la mesa para la apuesta a "pequeño" o "grande" será a igual a 200 veces el mínimo, y el máximo para la apuesta a los "ases" es igual a 6 veces el mínimo.

2. El mínimo vendrá fijado en la autorización de la mesa, pudiéndose autorizar una banda de fluctuación.

✐ Epígrafe 13 añadido por punto 11/AX de Decreto núm. 2/2009, de 2 enero.

Artículo 3. Juego del Bingo.

1. Descripción y modalidades

1. El juego del "bingo ordinario" es una lotería jugada sobre noventa números, del 1 al 90 ambos inclusive, teniendo los jugadores como unidad de juego cartones integrados por quince números diferentes distribuidos en tres líneas horizontales de cinco números cada una y en nueve columnas verticales, en cualquiera de las cuales puede haber, tres, dos o un número, pero sin que nunca haya una columna sin número.

No obstante, podrán incrementarse o disminuirse los números que se utilicen para jugar, así como su distribución en los cartones, previa autorización expresa de la Dirección General de Tributos.

2. El "bingo electrónico" tiene como base el juego del bingo ordinario, si bien realizado a través de equipos informáticos, terminales y cartones virtuales que electrónica o informáticamente simulan los cartones físicos, y cuyo juego podrá abarcar otras combinaciones ganadoras que constituyan diversas formas y figuras geométricas, así como practicarse mediante la interconexión entre distintas salas.

3. Se premiarán las siguientes combinaciones:

a) "Línea": se entenderá formada la línea cuando hayan sido extraídos todos los números que la integran, siempre y cuando no haya resultado premiada ninguna otra con los números extraídos anteriormente. La línea podrá ser cualquiera de las tres horizontales que forman un cartón: la superior, central e inferior.

b) "Bingo ordinario": se entenderá formado el bingo cuando hayan sido extraídos los quince números que integran el cartón.

c) "Bingo acumulado": consiste en la obtención, por parte del jugador que resulte premiado con el bingo ordinario, de un premio adicional, siempre que el número de bolas extraídas hasta la consecución de este último no supere el número máximo de bola autorizado.

d) "Premio complementario": consiste en la obtención, por parte del jugador que resulte premiado con el bingo ordinario, de un premio adicional, siempre que se alcance el importe máximo de la reserva del bingo acumulado previsto en el Reglamento del Juego del Bingo de La Rioja.

e) "Prima del bingo ordinario": consiste en la obtención, por parte del jugador que resulte premiado con el premio de bingo ordinario, de un premio adicional, siempre que se alcance el total del importe dotado para el premio de la prima.

También se podrá conseguir en el caso de que el número de bolas extraídas en cada partida hasta la consecución del bingo ordinario no supere el número máximo de bola autorizado. No obstante, si se alcanzase el importe máximo establecido y ningún jugador hubiera obtenido el premio se procederá a incrementar en una bola el número máximo de extracción por cada una de las partidas sucesivas hasta su consecución.

f) "Prima del bingo acumulado": consiste en la obtención, por parte del jugador que resulte premiado con el bingo acumulado, de un premio adicional, siempre que el número de bolas extraídas hasta su consecución en cada partida no supere el número máximo de bola autorizado.

g) "Bingo interconexionado": consiste en la obtención de un premio adicional por el jugador que resulte premiado con el bingo ordinario, en alguna de las salas interconexionadas, siempre que el número de bola con que se obtenga, según su orden de extracción, no supere a la máxima fijada para todas las salas adheridas al sistema.

h) "Bingo simultáneo": consiste en la celebración de una partida de bingo ordinario de forma simultánea por todos los jugadores presentes en las diferentes salas conexionadas que estén adheridas al sistema, ofreciendo los distintos premios del bingo resultante del importe jugado por las salas en esa partida.

4. La existencia simultánea de más de una combinación ganadora dará lugar al reparto del importe de los premios entre los jugadores que la hubieran obtenido.

2. Elementos

En el juego del bingo serán necesarios los siguientes elementos:

1. Cartones

a) El juego del bingo sólo podrá practicarse con los cartones fabricados por la Fábrica Nacional de Moneda y Timbre, sin perjuicio de lo establecido para la modalidad del bingo electrónico. Serán homologados y expedidos por la Dirección General de Tributos del Gobierno de La Rioja, si bien podrá autorizarse la emisión de cartones en la propia sala, una vez comprobada la fiabilidad, transparencia y seguridad del sistema, así como las garantías de tributación por la expedición de los cartones, mediante sistemas de impresión o emisión informática, debidamente homologados.

b) Los cartones de bingo, sean unidades físicas o virtuales, es decir, reproducidas por medios informáticos, estarán necesariamente fabricados en un material que permita al jugador marcar los diferentes números procedentes de las extracciones de bolas aparecidas en el desarrollo de una partida.

c) Los cartones sólo serán válidos para una partida y todos ellos deberán estar seriados y numerados, indicando también, en lugar visible, el valor facial y el número de cartones de una serie e incorporar en su dorso una leyenda de forma visible que exprese: "Las Autoridades (de la Comunidad Autónoma de La Rioja) advierten que la práctica abusiva del juego del bingo puede crear adicción".

d) La venta de cartones sólo podrá realizarse dentro de la sala donde se desarrolle el juego. Ningún jugador podrá adquirir cartones correspondientes a una partida en tanto no le se hayan recogido y retirado los utilizados en la partida anterior, los cuales deberán quedar a disposición de los empleados de la sala, estando prohibida su retención por el jugador.

e) El valor facial de los cartones para el desarrollo del juego del bingo se establecerá en el Reglamento del Juego del Bingo. En todo caso, los cartones puestos a la venta en cada partida habrán de tener el mismo valor facial.

f) La venta de cartones se efectuará correlativamente, según el número de orden de los mismos, dentro de cada una de las series, salvo en las combinaciones del bingo interconexionado y simultáneo. La venta en cada partida se iniciará, indistintamente, con el número uno de cada serie, cuando ésta se comience en dicho número, o con el número siguiente al último cartón vendido en la partida anterior, ya se haya efectuado ésta el mismo día u otro anterior. Los cartones defectuosos se retirarán por series completas, reflejándose en el Libro de Actas como cartón no vendido.

g) Si el número de cartones de la serie puesta a la venta fuese insuficiente para atender la demanda de los jugadores, podrán ponerse en circulación para la misma partida cartones de una nueva serie, siempre que se cumplan los siguientes requisitos:

– La segunda serie a ampliar con carácter complementario ha de ser del mismo valor facial que la primera.

– La venta de la segunda serie ha de comenzar necesariamente por el número uno de la misma.

– Los cartones de la segunda serie podrán venderse hasta el límite máximo del número del cartón de la primera serie con la que se inició la venta, de tal forma que, en ningún caso, podrán venderse en la misma partida dos cartones iguales.

h) Los cartones deberán pagarse por los jugadores en dinero efectivo, quedando prohibida su entrega a cuenta o su abono mediante cheque o cualquier otro medio de pago, así como la práctica de operaciones de crédito o préstamo a los jugadores.

i) Por la compra y tenencia de cartones, los jugadores adquieren el derecho a participar en el juego, a que se desarrolle la partida con arreglo a las normas vigentes y, en su caso, al pago de los premios establecidos o, cuando proceda, a la devolución íntegra del importe pagado por aquellos.

j) Los números de los cartones serán marcados por los jugadores de forma indeleble a medida que las correspondientes bolas aparezcan y sean cantadas. La marca deberá efectuarse mediante el trazo de una cruz, aspa, círculo o cualquier otro símbolo que permita identificar inequívocamente el número marcado, sin perjuicio de lo establecido para máquinas auxiliares.

k) No serán válidos, a efectos de premio, los cartones cuya marca o tachadura impidiese identificar claramente el número, así como aquéllos en los que los números impresos en el cartón hubiesen sido sobrelineados o manipulados gráficamente en cualquier forma. Queda prohibido el empleo de lápices para marcar cartones, así como otro medio susceptible de ser borrados fácilmente.

No obstante, la Dirección General de Tributos podrá autorizar la utilización de máquinas o equipos informáticos auxiliares del juego del bingo a que se refiere el apartado siguiente.

l) La comprobación de los cartones premiados se efectuará a través de circuito de televisión mediante la lectura del cartón original por el jefe de mesa y la exposición del cartón-matriz en el monitor o cualquier otro medio electrónico o informático homologado.

m) Después de cada partida, los cartones usados no premiados deberán ser recogidos y, previas las comprobaciones necesarias, destruidos o inutilizados, antes de la sesión siguiente. No obstante, se exceptuarán los cartones premiados, que deberán conservarse por la empresa durante tres meses y aquellos que hubieran sido objeto de alguna reclamación en el desarrollo de la partida o pudieran constituir pruebas de infracción. En este caso, los cartones deberán unirse a la diligencia correspondiente y a la copia del acta de la partida, procediéndose a ponerlos a disposición de la autoridad competente.

n) Los cartones, de un valor facial cualquier, podrán ser canjeados en la Dirección General de Tributos por otros de valor superior o inferior, siempre que se trate de series enteras y por el mismo importe.

2. Máquinas auxiliares

a) Los jugadores que lo deseen podrán utilizar máquinas auxiliares de apoyo, previamente homologadas y autorizadas por la Dirección General de Tributos. Dichos aparatos estarán conectados a la mesa de control de las salas de bingo y servirán de soporte, en sustitución de los cartones, a la participación en el juego del bingo.

b) El número máximo de máquinas auxiliares será el que fije la legislación sobre planificación de los juegos y las apuestas.

c) La utilización de este tipo de instrumentos eximirá de la obligación de marcar en los cartones los números que han sido cantados, cuando el sistema asegure su tachado de forma indubitada.

3. Aparato de extracción de bolas y mecanismos accesorios

a) Las salas de bingo deberán disponer de un aparato de extracción de bolas previamente homologado por la Dirección General de Tributos, que podrá ser de bombo o neumático, u otros sistemas de extracción de bolas por procedimientos informáticos autorizados.

b) El aparato de extracción de bolas deberá reunir características tales que garanticen la aleatoriedad de la extracción y la posibilidad de que todas y cada una de las bolas tengan la misma probabilidad de ser extraídas en cualquiera de las noventa extracciones posibles.

4. Megafonía y circuito cerrado de televisión

a) Toda la sala deberá estar dotada de una instalación de sonido que garantice la perfecta audición del desarrollo de cada partida en toda la sala por parte de los jugadores.

b) Será obligatoria la existencia de un circuito cerrado de televisión que garantice el conocimiento por los jugadores de las bolas que vayan saliendo durante el juego. Para ello, la cámara enfocará permanentemente el lugar de salida de aquéllas y la imagen será recogida por los distintos monitores y aparatos receptores, distribuidos en la sala en número suficiente para asegurar la perfecta visibilidad por todos los jugadores.

5. Paneles informativos

a) Las salas de bingo estarán dotadas de una pantalla o panel informativo, en toda sala y en número suficiente, para garantizar su visualización por cualquier jugador desde su puesto de juego.

b) En dichos paneles se recogerán los números a medida que vayan siendo extraídos y cantados, el número de cartones vendidos, el precio del cartón, el importe de los diferentes premios que se pudieran obtener en cada partida y el número de bola máxima que permita su obtención, según el orden de extracción en la que procede otorgar el bingo acumulado, interconexionado y simultáneo.

6. Bolas

a) El juego de bolas estará compuesto por noventa unidades, teniendo cada una de ellas inscrito en su superficie, de forma indeleble, el correspondiente número, que ha de ser perfectamente visible a través de los monitores de televisión o sistema equivalente.

b) Únicamente podrán utilizarse bolas previamente homologadas por la Dirección General Tributos.

c) Cada juego de bolas deberá ser sustituido de acuerdo con el número de partidas de vida útil que conste en la resolución de homologación, en el caso de aparatos de bingo neumáticos. No obstante, se sustituirá antes de ese límite, cuando se detecte que alguna de las bolas no está en

perfectas condiciones. El cambio de un juego de bolas por otro deberá hacerse constar en el correspondiente Libro de Actas.

d) Cada juego de bolas irá acompañado de la certificación de la empresa fabricante, en la que constará la correspondiente homologación y el número de partidas para las que se garantiza su uso. El jefe de sala será el responsable de la recepción, custodia y sustitución de los mismos.

e) Al inicio y finalización de cada sesión de bingo, las bolas serán objeto de recuento por parte del jefe de sala, en presencia del jefe de mesa y de los jugadores que lo soliciten, comprobando su numeración y que se hallan perfecto estado. Los funcionarios destinados a las labores inspección y control de juego podrán asistir y presenciar esta operación, así como requerir las comprobaciones que estimen oportunas.

f) Durante el desarrollo de cada partida, los números que vayan apareciendo deberán irse reflejando, simultáneamente y por orden de extracción, en pantallas o paneles fácilmente visibles para todos los jugadores desde cualquier punto de la sala. Se dispondrá, además, lo necesario para que quede constancia del orden de salida de las bolas en cada partida, de lo cual será responsable el jefe de mesa.

g) Las extracciones y lectura de las bolas deberán efectuarse con el ritmo adecuado para que todos los jugadores puedan seguirlas y anotarlas en sus cartones por ellos mismos o a través de máquinas auxiliares.

h) Los juegos de bolas sustituidos quedarán en una caja que deberá estar precintada por el jefe de sala, procediéndose después a su desecho, excepto que exista alguna reclamación relacionada con él.

i) Las salas de bingo deberán disponer en todo momento de un juego completo de bolas de reserva para proveer a las sustituciones que resulten necesarias.

7. Premios

a) El dinero obtenido por la venta de cartones y destinado al pago de premios quedará en poder del cajero, dentro de la sala, para al pago de los mismos, sin perjuicio de lo previsto en el apartado c) siguiente.

b) La cuantía y distribución de los premios en cada partida será establecida en el Reglamento del Juego del Bingo, quedando prohibido complementar las cuantías de los premios establecidos con cualquier cantidad de dinero o pago en especie.

No obstante, no tendrán consideración de complementos o premios prohibidos los detalles u objetos de valor simbólico que, en concepto de atención, puedan las empresas entregar a los clientes. En caso de aniversarios u otras celebraciones extraordinarias, podrá autorizarse la concesión de premios en una partida especial que no supere en tres veces el salario mínimo interprofesional diario.

c) Los premios consistirán en efectivo metálico, quedando prohibida su sustitución total o parcial por premios en especie. No obstante, el pago en metálico podrá ser sustituido por la entrega de un cheque nominativo, talón bancario o a través de medios electrónicos de pago legalmente admitidos contra cuenta bancaria de la empresa o entidad titular de la sala cuando exceda de 600 euros. En todo caso, será obligatorio a partir de 3.000 euros. Si el cheque resultase impagado, la Administración podrá cargarlo contra la fianza.

d) Para poder tener derecho a cantar las jugadas premiadas durante la celebración de una partida, es preciso que todos los números del cartón premiado que forman la combinación ganadora hayan sido extraídos en esa determinada partida, independientemente del momento en que se haya completado tal combinación. En el premio de "línea" será necesario que la jugada no haya sido ya cantada por otro jugador durante la extracción de las bolas anteriores. En ningún caso se podrán aceptar reclamaciones una vez los premios hayan sido asignados.

e) Los premios se pagarán a la terminación de cada partida, previa la oportuna comprobación y contra la entrega de los correspondientes cartones, que habrán de presentarse íntegros y sin manipulaciones que puedan inducir a error. Los cartones premiados se conservarán junto con el acta de la sesión por un período de tres meses, salvo aquellos hayan sido objeto de reclamación administrativa o judicial por parte de algún jugador, en cuyo caso solamente se podrá producir su destrucción una vez haya recaído resolución firma sobre la misma y se acredite documentalmente su cumplimiento.

8. Libro de Actas

a) El desarrollo de cada sesión deberá reflejarse en un acta que se redactará, partida a partida, de forma simultánea a la realización de cada una de éstas, no pudiendo, en ningún caso, comenzar

la extracción de las bolas mientras no se hayan consignado en el acta dichos datos y hayan sido anunciados a los jugadores a través de los correspondientes paneles de la sala.

b) Las actas se confeccionarán mediante sistemas informáticos previamente autorizados por la Dirección General de Tributos y en ellas se harán constar la diligencia de comienzo de la sesión, la fecha y firma del jefe de sala o del jefe de mesa, añadiéndose a continuación, por cada partida, los siguientes datos obligatorios:

– Número de orden de la partida.

– Valor facial de los cartones.

– Número de cartones vendidos, con indicación de la serie y del número de orden inicial y final.

– Cantidad total recaudada y cantidades pagadas correspondientes a cada uno de los premios.

c) Al finalizar la sesión deberá extenderse la diligencia de cierre, que será suscrita por el jefe de sala o el jefe de mesa.

d) Igualmente, se harán constar en el acta, mediante diligencias diferencias, las incidencias o las reclamaciones que se hubieran producido durante el desarrollo de las partidas. En este caso, las diligencias por incidentes habrán de ser firmadas por el jefe de sala y el jefe de mesa.

No obstante, la tramitación de las reclamaciones por parte de los jugadores sobre el juego se formulará a través de las correspondientes Hojas de Reclamaciones, que será firmada por el reclamante y el jefe de sala y el jefe de mesa.

e) En caso de producirse alguna avería que impida o dificulte el almacenamiento de la información sobre las partidas, se efectuará manualmente la diligencia correspondiente en el Libro de Actas, indicando la partida y la hora en que se ha producido aquélla. Dicha diligencia deberá estar firmada por el jefe de sala y el jefe de mesa. La avería detectada deberá haberse reparado o sustituido el sistema informático antes de iniciarse la sesión de juego del día siguiente.

f) Las actas deberán guardarse y custodiarse, al menos, durante tres meses desde la fecha de su emisión y su información sólo podrán tener acceso los servicios de inspección, vigilancia y control y los órganos judiciales. No obstante, en los que constase alguna reclamación pendiente de resolver, se mantendrá su conservación hasta que sobre ella haya recaído la oportuna resolución, haya adquirido firmeza y conste fehacientemente que ésta ha sido debidamente cumplimentada.

g) Los cartones devueltos, salvo en supuesto de infracciones o delitos, se adjuntarán al ejemplar del acta correspondiente, a los efectos procedentes.

9. Para la combinación ganadora del bingo interconexionado se precisará una específica infraestructura técnica que al menos cuente con:

a) Una unidad central de proceso de datos denominada Central Operativa, a la que estarán conectadas todas las salas de bingo adheridas al sistema y autorizadas para la práctica de esta modalidad de juego, con la misión de procesar, centralizar, recibir y emitir toda la información relacionada con esta modalidad.

b) Los sistemas informáticos de las diversas salas de bingo autorizadas para su explotación deberán estar interconectados a dicha Central Operativa, que controlará el desarrollo del juego, centralizando y procesando el intercambio de información.

c) La Central Operativa deberá estar en funcionamiento durante el horario de apertura de las salas de bingo y disponer de los medios técnicos que garanticen la continuidad y seguridad en su actividad que, en todo caso, tendrá acceso la Administración.

d) En las salas de bingo incorporadas a esta modalidad de juego, deberán implantarse los medios, elementos y soportes informáticos necesarios para su práctica y para la necesaria transparencia de la información.

10. Para la modalidad del bingo electrónico

3. Personal

El personal al servicio de las salas de bingo se encuadra en los siguientes grupos profesionales y categorías:

a) Técnicos de juego que integra las categorías profesionales de jefe de sala, jefe de mesa y cajero.

b) Técnicos de sala, integrado por las categorías profesionales de locutor-vendedor, y admisión y control; a cada una de ellas le corresponden las funciones previstas en su convenio colectivo.

4. Reglas del juego

1. Antes del inicio de cada sesión, el personal de la sala deberá comprobar el correcto funcionamiento de todo el material e instalaciones de juego que hayan de utilizarse, procediéndose a continuación al recuento de las bolas en el aparato extractor, en presencia de los jugadores que así lo deseen y de las personas con funciones de jefe de mesa y jefe de sala.

2. Todas las operaciones necesarias para la realización del juego del bingo deben efectuarse inexcusablemente a la vista de los jugadores y del público. Los jugadores podrán formular cuantas peticiones de información o reclamaciones consideren oportunas, siempre que ello no suponga una interrupción injustificada y extemporánea del juego.

3. Dentro de los límites máximos de horario fijado en la autorización de funcionamiento, la entidad titular determinará el horario en el que efectivamente han de comenzar y terminar las partidas. La celebración de la última partida de la jornada será anunciada expresamente a los jugadores, sin que quepa, en ningún caso, la celebración de otras después de ser celebrada aquélla.

4. Queda prohibido a los empleados de la mesa de control que informen sobre la existencia de cartones premiados previamente a haber sido cantados.

5. Antes de proceder a la venta de los cartones por los locutores-vendedores, se anunciará la serie o series a vender, el número de cartones que las integran, así como el valor facial de los mismos.

6. El comienzo de la partida se produce cuando se inicia la venta de cartones para la misma, considerándose cerrada cuando el jefe de mesa, una vez comprobado el cartón o cartones premiados da por finalizada ésta.

7. A partir del comienzo de la partida y durante el desarrollo de la misma no se permitirá la entrada en la sala de nuevos jugadores o visitantes hasta su finalización.

8. Una vez finalizada la operación de venta, el locutor-vendedor debe proceder a la recogida de los cartones sobrantes y el jefe de mesa o cajero debe efectuar los cálculos pertinentes, anunciándose:

– El total de cartones vendidos de la serie o series correspondientes, utilizando la siguiente expresión: "Cartones vendidos (...), de la serie ( ) del número (...) al (...) y de la serie (...) del número (...) al (...)".

– El importe de los premios de línea y bingo ordinario, bingo acumulado, bingo interconexionado y prima, que deberán quedar claramente indicados en los correspondientes paneles y monitores de la sala de juego.

– El comienzo de la partida.

9. A continuación debe procederse a exponer, en los paneles y monitores, el número de cartones vendidos, premio de línea y premio del bingo. Una vez efectuada esta operación, se debe proceder a anunciar el comienzo de la partida.

10. A partir de este momento, se irán extrayendo sucesivamente las bolas, cuyo número se anunciará a través de los altavoces, mostrándose simultáneamente en los monitores y paneles informativos de la sala. La locución de las partidas puede realizarse por procedimientos electrónicos como el "lector automático de bolas". Sólo después de haber sido anunciado cada número podrá, en su caso, ser marcado en el cartón por el jugador.

La extracción de las bolas, así como su lectura, deberá efectuarse con el ritmo adecuado para que los jugadores puedan ir anotándolas en sus cartones.

11. Iniciado así el juego, se interrumpirá cuando algún jugador cante la jugada de línea o bingo en voz alta. Seguidamente, deberá recogerse el cartón por el personal de la sala y entregará el cartón al jefe de mesa, que procederá a su comprobación, mientras se coloca el cartón matriz frente a la cámara de televisión o cualquier otro medio electrónico o informático homologado para conocimiento de todo el público. Esta operación se repetirá con todos aquellos cartones cantados.

12. Si de la comprobación efectuada resultasen errores o inexactitudes en alguno de los números del cartón, el juego se reanudará hasta que se produzca un ganador; cuando alguna línea cantada sea correcta, el juego continuará hasta que sea cantado el bingo y, en caso de ser la verificación de éste positiva, se dará por finalizada la partida, procediéndose al abono del importe de los premios, no pudiendo reanudarse otra partida hasta terminado dicho proceso.

13. Una vez comprobada la existencia de algún cartón premiado, el jefe de mesa preguntará si existe alguna otra combinación ganadora, con las voces "¿Alguna línea más?" o "¿Algún bingo más?", dejando un plazo prudencial hasta dar la orden de reanudar la partida o darla por finalizada, según el caso. Una vez dada la correspondiente orden por el jefe de mesa de "La partida queda cerrada", se perderá todo el derecho a reclamación sobre dicha jugada.

