



BORRADOR DE DECRETO XXX/2016, DE XX DE XXXX, POR EL QUE SE APRUEBA EL REGLAMENTO GENERAL DEL JUEGO EN LA COMUNIDAD AUTÓNOMA DE EUSKADI.

En virtud de la competencia exclusiva en materia de casinos, juegos y apuestas, con excepción de las Apuestas Mutuas Deportivas Benéficas, que confiere el artículo 10.35 del Estatuto de Autonomía del País Vasco, se dictó la Ley 4/1991, de 8 de noviembre, reguladora del Juego en la Comunidad Autónoma del País Vasco, modificada por la Ley 14/1998, de 11 de junio, del Deporte del País Vasco y por la Ley 7/2012, de 23 de abril, de modificación de diversas leyes para su adaptación a la Directiva 2006/123/CE del Parlamento Europeo y del Consejo, de 12 de diciembre de 2006, relativa a los servicios en el mercado interior.

Dicha ley aborda de una manera global y sistemática la actividad del juego, estableciendo las reglas básicas sobre las que debe sustentarse la ordenación de estas actividades. En desarrollo de la misma se fueron aprobando de modo desincronizado los dispersos reglamentos de las distintas modalidades de juego y apuestas incluidas en el Catálogo de Juegos de la Comunidad Autónoma del País Vasco.

Sobrevenidamente se han hecho modificaciones en cada una de las normativas sectoriales para adaptarse a la evolución del mercado, los cambios tecnológicos o a la aparición de nuevos canales de juego complementarios al canal presencial desarrollado en locales de juego. La regulación resultante a fecha de hoy es excesivamente dispersa y contempla formulaciones dispares para aspectos que pudieran ser comunes a diversos sectores de juego.

Para corregir esta situación es conveniente elaborar un texto único que refunda y de coherencia a la regulación y la actualice conforme a las actuales exigencias normativas y de mercado. De esta forma se pretende igualmente garantizar el mejor conocimiento de este ordenamiento sectorial que proporcione mayor claridad y seguridad jurídica en su interpretación y aplicación.

El Reglamento se divide en dos partes diferenciadas: la primera contiene la parte general común a todos los sectores de juego, mientras que la segunda es la parte especial que abarca las reglamentaciones específicas de cada modalidad de juego

El nuevo Reglamento general del juego plantea entre sus novedades las siguientes:

- a) se crea una Comisión Técnica Asesora de Juego, como órgano de participación y asesoramiento de las autoridades del juego, en la que estarán representantes de todos los sectores implicados;
- b) Se contempla la tramitación electrónica o presencial de todos los procedimientos y se simplifican los trámites administrativos;
- c) Se regula el Estatuto de las personas jugadoras, así como se profundiza en el juego responsable y la responsabilidad social corporativa;
- d) Se establece una prelación de las solicitudes para la instalación de un local de juego y se aumentan las distancias entre locales;
- e) Se regula la publicidad y la promoción;

- f) Se elimina la fianza ligada a la habilitación como empresa y se relaciona con la concreta explotación de la actividad;
- g) El servicio de control de admisión de un local de juego resulta obligado en función del tipo de máquina;
- h) Se regula el Registro Central de Juego.

El proyecto consta de exposición de motivos, dos títulos, ocho disposiciones adicionales, seis disposiciones transitorias, una disposición derogatoria, dos disposiciones finales, y cuatro Anexos.

El título I contiene la reglamentación general, en el que se recogen todas las disposiciones comunes a todas las modalidades de juego, y consta de catorce capítulos, el capítulo I Disposiciones Generales, capítulo II Autoridades de control del Juego, capítulo III Planificación del Juego y promoción del juego responsable, capítulo IV Personas jugadoras, capítulo V Empresas operadoras de juego. Título habilitante, capítulo VI Locales de juego. Título habilitante, capítulo VII Sistemas de Juego. Título habilitante, capítulo VIII Fianzas, capítulo XI Personal de Juego, capítulo X Fabricación, importación, comercialización y asistencia técnica, capítulo XI Homologación del material de juego, capítulo XII Publicidad, Patrocinio y actividades promocionales, capítulo XIII Control e inspección, capítulo XIV Régimen sancionador.

El título II contiene la