5. Errores, juegos nulos y devoluciones

1. Si durante la realización de una partida, antes de la primera extracción de bolas, se produjesen fallos o averías en los aparatos o instalaciones, o bien accidentes que impidan la continuación del juego, se suspenderá la partida provisionalmente. Si en el plazo de quince minutos no puede ser resuelto el problema planteado, se procederá a reintegrar a los jugadores el importe íntegro de los cartones, que habrán de ser devueltos a la mesa.

2. En caso de que ya hubiera comenzado la extracción de bolas, se continuará la partida, efectuándose las extracciones por procedimiento manual, siempre que sea posible garantizar su aleatoriedad y utilizándose exclusivamente las bolas pendientes de extraer.

3. Si no fuera posible garantizar la aleatoriedad de las extracciones o se detectase la falta de bolas, bolas duplicadas o cualquier anomalía en el juego de bolas o al mecanismo de extracción que impidiese el normal desarrollo de la partida, se suspenderá la partida, procediéndose a reintegrar a los jugadores el importe íntegro de los cartones, que habrán de ser retirados y devueltos a la mesa, haciéndolo constar en el correspondiente Libro de Actas.

4. Si durante el transcurso de una partida se originara algún error en la locución de las bolas al anunciar un número que no se corresponda con el realmente extraído, prevalecerá el que figure en la bola extraída. Dicho error será corregido por el jefe de mesa, efectuándose la correspondiente diligencia en el Libro de Actas y continuándose la partida si no existiesen incidencias. De igual forma se procederá en el caso de error u omisión en la señalización en pantallas de los números extraídos.

5. La retirada del jugador durante el transcurso de la partida no dará lugar a la devolución del importe de los cartones que hubiera adquirido, aunque podrá transferirlos, si lo desea, a otro jugador.

✎ Modificado por punto 12/AX de Decreto núm. 2/2009, de 2 enero.

Artículo 4. Máquinas de juego.

1. Denominación

Son máquinas de juego, de acuerdo con el artículo 14 de la Ley 5/1999, de 13 de abril, Reguladora del Juego y Apuestas, los aparatos manuales o automáticos, accionados por monedas o sistema equivalente que, a cambio de un precio permiten el mero pasatiempo o recreo del jugador o la obtención por éste de un premio.

2. Clasificación:

1. Máquinas de tipo "A" o recreativas

a) Son máquinas de tipo "A" o recreativas todas aquellás de mero pasatiempo o recreo que se limitan a conceder al usuario un tiempo de uso o de juego a cambio del precio de la partida, sin que puedan conceder ningún tipo de premio en metálico, en especie o en forma de puntos canjeables.

b) Estas máquinas podrán conceder como único aliciente y en función de la habilidad del jugador la devolución del importe de la partida o la posibilidad de continuar jugando por el mismo importe inicial en forma de prolongación de la propia partida o de otras adicionales.

c) Se incluyen como máquinas "A" las denominadas de realidad virtual, simulación y análogas, siempre y cuando el usuario intervenga en el desarrollo de los juegos.

2. Máquinas de tipo "A1" o de premio en especie

Se considerarán como máquinas "A1" aquellas que, aparte de proporcionar un tiempo de uso o de juego a cambio del precio de la partida, pueden conceder un premio directo en especie o mediante una cantidad de vales, bonos o similares, en función de la habilidad o destreza del jugador, cuyos requisitos y características serán fijados por el Reglamento de Máquinas de Juego.

3. Máquinas de tipo "B" o recreativas con premio programado

a) Son máquinas de tipo "B" o recreativas con premio programado aquellas que, a cambio del precio de la partida, conceden al usuario un tiempo de uso o de juego, y si se produce una combinación ganadora un premio en metálico, de acuerdo con los importes, programa de juego y condiciones técnicas de las máquinas de juego establecidas reglamentariamente.

Podrá autorizarse la interconexión de las máquinas en los salones de juego, si bien el premio acumulado no podrá suponer una disminución del porcentaje de devolución de cada una de las máquinas interconectadas en las que se hará constar expresamente esta circunstancia.

Las máquinas de tipo "B" o recreativas con premio programado podrán incorporar la posibilidad de participación de más de una persona jugadora de acuerdo con las características técnicas que se establezcan reglamentariamente.

b) Son máquinas de tipo "B2" o especiales para salones de juego aquellas máquinas de tipo "B" que, con un precio de la partida y cuantía de premios superiores a éstas, están destinadas exclusivamente a salones de juego, salas de bingo y casinos de juego, de acuerdo con la normativa de condiciones técnicas de las máquinas de juego, la cual podrá autorizar la interconexión de las máquinas entre sí o con otros locales.

El premio acumulado no puede suponer una disminución del porcentaje de devolución de cada una de las máquinas interconectadas y en cada máquina del carrusel se hará constar esta circunstancia expresamente.

Las máquinas de tipo "B2" tendrán que adoptar una denominación comercial específica y distinta del resto de las máquinas de tipo "B". Esta circunstancia deberá constar de forma expresa en el tablero frontal de cada máquina, así como en la autorización de explotación de cada máquina mediante la expresión "máquina especial para salones de juego".

4. Máquinas de tipo "C" o de azar

a) Son máquinas de tipo "C" o de azar aquellas que a cambio del precio de la partida, conceden al usuario un tiempo de uso o de juego, y si se produce una combinación ganadora, un premio en metálico, que dependerá siempre del azar, cuya cuantía, características y límites establezca el Reglamento de Máquinas de Juego, el cual podrá autorizar la interconexión de las mismas.

b) A los efectos de esta definición, se entiende por azar el que la combinación o resultado de cada jugada no dependa de combinaciones o resultados anteriores o posteriores.

c) Únicamente podrán ser instaladas en casinos de juego.

5. Tipo "D" o máquinas especiales de juego del bingo.

Son aquellas máquinas basadas en las combinaciones del juego del bingo que, a cambio del precio de la partida o jugada, pueden conceder al usuario un tiempo de uso o juego y, eventualmente, un premio en metálico, de acuerdo con una distribución previamente establecida.

6. Aquellas otras máquinas, manuales o automáticas, que permitan la obtención de premios combinando modalidades, elementos o mecanismos de diferentes juegos regulados en esta Ley, y que no estén señaladas en los tipos anteriores, podrán clasificarse como tipo diferenciado y la reglamentación específica determinará su régimen jurídico y ámbito de aplicación

7. Exclusiones

No se consideran máquinas de juego:

a) Las máquinas expendedoras que se limitan a efectuar mecánicamente transacciones o ventas de productos o servicios a cambio de la moneda o monedas introducidas en ellas, siempre que el valor del dinero depositado corresponda al valor de mercado de los productos que entreguen y su mecanismo no se preste a admitir cualquier tipo de habilidad, combinación aleatoria, apuesta o juegos de azar.

b) Las máquinas tocadiscos, videodiscos o fotográficas, accionadas por monedas.

c) Las máquinas o aparatos recreativos de uso infantil accionados por monedas que permitan al usuario un entretenimiento consistente en la imitación de movimientos de animales, vehículos o similares, así como las que por naturaleza o elementos estén orientados al público infantil que no den premio.

d) Las máquinas o aparatos de competencia pura o deportiva, como futbolines, mesas de billar o tenis de mesa, boleras, baloncesto, dianas, yoquey, dardos o similares, aunque su utilización requiera la introducción de monedas o incorporen únicamente componentes electrónicos de apoyo o complementario que no incidan decisivamente en el desarrollo del juego, sin que puedan, en ningún caso, conceder premio directo o indirecto alguno, incluso un tiempo adicional de uso o de juego.

En este último supuesto, las máquinas únicamente podrán explotarse a través de empresas operadoras, cuyos datos identificativos tales como denominación, domicilio y número de inscripción, deberán constar en la forma prevista por el Reglamento de Máquinas de Juego.

e) Los videojuegos o programas informáticos cuyo uso temporal se arriende en establecimientos públicos abiertos al público. No obstante, la explotación lucrativa de estos juegos mediante su instalación en ordenadores personales dentro del propio establecimiento, sean o no accionadas por monedas, se considerará explotación de máquinas recreativas o de tipo "A", sin perjuicio de lo dispuesto en la normativa sobre propiedad intelectual.

El régimen jurídico de todas ellas se determinará reglamentariamente.

3. Elementos

1. Todas las máquinas de juego de tipo "B", "C" y "D" deberán incorporar de una forma visible y en su frontal una leyenda que expresa "La práctica abusiva del juego en esta máquina puede crear adicción, así como la inscripción 'Prohibido su uso por menores de edad'".

Así mismo, deberán contar además con la autorización de instalación y de contadores electrónicos homologados establecidos en el Reglamento de Máquinas de Juego.

2. Aquellas máquinas que ofrezcan premios en metálico o en especie deberán cumplir, al menos con los siguientes requisitos:

a) La previa homologación e inscripción de su correspondiente prototipo o modelo en la Sección de Modelos y Material de Juego del Registro General del Juego, así como del establecimiento donde vayan a ser instaladas.

b) La incorporación en cada máquina de forma indeleble, abreviada y visible de las marcas de fábrica o placas de identidad que reglamentariamente se establezcan.

c) La obtención de la autorización de explotación que acreditará la legalidad del modelo, fabricante y explotador de la máquina.

✐ Modificado por punto 13/AX de Decreto núm. 2/2009, de 2 enero.

Artículo 5. Apuestas.

1. Denominación

Se entiende por apuesta aquella actividad por la que se arriesga una cantidad de dinero sobre los resultados de un acontecimiento público, deportivo o de competición previamente determinado por la empresa organizadora, de desenlace incierto y ajeno a las partes intervinientes.

2. Clasificación

1. Las apuestas según donde se cumplimenten se clasifican en:

a) Internas. Cuando se formalicen dentro del mismo establecimiento o recinto en las zonas habilitadas en el cual se está desarrollando el acontecimiento.

b) Externas. Cuando se formalicen fuera del establecimiento o recinto en el cual se está desarrollando el acontecimiento u otros recintos o instalaciones específicamente autorizadas a tal fin. Se consideran igualmente apuestas externas aquellas que se realicen dentro del mismo establecimiento o recinto cuando el acontecimiento se celebre en varios establecimientos, recintos o lugares.

2. Según la organización y distribución de las sumas apostadas, las apuestas pueden ser mutuas, de contrapartida o cruzadas:

a) Apuesta mutua es aquella en la que un porcentaje de la suma de las cantidades apostadas sobre un acontecimiento determinado se distribuye entre aquellos apostantes que hubieran acertado el resultado a que se refiera la apuesta.

b) Apuesta de contrapartida es aquella en la que el usuario apuesta contra una empresa autorizada, siendo el premio a obtener el resultante de multiplicar el importe de los pronósticos ganadores por el coeficiente que la empresa autorizada haya validado previamente para los mismos.

c) Apuesta cruzada es aquella en que una empresa autorizada actúa como intermediaria y garante de las cantidades apostadas entre terceros, detrayendo las cantidades o porcentajes que correspondan.

3. Según su contenido, las apuestas pueden ser bien simples, bien combinadas o múltiples:

a) Apuesta simple es aquella en la que se apuesta por un único resultado de un único acontecimiento.

b) Apuesta combinada o múltiple es aquella en la que se apuesta simultáneamente por dos o más resultados de uno o más acontecimientos.

3. Elementos

1. Tanto las participaciones o resguardos, como los sistemas e instalaciones necesarias para la explotación de las apuestas, las máquinas para su expedición y control u otros elementos utilizados para la organización y comercialización de las apuestas, incluidos aquellos sistemas o instrumentos técnicos que permitan la formalización informática, interactiva o a distancia de las apuestas.

2. Las apuestas se podrán formalizar mediante máquinas específicamente homologadas para la realización de tal fin o a través del uso de procedimientos informáticos o telemáticos.

3. Los premios de las apuestas ganadoras serán establecidas en el Reglamento de Apuestas, quedando prohibido complementar las cuantías de los premios establecidos con cualquier cantidad de dinero o pago en especie.

4. Prohibiciones

Quedan prohibidas las apuestas que, en sí mismas o en razón de los acontecimientos sobre los que se formalicen, atenten contra los derechos y libertades, en particular, contra la dignidad de las personas, el derecho al honor, a la intimidad personal y familiar y a la propia imagen así como contra la protección de la juventud y de la infancia, y aquellas otras que se fundamenten en la comisión de delitos, faltas o infracciones administrativas, en eventos prohibidos por la legislación vigente o en acontecimientos de carácter político o religioso.

✐ Modificado por punto 14/AX de Decreto núm. 2/2009, de 2 enero.

Artículo 6. Juego de boletos.

1. Denominación

El juego de boletos es la modalidad de juego que, mediante la adquisición de determinados billetes o boletos homologados en establecimientos autorizados al efecto y a cambio de un precio establecido, permite obtener un premio en metálico o en especie, el cual necesariamente deberá permanecer desconocido para todos hasta su raspadura manual o apertura.

2. Elementos

Los boletos o billetes homologados deberán reunir las características de seguridad que impidan su alteración o lectura fraudulenta. Contendrán las reglas esenciales de la modalidad de juego, el precio, los premios y su forma de adjudicación .

Artículo 7. Loterías.

1. Denominación

Son loterías la modalidad de juego en la que se conceden premios en metálico en aquellos casos en que el número o números expresados en el billete o boletos en poder del jugador coincidan en todo o en parte con el que se determine a través de un sorteo posterior que se celebre en la fecha que fije el billete o boleto.

2. Elementos

Los boletos o billetes homologados deberán reunir las características de seguridad que impidan su alteración o lectura fraudulenta. Contendrán las reglas esenciales de la modalidad de juego, el precio, los premios y su forma de adjudicación.

Artículo 8. Rifas y tómbolas.

1. Denominación

1. La rifa es la modalidad de juego consistente en un sorteo a celebrar de uno o varios bienes o servicios, previamente determinados, no en metálico, entre los adquirentes de billetes o papeletas de importe único y cierto, correlativamente numerados o diferenciados entre sí por cualquier otro sistema.

2. La tómbola es la modalidad de juego en el que el jugador participa en el sorteo de diversos objetos expuestos al público, mediante la adquisición de billetes o papeletas que contienen, en su caso, la indicación del premio que se puede obtener.

2. Clasificación

Las rifas y tómbolas se clasifican en:

a) Benéficas. Son aquellas organizadas por Instituciones, Ayuntamientos u otras Corporaciones o Entidades de la Comunidad Autónoma de La Rioja, cuya recaudación se destine a satisfacer necesidades primarias de establecimientos benéficos.

b) De utilidad pública. Son aquellas organizadas por las instituciones citadas en las que el importe de la recaudación se aplique a fines de reconocida utilidad pública.

c) De interés particular. Son las organizadas por personas físicas o jurídicas o entidades públicas en las que el importe de los beneficios no se aplique a ninguno de los fines especificados en los dos apartados anteriores.

3. Elementos

1. Los billetes o papeletas que sirven de base para acreditar la participación del sorteo tendrán un precio en metálico y estarán numeradas correlativamente. Los modelos serán aprobados por la Dirección General de Tributos, la cual expedirá credenciales individuales para cada una de las personas que hayan de intervenir en la distribución y venta.

2. La autorización se publicará extractada en el «Boletín Oficial de La Rioja», cuyo anuncio deberá insertarse en los billetes o papeletas.

4. Premios

Los premios no podrán ser canjeables por dinero. Los consistentes en bienes muebles deberán estar previamente adquiridos y depositados o instalados en lugares en los que pueda constatarse su existencia.

Artículo 9. Combinaciones aleatorias.

1. Denominación

Se entiende por combinación aleatoria la modalidad de juego por la que una persona o entidad sortea un premio en metálico, en especie o servicios, con fines publicitarios, entre quienes adquieran sus productos o servicios u ostenten la condición actual o potencial de clientes suyos, sin coste adicional alguno y sin que pueda exigirse una contraprestación específica a cambio.

2. Clasificación

1. Las combinaciones aleatorias se clasifican en:

a) De tracto único. Consiste en la celebración de un sorteo en una fecha determinada.

b) De tracto sucesivo. Consiste en la celebración de varios sorteos durante un período de tiempo determinado que no podrá exceder de tres meses.

2. Las modalidades del juego empleadas para la adjudicación de los premios en las combinaciones aleatorias no podrán basarse en características o reglas esenciales contenidas en el Catálogo de Juegos y Apuestas de La Rioja.

3. Premios

Los premios consistentes en bienes muebles deberán estar, previamente a la celebración del sorteo, adquiridos y depositados o instalados en lugares en los que pueda constatarse su existencia. Los otorgados en metálico deberán estar depositados en una entidad bancaria.

Artículo 10. Juegos y apuestas de carácter tradicional.

1. Denominación

Se consideran juegos y apuestas de carácter tradicional aquellos juegos, competiciones o apuestas populares organizados con fines lucrativos, que vengan produciéndose tradicionalmente con ocasión de festividades locales, religiosas o populares y en las que se produzcan transferencias económicas que superen el límite previsto en la Ley 5/1999, de 13 de abril, Reguladora del Juego y Apuestas.

2. Tipos

1. Con carácter general se considerarán juegos o apuestas de carácter tradicional en el ámbito de la Comunidad Autónoma de La Rioja los siguientes:

a) Las "chapas": es una modalidad de juego de cruce de apuestas tradicional, consistente en el lanzamiento de dos monedas semejantes al aire, resultando perdedora o ganadora la jugada en la que los anversos, denominadas "caras", o los reversos, denominados "cruces", coincidan en su caída al suelo.

b) Los "borregos": es una modalidad de juego de apuestas tradicional, consistente en el lanzamiento de ocho pequeñas bolas blancas impulsadas mediante un rodillo, denominado "tarota", hacia una única tronera, de hasta 12 cm de diámetro, situada en la esquina opuesta de una mesa de billar, con el objetivo de conseguir introducir todas o un número par de bolas.

c) El juego del bingo tradicional: es la modalidad de juego del bingo considerado de mero pasatiempo o recreo cuando su práctica sea constitutiva de usos sociales de carácter tradicional, familiar o amistoso.

2. El régimen jurídico de estos juegos se determinará reglamentariamente.

3. Elementos

1. La modalidad de juego que pretenda organizarse deberá contar con el informe favorable del Ayuntamiento del municipio en donde se pretende realizar.

2. La explotación de estos juegos únicamente podrá ser autorizada a sociedades de círculos de recreo tradicionales, asociaciones privadas sin ánimo de lucro y establecimientos turísticos, sin perjuicio de que reglamentariamente se pueda autorizar a otro tipo de empresas de juego para la organización del juego de las chapas, si bien para modalidades, locales y días determinados, en ningún caso para la práctica continua o de validez.

✐ Modificado por punto 15/AX de Decreto núm. 2/2009, de 2 enero.

§ 44.2 DECRETO 3/2001, DE 26 ENERO. PLANIFICA LOS JUEGOS Y APUESTAS DE LA COMUNIDAD AUTÓNOMA DE LA RIOJA

(BOR núm. 13, de 30 enero [LLR 2001, 21])

⇒ En desarrollo de la Ley 5/1999, de 13 de abril, Reguladora del Juego y Apuestas en la Comunidad Autónoma de La Rioja.

El artículo 9 de la Ley 5/1999, de 13 de abril, Reguladora del Juego y Apuestas en la Comunidad Autónoma de La Rioja establece, en su apartado d), que corresponde al Gobierno de La Rioja la planificación de la actividad del juego, junto con los criterios objetivos por los que se regirán las concesiones de las autorizaciones para la explotación y práctica de los juegos y apuestas.

Dicha planificación tendrá en cuenta la realidad socioeconómica, la incidencia social del juego y de las apuestas, sus repercusiones tributarias, así como la necesidad de reducir, diversificar y no fomentar su hábito.

Con la facultad que otorga la citada Ley y en cumplimiento de su Disposición Transitoria Quinta, se dicta el presente Decreto que planifica aquellos juegos que tienen una mayor repercusión social como los casinos de juego, salas de bingo y máquinas recreativas con premio con objeto de disponer de un marco de ordenación general de la actividad y, a su vez, evitar efectos y prácticas no deseadas que pudieran distorsionar el funcionamiento del mercado y estimular posibles dependencias del juego. Igualmente, se trata de establecer ciertos criterios globales que no supongan un nivel de intervención restrictivo y desfavorable hacia la iniciativa empresarial, desconocidos en otros sectores.

En su virtud, el Gobierno de La Rioja a propuesta del Consejero de Hacienda y Economía, oído el Consejo Consultivo, y en su reunión del día 26 de enero de 2001, acuerda aprobar el siguiente Decreto:

Artículo 1. Objeto.

1. Es objeto del presente Decreto la planificación de los juegos y apuestas en el ámbito de la Comunidad Autónoma de La Rioja, de conformidad con lo dispuesto en el artículo nueve de la Ley 5/1999, de 13 de abril, Reguladora de los Juegos y Apuestas.

2. No se autorizarán otras modalidades que las previstas en el Catálogo de Juegos y Apuestas de La Rioja.

3. Los reglamentos específicos podrán, en su caso, pormenorizar la distribución o localización territorial de los juegos y apuestas, así como especificar las condiciones objetivas de las autorizaciones.

Artículo 2. Planificación de casinos de juego.

1. Se limita a uno el número de Casinos de juego autorizables para todo el ámbito territorial de la Comunidad Autónoma de La Rioja.

2. Los casinos de juego se proyectarán para un aforo mínimo de 250 personas, incluyendo todos los juegos que sean objeto de autorización.

Artículo 3. Autorizaciones de casinos de juego.

1. El otorgamiento de la autorización de instalación de casinos de juego, que se ajustará a las prescripciones establecidas normativamente, requerirá la previa convocatoria de concurso público. Dicha convocatoria se realizará mediante Orden de la Consejería de Hacienda y Economía, en la que se recogerán las Bases que han regir la adjudicación del concurso.

2. En cualquier caso, la resolución del concurso para la autorización de instalación de casinos de juego atenderá preferentemente a los siguientes criterios de valoración:

a) El interés social y la generación de puestos fijos de trabajo.

b) El interés turístico del proyecto, así como las medidas dirigidas a la promoción y fomento del turismo en La Rioja.

c) La oferta de ocio complementaria.

d) La garantía personal y financiera de los promotores, así como el programa de inversiones.

e) La viabilidad económica del proyecto.

f) Las medidas de control y seguridad proyectadas.

g) La calidad de las instalaciones y servicios complementarios, así como la tecnología utilizada para la organización y gestión de los juegos que se pretenda desarrollar.

h) Informe del Ayuntamiento del municipio donde se pretenda ubicar.

i) Cualesquiera otros criterios previstos en las bases del concurso.

Artículo 4. Salas de bingo.

1. Se limita a cuatro el número de salas de bingo para todo el territorio de la Comunidad Autónoma de La Rioja. Adicionalmente, se podrá conceder una quinta sala, siempre que forme parte de la instalación de un casino de juego.

No obstante, podrá autorizarse la instalación de hasta un máximo de cinco salas periféricas adscritas y dependientes de la sala principal de bingo en todo el territorio de la Comunidad Autónoma de La Rioja, en aquellos municipios que cuenten con una población superior a los dos mil habitantes y siempre que no existan otras salas de bingo.

2. Cuando se produzca la baja definitiva de alguna de las salas ya existentes, podrá autorizarse la apertura de una nueva, siempre con similares características que aquella que causó baja.

3. No se otorgará una nueva autorización de funcionamiento de salas de bingo ni la modificación de una en vigor que suponga una variación del aforo definitivo de la sala principal superior a 600 ni inferior a 100 plazas, ni en las salas periféricas superior a 300 ni inferior a 100 plazas, de acuerdo con el cálculo de ocupación que establecen las normas básicas de seguridad en vigor.

4. El número máximo de máquinas auxiliares no podrá superar el 5% del aforo máximo de cada sala y el número máximo de cartones autorizado en cada partida será de sesenta.

5. Queda prohibida la instalación de cajeros automáticos en las salas de bingo.

✎ Modificado por art. único.1 de Decreto núm. 70/2009, de 2 octubre.

Artículo 5. Salones de juego.

1. La apertura de nuevos salones de juego o de tipo «B» se ajustarán a lo previsto en la Ley 5/1999, en cuanto a aforo y superficie mínima, sin perjuicio de la reglamentación específica en materia de espectáculos públicos.

2. La distancia mínima entre salones de juego o de tipo "B", así como entre éstos y las salas periféricas de bingo será de 200 metros en línea recta, a contar desde las respectivas fachadas principales por su lado más próximo.

✎ Ap. 2 modificado por art. único.2 de Decreto núm. 70/2009, de 2 octubre.

Artículo 6. Máquinas de juego.

1. De conformidad con lo previsto en el artículo 22 de la Ley 5/1999, en su apartado 3, ninguna persona, natural o jurídica, podrá tener participación como socio mayoritario en el capital ni ostentar cargos directivos en más de tres empresas operadoras.

A estos efectos, se considerará socio mayoritario a aquel que participe en más del 50% de las acciones o participaciones de la sociedad.

2. El número máximo de autorizaciones de explotación de los que pueda ser titular una empresa operadora será de 15% del parque regional de máquinas.

Los límites señalados en el apartado 1 de este artículo se refieren asimismo a la persona interpuesta que actúe en nombre propio pero en interés de un tercero. A efectos de los límites establecidos en el presente artículo, los permisos de explotación y la titularidad de acciones o participaciones en las personas jurídicas, se reputarán de la persona en cuyo interés actúen.

3. No se concederán nuevas autorizaciones de explotación de máquinas de tipo B" a aquellas operadoras con comunicaciones de traslado al almacén de la empresa en vigor previas a su solicitud.

✎ Ap. 3 modificado por art. único.1 de Decreto núm. 53/2004, de 8 octubre.

4. Así mismo, no se podrán conceder anualmente un número mayor de autorizaciones de explotación de máquinas de tipo B" superior al promedio del incremento del parque regional de máquinas producido en los últimos tres años. En caso de disminución del parque regional y a efectos del cálculo anterior, el incremento se considerará cero.

✎ Ap. 4 añadido por art. único.2 de Decreto núm. 53/2004, de 8 octubre.

5. El procedimiento para la adjudicación de las autorizaciones de explotación de máquinas de tipo "B" procedentes de la limitación contenida en el apartado anterior será el concurso público. No obstante, esta limitación no será de aplicación a aquellas autorizaciones que amparen la instalación de máquinas destinadas exclusivamente a salas de bingo y salones de juego, así como a aquellos establecimientos de hostelería de primera inscripción en el Registro General del Juego de La Rioja o que tuvieran cancelada la inscripción durante un período de un año a contar desde la fecha de cancelación.

✎ Ap. 5 modificado por art. único.3 de Decreto núm. 70/2009, de 2 octubre.

6. Las máquinas con autorizaciones de explotación otorgadas al amparo de los apartados anteriores deberán permanecer un período mínimo de seis meses en su primera ubicación, salvo que durante ese plazo se produzca el cierre definitivo del establecimiento.

✎ Ap. 6 añadido por art. único.2 de Decreto núm. 53/2004, de 8 octubre.

Artículo 7. Apuestas deportivas.

1. Se faculta al titular de la Consejería de Hacienda y Economía para suscribir Convenios con entidades empresariales o profesionales para el establecimiento de la base imponible mediante estimación objetiva en las apuestas en frontones de pelota.

2. ...

✎ Ap. 2 suprimido por art. único.4 de Decreto núm. 70/2009, de 2 octubre.

Artículo 8. Rifas, tómbolas y combinaciones aleatorias.

No se autorizarán rifas, tómbolas y combinaciones aleatorias de tracto sucesivo o de carácter periódico, cuyos sorteos se prolonguen por un período superior a tres meses.

En el supuesto de sorteos de carácter periódico, únicamente podrá concederse una sola autorización por empresa en el período de un año natural.

Disposición Final única.

El presente Decreto entrará en vigor al día siguiente de su publicación en el «Boletín Oficial de La Rioja».

§ 45 PAÍS VASCO

§ 45.1 DECRETO 277/1996, DE 26 NOVIEMBRE. APRUEBA EL CATÁLOGO DE JUEGOS DE LA COMUNIDAD AUTÓNOMA DEL PAÍS VASCO

(BOPV núm. 245, de 20 diciembre [LPV 1996, 498])

⇒ En desarrollo de la Ley 4/1991, de 8 de noviembre, reguladora del juego.
Ley 13/2011, de 27 de mayo, de regulación del juego.
Real Decreto 1613/2011, de 14 de noviembre, por el que se desarrolla la Ley 13/2011, de 27 de mayo, regulación del juego, en lo relativo a los requisitos técnicos de las actividades de juego.
Orden EHA/3079/2011, de 8 de noviembre, por la que se aprueba la reglamentación básica de «Otras apuestas de contrapartida».
Orden EHA/3080/2011, de 8 de noviembre, por la que se aprueba la reglamentación básica de las apuestas deportivas de contrapartida.
Orden EHA/3081/2011, de 8 de noviembre, por la que se aprueba la reglamentación básica de las apuestas deportivas mutuas.
Orden EHA/3082/2011, de 8 de noviembre, por la que se aprueba la reglamentación básica de las apuestas hípicas de contrapartida.
Orden EHA/3083/2011, de 8 de noviembre, por la que se aprueba la reglamentación básica de las apuestas hípicas mutuas.
Orden EHA/3084/2011, de 8 de noviembre, por la que se aprueba la reglamentación básica de los concursos.
Orden EHA/3085/2011, de 8 de noviembre, por la que se aprueba la reglamentación básica del juego de la ruleta.
Orden EHA/3086/2011, de 8 de noviembre, por la que se aprueba la reglamentación básica del juego de punto y banca.
Orden EHA/3087/2011, de 8 de noviembre, por la que se aprueba la reglamentación básica del juego del bingo.
Orden EHA/3088/2011, de 8 de noviembre, por la que se aprueba la reglamentación básica del juego del Black Jack.
Orden EHA/3089/2011, de 8 de noviembre, por la que se aprueba la reglamentación básica del juego del póquer.
Orden EHA/3090/2011, de 8 de noviembre, por la que se aprueba la reglamentación básica del tipo de juegos denominado «Juegos Complementarios».
En el País Vasco, véase:
Decreto 600/2009, de 17 de noviembre, por el que se aprueba el Reglamento de máquinas y sistemas de juego.
Decreto 380/1994, de 4 de octubre, por el que se aprueba el Reglamento de Salones de Juego y Salones Recreativos.
Decreto 31/2004, de 10 de febrero, por el que se aprueba el Reglamento del juego del bingo de la Comunidad Autónoma de Euskadi.
Decreto 39/2012, de 20 de marzo, por el que se aprueba el Reglamento de casinos de juego.

La Ley 4/1991, de 8 de noviembre, Reguladora del Juego en la Comunidad Autónoma del País Vasco, dispone en el apartado 1 de su artículo 3 que corresponderá al Consejo de Gobierno aprobar el Catálogo de Juegos, en el que se especificarán sus distintas denominaciones, modalidades posibles, elementos y personas necesarios para practicarlos y reglas esenciales para su desarrollo.

Asimismo, el apartado 4 del mismo artículo dispone que se consideran prohibidos aquellos juegos que no estén incluidos en el Catálogo de Juegos. Procede, por lo tanto, determinar qué juegos quedarán incluidos en el Catálogo, posibilitando así su desarrollo reglamentario en las condiciones previstas en el artículo 7 de la Ley 4/1991.

En su virtud, a propuesta del Consejero de Interior, habiendo emitido informe el Consejo Vasco del Juego, y previa deliberación y aprobación del Consejo de Gobierno en su sesión celebrada el día 26 de noviembre de 1996, dispongo:

Artículo Único.

Se aprueba el Catálogo de Juegos de la Comunidad Autónoma del País Vasco cuyo texto se inserta a continuación.

DISPOSICIONES ADICIONALES

Primera.

De acuerdo con lo dispuesto en la Ley Reguladora del Juego, entran dentro de su ámbito de aplicación las modalidades de juegos desarrolladas en el marco de organización y gestión de una persona física o jurídica, ya sea pública o privada, tendentes a la obtención de lucro por dicha actividad, aunque el organizador sea una Asociación no lucrativa.

Se considerará que no existe actividad de juego cuando la suma de las apuestas, envites o transferencias dinerarias no excedan del importe del salario mínimo interprofesional mensual y no haya habitualidad en el desarrollo de la misma.

Segunda.

De acuerdo con lo que dispone el artículo 35.10 del Estatuto de Autonomía del País Vasco quedan exceptuadas del ámbito del presente Decreto las Apuestas Mutuas Deportivo Benéficas.

Tercera.

1. Se considerarán prohibidos aquellos juegos que no estén incluidos en el Catálogo de Juegos de la Comunidad Autónoma del País Vasco, así como los que, estando incluidos, se realicen sin la oportuna autorización o en forma o lugares o por personas distintas de las que se especifiquen en las autorizaciones y en las correspondientes normas aplicables.

2. Los juegos previstos en el Catálogo no podrán ser autorizados en tanto no haya sido dictada la normativa de desarrollo correspondiente.

3. Las limitaciones para la organización y práctica de los juegos, a que se refieren los apartados anteriores, serán de aplicación, asimismo, a los desarrollados a través de Internet o mediante dispositivos de comunicación a distancia.

✐ Ap. 3 añadido por art. 1 de Decreto núm. 181/2010, de 6 julio.

Cuarta.

– 1. La celebración y organización de los juegos que se autorizan por el presente Decreto, precisará autorización de la Dirección de Juego y Espectáculos del Departamento de Interior, de acuerdo con lo que disponga la normativa de desarrollo, independientemente de las personas que los lleven a cabo.

⇒ Artículo 19 del Real Decreto 1613/2011, de 14 de noviembre, por el que se desarrolla la Ley 13/2011, de 27 de mayo, regulación del juego, en lo relativo a los requisitos técnicos de las actividades de juego.
Artículo 10 del Anexo I de la Orden EHA/3079/2011, de 8 de noviembre, por la que se aprueba la reglamentación básica de «Otras apuestas de contrapartida».
Artículo 10 del Anexo I de la Orden EHA/3080/2011, de 8 de noviembre, por la que se aprueba la reglamentación básica de las apuestas deportivas de contrapartida.
Artículo 10 del Anexo I de la Orden EHA/3081/2011, de 8 de noviembre, por la que se aprueba la reglamentación básica de las apuestas deportivas mutuas.
Artículo 10 de la Orden EHA/3082/2011, de 8 de noviembre, por la que se aprueba la reglamentación básica de las apuestas hípicas de contrapartida.
Artículo 10 de la Orden EHA/3083/2011, de 8 de noviembre, por la que se aprueba la reglamentación básica de las apuestas hípicas mutuas.
Artículo 10, 14, 15 de la Orden EHA/3085/2011, de 8 de noviembre, por la que se aprueba la reglamentación básica del juego de la ruleta.
Artículo 10 de la Orden EHA/3086/2011, de 8 de noviembre, por la que se aprueba la reglamentación básica del juego de punto y banca.
Artículo 10 de la Orden EHA/3087/2011, de 8 de noviembre, por la que se aprueba la reglamentación básica del juego del bingo.
Artículo 10 de la Orden EHA/3088/2011, de 8 de noviembre, por la que se aprueba la reglamentación básica del juego del Black Jack.
Artículo 10 de la Orden EHA/3089/2011, de 8 de noviembre, por la que se aprueba la reglamentación básica del juego del póquer.
Artículo 10 de la Orden EHA/3090/2011, de 8 de noviembre, por la que se aprueba la reglamentación básica del tipo de juegos denominado «Juegos Complementarios».

2. Las autorizaciones concedidas en virtud de los juegos a que se refiere el presente Catálogo, tendrán carácter reglado. La concesión de dichas autorizaciones se realizará conforme al procedimiento que se señale en la normativa de desarrollo de cada subsector de juego.

⇒ Decreto 600/2009, de 17 de noviembre, por el que se aprueba el Reglamento de máquinas y sistemas de juego.
Decreto 380/1994, de 4 de octubre, por el que se aprueba el Reglamento de Salones de Juego y Salones Recreativos.
Decreto 31/2004, de 10 de febrero, por el que se aprueba el Reglamento del juego del bingo de la Comunidad Autónoma de Euskadi.
Decreto 39/2012, de 20 de marzo, por el que se aprueba el Reglamento de casinos de juego.

3. Asimismo, las reglamentaciones específicas establecerán el plazo de resolución de las solicitudes formuladas, los efectos estimatorios o desestimatorios de los actos presuntos, así como los recursos que frente a las resoluciones puedan interponerse. En defecto de regulación expresa el plazo de resolución de los expedientes de autorización será de tres meses, transcurrido el cual sin que se haya dictado resolución expresa, se entenderán denegadas.

⚖ *Jurisprudencia.*

– STC 133/2012, de 19 de junio de 2012. Conflicto positivo de competencia 3133-2006. Planteado por el Gobierno de la Comunidad Autónoma de Canarias con respecto al Real Decreto 1336/2005, de 11 de noviembre,

por el que se autoriza a la Organización Nacional de Ciegos Españoles la explotación de una lotería instantánea o presorteada. Competencias en materia de juego: validez del reglamento estatal (STC 32/2012). BOE núm 163 de 9 de julio de 2012.

– Sentencia 123/2012, de 5 de junio de 2012. Conflicto positivo de competencia 7315-2005. Planteado por el Consejo de Gobierno de la Junta de Andalucía en relación con diversos preceptos del Real Decreto 716/2005, de 20 de junio, por el que se restablece el funcionamiento de las apuestas hípicas externas de ámbito nacional y se autoriza su explotación a la entidad pública empresarial Loterías y Apuestas del Estado. Competencias en materia de juego: validez de los preceptos reglamentarios estatales (STC 32/2012). BOE núm 159 de 4 de julio de 2012.

⇒ Disposición adicional cuarta de la Ley 13/2011, de 27 de mayo, de regulación del juego.

Quinta.

De acuerdo con lo dispuesto en el artículo 5 de la Ley 4/1991, Reguladora del Juego, para la realización de actividades reguladas en la misma deberá depositarse fianza del modo como disponga la normativa específica, quedando afecta dicha fianza al pago forzoso de las sanciones pecuniarias derivadas del incumplimiento de las obligaciones previstas en la citada Ley y en la normativa de desarrollo, así como al pago de los premios y de las tasas administrativas que correspondan.

⇒ Artículo 60 Decreto 600/2009, de 17 de noviembre, por el que se aprueba el Reglamento de máquinas y sistemas de juego.

Artículo 13 Decreto 380/1994, de 4 de octubre, por el que se aprueba el Reglamento de Salones de Juego y Salones Recreativos.

Artículo 15 Decreto 31/2004, de 10 de febrero, por el que se aprueba el Reglamento del juego del bingo de la Comunidad Autónoma de Euskadi.

Artículo 16 Decreto 39/2012, de 20 de marzo, por el que se aprueba el Reglamento de casinos de juego.

Sexta.

...

✐ Derogada por disp. derog. 3 de Decreto núm. 39/2012, de 20 marzo.

Séptima.

...

✐ Derogada por disp. derog. 3 de Decreto núm. 39/2012, de 20 marzo.

Octava.

– La adquisición del derecho a participar en los juegos a que se refiere el presente Catálogo por parte de los jugadores será mediante la entrega de dinero de curso legal. Sin perjuicio de lo anterior, de acuerdo con la normativa de desarrollo de los juegos, se podrá autorizar cualquier otro medio legal de pago, quedando en todo caso prohibida la práctica de operaciones de préstamo a los jugadores.

Novena.

– 1. Corresponderá a la Dirección de Juego y Espectáculos determinar, homologar e inspeccionar los materiales, componentes, instrumentos o elementos de juego a autorizar en la Comunidad Autónoma del País Vasco.

2. La homologación es el acto administrativo mediante el cual se autoriza el uso de un concreto material, componente o elemento de juego para el desarrollo de los juegos aprobados por este Decreto. Dicha homologación exigirá la realización previa de un proceso de verificación en orden a comprobar si concurren las características exigidas por la normativa del juego respecto a un determinado material, componente o elemento con relación a los ejemplares de los mismos inscritos como modelos en los registros de juego de la Dirección de Juego y Espectáculos.

3. Cuando, debido a las características del material de que se trate, no fuera preciso predeterminar una reglamentación de características técnicas, se entenderá por homologación el procedimiento de verificación del material, componente o elemento de juego por el cual se comprueba el cumplimiento de la funcionalidad para la que han sido destinados.

Décima.

...

✐ Derogada por disp. derog. 3 de Decreto núm. 39/2012, de 20 marzo.

Disposición Transitoria

Lo dispuesto en la Disposición Adicional décima deberá ser cumplido en el plazo de seis meses a partir de la entrada en vigor del presente Decreto.

Disposición Final

El presente Decreto entrará en vigor el día siguiente al de su publicación en el "Boletín Oficial del País Vasco".

ANEXO

Catálogo de juegos

Artículo 1. Catálogo de Juegos.

1. El Catálogo de Juegos autorizados en la Comunidad Autónoma del País Vasco, previsto en el Ley 4/1991, de 8 de noviembre en el artículo 3, Reguladora del Juego, comprende los siguientes:

a) Juegos de casino:

01.– Ruleta Francesa.

02.– Ruleta Americana con un solo cero.

03.– Veintiuno o "Black Jack".

03.01.– Triple Black Jack

04.– Bola o "boule".

05.– Treinta Cuarenta.

06.– Dados o "craps".

07.– Punto y Banca. Mini y Midi Punto y Banca.

08.– Ferrocarril, "Bacarra" o "Chemin de Fer."

09.– "Bacarra" a dos paños.

10.– Ruleta de la Fortuna.

11.– Poker Sin Descarte.

12.– Poker con descarte.

13.– Poker Trijóker.

14.– Pai Gow Poker o Poker Chino.

15.– Poker de tres cartas o TriPoker.

16.-Texas Poker.

17.– Poker de Círculo.

17.01.– Poker cubierto 5 cartas con un descarte.

17.02.01.– Poker Descubierto Omaha.

17.02.02.– Poker Omaha 5 cartas.

17.02.03.– Poker Omaha Hi&Low.

17.03.01.– Poker Descubierto Texas Hold'em.

17.03.02.– Poker Double Hold'em

17.04.– Poker Five Stud Poker.

17.05.– Seven Card Stud Poker.

17.06.– Poker Sintético.

Los juegos enumerados en los apartados anteriores se desarrollarán conforme a los requisitos, elementos, reglas y prohibiciones establecidos, para cada uno de ellos, en el Reglamento de casinos de juego.

✐ Ap. 1 a) modificado por disp. final 1 de Decreto núm. 39/2012, de 20 marzo.

b) Bingo.

c) Apuestas:

1. Apuestas deportivas: aquellas basadas en acontecimientos deportivos o de competición.

2. Apuestas no deportivas.

d) Loterías.

e) Boletos.

f) Máquinas de juego.

g) Rifas.

h) Tómbolas.

i) Combinaciones aleatorias.

Ap. 1 c) modificado por disp. final 1.1 de Decreto núm. 95/2005, de 19 abril.

Artículo 2. Juegos de casino.

1.– Se consideran juegos exclusivos de casinos y, por lo tanto, solo se podrán practicar en los locales o establecimientos autorizados como casino de juego, quedando prohibida la organización y práctica de juegos que, con el mismo o distinto nombre, constituyan modalidades de los juegos propios de casinos, los siguientes:

01.– Ruleta Francesa.

La ruleta es un juego de azar, de los denominados de contrapartida, cuya característica esencial reside en que las personas participantes juegan contra el establecimiento organizador, dependiendo la posibilidad de ganar de una rueda horizontal giratoria.

02.– Ruleta Americana con un solo cero.

Variedad americana de la ruleta cuyo funcionamiento responde a los mismos principios que rigen la ruleta francesa.

03.– Veintiuno o "Black Jack".

El veintiuno o "Black Jack" es un juego de azar practicado con naipes de los denominados de contrapartida, en el que las personas participantes juegan contra el establecimiento, siendo el objetivo del juego alcanzar veintiun puntos o acercarse a ellos sin pasarse de este límite.

03.01.– Triple Black Jack.

Variedad del triple blackjack cuyo funcionamiento responde a los mismos principios que rigen el blackjack.

04.– Boule o Bola.

La bola o "boule" es un juego de azar, de los denominados de contrapartida, en el que las personas participantes juegan contra el establecimiento organizador, dependiendo de la posibilidad de ganar, igual que en la ruleta, de movimiento de una bola que se mueve dentro de una plataforma circular.

05.– Treinta y Cuarenta.

El treinta y cuarenta es un juego de azar practicado con cartas, de los denominados de contrapartida, en el que las personas participantes juegan contra el establecimiento, existiendo varias combinaciones ganadoras.

06.– Dados o Craps.

El juego de dados es un juego de azar, de los denominados de contrapartida, en el que las personas participantes juegan contra el establecimiento, existiendo varias combinaciones ganadoras.

07.– Punto y Banca, Mini y Midi Punto y Banca.

El punto banca es un juego de cartas que enfrenta a varios jugadores contra el establecimiento, pudiendo el resto de aquéllos apostar tanto a favor de la banca como contra ella. Corresponde en todo caso al establecimiento el ejercicio de la banca.

08.– Ferrocarril, Bacará o Chemin de Fer.

El bacará-ferrocarril, conocido también como "chemin de fer", es un juego de caras de los denominados de círculo que enfrenta varias personas jugadoras entre sí, teniendo una de ellas la banca y pudiendo apostar contra ésta todas las demás personas jugadoras que se hallan sentadas y los que se encuentran detrás de estas de pie.

09.– "Bacará" a dos paños.

El "bacarra" a dos paños es un juego de cartas de los denominados de círculo, que enfrenta a un jugador que es la banca con otras personas jugadoras, pudiendo apostar contra aquel tanto las personas jugadoras que se hallan sentadas alrededor de la mesa de juego como las que están situados de pie detrás de aquellas.

Recibe también el nombre de banca o banca francesa y puede revestir dos modalidades: banca limitada y banca libre o abierta. En el primer caso, el banquero sólo responderá por la cantidad que,

situada sobre la mesa, constituye la banca en cada momento. En la banca libre o banca abierta, su titular ha de responder frente a todas las posturas sin límite.

En la banca limitada existirá un límite o cifra máxima para constituir la banca, independientemente de que durante el transcurso del juego el banquero supere con sus ganancias tal cantidad máxima de adjudicación.

10.– Ruleta de la fortuna.

La ruleta de fortuna es un juego de azar, de los denominados de contrapartida, en el que las personas participantes juegan contra el establecimiento organizador, dependiendo la posibilidad de ganar del movimiento de una rueda que gira.

11.– Poker sin descarte.

El Poker sin descarte es un juego de cartas de los denominados de contrapartida, exclusivo de casinos de juego, en el que las personas participantes juegan contra el establecimiento siendo el objetivo del juego superar la jugada que obtenga el crupier, existiendo varias combinaciones ganadoras.

12.– Poker con descarte.

El Poker con descarte es un juego de azar en el que las personas participantes, mediante la utilización de cinco cartas y jugando contra el establecimiento, tienen por objetivo el lograr una combinación de superior valor a la que obtenga éste.

13.– Poker Trijóker.

El Trijóker es un juego de cartas de los denominados de contrapartida, exclusivo de casinos de juego, en el que las personas participantes juegan contra el establecimiento, dependiendo la posibilidad de ganar en conseguir unas combinaciones de cartas determinadas. Se establece como jugada mínima para ganar pareja de J.

14.– Pai Gow Poker.

Es un juego de cartas de los denominados de contrapartida, exclusivo de casinos de juego, en el que las personas participantes se enfrentan al establecimiento. A cada persona jugadora sentada en la mesa se le distribuirán siete cartas, con las cuales tienen que hacer dos "manos": una de dos cartas ("mano" pequeña o baja) y otra de cinco cartas ("mano" grande o alta).

Tiene por objeto superar, con las dos "manos" establecidas de la persona jugadora, las dos "manos" de la banca. Ambas "manos" de la persona jugadora deberán ser superiores a las "manos" respectivas de la banca. Si una "mano" de la persona jugadora obtuviera la misma puntuación que la de la banca, se considerará igualdad, y la banca gana todas las igualdades. Si una persona jugadora ganara una "mano", pero perdiera la otra, se considerará empate y las apuestas quedarán como estaban, pudiendo el jugador rescatarlas. La mayor "mano" posible de dos cartas que se podrá conseguir será dos ases, y la más alta de cinco cartas, cinco ases. Las "manos" ganadoras se pagarán a la par, menos el porcentaje de comisión determinado. A las perdedoras se les retirará el dinero apostado.

15.– Poker de tres cartas o TriPoker.

El Poker de tres cartas es un juego de cartas de los denominados de contrapartida, exclusivo de casinos de juego, en el que las personas participantes juegan contra el establecimiento.

16.– Texas Poker.

El Texas Poker es un juego de cartas de los denominados de contrapartida, exclusivo de casinos de juego, en el que las personas participantes juegan contra el establecimiento siendo el objetivo del juego superar la jugada que obtenga el crupier, existiendo varias combinaciones ganadoras.

17.– Poker de Círculo.

El Poker de círculo es un juego de cartas que enfrenta a varios jugadores entre sí. El objetivo del juego es alcanzar la mayor combinación posible con una serie de cartas. Existen las siguientes variedades de Poker de Círculo:

17.1.– Poker Cubierto de cinco cartas con un descarte.

El Poker cubierto de cinco cartas con descarte es un juego de cartas de los llamados de círculo que enfrenta a varias personas jugadoras entre sí. El objeto del juego es alcanzar la mayor combinación posible con cinco cartas, una vez realizado un solo descarte de un máximo de cuatro cartas. La persona jugadora, también tendrá la opción de no realizar descarte alguno.

17.2.1– Poker Descubierto Omaha.

Es una variante del Seven Card Stud Poker siendo el objetivo del juego alcanzar la mayor combinación posible eligiendo dos de las cuatro cartas que tiene el jugador en la mano y tres de las cinco cartas que son comunes a todos los jugadores y están sobre la mesa.

17.2.2.– Poker Omaha de cinco cartas.

El juego Omaha de cinco cartas es una modalidad de Poker de círculo que se juega con una baraja de cincuenta y dos naipes, cuyo objetivo es alcanzar la combinación de mayor valor posible, eligiendo dos de los cinco naipes tapados o cubiertos que tenga cada persona jugadora en la mano, con otros tres de los cinco naipes comunes a todos las personas jugadoras de la mesa.

17.2.3.– Poker Omaha Hi&Low.

El juego Omaha Hi&Low es una variante del Poker de círculo que se juega con una baraja de cincuenta y dos naipes, cuyo objetivo es alcanzar la combinación de mayor valor posible, eligiendo dos de los cuatro naipes cubiertos o tapados que tenga cada persona jugadora en la mano, con otros tres comunes a todos las personas jugadoras de la mesa.

17.3.1– Poker Descubierto Texas Hold'em.

Es una variante del Seven Stud Card Poker, siendo el objetivo del juego alcanzar la mayor combinación posible, de cinco cartas, eligiendo cualquiera de las siete cartas de que se dispone en cada jugada.

17.3.2.– Poker Doble Hold'em.

El juego Doble Hold'em es una variante del Poker de círculo que se juega con una baraja de cincuenta y dos naipes, cuyo objetivo es alcanzar la combinación de mayor valor posible, eligiendo cualquiera de los siete naipes de los que se dispone en cada jugada en la doble línea de naipes comunes a todas las personas jugadoras.

17.4.– Poker Descubierto Five Stud Poker.

Es una variante del Seven Card Stud Poker y el objetivo del juego es alcanzar la mayor combinación posible entre las cinco cartas de que dispone cada uno de las personas jugadoras.

17.5.– Poker Descubierto Seven Card Stud Poker.

El objetivo del juego es alcanzar la mayor combinación posible con siete cartas, teniendo en cuenta que de estas cartas, sólo tienen valor al descubrir la jugada cinco de ellas.

✐ Modificado por disp. final 2 de Decreto núm. 39/2012, de 20 marzo.

Artículo 2 bis. Torneos sobre juegos de casino.

...

✐ Derogado por disp. derog.3 de Decreto núm. 39/2012, de 20 marzo.

Artículo 3. Bingo.

1. El juego del bingo es una modalidad de juego del tipo loterías jugada sobre noventa números, del uno al noventa inclusive, cuyo soporte son cartones o tarjetas, integrados por combinaciones numéricas de quince números distintos entre sí y distribuidos en tres líneas horizontales de cinco números cada una y en nueve columnas verticales, en cualquiera de las cuales puede haber tres, dos o un número, pero sin que nunca haya una columna sin número. Se premiarán las siguientes combinaciones:

a) Línea: Se entenderá formada la línea cuando hayan sido extraídos todos los números que la integran, siempre y cuando no haya sido cantada correctamente por otro jugador durante la extracción de las bolas anteriores. Podrá ser cualquiera de las tres que forman un cartón o tarjeta: la superior, la central o la inferior.

b) Bingo: Se entenderá formado el bingo cuando se hayan extraído los quince números que integran el cartón o tarjeta.

Tanto en un caso como en otro, la aparición de más de una combinación ganadora determinará la distribución proporcional de los premios.

2. Sin perjuicio de lo establecido en el apartado 1 de este artículo, de acuerdo con la normativa de desarrollo, podrán utilizarse para la práctica del juego del bingo, en lugar de cartones o tarjetas de soporte material, la reproducción electrónica o informática de los mismos, utilizando para ello material y sistemas informáticos homologados por la Dirección de Juego y Espectáculos.

3. De acuerdo con lo que se disponga reglamentariamente, podrán practicarse otras modalidades del juego del bingo, que, en función del orden de la extracción de la bola cantada u otras circunstancias aleatorias, concedan un premio de diferente cuantía al del bingo ordinario, sea en metálico o

en especie. Dichas modalidades del juego del bingo podrán implementarse en soportes técnicos, telemáticos o Informáticos debiendo garantizar la transparencia, fiabilidad y control de las operaciones realizadas en dichas modalidades de juego.

4. Podrá autorizarse la interconexión de todas o algunas de las salas de bingo de la Comunidad Autónoma del País Vasco, con la finalidad de otorgar un premio distinto a los concedidos a cada una de las salas.

5. Los modelos de soportes físicos o informáticos representativos de los cartones de bingo, deberán ser iguales para todas las salas de bingo de esta Comunidad Autónoma.

6. El juego de bingo en todas sus modalidades podrá practicarse mediante el uso de máquinas auxiliares de juego. Dichas máquinas estarán conectadas a la mesa de control de las salas de bingo y servirán de soporte, en sustitución de los cartones, a la participación en el juego del bingo, siendo aplicable a las mismas, en lo referente al desarrollo de las partidas, lo dispuesto en la normativa que regula el juego del bingo.

Las máquinas auxiliares a que se refiere el párrafo anterior deberán ser previamente homologadas y autorizadas por la Dirección de Juegos y Espectáculos. Dicha homologación consistirá en la comprobación de su idoneidad para desarrollar el juego de bingo en condiciones de igualdad con los demás usuarios que participen de forma manual con cartones de soporte físico.

La autorización y funcionamiento de las citadas máquinas se ajustará a las siguientes condiciones:

a) El número máximo de máquinas instaladas será el siguiente:

Salas de categoría especial y de 1.ª categoría: 12 máquinas.

Salas de 2.ª categoría: 8 máquinas.

Salas de 3.ª categoría: 6 máquinas.

b) El número máximo de series que podrán jugarse en una partida por máquina y jugador será de 6.

En estas máquinas permanecerá visible la identificación de los cartones jugados mediante su serie y número y el número de cartones jugados por partida.

Artículo 4. Máquinas de juego.

1. El juego con máquinas se desarrolla mediante aparatos manuales o automáticos accionados por monedas u otros medios de pago equivalentes y que permiten el mero pasatiempo o recreo del jugador y la posible obtención por éste de un premio mediante habilidad o azar.

2. De acuerdo con el artículo 13 de la Ley 4/1991, de 8 de noviembre, Reguladora del Juego en la Comunidad Autónoma del País Vasco, las máquinas se clasifican en los siguientes tipos:

a) Máquinas de tipo "A" o recreativas: Son máquinas de tipo "A" o recreativas aquellas de mero pasatiempo que reúnan alguna o algunas de las siguientes características:

A cambio de un precio conceden un tiempo de uso o de juego cuyo desarrollo está previamente controlado o programado.

Pueden ofrecer como único aliciente adicional la devolución del importe de la partida, en metálico o en su equivalente en especie o fichas canjeables por bienes de cualquier naturaleza, la posibilidad de prolongación de la propia partida o la obtención de otras partidas adicionales por el mismo importe inicial.

Se incluyen como máquinas de tipo "A" las denominadas de realidad virtual, simulación y análogas.

b) Máquinas de tipo "B" o recreativas con premio: son las que, a cambio del precio de la jugada, conceden al usuario un tiempo de uso y, eventualmente, un premio en metálico.

c) Máquinas de tipo "C" o de azar: son las que, a cambio de un precio, conceden al usuario un tiempo de uso o de juego y, eventualmente, un premio en metálico, que dependerá siempre del azar. Dichas máquinas únicamente podrán ser instaladas en casinos de juegos y buques autorizados de acuerdo con lo dispuesto en el apartado 2 del artículo 11 de la Ley Reguladora del Juego.

Cuando las máquinas de tipo "C" estén situadas en salas definidas y diferentes de la sala de juegos del casino, deberá constar claramente en los accesos exteriores la prohibición de entrada a menores de edad, redactado en los dos idiomas oficiales de la Comunidad Autónoma del País Vasco. Igualmente, dispondrán de un servicio o sistema de control y vigilancia específico que, bajo la responsabilidad del casino, impedirá la entrada a menores de edad y a las personas que lo tengan legalmente prohibido o que puedan perturbar el orden, la tranquilidad y el desarrollo de los juegos, y

controlará el aforo autorizado del local. A estos efectos, los titulares podrán requerir la identificación suficiente de las personas que deseen acceder a la sala de máquinas, reconociéndosele al titular del casino de juego el ejercicio del derecho de admisión para llevar a efecto dicho control de acceso.

3. De acuerdo con lo que disponga la normativa de desarrollo, podrá autorizarse la instalación de máquinas auxiliares que, sin desarrollar un programa autónomo de juego, sirvan de soporte para desarrollar modalidades de juego de las contempladas en el presente Catálogo. Las citadas normativas de desarrollo determinarán sus condiciones de explotación, el número máximo y los lugares donde puedan ser instaladas.

Artículo 5. Apuestas.

1. Se considera apuesta aquella actividad de juego por la que se arriesga una cantidad de dinero sobre los resultados de un acontecimiento previamente determinado, de desenlace incierto y ajeno a las partes intervinientes en la apuesta.

2. Quedan prohibidas aquellas apuestas que, en sí mismas o por los acontecimientos sobre los que se realicen, atenten contra la dignidad de las personas, el derecho a la intimidad, el honor y la propia imagen u otros derechos fundamentales; así como aquellas que se basen en la comisión de delitos, faltas e infracciones administrativas, o en acontecimientos de carácter político o religioso.

3. Se considera apuesta interna la que se realiza dentro de un recinto deportivo, en las instalaciones habilitadas con tal fin, y en relación con las actividades deportivas que se celebren en el mismo.

4. Se considera apuesta externa la que sea realiza fuera de los recintos deportivos, en locales debidamente autorizados, en relación a actividades deportivas que se celebren en cualquier recinto.

Tendrá, asimismo, consideración de apuesta externa, la que se desarrolle dentro del local donde se realicen las actividades objeto de apuesta, pero referida a acontecimientos deportivos que se celebren en varios recintos o en recinto diferente de aquél en el que se realiza la apuesta.

5. En las condiciones que se determinen y en el marco de la planificación que se establezca, podrán autorizarse locales de apuestas en relación con los juegos a que se refiere este artículo.

✎ Modificado por disp. final 1.2 de Decreto núm. 95/2005, de 19 abril.

Artículo 6. Lotería.

La lotería es un juego de azar, que admite, entre otras, las siguientes modalidades:

a) Sorteos, en cada uno de los cuales se adjudican a los números, colores o cualquier otro signo o símbolo que permita relaciones combinatorias, siempre que resulten agraciados, los premios ofrecidos en el sorteo correspondiente. De esta forma, el adquirente de cada billete sabe la combinación que juega, que está impreso en el billete, y las posibilidades de su premio, que consiste en una cantidad fija.

b) Sorteos sujetos a dos variables, el número de participantes y los números, colores, signos o símbolos que cada jugador determine en un impreso o billete con casilleros a tal efecto. En consecuencia, el jugador no conoce con anterioridad al sorteo el importe del premio que pudiera corresponderle.

Artículo 7. Juegos de boletos.

1. El juego de boletos es una modalidad de juego que, mediante la adquisición de boletos autorizados en establecimientos autorizados al efecto y a cambio de un precio establecido, permite obtener, en su caso, el premio previamente determinado en el boleto.

2. El boleto consistirá en un soporte físico que deberá reunir requisitos de inviolabilidad que impidan su manipulación o lectura fraudulenta, debiendo reunir, asimismo, las siguientes características:

a) Tener impresa una serie de números o símbolos invisibles para el usuario y para los elaboradores y distribuidores de los mismos, cubiertos de manera que quede totalmente garantizada la seguridad de cada uno de los números o símbolos.

b) Tener un código de validación único e irrepetible en los boletos que constituyan cada lote. Asimismo deberán estar seriados de forma que se permita la identificación individual de cada boleto.

c) Contener las instrucciones necesarias para, sin que el boleto sea perjudicado, proceder bien mediante el cortado del boleto, el raspado de los casilleros, o cualquiera otra operación, al examen de casilleros y, en su caso, de las combinaciones de símbolos predeterminados.

d) Tener fijado el precio del boleto.

3. Adquirido el boleto por el jugador, la comprobación de la existencia o no del premio se verificará de acuerdo con las instrucciones contenidas en los propios boletos, resultando premiados

aquellos en los que aparezca un número o combinación de números, o un símbolo o combinación de símbolos, determinados anteriormente en las propias instrucciones. En general, el boleto contendrá extractadas las instrucciones de juego, así como todas las combinaciones posibles que otorguen premios con sus respectivas cuantías.

4. Los premios a otorgar en el juego de boletos deberán ser en metálico.

5. El régimen de publicidad del juego de boletos tendrá la siguiente duración y frecuencia:

a) Una campaña publicitaria de una duración máxima de dos meses con motivo de la implantación del juego de boletos y, asimismo, por cada autorización de sucesivos lotes.

b) Una campaña publicitaria adicional de un máximo de quince días de duración por año natural.

Artículo 8. Rifas.

La rifa es una modalidad de juego que consiste en el sorteo de uno o varios bienes o servicios, pero en ningún caso dinero o signo que lo represente, celebrado entre los adquirentes de uno o varios boletos o papeletas de importe único y cierto, correlativamente numerados o diferenciados de otra manera entre sí.

Artículo 9. Tómbolas.

La tómbola es una modalidad de juego que consiste en el sorteo simultáneo de varios objetos de tal manera que, con un solo boleto, existe la posibilidad de adquirir cualquiera de los objetos sorteados, bien de forma instantánea o por suma de puntos hasta alcanzar una cifra determinada. El total de los boletos, de importe único, debe satisfacer, al menos, el precio de todos los objetos sorteados.

Artículo 10. Combinaciones aleatorias.

1. Las combinaciones son una modalidad de juego a través de sorteo que, con fines estrictamente publicitarios de un producto o servicio, y teniendo como contraprestación el consumo del bien o servicio objeto de publicidad, ofrecen sin incremento alguno de su coste ordinario, determinados premios en metálico, especies o servicios.

2. Las combinaciones aleatorias pueden ser de tracto único, cuando el sorteo se realiza en una fecha determinada, o de tracto sucesivo, cuando los sorteos se realizan, dentro del período fijado en la promoción publicitaria autorizada, en sucesivas fechas.

§ 45.2 DECRETO 142/1990, DE 29 MAYO. CREA EL CONSEJO VASCO DEL JUEGO Y EL REGISTRO DEL JUEGO DE LA COMUNIDAD AUTÓNOMA DEL PAÍS VASCO

(BOPV núm. 127, de 27 junio [LPV 1990, 194])

⇒ En desarrollo de la Ley 4/1991, de 8 de noviembre, de regulación de juegos.
Ley 13/2011, de 27 de mayo, de regulación del juego.
Real Decreto 1614/2011, de 14 de noviembre, por el que se desarrolla la Ley 13/2011, de 27 de mayo, de regulación del juego, en lo relativo a licencias, autorizaciones y registros del juego.
Orden EHA/3079/2011, de 8 de noviembre, por la que se aprueba la reglamentación básica de «Otras apuestas de contrapartida».
Orden EHA/3080/2011, de 8 de noviembre, por la que se aprueba la reglamentación básica de las apuestas deportivas de contrapartida.
Orden EHA/3081/2011, de 8 de noviembre, por la que se aprueba la reglamentación básica de las apuestas deportivas mutuas.
Orden EHA/3082/2011, de 8 de noviembre, por la que se aprueba la reglamentación básica de las apuestas hípicas de contrapartida.
Orden EHA/3083/2011, de 8 de noviembre, por la que se aprueba la reglamentación básica de las apuestas hípicas mutuas.
Orden EHA/3084/2011, de 8 de noviembre, por la que se aprueba la reglamentación básica de los concursos.
Orden EHA/3085/2011, de 8 de noviembre, por la que se aprueba la reglamentación básica del juego de la ruleta.
Orden EHA/3086/2011, de 8 de noviembre, por la que se aprueba la reglamentación básica del juego de punto y banca.
Orden EHA/3087/2011, de 8 de noviembre, por la que se aprueba la reglamentación básica del juego del bingo.
Orden EHA/3088/2011, de 8 de noviembre, por la que se aprueba la reglamentación básica del juego del Black Jack.
Orden EHA/3089/2011, de 8 de noviembre, por la que se aprueba la reglamentación básica del juego del póquer.
Orden EHA/3090/2011, de 8 de noviembre, por la que se aprueba la reglamentación básica del tipo de juegos denominado «Juegos Complementarios».

Artículo 1.

Se crea por el presente Decreto el Consejo Vasco de Juego como órgano de planificación, coordinación y control de cuantas actividades tienen relación con los juegos de suerte, envite o azar en el ámbito de la Comunidad Autónoma del País Vasco.

Artículo 2.

El Consejo Vasco de Juego tendrá las siguientes funciones:

a) Emitir informe preceptivo sobre cuantas disposiciones de carácter general sean elaboradas en materia de juegos de suerte, envite o azar, excepto aquellas que afecten al régimen tributario normativo.

b) Realizar estudios y dictámenes y elevar propuestas al Consejero de Interior para la planificación general del juego en el ámbito de la Comunidad Autónoma del País Vasco.

c) Emitir dictámenes, resolver consultas y demás actividades de asesoramiento que en materia de juegos de suerte, envite o azar le sean solicitados por los distintos órganos de la Administración Pública Vasca.

d) Elaborar anualmente un informe general, con inclusión de datos estadísticos, sobre el desarrollo del juego en el ámbito de la Comunidad Autónoma del País Vasco.

e) Emitir, con carácter previo a la propuesta de resolución, informe preceptivo en los expedientes incoados para la autorización administrativa de puesta en funcionamiento de Casinos de Juego, Salas de Bingo, Salones recreativos, boletos y máquinas recreativas y de azar.

f) Emitir, con carácter previo, informe preceptivo sobre la concesión y, en su caso, revocación de los carnets profesionales necesarios para desempeñar funciones en establecimientos de juego.

g) Emitir, con carácter previo a la propuesta de resolución, informe preceptivo en los expedientes incoados para la inscripción en el Registro del Juego de la Comunidad Autónoma del País Vasco de las empresas de juego autorizadas por la Dirección de Juego y Espectáculos, así como en los procedimientos modificatorios de las inscripciones efectuadas.

h) Emitir, con carácter previo a la propuesta de resolución, informe preceptivo en los expedientes incoados para la inscripción en el Registro del Juego de la Comunidad Autónoma del País Vasco de las homologaciones de material de juego efectuadas por los órganos y servicios competentes.

i) Establecer los mecanismos necesarios para la intercomunicación entre el Registro del Juego de la Comunidad Autónoma del País Vasco y otros de naturaleza similar creados en el Estado.

⇒ Artículo 34 de la Ley 13/2011, de 27 de mayo, de regulación del juego.
Art. 9 del Real Decreto 1614/2011, de 14 de noviembre, por el que se desarrolla la Ley 13/2011, de 27 de mayo, de regulación del juego, en lo relativo a licencias, autorizaciones y registros del juego.
Artículo 1 y artículo 1 del Anexo I Orden EHA/3079/2011, de 8 de noviembre, por la que se aprueba la reglamentación básica de «Otras apuestas de contrapartida».
Artículo 1 y Disposición adicional primera y artículo 1 del Anexo I de la Orden EHA/3080/2011, de 8 de noviembre, por la que se aprueba la reglamentación básica de las apuestas deportivas de contrapartida.
Artículo 1 y artículo 1 del Anexo I Orden EHA/3081/2011, de 8 de noviembre, por la que se aprueba la reglamentación básica de las apuestas deportivas mutuas.
Artículo 1 y artículo 1 anexo I de la Orden EHA/3082/2011, de 8 de noviembre, por la que se aprueba la reglamentación básica de las apuestas hípicas de contrapartida.
Artículo 1 y artículo 1 anexo I de la Orden EHA/3083/2011, de 8 de noviembre, por la que se aprueba la reglamentación básica de las apuestas hípicas mutuas.
Artículo 1 y artículo 1 del Anexo I Orden EHA/3084/2011, de 8 de noviembre, por la que se aprueba la reglamentación básica de los concursos.
Artículo 1 y artículo 1 del Anexo I de la Orden EHA/3085/2011, de 8 de noviembre, por la que se aprueba la reglamentación básica del juego de la ruleta.
Artículo 1 y artículo 1 del Anexo I de la Orden EHA/3086/2011, de 8 de noviembre, por la que se aprueba la reglamentación básica del juego de punto y banca.
Artículo 1 y artículo 1 del Anexo I de la Orden EHA/3087/2011, de 8 de noviembre, por la que se aprueba la reglamentación básica del juego del bingo.
Artículo 1 y artículo 1 del Anexo I Orden EHA/3088/2011, de 8 de noviembre, por la que se aprueba la reglamentación básica del juego del Black Jack.
Artículo 1 y artículo 1 del anexo 1 de la Orden EHA/3089/2011, de 8 de noviembre, por la que se aprueba la reglamentación básica del juego del póquer.
Artículo 1 y artículo 1 anexo I de la Orden EHA/3090/2011, de 8 de noviembre, por la que se aprueba la reglamentación básica del tipo de juegos denominado «Juegos Complementarios».

Artículo 3.

1. El Consejo Vasco de Juego tendrá la siguiente composición:

Presidente:

– El Viceconsejero de Interior y Seguridad.

Vocales:

– El Director de Juego y Espectáculos, que asumirá la presidencia en ausencia del titular.

– Un representante de cada uno de los siguientes Departamentos del Gobierno Vasco: Interior, Hacienda y Finanzas, Industria y Comercio, Cultura y Turismo y Sanidad y Consumo.

– Un representante de cada una de las Diputaciones Forales de los Territorios Históricos.

– Un representante de la Asociación de Municipios Vascos.

Secretario permanente:

– Un funcionario adscrito a la Dirección de Juego y Espectáculos que actuará con voz pero sin voto.

2. El Consejo Vasco de Juego podrá recabar la colaboración y asesoramiento de cuantos expertos, técnicos y representantes sociales considere necesarios para la adopción de sus decisiones.

Artículo 4.

Corresponden al Presidente del Consejo Vasco de Juego las siguientes funciones:

a) Convocar las sesiones del Consejo.

b) Fijar el orden del día de las sesiones.

c) Dirigir las sesiones del Consejo y las deliberaciones.

Artículo 5.

Corresponden al Secretario del Consejo Vasco de Juego las siguientes funciones:

a) Ejecutar y dar traslado a los vocales del Consejo la convocatoria de las sesiones de la misma con, al menos, setenta y dos horas de antelación, debiendo acompañarse el orden del día.

b) Asistir a las sesiones del Consejo levantando acta de las mismas.

c) Expedir certificaciones de las actas de las sesiones y de los acuerdos adoptados por el Consejo.

d) Notificar los acuerdos del consejo a quienes tengan condición de interesados en relación con las decisiones recogidas en los mismos.

Artículo 6.

1. El Consejo Vasco de Juego se reunirá:

a) Por acuerdo del Presidente.

b) Cuando así lo solicitase, al menos, la tercera parte de sus miembros.

c)Al menos una vez por trimestre natural.

2. En las sesiones del Consejo Vasco de Juego únicamente serán objeto de tratamiento aquellos asuntos incluidos en el orden del día, salvo que estando presentes todos sus miembros, sea declarada la urgencia del asunto por el voto favorable de la mayoría.

3. El Consejo Vasco de Juego quedará válidamente constituido con la asistencia de la mayoría absoluta de sus miembros.

4. En todo lo no previsto en el presente Decreto para el funcionamiento del Consejo Vasco del Juego se aplicarán las previsiones de la Ley de Procedimiento Administrativo, reguladoras de los órganos colegiados.

Artículo 7.

El Consejo Vasco de Juego podrá acordar la creación en su seno de Grupos de Trabajo cuya composición y funcionamiento serán determinadas por el propio Consejo.

Artículo 8.

El Departamento de Interior del Gobierno Vasco, a través de la Dirección de Juego y Espectáculos asegurará el apoyo técnico y administrativo necesario al Consejo Vasco de Juego para el ejercicio de las funciones que le son atribuidas.

Artículo 9.

Se crea, como Unidad Administrativa dependiente de la Dirección de Juegos y Espectáculos del Departamento de Interior, el Registro del Juego de la Comunidad Autónoma del País Vasco que contendrá, a través de los modelos de inscripción que se aprueben, los datos relativos a las empresas que se dediquen a la explotación económica del juego, las máquinas recreativas dedicadas a esta actividad, la concesión de permisos, así como los cambios de titularidad y demás modificaciones que se produzcan en los permisos de explotación.

Artículo 10.

La inscripción en el Registro del Juego de la Comunidad Autónoma del País Vasco constituirá requisito necesario para el ejercicio de toda actividad relacionada con los juegos de suerte, envite o azar.

Artículo 11.

El Secretario permanente del Consejo Vasco de Juego, asumirá la responsabilidad del funcionamiento del Registro del Juego de la Comunidad Autónoma del País Vasco.

Disposición transitoria

A los efectos previstos en el artículo 10, las empresas y personas físicas o jurídicas que a la entrada en vigor del presente Decreto se encuentren desarrollando una actividad cuyo objeto requiera su inscripción en el Registro del Juego de la Comunidad Autónoma del País Vasco deberán proceder a la misma una vez se aprueben reglamentariamente los modelos de inscripción y los asientos del mismo, en el plazo que establezca la norma correspondiente. Hasta la fecha de su inscripción a través del procedimiento pertinente, podrán seguir operando conforme al régimen jurídico en vigor.

DISPOSICIONES FINALES

Primera.

El Consejo Vasco de Juego se constituirá en un plazo de tres meses contados a partir de la entrada en vigor del presente Decreto.

Segunda.

Se faculta al Consejero de Interior para dictar, las normas de desarrollo y ejecución del presente Decreto con los límites establecidos en el mismo y demás normativa vigente.

Tercera.

El presente Decreto entrará en vigor al día siguiente de su publicación en el «Boletín Oficial del País Vasco».

§ 45.3 DECRETO 39/2012, DE 20 MARZO. APRUEBA EL REGLAMENTO DE CASINOS DE JUEGO

(BOPV núm. 90, de 9 mayo [LPV 2012, 154]) (fragmento)

[...]

REGLAMENTO DE CASINOS DE JUEGO

[...]

CAPÍTULO IV

Régimen de la autorización de instalación de los casinos de juego

Artículo 10. Requisitos de las personas titulares de las autorizaciones para la instalación de un casino de juego.

1.– Para poder ser titular de una autorización para la instalación de un casino de juego deberán reunirse los requisitos exigidos en los apartados siguientes.

2.– En el caso de las personas jurídicas:

a) Constituirse bajo la forma jurídica de sociedad mercantil o cooperativa de acuerdo con la legislación vigente con un capital mínimo de 1.200.000 euros, debiendo estar totalmente suscrito y desembolsado, y representado por acciones o participaciones nominativas, cuya cuantía no deberá verse reducida mientras la autorización esté vigente.

b) Tener por objeto social único y exclusivo el desarrollo de actividades de explotación de casinos de juego. No obstante, el objeto social podrá comprender también la titularidad de los juegos y servicios complementarios a que se refiere el artículo 11 de la Ley 4/1991, de 8 de noviembre, Reguladora del Juego en la Comunidad Autónoma del País Vasco.

c) La participación de capital extranjero se ajustará a lo establecido en la legislación vigente en materia de inversiones extranjeras.

d) La transmisión de las acciones o participaciones representativas del capital social de las empresas titulares de autorización de instalación de casinos de juego deberá ser previamente autorizada por la Dirección competente en materia de juego.

e) Cualquier modificación del capital social de la empresa explotadora requerirá previa comunicación a la Dirección competente en materia de juego.

f) No estar incurso ninguno de los socios o partícipes, en los supuestos de inhabilitación establecidos por los números 4 y 5 del artículo 19 de la Ley 4/1991, de 8 de noviembre, Reguladora del Juego en la Comunidad Autónoma del País Vasco.

3.– La constitución de la sociedad mercantil o cooperativa a que hace referencia el apartado anterior podrá realizarse, asimismo, en un plazo máximo de treinta días a partir de la notificación de la resolución que autorice la instalación del casino.

4.– Las personas físicas deberán cumplir lo dispuesto en el punto f) del apartado segundo.

Artículo 11. Forma de otorgamiento de la autorización para la instalación de un casino de juego.

1.– La autorización a una empresa para la instalación y explotación de un local o establecimiento de casino de juego se efectuará en el marco de la planificación establecida en el presente Reglamento y requerirá autorización administrativa, previa convocatoria de concurso público.

2.– La convocatoria de concurso público se realizará mediante Orden de la persona titular del Departamento competente en materia de juego.

3.– La Orden de convocatoria del concurso recogerá las bases que lo regirán y los criterios objetivos que permitan que su adjudicación se otorgue valorando las siguientes circunstancias:

a) Solvencia de las personas promotoras, tanto profesional como financiera.

b) Programa de inversiones.

c) Generación de puestos de trabajo.

d) Viabilidad comercial del proyecto.

e) Calidad de las instalaciones y servicios complementarios que se prevean.

f) Medidas de control y seguridad proyectadas para los locales.

g) Tecnología y sistemas de control proyectados previstos para la admisión de los usuarios del casino y desarrollo del juego.

h) Optimización de la selección y formación del personal.

i) Calidad y revisiones periódicas del material de juego.

j) Medios humanos y materiales para garantizar la seguridad de las instalaciones.

Artículo 12. Solicitud.

1.– La solicitud de autorización de instalación de casinos de juego, siempre que exista previa convocatoria, se dirigirá a la Dirección competente en materia de juego y se presentará en cualquiera de las formas previstas en el artículo 38 de la Ley 30/1992, de 26 de noviembre, de Régimen Jurídico de las Administraciones Públicas y del Procedimiento Administrativo Común.

El plazo de presentación de las solicitudes será el fijado en la Orden de convocatoria, no pudiendo ser inferior a un mes ni superior a tres.

2.– En la solicitud se harán constar los siguientes extremos:

a) Nombre y apellidos, nacionalidad, domicilio y número del documento nacional de identidad o, en su caso, pasaporte de la persona que presente de la solicitud, así como la calidad en la que actúa en nombre de la empresa o entidad interesada.

b) Nombre y apellidos, nacionalidad, domicilio y número de documento nacional de identidad o, en su caso, pasaporte de la persona física solicitante.

c) Para el supuesto de personas jurídicas, denominación y domicilio de la sociedad mercantil o cooperativa y cuantía del capital social.

d) Relación de los socios, socias o partícipes que constituyan o vayan a constituir la sociedad, haciendo constar el número de documento nacional de identidad de los mismos o, en su caso, pasaporte, y cuota de participación de cada uno de ellos en la sociedad. Si en la relación de socios y socias hubiera personas jurídicas, se aportarán los datos a que se refiere este apartado respecto a cada uno de los socios, socias o partícipes.

e) Relación de las personas que ostenten la administración, dirección, gerencia o representación legal de la sociedad mercantil o cooperativa, con indicación del número de documento nacional de identidad o, en su caso, pasaporte.

f) Nombre comercial y situación geográfica del local o establecimiento donde pretenda instalarse el casino, haciendo mención a su superficie, aforo y características generales.

g) Fecha máxima de apertura que se pretende para el casino de juego.

h) Juegos cuya autorización se pretende, de acuerdo con el artículo 11.1 de la Ley 4/1991, de 8 de noviembre, reguladora del Juego en la Comunidad Autónoma del País Vasco.

Artículo 13. Documentación adjunta a la solicitud.

La solicitud deberá ir acompañada de los siguientes documentos:

a) Copia o testimonio notarial de la escritura de constitución de la sociedad y de sus estatutos, con certificado de su inscripción en el Registro Mercantil.

Si la sociedad no se hubiese constituido, se presentará proyecto de la escritura y de los estatutos.

b) Documento acreditativo del poder de representación de la persona solicitante, cuando no actúe como representante legal o estatutario.

c) Declaración de la persona física solicitante, o de los socios, socias o partícipes de las sociedades, de no hallarse incursos en los supuestos de inhabilitación establecidos en los números 4 y 5 del artículo 19 de la Ley 4/1991, de 8 de noviembre, reguladora del Juego en la Comunidad Autónoma del País Vasco, conforme al modelo normalizado facilitado por la Dirección competente de materia de juego.

d) Las personas relacionadas en los puntos b), d) y e) del apartado segundo del artículo 12 de

este Reglamento, en el caso de que sean extranjeras no residentes en España, deberán presentar documento equivalente al certificado de antecedentes penales expedido por la autoridad competente del país de su residencia y traducido por traductor o intérprete jurado a cualquiera de las dos lenguas oficiales de la Comunidad Autónoma de Euskadi.

e) Certificación del Registro de la Propiedad del edificio o local donde se proyecte la instalación del casino de juego, o documentos que acrediten suficientemente la disponibilidad de dicho inmueble.

f) Relación estimada de la plantilla del personal que habrá de prestar sus servicios en el casino, con indicación de las categorías o puestos de trabajo respectivos.

g) Memoria en la que se describa la organización y funcionamiento del casino de juego, así como los servicios complementarios que pretenda prestarse al público.

Dicha memoria habrá de contener, especialmente, una descripción detallada de la tecnología y sistemas de control previstos para la admisión de las personas usuarias del casino y el desarrollo del juego, así como de la selección y formación del personal, fiabilidad y revisiones periódicas del material de juego y sistema de contabilidad y caja.

h) Planos y proyectos del casino de juego, con especificación de todas sus características técnicas, incluyendo las obras complementarias y de adaptación necesarias, redactados por técnico competente y visados por el colegio profesional respectivo.

i) Estudio económico-financiero que comprenderá como mínimo un estudio de la inversión, con desglose y detalle de las aportaciones que constituyen el capital social, descripción de las fuentes de financiación, y previsiones de explotación y rentabilidad.

j) Relación de medidas de seguridad a instalar en el local, entre las que se contarán, necesariamente, medidas de protección contra incendios, producción autónoma de energía eléctrica de entrada automática en servicio, vigilantes de seguridad y cajas fuertes.

k) Cuantos otros documentos se estimen pertinentes en orden al afianzamiento de las garantías personales y financieras de los miembros de la sociedad y de esta misma.

Artículo 14. Tramitación.

Recibidas las solicitudes, la Dirección competente en materia de juego solicitará de los ayuntamientos afectados la emisión de informe sobre la idoneidad de la instalación considerando cuestiones urbanísticas. Dicho informe deberá ser emitido en el plazo de treinta días, considerándose favorable si finalizado el mismo no hubiera comunicación expresa.

Artículo 15. Resolución.

1.– Previa la emisión de los informes preceptivos, y recabados los documentos que fueran procedentes para la mejor resolución del expediente, en un plazo no superior a seis meses, a contar desde la fecha del acuerdo de iniciación del procedimiento de concurso, la persona titular de la Dirección competente en materia de juego dictará resolución adjudicando el concurso o declarándolo desierto, en el supuesto de que ninguna de las entidades o personas solicitantes reúnan las condiciones exigidas o sus propuestas no ofrezcan las garantías establecidas en las bases de la convocatoria.

2.– La resolución de autorización de instalación del casino contendrá, al menos, las siguientes especificaciones:

a) Nombre y apellidos del adjudicatario o adjudicataria, si fuera persona física, o denominación, domicilio, capital social y participación de capital extranjero en la sociedad titular, caso de ser persona jurídica.

b) Nombre comercial, localización y aforo del casino.

c) Relación de los socios, socias o promotores, con especificación de sus participaciones respectivas en el capital, y de los miembros del consejo de administración, consejero delegado, directores generales o apoderados, si los hubiere.

d) Aprobación o modificaciones a realizar en los servicios complementarios, medidas de seguridad o cualesquiera que se considere preciso por el órgano decisorio.

e) Juegos autorizados propios del casino, incluidos, en su caso, los relativos a sala de máquinas de tipo «C», sala de bingo o salón de juegos.

f) Horario de funcionamiento del casino.

g) Fecha máxima para la apertura, haciendo constar la obligación de solicitar previamente la autorización de funcionamiento.

h) En el caso de que la sociedad no estuviera constituida, obligación de constituirla en el plazo

máximo de treinta días, aportando, a la Dirección competente en materia de juego, la documentación que se exija en la Orden que convoque el concurso público.

i) Intransmisibilidad de la autorización.

3.– En todo caso la persona o entidad adjudicataria, en el plazo de quince días desde la notificación de la resolución de adjudicación deberá manifestar su conformidad a las modificaciones que se le hubieren planteado, siempre que sean acordes con los criterios que han servido de base a la adjudicación de la autorización, quedando, en otro caso, decaído en su derecho a la autorización.

4.– Asimismo, decaerá el derecho a la autorización si no se procediere a la constitución de la sociedad en el plazo establecido en el apartado 2 de este artículo.

Artículo 16. Fianza.

1.– Con carácter previo al comienzo de la explotación de la actividad del casino, la persona o entidad titular de la autorización para la instalación del mismo deberá constituir una fianza de 300.000 euros.

2.– La fianza, que podrá constituirse en metálico o mediante aval o póliza de caución de Banco, Caja de Ahorros, Entidades de Seguros, Cooperativas de Crédito o Sociedades de Garantía Recíproca, deberá formalizarse a favor de la Administración General de la Comunidad Autónoma de Euskadi en la Tesorería del País Vasco y quedará afecta a las responsabilidades derivadas del incumplimiento de las obligaciones previstas en la Ley 4/1991, reguladora del Juego en la Comunidad Autónoma del País Vasco y normativa de desarrollo, y de las tasas administrativas que correspondan.

3.– Si se produjera la disminución de la cuantía de la fianza, la persona o entidad titular deberá, en el plazo máximo de dos meses, completar la misma en la cuantía obligatoria. La no reposición de la fianza determinará la cancelación de la inscripción como empresa titular de casino y la revocación de la autorización de instalación otorgada.

4.– La fianza sólo podrá ser retirada previa autorización de la Dirección competente en materia de juego. No obstante, dicha retirada se autorizará únicamente cuando desaparezcan las causas que motivaron su consignación y no haya obligaciones pecuniarias pendientes relativas a pago de tasas administrativas o expedientes sancionadores. Si en el momento de solicitar la devolución de la fianza hubiera algún expediente sancionador en trámite, no se autorizará la devolución hasta tanto quede resuelto el mismo.

Artículo 17. Vigencia y renovación.

La autorización de instalación se concederá por un período de diez años, renovables si se cumplen los requisitos establecidos en la normativa en vigor al momento de la renovación.

Artículo 18. Caducidad o extinción de la autorización.

1.– Las causas de revocación y caducidad de la autorización de instalación serán las determinadas en la Ley 4/1991, de 8 de noviembre, reguladora del Juego en la Comunidad Autónoma del País Vasco y normativa de desarrollo.

2.– Si, por cualquier circunstancia, quedase sin efecto alguna de las autorizaciones, se podrá convocar el correspondiente concurso público de un nuevo casino de juego. En tal caso, la nueva autorización de casino deberá circunscribirse al Territorio Histórico de aquel cuya adjudicación caducó.

[...]

§ 46 COMUNIDAD VALENCIANA

§ 46.1 LEY 4/1988, DE 3 JUNIO. NORMAS REGULADORAS DE LOS JUEGOS Y APUESTAS

(DOGV núm. 842, de 9 junio [LCV 1988, 159]) (fragmento)

⇒ En desarrollo de la Ley 4/1988, de 3 de junio, norma reguladora de juegos y apuestas.
Ley 13/2011, de 27 de mayo, de regulación del juego.
Real Decreto 1613/2011, de 14 de noviembre, por el que se desarrolla la Ley 13/2011, de 27 de mayo, regulación del juego, en lo relativo a los requisitos técnicos de las actividades de juego.
Orden EHA/3079/2011, de 8 de noviembre, por la que se aprueba la reglamentación básica de «Otras apuestas de contrapartida».
Orden EHA/3080/2011, de 8 de noviembre, por la que se aprueba la reglamentación básica de las apuestas deportivas de contrapartida.
Orden EHA/3081/2011, de 8 de noviembre, por la que se aprueba la reglamentación básica de las apuestas deportivas mutuas.
Orden EHA/3082/2011, de 8 de noviembre, por la que se aprueba la reglamentación básica de las apuestas hípicas de contrapartida.
Orden EHA/3083/2011, de 8 de noviembre, por la que se aprueba la reglamentación básica de las apuestas hípicas mutuas.
Orden EHA/3084/2011, de 8 de noviembre, por la que se aprueba la reglamentación básica de los concursos.
Orden EHA/3085/2011, de 8 de noviembre, por la que se aprueba la reglamentación básica del juego de la ruleta.
Orden EHA/3086/2011, de 8 de noviembre, por la que se aprueba la reglamentación básica del juego de punto y banca.
Orden EHA/3087/2011, de 8 de noviembre, por la que se aprueba la reglamentación básica del juego del bingo.
Orden EHA/3088/2011, de 8 de noviembre, por la que se aprueba la reglamentación básica del juego del Black Jack.
Orden EHA/3089/2011, de 8 de noviembre, por la que se aprueba la reglamentación básica del juego del póquer.
Orden EHA/3090/2011, de 8 de noviembre, por la que se aprueba la reglamentación básica del tipo de juegos denominado «Juegos Complementarios».

[...]

TÍTULO I

DISPOSICIONES GENERALES

[...]

Artículo 2. Juegos autorizables.

1. Para que un juego pueda ser autorizado es requisito indispensable su inclusión previa en el Catálogo de Juegos y Apuestas de la Generalitat Valenciana.

2. En el Catálogo de Juegos y Apuestas serán incluídos, como mínimo, los siguientes:

a Las loterías.

b) Los exclusivos de los Casinos de Juego, que serán los siguientes:

– Ruleta Francesa.
– Ruleta Americana.
– Veintiuno o Black Jack.
– Bola o Boule.
– Treinta y Cuarenta.
– Punto y Banca.
– Ferrocarril, Bacarrá o Chemin de Fer.
– Bacarrá a dos paños.
– Dados o Craps.

– Ruleta de la Fortuna.

c) El juego del Bingo, en sus distintas modalidades.

d) Los que se desarrollen mediante el empleo de máquinas recreativas y de azar.

e) El juego de boletos.

f) Las rifas, tómbolas y combinaciones aleatorias.

g) Las apuestas sobre acontecimientos deportivos o de otro carácter previamente determinados.

Se exceptúan las Apuestas Mutuas Deportivo-Benéficas, según lo previsto en el artículo 31.31 de la LO 5/1982, de 1 de julio.

3. Por Decreto del Consell, a propuesta de la Conselleria de Economía y Hacienda, previo informe de la Comisión de Juego de la Comunidad Valenciana, se podrá incluir en el Catálogo juegos y apuestas no contemplados en el apartado anterior, si se considera oportuno regularlos en base a su incidencia económica o social. El Consell dará cuenta de dicho Decreto a la correspondiente Comisión de las Cortes Valencianas.

4. Los juegos no incluidos en el Catálogo tendrán la consideración legal de prohibidos a todos los efectos y el material utilizado en ellos será objeto de comiso.

⇒ Disposición adicional cuarta de la Ley 13/2011, de 27 de mayo, de regulación del juego.

Jurisprudencia.

– STC 133/2012, de 19 de junio. Conflicto positivo de competencia 3133/2006. Planteado por el Gobierno de la Comunidad Autónoma de Canarias con respecto al Real Decreto 1336/2005, de 11 de noviembre, por el que se autoriza a la Organización Nacional de Ciegos Españoles la explotación de una lotería instantánea o presorteada. Competencias en materia de juego: validez del reglamento estatal (STC 32/2012). BOE núm 163 de 9 de julio de 2012.

– Sentencia 123/2012, de 5 de junio. Conflicto positivo de competencia 7315/2005. Planteado por el Consejo de Gobierno de la Junta de Andalucía en relación con diversos preceptos del Real Decreto 716/2005, de 20 de junio, por el que se restablece el funcionamiento de las apuestas hípicas externas de ámbito nacional y se autoriza su explotación a la entidad pública empresarial Loterías y Apuestas del Estado. Competencias en materia de juego: validez de los preceptos reglamentarios estatales (STC 32/2012). BOE núm 159 de 4 de julio de 2012.

5. En todo caso la práctica de los juegos y Apuestas habrá de realizarse con material previamente homologado por el órgano competente, que tendrá la consideración de material de comercio restringido.

[...]

§ 46.2 DECRETO 141/1988, DE 23 SEPTIEMBRE. COMPOSICIÓN Y FUNCIONAMIENTO DE LA COMISIÓN DEL JUEGO DE LA COMUNIDAD VALENCIANA

(DOGV núm. 915, de 4 octubre [LCV 1988, 241])

⇒ En desarrollo de la Ley 4/1988, de 3 de junio, norma reguladora de juegos y apuestas.
Ley 13/2011 de 27 de mayo de regulación del juego.
Real Decreto 1614/2011, de 14 de noviembre, por el que se desarrolla la Ley 13/2011, de 27 de mayo, de regulación del juego, en lo relativo a licencias, autorizaciones y registros del juego.
Orden EHA/3079/2011, de 8 de noviembre, por la que se aprueba la reglamentación básica de «Otras apuestas de contrapartida».
Orden EHA/3080/2011, de 8 de noviembre, por la que se aprueba la reglamentación básica de las apuestas deportivas de contrapartida.
Orden EHA/3081/2011, de 8 de noviembre, por la que se aprueba la reglamentación básica de las apuestas deportivas mutuas.
Orden EHA/3082/2011, de 8 de noviembre, por la que se aprueba la reglamentación básica de las apuestas hípicas de contrapartida.
Orden EHA/3083/2011, de 8 de noviembre, por la que se aprueba la reglamentación básica de las apuestas hípicas mutuas.
Orden EHA/3084/2011, de 8 de noviembre, por la que se aprueba la reglamentación básica de los concursos.
Orden EHA/3085/2011, de 8 de noviembre, por la que se aprueba la reglamentación básica del juego de la ruleta.
Orden EHA/3086/2011, de 8 de noviembre, por la que se aprueba la reglamentación básica del juego de punto y banca.
Orden EHA/3087/2011, de 8 de noviembre, por la que se aprueba la reglamentación básica del juego del bingo.
Orden EHA/3088/2011, de 8 de noviembre, por la que se aprueba la reglamentación básica del juego del Black Jack.
Orden EHA/3089/2011, de 8 de noviembre, por la que se aprueba la reglamentación básica del juego del póquer.
Orden EHA/3090/2011, de 8 de noviembre, por la que se aprueba la reglamentación básica del tipo de juegos denominado «Juegos Complementarios».

Al objeto de dar cumplimiento a lo dispuesto en la disposición adicional tercera de la Ley 4/1988, de 3 de junio, del Juego de la Comunidad Valenciana, y dentro del plazo establecido en la misma, procede regular la estructura, funcionamiento y composición de la Comisión del Juego de la Comunidad Valenciana.

Por cuanto antecede, a propuesta del Conseller de Economía y Hacienda y previa deliberación del Consell de la Generalitat Valenciana en su reunión del día 23 de septiembre de 1988, dispongo:

Artículo 1.

La Comisión del Juego de la Comunidad Valenciana es el órgano consultivo, de estudio y asesoramiento de las actividades relacionadas con el juego y apuestas que se desarrollen en el ámbito territorial de la Comunidad Valenciana.

Artículo 2. Composición de la Comisión del Juego.

La Comisión del Juego será presidida por la persona titular de la conselleria con competencias en materia de juego.

La Vicepresidencia será ejercida por la persona titular de la secretaría autonómica competente en materia de juego.

Formarán parte de la Comisión los/las siguientes vocales:

1. Un/a representante de la conselleria competente en materia de juego con categoría, al menos, de director/a general.

2. Un/a representante de la conselleria competente en materia de turismo con categoría, al menos, de director/a general.

3. Un/a representante de la conselleria competente en materia de espectáculos públicos con categoría, al menos, de director/a general.

4. Un/a representante de la conselleria competente en materia de comercio y consumo con categoría, al menos, de director/a general.

5. Tres representantes de las organizaciones empresariales más representativas.

6. Tres representantes de las organizaciones sindicales más representativas.

La Secretaría será ejercida por quien ostente la subdirección general con competencias en materia de juego. La persona titular de la Secretaría de la Comisión actuará con voz pero sin voto. La suplencia de la persona titular de la Secretaría de la Comisión recaerá en un/a miembro de dicha subdirección que ostente la categoría de jefe/a de servicio..

✐ Modificado por Anexo de Decreto núm. 180/2011, de 25 noviembre, según lo establecido en el art. único.

Artículo 3. Nombramiento de los/las miembros de la Comisión del Juego.

Los/las miembros de la Comisión del Juego serán nombrados por la persona titular de la conselleria competente en materia de juego, a propuesta de las diferentes consellerias y de las organizaciones empresariales y sindicales más representativas.

En los casos de ausencia, vacante o enfermedad, los/las miembros de la Comisión podrán ser sustituidos/as por otros/as representantes de sus respectivos órganos, asociaciones u organizaciones. Los/las vocales miembros de la administración podrán ser sustituidos por funcionarios/as que ostenten, como mínimo, plaza de jefatura de servicio.

✐ Modificado por Anexo de Decreto núm. 180/2011, de 25 noviembre, según lo establecido en el art. único.

Artículo 4.

Corresponde a la Comisión del Juego de la Comunidad Valenciana:

a) Informar los proyectos de disposiciones de carácter general que tengan, al menos, rango de decreto referentes a:

1º. Aprobación del Catálogo de Juegos y Apuestas y sus posteriores modificaciones o reformas.

2º. Aprobación de la planificación general del sector.

3º. Aprobación de los reglamentos específicos de cada juego y apuestas.

✐ Letra a) modificada por Anexo de Decreto núm. 180/2011, de 25 noviembre, según lo establecido en el art. único.

b) Informar los acuerdos para la instalación de nuevos Casinos de Juego.

c) Evacuar cualquier otro informe o consulta que le sea solicitado por el Consell de la Generalitat Valenciana o por la Conselleria de Economía y Hacienda.

d) Llevar a la consideración de la Conselleria de Economía y Hacienda cuantas iniciativas y estudios considere oportuno en materia de juegos y apuestas.

e) Cualquier otra función que le sea atribuida en virtud de disposición legal o reglamentaria.

⇒ Artículo 34 de la Ley 13/2011, de 27 de mayo, de regulación del juego.
Artículo 9 del Real Decreto 1614/2011, de 14 de noviembre, por el que se desarrolla la Ley 13/2011, de 27 de mayo, de regulación del juego, en lo relativo a licencias, autorizaciones y registros del juego.
Artículo 1 y artículo 1 del Anexo I Orden EHA/3079/2011, de 8 de noviembre, por la que se aprueba la reglamentación básica de «Otras apuestas de contrapartida».
Artículo 1 y Disposición adicional primera y artículo 1 del Anexo I de la Orden EHA/3080/2011, de 8 de noviembre, por la que se aprueba la reglamentación básica de las apuestas deportivas de contrapartida.
Artículo 1 y artículo 1 del Anexo I Orden EHA/3081/2011, de 8 de noviembre, por la que se aprueba la reglamentación básica de las apuestas deportivas mutuas.
Artículo 1 y artículo 1 anexo I de la Orden EHA/3082/2011, de 8 de noviembre, por la que se aprueba la reglamentación básica de las apuestas hípicas de contrapartida.
Artículo 1 y artículo 1 anexo I de la Orden EHA/3083/2011, de 8 de noviembre, por la que se aprueba la reglamentación básica de las apuestas hípicas mutuas.
Artículo 1 y artículo 1 del Anexo I Orden EHA/3084/2011, de 8 de noviembre, por la que se aprueba la reglamentación básica de los concursos.
Artículo 1 y artículo 1 del Anexo I de la Orden EHA/3085/2011, de 8 de noviembre, por la que se aprueba la reglamentación básica del juego de la ruleta.
Artículo 1 y artículo 1 del Anexo I de la Orden EHA/3086/2011, de 8 de noviembre, por la que se aprueba la reglamentación básica del juego de punto y banca.
Artículo 1 y artículo 1 del Anexo I de la Orden EHA/3087/2011, de 8 de noviembre, por la que se aprueba la reglamentación básica del juego del bingo.
Artículo 1 y artículo 1 del Anexo I Orden EHA/3088/2011, de 8 de noviembre, por la que se aprueba la reglamentación básica del juego del Black Jack.
Artículo 1 y artículo 1 del anexo 1 de la Orden EHA/3089/2011, de 8 de noviembre, por la que se aprueba la reglamentación básica del juego del póquer.
Artículo 1 y artículo 1 del anexo I de la Orden EHA/3090/2011, de 8 de noviembre, por la que se aprueba la reglamentación básica del tipo de juegos denominado «Juegos Complementarios».

Artículo 5.

1. La Comisión se reunirá por decisión del Presidente o cuando lo solicite, al menos, la tercera parte de los miembros.

La convocatoria de la Comisión corresponde al Presidente.

2. La Comisión del Juego se reunirá como mínimo una vez al año.

3. La convocatoria deberá hacerse por escrito, al que se unirá el orden del día, con una antelación mínima de al menos cuarenta y ocho horas, salvo en los casos de urgencia.

4. Los acuerdos de la Comisión en las funciones que tiene asignadas adoptarán la forma de Dictamen.

Artículo 6.

La Comisión del Juego deberá emitir anualmente un informe sobre la situación del juego en el ámbito territorial de la Comunidad Valenciana, que será elevado por su Presidente al Consell de la Generalitat Valenciana.

Artículo 7. Grupos de trabajo y convocatoria de expertos/as.

La Comisión podrá acordar la creación en su seno de grupos de trabajo, cuya composición y funcionamiento se determinarán por la propia Comisión. Asimismo, cuando la naturaleza del asunto lo requiera, la Comisión podrá convocar a cuantos/as expertos/as en materias específicas considere oportuno.

✐ Modificado por Anexo de Decreto núm. 180/2011, de 25 noviembre, según lo establecido en el art. único.

Disposiciones finales

Primera.

En todo lo no dispuesto en este Decreto serán de aplicación las normas de funcionamiento previstas en la Ley de Procedimiento Administrativo, para los órganos colegiados.

Segunda. Autorización para el desarrollo del decreto.

Se autoriza a la persona titular de la conselleria competente en materia de juego para dictar las disposiciones necesarias para el cumplimiento y desarrollo de lo dispuesto en el presente decreto.

✐ Modificada por Anexo de Decreto núm. 180/2011, de 25 noviembre, según lo establecido en el art. único.

§ 46.3 DECRETO 55/2011, DE 20 MAYO. APRUEBA EL REGLAMENTO REGULADOR DE LA PUBLICIDAD DEL JUEGO EN LA COMUNIDAD VALENCIANA

(DOGV núm. 6540, de 10 junio [LCV 2011, 260])

⇒ En desarrollo de la Ley 4/1988, de 3 de junio, de la Generalitat, del Juego de la Comunidad Valenciana.
Ley 34/1988, de 11 de noviembre, General de Publicidad.
Ley 7/2010, de 31 de marzo, General de la Comunicación Audiovisual.
Código de autorregulación de la publicidad de las actividades del juego-Autocontrol.

PREÁMBULO

El Estatut d'Autonomia de la Comunitat Valenciana, en su artículo 49.1.31.*a*, establece que la Generalitat tiene competencia exclusiva en materia de «casinos, juegos y apuestas, con exclusión de las apuestas mutuas deportivo benéficas». En desarrollo de este precepto se promulgó la Ley 4/1988, de 3 de junio, de la Generalitat, del Juego de la Comunitat Valenciana, que constituye el marco jurídico dentro del cual se desarrolla el juego en esta Comunidad Autónoma.

La disposición adicional cuarta de la indicada Ley 4/1988 fue modificada por la Ley 16/2008, de 22 de diciembre, de Medidas Fiscales, de Gestión Administrativa y Financiera, y de Organización de la Generalitat, a los efectos de que dentro del ámbito territorial de la Comunitat Valenciana pudieran desarrollarse actividades publicitarias sobre el juego bajo el régimen de autorización administrativa previa y en los términos previstos reglamentariamente.

El presente decreto viene pues a cubrir este vacío legal y establecer los términos dentro de los cuales se desarrollará la publicidad sobre el juego.

Por otro lado, el artículo 49.1.29.*a* del Estatut d'Autonomia de la Comunitat Valenciana establece que la Generalitat tiene competencia exclusiva en materia de «publicidad, sin perjuicio de las normas dictadas por el Estado para sectores y medios específicos». En este sentido, la Ley 34/1988, de 11 de noviembre, General de Publicidad, establece en su artículo 1, en la redacción dada por la Ley 29/2009, de 30 de diciembre, por la que se modifica el régimen legal de la competencia desleal y de la publicidad para la mejora de la protección de los consumidores y usuarios, que «la publicidad se regirá por esta ley, por la Ley de Competencia Desleal y por las normas especiales que regulen determinadas actividades publicitarias». Y conforme al artículo 5 de la 34/1988, de 11 de noviembre, la publicidad sobre juegos de suerte, envite o azar podrá ser regulada por sus normas especiales o sometida al régimen de autorización administrativa previa.

La intervención administrativa en materia de publicidad en el juego se justifica por la necesidad de garantizar el cumplimiento de la normativa que regula la publicidad y el respeto de los principios rectores de ordenación del juego que establece la Ley 4/1988, de 3 de junio, de la Generalitat, del Juego de la Comunitat Valenciana.

Así, la disposición adicional cuarta de la Ley del Juego de la Comunitat Valenciana, en su apartado 1, establece que «la publicidad de las actividades de juego reguladas en la presente Ley únicamente podrá efectuarse con autorización previa, con las excepciones previstas en el punto 3 de esta disposición». El apartado 2 añade que los «requisitos y condiciones para la autorización de la publicidad de las actividades de juego se determinarán reglamentariamente». A continuación, el apartado 3 establece las excepciones a la exigencia de autorización previa, que están contempladas en el reglamento aprobado por este decreto; y finalmente el apartado 4 dispone que la publicidad de «cualquier modalidad de juego regulado en esta ley deberá ajustarse a la normativa específica sobre la publicidad y no contener, en ningún caso, gráficos, textos o imágenes que supongan una incitación a la práctica de los mismos, ni mensajes xenófobos, sexistas o racistas».

Respecto al régimen de autorización previa, resulta plenamente aplicable en el caso de la publicidad sobre el juego en virtud de la excepción establecida en el artículo 2.2.*h* de la Ley 17/2009, de 23 de noviembre, sobre el libre acceso a las actividades de servicios y su ejercicio, que resulta de la incorporación a nuestro ordenamiento jurídico de la Directiva 2006/123/CE.

En base a los argumentos expuestos, el Consell considera conveniente regular el régimen de

publicidad de los juegos y apuestas comprendidos en el ámbito de aplicación de la Ley 4/1988, de 3 de junio, de la Generalitat, del Juego de la Comunitat Valenciana, cumpliendo el mandato legal de la referida norma jurídica y teniendo en cuenta que, si bien el artículo 38 de la Constitución Española reconoce el derecho a la libre empresa, que incluye la facultad de producir bienes, servicios o actividades e introducirlos en el mercado y hacer publicidad de los mismos, este derecho no puede considerarse absoluto, ya que encuentra sus límites en la concurrencia de intereses públicos más dignos de protección, como es la protección de valores y derechos constitucionalmente reconocidos, en especial los referentes a la protección de la juventud y de la infancia, así como a la protección de la salud de los consumidores. Estos principios justifican la exclusión de la publicidad del juego en determinadas circunstancias y, en su caso, la intervención administrativa mediante el régimen de autorización previa.

Por cuanto antecede, en virtud de la habilitación contenida en la disposición final primera de la Ley 4/1988, de 3 de junio, de la Generalitat, del Juego de la Comunitat Valenciana, previo informe de la Comisión del Juego de la Comunitat Valenciana, a propuesta del conseller de Economía, Hacienda y Empleo, conforme con el Consell Jurídic Consultiu de la Comunitat Valenciana, y previa deliberación del Consell, en la reunión del día 20 de mayo de 2011, decreto:

Artículo único. Aprobación del Reglamento Regulador de la Publicidad del Juego.

Se aprueba el Reglamento Regulador de la Publicidad del Juego en la Comunitat Valenciana, que se inserta a continuación

DISPOSICIÓN ADICIONAL

Única. Plazo para resolver y notificar. Efectos del silencio administrativo.

El plazo máximo para resolver y notificar las autorizaciones establecidas en el reglamento que se aprueba, que sean consecuencia de solicitudes formuladas por los interesados, será de quince días naturales a contar desde la presentación de aquellas.

Transcurrido dicho plazo, los efectos del silencio administrativo se entenderán desestimatorios, de acuerdo con lo previsto en la Ley 4/1988, de 3 de junio, de la Generalitat, del Juego de la Comunitat Valenciana.

DISPOSICIONES FINALES

Primera. Autorización para el desarrollo.

Se autoriza al conseller competente en materia de juego para dictar las disposiciones necesarias para el cumplimiento y desarrollo de lo dispuesto en este decreto y en el reglamento aprobado por el mismo.

Segunda. Entrada en vigor.

El presente decreto entrará en vigor el día 1 de julio de 2011.

REGLAMENTO REGULADOR DE LA PUBLICIDAD DEL JUEGO EN LA COMUNITAT VALENCIANA

CAPÍTULO I

Disposiciones de carácter general

Artículo 1. Objeto.

El presente reglamento tiene por objeto la regulación, dentro del marco jurídico de la Ley 4/1988, de 3 de junio, de la Generalitat, del Juego de la Comunitat Valenciana y de sus disposiciones de desarrollo, de la publicidad del juego, de los locales en los que se desarrolla y de las personas físicas y jurídicas que operan dentro del citado sector.

Artículo 2. Ámbito de aplicación.

1. Las disposiciones de este reglamento son aplicables a toda la actividad publicitaria y promocional sobre el juego y apuestas en sus distintas modalidades relacionadas en el artículo 2 de Ley 4/1988, de 3 de junio, de la Generalitat, emitida, difundida o distribuida dentro del ámbito territorial de la Comunitat Valenciana, ya sea en medios audiovisuales, radiofónicos, impresos, digitales, gráficos o basados en las nuevas tecnologías, cualquiera que fuera el soporte y formato utilizados.

2. Dentro del ámbito de la Comunitat Valenciana únicamente podrá efectuarse publicidad autori-

zada por la conselleria competente en materia de juego, en las condiciones que se regulan en el presente reglamento y sobre los juegos, en sus distintas modalidades, debidamente autorizados, quedando expresamente prohibida cualquier manifestación publicitaria de operadores, establecimientos, juegos, productos o servicios que no cuenten con la preceptiva autorización o, en su caso, no se desarrolle a través de operadores debidamente autorizados.

3. Las disposiciones de este reglamento obligarán a:

a) Los fabricantes de máquinas o material de juego que desarrollen su actividad en el ámbito territorial de la Comunitat Valenciana.

b) Las empresas operadoras de máquinas recreativas y de azar, así como de apuestas, autorizadas por la conselleria competente en materia de juego.

c) Los titulares de las autorizaciones de instalación y/o de funcionamiento de casinos, salas de bingo, salones recreativos y de juego, y locales de apuestas, así como de cualquier otra modalidad de juego existente o que pudiera autorizarse en el futuro.

d) Las empresas de servicios que gestionen Salas de Bingo y se hallen debidamente inscritas en el Registro de la conselleria competente en materia de juego.

e) Las asociaciones representativas de los distintos sectores del juego.

f) Las agencias de publicidad, las agencias de medios, y los medios de comunicación que difundan publicidad sobre el juego o los locales donde se desarrolla.

g) Los titulares de los establecimientos y locales de pública concurrencia, aun cuando la publicidad que se desarrolle en su interior sea efectuada en nombre y por cuenta de otro.

h) Las personas físicas o jurídicas, cualquiera que fuera su objeto social, que realicen, directa o indirectamente, cualquier tipo de publicidad sobre el juego que no se halle debidamente autorizada, bien sea porque el contenido, el formato o el soporte no se ajustan a los previstos en este Reglamento, o bien por anunciar, publicitar o promocionar un juego o apuesta no autorizados en la Comunitat Valenciana.

4. La actividad publicitaria en materia de juego se ajustará a las disposiciones de la Ley del Juego de la Comunitat Valenciana y de los Reglamentos que la desarrollan, así como a las ordenanzas municipales aplicables en cada caso, a la normativa sobre publicidad en carreteras y demás bienes demaniales, así como a las disposiciones de aplicación en materia de salud pública.

Asimismo, será de aplicación a la publicidad sobre el juego lo dispuesto en la Ley 34/1988, de 11 de noviembre, General de Publicidad.

Artículo 3. Definiciones.

A los efectos del presente reglamento, se entiende por:

1. Publicidad: toda forma de comunicación, retribuida o no, cuyo objetivo sea atraer posibles clientes o promover, de forma directa o indirecta, la prestación de servicios relacionados con el juego.

2. Información comercial identificativa: comunicación, por cualquier medio, sin fines publicitarios y a los efectos meramente informativos, de datos identificativos de las personas físicas y jurídicas que operan en el sector del juego y que se hallen debidamente autorizadas. A los efectos de este reglamento, se considerarán datos identificativos los siguientes:

a) Nombre comercial o razón social.

b) Rótulo de establecimiento.

c) Logotipo o anagrama.

d) Dirección, web y teléfonos de contacto.

e) Horarios de las actividades que desarrollen.

f) Relación de juegos y apuestas ofertados.

g) Descripción y programación de los servicios, torneos y actividades complementarias prestados por los casinos de juego y previstos en el artículo 18 del Reglamento de Casinos de Juego de la Comunitat Valenciana, aprobado por el Decreto 142/2009, de 18 de septiembre, del Consell, así como de los servicios complementarios que presten las salas de bingo.

✐ Ap. 2 g) modificado por art. 1/AX.V de Decreto núm. 26/2012, de 3 febrero, según lo establecido en el art. único.

3. Promoción: entrega de bienes o prestación de servicios realizada con el fin de promover de forma efectiva la participación en el juego, así como la fidelización de clientes.

4. Juego: cualquier actividad por la que se arriesguen cantidades de dinero y objetos susceptibles de evaluación económica, en función del resultado de un acontecimiento futuro o incierto, independientemente de la incidencia que en él tenga la habilidad de los participantes o el mero azar.

Artículo 4. Disposición de carácter general.

1. La publicidad de las actividades de juego reguladas en este reglamento únicamente podrá efectuarse previa obtención de la oportuna autorización en las condiciones establecidas en ésta, con las excepciones previstas en la disposición adicional cuarta, apartado 3, de la Ley 4/1988, de 3 de junio, de la Generalitat, del Juego de la Comunitat Valenciana.

2. Queda excluida del ámbito de aplicación de este reglamento la comunicación o difusión de datos identificativos de empresa señalados en el artículo 3.2.

Artículo 5. Requisitos de la actividad publicitaria sobre el juego.

Toda la publicidad que se realice sobre el juego, excepto la que se lleve a cabo en el interior de los establecimientos específicamente autorizados para la práctica del mismo, hará constar con claridad y de forma legible, mediante textos o imágenes, según el soporte utilizado, que el juego queda prohibido a los menores de 18 años y que puede generar adicción.

Se exceptúa de lo dispuesto en este apartado la publicidad sobre máquinas recreativas de tipo A o puramente recreativas definidas en el artículo 4 del Reglamento de Máquinas Recreativas y de Azar, aprobado por el Decreto 115/2006, de 28 de julio, del Consell, así como la publicidad de los establecimientos dedicados exclusivamente a la explotación de este tipo de máquinas.

Artículo 6. Prohibiciones.

Queda prohibida la publicidad del juego, así como de los locales donde se desarrolla, en los siguientes supuestos:

1. Cuando por su contenido, medio de difusión o soporte utilizado pueda perjudicar la formación de la juventud o de la infancia.

2. Aquella que se lleve a cabo en centros y dependencias de la administración pública en la Comunitat Valenciana, centros y servicios sanitarios y sociosanitarios, y centros de enseñanza, públicos o privados, tanto los dedicados a enseñanzas no regladas como a cualquier otro tipo de enseñanza.

3. La que se desarrolle en los centros y espectáculos destinados mayoritariamente a público menor de dieciocho años, excepción hecha de las máquinas recreativas de tipo A o puramente recreativas, así como la publicidad de los establecimientos dedicados exclusivamente a la explotación de este tipo de máquinas.

4. En el patrocinio de actividades deportivas o culturales protagonizadas por menores de dieciocho años que no actúen en el ejercicio de una actividad profesional, salvo en aquellos supuestos en los que el patrocinio se limite a difundir información comercial de la prevista en los apartados *a)* y *c)* del artículo 3.2.

5. La utilización de la cuantía de los posibles premios como principal reclamo publicitario, de tal forma que pueda deducirse por su contenido que existe una incitación al desarrollo de conductas patológicas.

6. La que reproduzca, mediante imágenes o sonidos, a personas practicando algún juego, o participando de forma directa o indirecta en el mismo, salvo que se trate de la retransmisión de un torneo autorizado, en cuyo caso deberá ajustarse a los horarios que establece el presente reglamento para la publicidad en radio y televisión.

7. Las actuaciones publicitarias que inciten a la práctica del juego mediante la publicidad de productos de consumo de uso general.

8. La entrega de artículos o regalos promocionales cuando se incumplan las condiciones y requisitos establecidos en el artículo 8 de este Reglamento.

9. Las actuaciones publicitarias o promocionales que consistan en completar la cuantía de los premios mediante pagos en dinero o en especie.

10. La publicidad engañosa, la publicidad desleal y la publicidad agresiva, que tendrán el carácter de actos de competencia desleal en los términos contemplados en la Ley 3/1991, de 10 de enero, de Competencia Desleal.

⇒ Artículos 3 a 6 Ley 34/1988, de 11 de noviembre, General de Publicidad.

11. La publicidad que contenga mensajes racistas, sexistas, pornográficos, que haga apología de

la violencia, que fomente comportamientos compulsivos o cualquier trato discriminatorio o contrario a los principios de la Constitución o del Estatut d'Autonomia de la Comunitat Valenciana.

CAPÍTULO II

Disposiciones especiales sobre actuaciones promocionales y publicitarias

Artículo 7. Publicidad en el interior de locales de juego.

Sin perjuicio de las limitaciones que se contienen en los artículos siguientes, en el interior de los locales de juego se entenderá autorizada todo tipo de actividad publicitaria de empresas y establecimientos de juego, servicios complementarios y actividades, juegos y premios, dentro del marco de los principios establecidos en el presente reglamento y con respeto, en todo caso, a las prohibiciones establecidas en el mismo.

Artículo 8. Distribución de artículos promocionales y entrega de consumiciones entre los asistentes a locales de juego.

1. No requerirá autorización administrativa la entrega de artículos promocionales o de consumiciones en locales de juego cuyo precio de mercado no exceda de 3 euros por unidad, en el caso de salones recreativos y salones de juego, empresas operadoras de juego, locales específicos de apuestas y empresas dedicadas a la organización y comercialización de apuestas; de 6 euros en el caso de salas de bingo, y de 30 euros tratándose de casinos, salvo en el supuesto de entrega de artículos promocionales en los que figuren textos o gráficos que excedan de la información comercial identificativa del anunciante.

2. La entrega de artículos promocionales o de consumiciones en locales de juego cuyo precio de mercado exceda los importes establecidos en el apartado anterior para cada tipo de establecimiento y no supere los 6 euros por unidad, en el caso de salones recreativos y salones de juego, empresas operadoras de juego, locales específicos de apuestas y empresas dedicadas a la organización y comercialización de apuestas; de 12 euros en el caso de salas de bingo, y de 60 euros tratándose de casinos, requerirá la autorización previa de la conselleria competente en materia de juego.

3. No podrá ser autorizada la entrega de artículos promocionales o de consumiciones en locales de juego que excedan de los importes establecidos en el apartado anterior para cada tipo de establecimiento.

4. Requerirá la autorización previa la entrega de artículos promocionales, cualquier que fuera su precio de mercado, cuando contengan publicidad que exceda de la mera información comercial identificativa del anunciante.

5. Las cuantías establecidas en este artículo se actualizarán automáticamente en el mes de enero de cada año con las variaciones que, en más o en menos, experimente el índice de precios de consumo publicado por el Instituto Nacional de Estadística para el año anterior al de la actualización.

6. Queda prohibida:

a) La entrega gratuita, o por precio inferior al de mercado, de fichas, cartones, boletos, u otros elementos canjeables por dinero, que permitan la participación en el juego.

b) La entrega de vales o tíques que, sumados, sean canjeables por objetos de valor superior al autorizado, así como aquellos artículos promocionales que sean coleccionables, de tal modo que considerados en su conjunto constituyan una unidad diferenciada del artículo singular y de un valor superior.

c) La entrega de participaciones o boletos de loterías o de cualquier otro juego no autorizado por la conselleria competente en materia de juego.

7. Las actividades de promoción únicamente podrán llevarse a cabo en locales o establecimientos públicos en los que no esté permitido el acceso a los menores de dieciocho años. Cuando tengan lugar en el marco de otros acontecimientos públicos, las actividades promocionales deberán realizarse en espacios diferenciados en los que quede restringido el acceso a los menores. Asimismo, podrán realizarse con ocasión de eventos sectoriales de carácter industrial, turístico o de ocio no destinados a los menores de edad.

Artículo 9. Publicidad en medios de comunicación audiovisual.

1. La publicidad en televisión, que, en todo caso, deberá respetar los principios establecidos en este Reglamento, sólo podrá emitirse en la franja horaria comprendida entre las 23.00 y las 06.00 horas.

⇒ Artículo 7 Ley 7/2010, de 31 de marzo, General de la Comunicación Audiovisual.
Código de autorregulación de la publicidad de las actividades del juego-Autocontrol.

2. La publicidad en medios audiovisuales sólo podrá mostrar imágenes de la fachada e instalaciones exteriores de los locales destinados al juego, de las salas de juego si se encuentran completamente vacías de público, y de los espacios reservados para la prestación de servicios complementarios al juego. Únicamente podrá autorizarse la exhibición del interior de las Salas de Juego con público cuando éste fuera mero figurante y la grabación se realizara fuera del horario de apertura.

No obstante, en aquellos casos en que se retransmita un torneo de juegos de casino, en directo o en diferido, podrán mostrarse imágenes de los jugadores participantes en el mismo siempre que, en el momento de su inscripción en el torneo, manifiesten su consentimiento por escrito.

3. En las salas de cine podrá exhibirse publicidad en las mismas condiciones señaladas en los párrafos anteriores, aun sin limitación horaria, siempre que la película que se proyecte sea no recomendada para menores de dieciocho años.

4. La publicidad en medios audiovisuales descrita en los apartados anteriores está sujeta a autorización administrativa previa, que deberá solicitarse en los términos establecidos en este reglamento.

Artículo 10. Publicidad en medios radiofónicos.

1. La emisión de cuñas radiofónicas de publicidad de las empresas y de los establecimientos de juego podrá realizarse siempre que cumplan los requisitos generales establecidos en el presente reglamento, y su emisión se realice en la franja horaria comprendida entre las 23.00 y las 06.00 horas. No estará sujeta a estas limitaciones horarias aquella publicidad cuyo contenido se limite a anunciar los servicios complementarios de los casinos.

2. La publicidad sobre la práctica de apuestas cuyo objeto sea un acontecimiento de carácter deportivo no estará afectada por la limitación horaria establecida en el apartado anterior, siempre que su difusión se lleve a cabo en programas de carácter deportivo.

3. La publicidad en medios radiofónicos descrita en los apartados anteriores está sujeta a autorización administrativa previa, que deberá solicitarse en los términos establecidos en este reglamento.

⇒ Artículo 7 Ley 7/2010, de 31 de marzo, General de la Comunicación Audiovisual.
Código de autorregulación de la publicidad de las actividades del juego-Autocontrol.

Artículo 11. Publicidad en prensa, revistas y suplementos.

Podrá realizarse publicidad del juego, previa autorización en los términos establecidos en este reglamento, en prensa, escrita o digital, revistas y suplementos, cualquiera que fuera la periodicidad de su publicación, siempre y cuando cumpla los requisitos establecidos en este reglamento y se inserte en las secciones dedicadas al ocio, turismo, espectáculos y deportes.

Artículo 12. Publicidad estática.

1. La publicidad estática podrá realizarse mediante vallas, marquesinas, carteles, y cualquier otro mobiliario urbano, previa autorización administrativa y con sujeción a lo dispuesto en las correspondientes ordenanzas municipales y en la legislación en materia de carreteras y bienes demaniales.

2. A los efectos de este reglamento, se considerará también publicidad estática la que se fije sobre elementos móviles y medios de transporte, ya sean colectivos o propiedad del anunciante, así como la que se lleve a cabo a través de monitores o pantallas incorporadas al mobiliario urbano.

Artículo 13. Publicidad mediante folletos de distribución masiva.

1. La publicidad por medio de la distribución masiva de folletos únicamente podrá efectuarse para el anuncio de inauguraciones de locales de juego, torneos y servicios complementarios de casinos, sujetándose al régimen de autorización previa previsto en este reglamento.

2. Se prohíbe la utilización de medios de distribución masiva de publicidad tales como el buzoneo y el correo electrónico, salvo, en este último caso, que el receptor sea mayor de edad y consienta expresamente su recepción.

Artículo 14. Publicidad en páginas web.

1. Las personas físicas o jurídicas autorizadas e inscritas en el registro correspondiente en materia de juego que organicen o comercialicen juegos autorizados por la Conselleria competente en materia de juego, podrán efectuar, previa autorización, publicidad de su actividad a través de sus propias páginas web.

✐ Ap. 1 modificado por art. 2/AX.V de Decreto núm. 26/2012, de 3 febrero, según lo establecido en el art. único.

2. En las páginas web propias del anunciante podrá ofrecerse, además de información relativa al mismo anunciante y a las actividades que realiza, tipos de juego, premios, servicios complementarios y actividades, una descripción interactiva de la mecánica y funcionamiento de los juegos que

desarrolla, así como difundir las noticias y eventos relacionados con el sector del juego, foros, buzón de sugerencias y otras áreas de participación activa del usuario.

Artículo 15. Certámenes y ferias.

En las ferias o los certámenes específicos de juego podrán entregarse objetos promocionales con las limitaciones del artículo 8 de este Reglamento, y ofrecer información corporativa del expositor y de las actividades y servicios que realiza, así como describir la mecánica de los juegos, exhibir material de juego y comunicar las noticias y eventos relacionados con el sector.

CAPÍTULO III

Régimen de autorización administrativa previa

Artículo 16. Autorización administrativa.

1. Todas las actividades publicitarias en materia de juego quedan sujetas a autorización administrativa previa por parte de la conselleria competente en materia de juego, con las excepciones previstas en este Reglamento y demás normativa en materia de juego que resulte aplicable.

2. La solicitud de autorización se presentará ante la subsecretaría de la conselleria competente en materia de juego con una antelación mínima de treinta días naturales a la fecha en la que se pretenda iniciar la actividad publicitaria.

3. La solicitud de autorización deberá contener, como mínimo, la siguiente documentación:

a) Datos identificativos del anunciante, de la agencia de publicidad y de la agencia de medios, en su caso.

b) Medio de difusión, soportes y formatos en los que aparecerá la publicidad que se pretende realizar.

c) Ámbito territorial de difusión.

d) Características de las actividades y servicios cuya publicidad se pretenda.

e) Fechas de inicio y, en su caso, fin de la campaña.

f) Proyecto de actividad publicitaria o promocional que deberá consistir en una reproducción adecuada, según el soporte de difusión, de los textos, imágenes, cuñas radiofónicas o filmaciones que, en todo caso, deberán incluir las creatividades propuestas.

g) Cuanta documentación complementaria considere oportuna el anunciante para presentar de forma adecuada su proyecto publicitario.

Artículo 17. Resolución.

1. Examinada la solicitud y la documentación adjunta, la Subsecretaría de la conselleria competente en materia de juego procederá a dictar y notificar la resolución indicando los términos en que debe desarrollarse la publicidad y el plazo de validez de la autorización.

2. El otorgamiento de autorizaciones habrá de respetar los principios de libre competencia, de modo que no pueda producirse perjuicio de otros competidores.

3. La denegación de solicitudes de autorización deberá ser motivada.

Artículo 18. Modificación de las autorizaciones.

Cualquier alteración en las circunstancias de hecho o de derecho que motivaron la concesión de una autorización deberá ser comunicada, en un plazo no superior a diez días, a la subsecretaría de la conselleria competente en materia de juego, quien acordará lo procedente en orden a la modificación o, en su caso, extinción de la autorización.

Artículo 19. Extinción de las autorizaciones.

Las autorizaciones concedidas se extinguirán en los siguientes casos:

1. Por renuncia del titular.

2. Por disolución de la empresa o entidad titular.

3. Por el transcurso de su plazo de validez.

4. Por resolución motivada adoptada por el procedimiento correspondiente, que se ajustará en todo caso, a lo previsto en la Ley de Régimen Jurídico de las Administraciones Públicas y del Procedimiento Administrativo Común, cuando concurra alguna de las siguientes causas:

a) Por falsedad en los datos aportados en la solicitud de autorización.

b) Cuando una alteración de las circunstancias de hecho o derecho que motivaron la autorización implique la imposibilidad del cumplimiento de los requisitos que establece el reglamento para la realización de actividades publicitarias o promocionales sobre el juego.

c) Cuando así se acuerde como consecuencia de un expediente sancionador por infracción muy grave.

Artículo 20. Rectificación o cese de publicidad ilícita.

La Conselleria competente en materia de juego deberá requerir el inmediato cese o rectificación de la publicidad que no haya sido debidamente autorizada o comunicada previamente, procediéndose en la forma prevista en el capítulo IV de la Ley de Competencia Desleal.

CAPÍTULO IV

Régimen sancionador

Artículo 21. Infracciones y sanciones.

El régimen de infracciones y sanciones en materia de publicidad de juego y apuestas, así como de los locales donde se desarrollan, será el establecido, con carácter general, en el título IV de la Ley 4/1988, de 3 de junio, de la Generalitat, del Juego de la Comunitat Valenciana.

Artículo 22. Reglas de imputación.

1. Son responsables de las infracciones cometidas en materia de publicidad sobre el juego los sujetos señalados en el artículo 2.3 del presente reglamento y, en general, los anunciantes en cuyo interés se realice la publicidad.

2. En el caso de infracciones cometidas por directivos, administradores o, en general, personal empleado, serán responsables solidarios las personas o entidades para quienes aquellos presten sus servicios.

Artículo 23. Competencia.

1. Será competente para la incoación del expediente y tramitación del mismo el Servicio del Juego de la conselleria competente en materia de juego, cuando existan indicios de infracción muy grave; y el director de los servicios territoriales de la conselleria competente en materia de juego, en los demás casos.

2. La competencia para la imposición de las sanciones pecuniarias será la establecida en el artículo 27 de la Ley 4/1988, de 3 de junio, de la Generalitat, del Juego de la Comunitat Valenciana.

3. Las sanciones adicionales o accesorias no pecuniarias previstas en el artículo 28 de la Ley 4/1988, de 3 de junio, de la Generalitat, del Juego de la Comunitat Valenciana, podrán imponerse por el órgano competente para la imposición de la sanción pecuniaria.

Artículo 24. Procedimiento sancionador.

El procedimiento sancionador se ajustará a lo previsto en el artículo 30 de la Ley 4/1988, de 3 de junio, de la Generalitat, del Juego de la Comunitat Valenciana.

ÍNDICE

ANALÍTICO

A

ABONO DE LOS PREMIOS
§5, art. 38 y disp. adic. 5ª.

ACCIONES DERIVADAS DE LA COMPETENCIA DESLEAL
§1, art. 6; **§27.6,** Cap. IV.

ACTOS DE COMPARACIÓN
§27.5, arts. 1 y 8; **§27.6,** art. 10.

ACTOS DE COMPETENCIA DESLEAL
§1, arts. 101 y 102 y Cap. VII Tít. I; **§27.6,** art. 2 y Cap. II.

ACTOS DE CONFUSIÓN
§27.6, art. 6.

ACTOS DE DENIGRACIÓN
§27.6, art. 9.

ACTOS DE ENGAÑO
§27.5, art. 1.5; **§27.6,** art. 5.

ACTOS DE IMITACIÓN
§27.5, art. 1.9; **§27.6,** art. 11.

ACUERDOS INTERNACIONALES
§1, Tít. V Parte Quinta.

ADMINISTRACIÓN DEL JUEGO
§3, Tít. V.

APUESTAS
§31.2, art. 8 (Aragón); **§32.1,** arts. 71 y ss. (Asturias); **§35.2**; **§36.2,** AX VI (Castilla y León); **§38.1,** art. 13 (Cataluña); **§41.1,** art. 55 (Madrid); **§42.1,** art. 132 (Murcia); **§43.1,** art. 132 (Navarra); **§44.1,** art. 5 (La Rioja); **§45.1,** art. 5 (País Vasco).

APUESTAS HÍPICAS
§3, art. 3.2 y disp. adic. 7ª (Administración General del Estado); **§40.2,** art. 9 (Galicia); **§41.1,** art. 59 (Madrid).

AUTOPROMOCIÓN
§27.7, art. 2.28; **§27.8,** Cap. II.

AUTORIZACIÓN DE APUESTAS A NIVEL NACIONAL
§2, art. 1; **§3,** Tít. III; **§4,** art. 1; **§5,** Tít. I.

B

BACARA Y BACARA A DOS PAÑOS
§11, art. 20 (Canarias); **§26.1,** art. UN.0.8 y 0.9; **§31.2,** art. 3.7 (Asturias); **§32.1,** arts. 26 y 29 y siguientes (Asturias); **§33.2**; **§34.2,** art. 1 Apartado B.1 (Canarias); **§35.2,** PT Aº Epígrafe 11 y 12 (Cantabria); **§36.2,** AX VII.0.8 (Castilla y León); **§37.2,** AX III.8 (Castilla La Mancha); **§38.2,** AX I.0.8 y 0.9 (Cataluña); **§39.1,** PT 1º.1.2 (Extremadura); **§40.2,** art. 2.0.8 y 0.9 (Galicia); **§41.1,** Cap. IX y X (Madrid); **§42.1,** S IX Cap. II y x) (Murcia) Cap. II; **§43.1,** art. 2 II (Navarra); **§44.1,** AX UN y art. 2.0.8 y 0.9 (La Rioja); **§45.1,** AX UN y art. 2.0.8 y 0.9 (País Vasco).

BANCA FRANCESA O DADOS PORTUGUESES
§40.1, AX I.1.6.

BASE DE DATOS DE JUEGO
§4, art. 2.8.

BINGO
§31.2, art. 4 (Aragón); **§32.1,** art. 54 y ss. (Asturias); **§34.1,** art. 1 Apartado II (Canarias); **§35.2**; **§36.2,** AX I (Castilla y León); **§38.1,** art. 7 (Cataluña); **§39.1**; **§40.2,** art. 3 (Galicia); **§41.1,** art. 44 (Comunidad de Madrid); **§42.1,** Cap. III (Murcia); **§43.1,** art. 2 III (Navarra); **§44.1,** art. 3 (La Rioja); **§45.1,** art. 3 (Pais Vasco).

BLACK JACK O VEINTIUNO
§26.1, art. UN.0.3; **§17,** disp. adic. 4ª (Galicia); **§31.2,** art. 3.5 (Aragón); **§32.1,** art. 11 (Asturias); **§33.2**; **§34.2,** art. 1 Apartado A.2 (Canarias); **§35.2,** PT Bº (Cantabria); **§36.2,** AX VII.0.3 (Castilla y León); **§37.2,** AX 3.3 (Castilla La Mancha); **§38.2,** art. I.0.3 (Cataluña); **§39.1**; **§40.2,** art. 2.0.3 (Galicia); **§41.1,** Cap. IV (Madrid); **§42.1,** S III (Murcia) Cap. II; **§43.1,** art. 2 IV (Navarra); **§44.1,** AX UN y art. 2.0.3 (La Rioja); **§45.1,** AX UN y art. 2.0.3 (País Vasco).

BLANQUEO CAPITALES
§28.4, art. 1.2; **§28.6**.

BOLETOS
§31.2, art. 6 (Aragón); **§32.1,** art. 4 (Canarias); **§33.2**; **§34.2,** AX 3 (Castilla y León); **§42.1,** art. 131 (Murcia); **§44.1,** art. 6 (La Rioja); **§45.1,** art. 7 (País Vasco).

BOULE O BOLA
§26.1, art. UN.0.4; **§17,** disp. adic. 4ª (Galicia); **§31.2,** art. 3.3 (Aragón); **§32.1,** art. 17 (Asturias); **§33.2**; **§34.2,** art. 1 Apartado A.1 (Canarias); **§35.2,** PT Aº Epígrafe 5 (Cantabria); **§36.2,** AX VII.0.4 (Castilla y León); **§37.2,** AX 3.3.4 (Castilla La Mancha); **§38.2,** AX I.0.4 (Cataluña); **§39.1**; **§40.2,** art. 2.0.4 (Galicia); **§41.1,** Cap. V (Madrid); **§42.1,** S IV (Murcia) Cap. II; **§43.1,** art. 2 V (Navarra); **§44.1,** AX UN y art. 2.0.4 (La Rioja); **§45.1,** AX UN y art. 2.0.4 (País Vasco).

C

CANAL
§27.7, art. 2.8.
Canal de Televenta: **§28.7,** art. 2.9.
Canal Multiple o Multiplex: **§27.7,** art. 2.7.

CAPTURADOR
§4, art. 2.4.

CASINOS
§11, art. 12 (Canarias); **§38.1,** art. 8 (Cataluña).

CATÁLOGO DE JUEGOS
§26.1, art. UN; **§6,** disp. adic. 1ª; **§7,** art. 10; **§8,** arts. 5, 30 y 37 (Asturias); **§12,** art. 4 (Cantabria); **§13,** art. 3 (Castilla y León); **§14,** art. 3.3 (Castilla La-Mancha); **§15,** art. 3 (Cataluña); **§16,** art. 4 (Extremadura); **§17,** disp. adic. 3ª (Galicia); **§18,** arts. 3 y 7; **§20,** art. 4 (Murcia); **§21,** art. 3 (Navarra); **§22,** art. 3 (La Rioja); **§23,** art. 3 (País Vasco);

§46.1, art. 2 (Valencia); **§30.2**; **§31.2**; **§32.1**; **§33.2**; **§34.2**; **§35.2**; **§36.2**; **§37.2**; **§38.1**; **§39.1**; **§40.2**; **§41.1**; **§42.1**; **§43.1**; **§44.1**; **§45.1**.

CATÁLOGOS DE PROGRAMAS
§27.7, art. 2.11.

CENTROS DE OCIO
§31.8.

CHAPAS
§36.2, AX 6 (Castilla y León).

CIBER-CAFÉ O SALÓN CIBER-JUEGOS
§31.7.

CIRCULACIÓN BIENES Y MERCANCÍAS
§1, art. 43; **§28.3,** art. 7.

CÓDIGOS DE CONDUCTA
§27.5, art. 1.12; **§27.6,** Cap. V.

COMBINACIONES ALEATORIAS CON FINES PUBLICITARIOS/PROMOCIONALES
§3, art. 3 i); **§31.2,** art. 7 (Aragón); **§32.1,** art. 66 y sg (Asturias); **§34.1,** art. 6 (Canarias); **§35.2**; **§36.2,** AX 2 (Castilla y León); **§37.2,** AX 6.2.2 (Castilla La Mancha); **§38.1,** art. 10 (Cataluña); **§40.2,** art. 5 (Galicia); **§41.1,** art. 52 (Madrid); **§42.1,** art. 130 (Murcia); **§44.1,** art. 9 (La Rioja); **§45.1,** art. 10 (País Vasco).

COMISIÓN NACIONAL DE JUEGO
§3, Cap. II Tít. V y disp. final 8ª; **§4,** disp. final 1ª; **§25.1,** art. 7; **§29.2,** arts. 57, 93 a 102, 107.3 y 130.

COMISIÓN O CONSEJO DEL JUEGO
§6, art. 41 (Andalucía); **§7,** art. 50 (Aragón); **§8,** art. 17 (Asturias); **§9,** art. 4 (Islas Baleares); **§11,** Cap. V (Canarias); **§12,** art. 10 (Cantabria); **§13,** art. 27 (Castilla y León); **§14,** art. 46 (Castilla La Mancha); **§16,** art. 29 (Extremadura); **§17,** art. 25 (Galicia); **§20,** art. 33 (Murcia); **§21,** art. 9 (Navarra); **§22,** art. 11 (La Rioja); **§23,** art. 36 (País Vasco); **§30.1**; **§31.1**; **§33.1**; **§34.1**; **§35.1**; **§36.1**; **§37.1**.

COMUNICACIÓN COMERCIAL AUDIOVISUAL
§27.7, art. 2.24.

Televisiva Encubierta: **§27.7,** art. 2.32.

En acontecimientos deportivos: **§27.8,** Cap. V.

CONCURSOS
§3, art. 3 e).

CONTRATO DE JUEGO
§5, arts. 2.3 y 31.

CONTROL INTERNO
§28.4, Cap. IV.

CONTROL DE PARTICIPANTES
§3, art. 15; **§4,** Cap. VIII.

CONSEJO ESTATAL DE MEDIOS AUDIOVISUALES
§27.7, Tít. V.

CONSEJO DE LA COMISIÓN NACIONAL DEL JUEGO
§3, arts. 26 a 28.

CONSEJO DE POLÍTICAS DEL JUEGO
§3, Cap. III Tít. V.

COMUNICACIÓN AUDIOVIDUAL
§29.1, art. 36.3; **§27.7,** art. 1.

COOPERACIÓN ADMINISTRATIVA
§1, Tít. XXIV.

CUENTA DE JUEGO
§4, art. 2.13; **§5,** art. 2.4.

D

DADOS
§26.1, art. UN.0.6; **§17,** disp. adic. 4ª (Galicia); **§31.2,** art. 3.9 (Aragón); **§32.1,** art. 32 y ss. (Asturias); **§33.2**; **§34.2,** art. 1 Apartado A.6 (Canarias); **§35.2,** PT Aº Epígrafe 7 (Cantabria); **§36.2,** AX VII.0.9 (Castilla y León); **§37.2,** AX 3.9 (Castilla La Mancha); **§38.2,** AX I.0.6 (Cataluña); **§39.1**; **§40.2,** art. 2.0.9 (Galicia); **§41.1,** Cap. VII (Madrid); **§42.1,** S VI (Murcia) Cap. II; **§43.1,** art. 2 VIII (Navarra); **§44.1,** AX UN y art. 2.0.6 (La Rioja); **§45.1,** AX UN y art. 2.0.6 (País Vasco).

DEPORTE
§1, Tít. XII.

DERECHOS EN LA COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL

Del Público: **§27.7,** Cap. i) Tít. II.

De los Prestadores de Servicios: **§27.7,** Cap. II Tít. II.

DESLEAL
§27.5, art. 1.4; **§27.6,** art. 4.

DILIGENCIA DEBIDA
§28.4, Cap. II; **§28.6,** arts. 3 a 9.

DISCRIMINACIÓN Y DEPENDENCIA ECONÓMICA
§27.6, art. 16.

E

EMPRESAS DE JUEGO
§6, art. 19; **§7,** arts. 26 (Aragón) y 6 y AX UN (Andalucía); **§8,** art. 29 (Asturias); **§12,** art. 22 (Cantabria); **§13,** art. 22 (Castilla y León); **§14,** art. 21 (Castilla La Mancha); **§16,** art. 19 y ss. (Extremadura); **§17,** art. 12 (Galicia); **§18,** art. 17 (Comunidad de Madrid); **§20,** art. 19 (Murcia); **§21,** art. 27 (Navarra); **§22,** art. 22 (La Rioja); **§23,** art. 19 (País Vasco); **§24,** art. 15 (Valencia); **§34.3,** art. 8 (Canarias); **§42.2,** art. 4 (Murcia).

ENTIDAD AUTÓNOMA DE JUEGOS Y APUESTAS
§38.3.

ESTABLECIMIENTOS AUTORIZADOS
§6, Tít. II (Andalucía); **§7,** Tít. II (Aragón); **§8,** Tít. II (Principado de Asturias); **§10,** art. 3 (Illes Balears); **§11,** art. 11 (Canarias); **§12,** Tít. II (Cantabria); **§13,** Tít. II (Castilla y León); **§14,** Cap. II (Castilla La-Mancha); **§16,** Cap. II (Extremadura); **§17,** arts. 8 a 14 (Galicia); **§18,** Cap. i) (Comunidad de Madrid) Tít. II; **§20,** Tít. II (Region de Murcia); **§21,** Tít. III (Navarra); **§22,** Tít. III (La Rioja); **§23,** Cap. II (País Vasco); **§24,** Tít. III (Comunidad Valenciana); **§38.1,** arts. 6 a 8 (Cataluña).

EXPLOTACIÓN DE LA REPUTACIÓN AJENA
§27.6, art. 12.

F

FIANZA
§6, art. 20 (Andalucía); **§7,** art. 27 (Aragón); **§8,** art. 30 (Asturias); **§9,** art. 6 (Islas Baleares); **§11,** art. 23 (Canarias); **§14,** art. 26 (Castilla-La Mancha); **§16,** art. 18 (Extremadura); **§17,** art. 12 (Galicia); **§20,** art. 20 (Murcia); **§21,** art. 15 (Navarra); **§22,** art. 26 (La Rioja); **§30.3,** art. 12 (Andalucía); **§34.3,** art. 11 (Canarias); **§35.3,** art. 6 (Cantabria); **§36.3,** art. 17 (Castilla y León); **§38.4,** art. 18 (Cataluña); **§41.2,** art. 7 (Madrid); **§42.2,** art. 8 (Murcia); **§43.2,** disp. transit. 3ª (Navarra).

FINANCIACIÓN DEL TERRORISMO
§28.4, art. 1.3.

FONDO SOCIAL EUROPEO
§1, Tít. XI.

G

GARANTÍAS
§3, Cap. i) Tít. IV y II Tít. IV; **§5,** Tít. II, AX I y II.

H

HIPÓDROMOS, CANÓDROMOS VELÓDROMOS Y FRONTONES
§11, art. 15 (Canarias); **§38.1,** arts. 11 y 12 (Cataluña).

HOJAS DE RECLAMACIONES
§41.3.

HOMOLOGACIÓN DE MÁQUINAS
§5, art. 6; **§19,** art. 11 (Comunidad de Madrid); **§31.3,** art. 12 y ss. (Aragón); **§36.3,** art. 4 y ss. (Castilla y León).

HOMOLOGACIÓN DE LOS SISTEMAS TÉCNICOS DE JUEGO
§3, art. 16 y Cap. III Tít. IV; **§4,** Cap. III.

I

INDUCCIÓN A LA INFRACCIÓN CONTRACTUAL
§27.6, art. 14.

INHABILITACIÓN Y PROHIBICIÓN
§7, art. 9 (Aragón); **§11,** art. 9 (Canarias); **§16,** art. 17 (Extremadura); **§18,** art. 19 (Comunidad de Madrid); **§21,** art. 16 (Navarra); **§23,** art. 19.4 (País Vasco); **§24,** arts. 19 y 20 (Valencia).

INSPECCIÓN Y CONTROL DE JUEGO
§3, art. 24; **§6,** art. 32 (Andalucía); **§7,** art. 34 (Aragón); **§8,** art. 37 (Asturias); **§11,** art. 27 (Canarias); **§12,** art. 29 (Cantabria); **§13,** art. 29 (Castilla y León); **§14,** art. 30 (Castilla La Mancha); **§17,** art. 24 (Galicia); **§18,** arts. 25, 56 y 12 (Comunidad de Madrid); **§21,** art. 34 (Navarra); **§22,** art. 42 (La Rioja); **§23,** art. 34 (País Vasco).

INVERSIONES EXTRANJERAS
§28.1; **§28.2**.

J

JUEGO
§3, art. 3 a).
No ocasional: **§5,** art. 2.1.
Ocasional o Esporádico: **§5,** art. 2.2.

JUEGO A DISTANCIA
§41.1, art. 63 (Madrid).

L

LOCALES DE APUESTAS Y APUESTAS EXTERNAS
§10, art. 12 (Canarias); **§11,** art. 16 (Cantabria); **§17,** art. 12 (Comunidad de Madrid).

LOTERÍAS Y APUESTAS
§3, arts. 3 a) y b), 9.1 y 4; **§31.2,** art. 2 (Aragón); **§32.1,** art. 60 y ss. (Asturias); **§34.1,** art. 3 (Canarias); **§35.2**; **§36.2,** AX 8 (Castilla y León); **§38.1,** art. 5 (Cataluña); **§40.2,** art. 8 (Galicia); **§42.1,** art. 126 (Murcia); **§44.1,** art. 7 (La Rioja); **§45.1,** art. 6 (País Vasco).

LOTERÍAS Y APUESTAS DEL ESTADO
§3, disp. adic. 1ª.

LOTOTROT
§33.2, art. 14 (Islas Baleares).

LUDOPATÍA
§7, disp. adic. 6ª.

LUDOTECA
§38.5.

M

MÁQUINAS DE JUEGO
§6, art. 25 (Andalucía); **§7,** art. 21 (Aragón); **§8,** art. 25 (Asturias); **§11,** art. 19 (Canarias); **§12,** art. 18 (Cantabria); **§13,** art. 18 (Castilla y León); **§16,** arts. 11 y 12 (Extremadura); **§17,** arts. 16 y 17 (Galicia); **§18,** art. 13 (Comunidad de Madrid); **§21,** art. 18 (Navarra); **§22,** art. 14 (La Rioja); **§23,** art. 13 (País Vasco); **§24,** art. 9 (Valencia); **§31.2,** art. 5 (Aragón); **§32.1,** art. 58 y ss. (Asturias) y

disp. transit. 3ª emplazamientos B3 (Asturias); **§33.2**; **§34.2,** AX 2 (Castilla y León); **§38.1,** art. 9 (Cataluña); **§40.2,** art. 4 (Galicia); **§41.1,** art. 47 (Comunidad de Madrid); **§42.1,** art. 126 (Murcia); **§44.1,** art. 4 (La Rioja); **§45.1,** art. 4 (País Vasco).

MATERIAL DE JUEGO
§7, art. 6 (Aragón); **§8,** art. 11 (Asturias); **§13,** art. 8 (Castilla y León); **§14,** art. 4 (Castilla La Mancha); **§15,** art. 17 (Castilla La Mancha); **§16,** art. 5 (Extremadura); **§18,** art. 6 (Comunidad de Madrid); **§20,** art. 8 (Murcia); **§21,** art. 6 (Navarra); **§30.2,** art. 3 (Andalucía); **§34.3,** art. 14 (Canarias); **§39.1,** art. 3 (Extremadura); **§41.2,** art. 13 (Madrid); **§42.2,** art. 8 (Murcia); **§43.2,** art. 17 y siguientes (Navarra).

MEDIO AMBIENTE
§1, Tít. XX.

MENSAJE PUBLICITARIO
§27.7, art. 2.25.

MONITORIZACIÓN Y SUPERVISIÓN DE LAS ACTIVIDADES DE JUEGO
§4, Cap. IV.

N

NOVENTINA (JUEGO DE LA)
§31.2, art. 91 y ss. (Aragon); **§32.1,** disp. transit. 1ª y art. 74 y ss. (Asturias).

O

OMISIONES ENGAÑOSAS
§27.5, art. 6; **§27.6,** art. 7.

OBLIGACIONES DE INFORMACIÓN
§28.4, Cap. III.

OBRAS EUROPEAS
§27.7, art. 2.12.

ONCE
§2, art. 1.3; **§3,** disps. adics. 2ª y 3ª; **§4,** disp. adic. UNª; **§5**.

OPERADORES
§3, Cap. i) Tít. IV; **§5,** art. 2.6.

P

PAGO DE LA PARTICIPACIÓN
§5, art. 37.

PARAÍSOS FISCALES
§28.7.

PARTICIPANTES
§3, Cap. II Tít. IV, arts. 6 y 8.1.c); **§27.3**; **§4,** Cap. VII.

PATROCINIO
§27.7, art. 2.29; **§3,** art. 7 y disp. transit. 9ª.
Cultural: **§27.7,** art. 2.30; **§27.8,** Cap. IV.

PLANIFICACIÓN
§30.4; **§31.5**; **§34.4**; **§35.4**; **§35.5**; **§36.5**; **§37.3**; **§38.1,** art. 6 (Cataluña); **§40.3**; **§43.3**; **§44.2**; **§45.2**.

PLATAFORMA DE JUEGOS
§4, art. 2.7.

PÓQUER
§17, disp. adic. 4ª (Galicia); **§31.2,** art. 3.10 (Aragón); **§32.1,** art. 35 y ss. (Asturias); **§33.2,** arts. 11 a 13 (Islas Baleares); **§34.2,** art. 1 Apartado A.4 (Canarias); **§35.2,** PT Aº Epígrafe 15 (Cantabria); **§36.2,** AX VII.10 y 11 (Castilla y León); **§37.2,** AX 11 (Castilla La Mancha); **§38.2,** AX I.10 (Cataluña); **§39.1**; **§40.2,** art. 2.10 (Galicia); **§41.1,** Cap. XI (Madrid); **§42.1,** S XI (Murcia) Cap. II; **§43.1,** art. 2 XII (Navarra); **§44.1,** AX UN, arts. 11 y 12 (La Rioja); **§45.1,** AX UN, arts. 2, 11 a 14 (País Vasco).

POLÍTICA COMERCIAL COMÚN
§1, Tít. II Parte Quinta.

PRÁCTICAS AGRESIVAS
§27.5, art. 7; **§27.6,** art. 8.

PRÁCTICAS COMERCIALES CON CONSUMIDORES O USUARIOS
§1, Tít. XV; **§27.5,** art. 1.11; **§27.6,** Cap. III.

PRESTACIÓN DE SERVICIOS A OPERADORES DE JUEGO
§5, disp. adic. 2ª.

PRESTADOR DEL SERVICIO DE COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL
§1, Cap. III Tít. IV; **§27.7,** art. 2.1 y 3.
De comunicación Electrónica: **§27.7,** art. 2.15.
De catálogo de programas: **§27.7,** art. 2.16.

PROGRAMAS AUDIOVISUALES
§27.7, art. 2.6.

PROHIBICIÓN PRÁCTICA DE JUEGO
§6, art. 23 (Andalucia); **§7,** art. 33 (Aragon); **§8,** art. 36 (Asturias); **§11,** art. 3 (Canarias); **§12,** art. 6 (Cantabria); **§13,** art. 7 (Castilla y León); **§14,** art. 29 (Castilla-La Mancha); **§15,** art. 9 (Cataluña); **§16,** art. 26 (Extremadura); **§17,** art. 4 (Galicia); **§18,** art. 5 (Comunidad de Madrid); **§20,** art. 22 (Murcia); **§21,** art. 6 (Navarra); **§22,** art. 29 (La Rioja); **§23,** art. 23 (Pais Vasco).

PROMOTROT
§33.2, art. 15 (Islas Baleares).

PROTECCIÓN DE DATOS
§1, art. 16; **§27.2**.
Consentimiento del afectado: **§27.2,** art. 6.
Comunicación de datos: **§27.2,** arts. 11, 21 y 27.
Derecho de acceso: **§27.2,** art. 15.
Derecho de rectificación: **§27.2,** art. 16.
Tratamiento con fines de publicidad: **§27.2,** art. 30; **§27.3**.

PROTECCIÓN DE LA COMPETENCIA
§1, S i) Tít. VII; **§27.1,** Tít. II; **§27.6,** art. 1.

PROTECCIÓN DE LOS CONSUMIDORES Y POLÍTICAS DE JUEGO RESPONSABLES
§1, Tít. XV; **§3,** arts. 8, 10.5 y 24.5; **§29.1,** art. 36.3; **§27.3**; **§27.2**; **§27.6**; **§28.4**.

PUBLICIDAD
§3, art. 7; **§5,** disp. transit. 1ª; **§27.1**; **§7,** art. 12 (Aragón); **§8,** art. 13 (Asturias); **§11,** art. 10 (Canarias); **§13,** art. 6 (Castilla y León); **§16,** art. 6 (Extremadura); **§17,** art. 5 (Galicia); **§18,** art. 5 (Comunidad de Madrid); **§20,** art. 9 (Murcia); **§21,** art. 10 (Navarra); **§22,** art. 8 (La Rioja); **§23,** art. 6 (País Vasco); **§31.4**; **§36.4**; **§46.3**.

Publicidad Engañosa: **§27.1,** art. 4.

Publicidad Ilícita: **§27.1,** arts. 1 y 3 y Tít. II; **§27.5,** arts. 1.10 y 2.1; **§27.6,** art. 18 y disp. adic. UNª; **§27.7**; **§27.8**.

PUNTO Y BANCA
§26.1, art. UN.07; **§14,** art. 5 (Castilla La Mancha); **§17,** disp. adic. 4ª (Galicia); **§31.2,** art. 3.6 (Aragón); **§32.1,** art. 23 y ss. (Asturias); **§33.2**; **§34.2,** art. 1 Apartado A.3 (Canarias); **§35.2,** PT Aº Epígrafe 10 (Cantabria); **§36.2,** AX VII.0.6 (Castilla y León); **§37.2,** AX 3.6 (Castilla La Mancha); **§38.2,** AX I.07 (Cataluña); **§39.1**; **§40.2,** art. 2.06 (Galicia); **§41.1,** Cap. VIII (Madrid); **§42.1,** S VIII (Murcia) Cap. II; **§43.1,** art. 2 XIII (Navarra); **§44.1,** AX UN y art. 07 (La Rioja); **§45.1,** AX UN y art. 2.07 (País Vasco).

R

RÉGIMEN SANCIONADOR JUEGO
Infracciones y sanciones: **§3,** Tít. VI; **§6,** art. 27 y ss. (Andalucía); **§7,** art. 38 y ss. (Aragón); **§8,** art. 37 y ss. (Asturias); **§11,** Cap. IV (Canarias); **§12,** art. 31 y ss. (Cantabria); **§13,** art. 30 y ss. (Castilla y León); **§14,** art. 31 y ss. (Castilla La Mancha); **§16,** art. 30 y ss. (Extremadura); **§17,** art. 27 ss. (Galicia); **§18,** arts. 27 y ss. y 56 y 13 (Comunidad de Madrid); **§20,** art. 23 y ss. (Murcia); **§21,** art. 36 y ss. (Navarra); **§22,** art. 30 y ss. (La Rioja); **§23,** art. 24 y ss. (País Vasco); **§24,** art. 22 (Valencia); **§29.2**; **§29.3**; **§38.4**.

RÉGIMEN SANCIONADOR PUBLICIDAD
§31.4, art. 14 (Aragón); **§36.4,** art. 21 (Castilla y León); **§46.3,** Cap. IV (Valencia).

RÉGIMEN SANCIONADOR AUDIOVISUAL
§27.7, Tít. VI.

RÉGIMEN SANCIONADOR BLANQUEO CAPITALES
§28.4, Cap. VIII; **§28.5,** Cap. II; **§28.6,** Cap. III.

RÉGIMEN FISCAL JUEGO
§1, arts. 110 a 113; **§2**; **§3,** Tít. VII y disp. final 7ª; **§27.4,** disp. adic. 20ª.

REGISTROS
§29.2, art. 38.

REGISTRO DE JUEGO
§3, art. 22; **§4,** Tít. III; **§5,** Tít. III; **§7,** art. 14 (Aragón); **§8,** art. 12 (Asturias); **§9,** art. 1 (Baleares); **§11,** art. 26 (Canarias); **§12,** art. 5 (Cantabria); **§13,** art. 11 (Castilla y León); **§21,** art. 7 (Navarra); **§23,** art. 8 (País Vasco); **§62**; **§31.3**; **§32.1,** disp. transit. 2ª (Asturias); **§34.3**; **§35.3**; **§36.3**; **§41.2**; **§42.2**; **§43.2**.

REGISTRO DE PROHIBIDOS
§3, art. 22; **§16,** art. 26 (Extremadura); **§20,** art. 9 (Comunidad de Madrid); **§31.3,** art. 22 y ss. (Aragón); **§41.2,** art. 17 (Madrid); **§42.2,** art. 12 (Murcia).

REGISTRO GENERAL DE LICENCIAS DE JUEGO
§5, Cap. II Tít. III.

REGISTRO GENERAL DE INTERDICCIONES DE ACCESO AL JUEGO
§5, Cap. III Tít. II.

REGISTRO DE PERSONAS VINCULADAS A OPERADORES DE JUEGO
§5, Cap. IV Tít. II.

RESPONSABILIDAD EDITORIAL
§27.7, art. 2.13.

RIFAS
§3, art. 3 d); **§31.2,** art. 7 (Aragón); **§32.1,** art. 62 y sg (Asturias); **§34.1,** art. 6 (Canarias); **§35.2**; **§36.2,** AX 4 (Castilla y León); **§37.2,** AX 6.2.1 (Castilla La Mancha); **§38.1,** art. 10 (Cataluña); **§40.2,** art. 6 (Galicia); **§41.1,** art. 50 (Madrid); **§42.1,** art. 128 (Murcia); **§44.1,** art. 8 (La Rioja); **§45.1,** art. 8 (País Vasco).

RULETA FRANCESA Y AMERICANA
§26.1, art. UN.0.1, 0.2; **§17,** disp. adic. 4ª (Galicia); **§31.2,** arts. 3.1, y ; **§32.1,** arts. 4 y ss. y 7 ss. (Asturias); **§33.2**; **§34.2,** art. 1 Apartado A.1 (Canarias); **§35.2,** PT Aº Epígrafe 1 (Cantabria); **§36.2,** AX VII.0.1 y 02 y 12 (de la fortuna) (Castilla y León); **§37.2,** AX 3.1 (Castilla La Mancha); **§38.2,** AX I.01 y 02 (Cataluña); **§39.1**; **§40.2,** art. 2.01 y 02 (Galicia); **§41.1,** Cap. II y III (Madrid); **§42.1,** S II (Murcia) Cap. II; **§43.1,** art. 2 XV (Navarra); **§44.1,** AX UN, art. 01 y AX 02 (La Rioja); **§45.1,** AX UN y art. 2.01 y 02 y10 (País Vasco).

S

SALONES DE JUEGO
§11, art. 14 (Canarias); **§38.1,** art. 14 (Cataluña).

SERVICIOS DE COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL
§27.7, art. 2.2.
Estatal: **§28.7,** art. 2.3.
En Abierto o codificado: **§27.7,** art. 2.4.
De pago: **§27.7,** art. 2.5.

SISTEMA TÉCNICO DE JUEGO
§3, art. 17, Cap. III Tít. IV y disp. transit. 1ª; **§4,** art. 2.1 y Cap. II; **§5,** disp. adic. 8ª.

SOFTWARE DE JUEGO
§4, art. 2.10.

T

TELEVENTA
§27.7, art. 2.26.

TELEPROMOCIÓN
§27.7, art. 2.27; **§27.8,** Cap. III.

TÍTULOS HABILITANTES
§3, Tít. III; **§5,** Tít. I; **§29.2,** art. 42.

Licencias: **§3,** arts. 10 y 11.

Sociedad Estatal Loterías y Apuestas del Estado: **§3,** disp. transit. 2ª.

Otorgados por otros Estados Europeos: **§5,** disp. adic. 1ª.

TÓMBOLAS
§31.2, art. 7 (Aragón); **§32.1,** art. 62 y sg (Asturias); **§34.1,** art. 6 (Canarias); **§35.2**; **§36.2,** AX 2 (Castilla y León); **§37.2,** AX 6.2.1 (Castilla La Mancha); **§38.1,** art. 10 (Cataluña); **§40.2,** art. 7 (Galicia); **§41.1,** art. 50 (Madrid); **§42.1,** art. 129 (Murcia); **§44.1,** art. 8 (La Rioja); **§45.1,** art. 9 (Pais Vasco).

TREINTA O CUARENTA
§26.1, art. UN.0.5; **§17,** disp. adic. 4ª (Galicia); **§31.2,** art. 3.4 (de la fortuna) (Aragón); **§32.1,** art. 20 ss. (Asturias); **§33.2**; **§34.2,** art. 1 Apartado A.5 (Canarias); **§35.2,** PT Aº Epígrafe 6 (Cantabria); **§36.2,** AX VII.0.5 (de la fortuna) (Castilla y León); **§37.2,** AX 3.5 (Castilla La Mancha); **§38.2,** AX I.05 (Cataluña); **§39.1**; **§40.2,** art. 2.05 (Galicia); **§41.1,** Cap. VI (Madrid); **§42.1,** S v) (Murcia) Cap. II; **§43.1,** art. 2 XVII (Navarra); **§44.1,** AX UN y art. 5 (La Rioja); **§45.1,** AX UN y art. 2.05 (País Vasco).

U

UNIDAD CENTRAL DE JUEGOS
§3, art. 18; **§4,** art. 2.2 y Cap. III.

V

VENTA A PÉRDIDA
§27.6, art. 17.

VENTA MULTINIVEL
§27.5, art. 4.2.

VENTAS CON OBSEQUIO O PRIMA
§27.5, art. 4.4.

VIDEOJUEGOS
§43.3.

VIOLACIÓN DE NORMAS
§27.6, art. 15.

VIOLACIÓN DE SECRETOS
§27.6, art. 13.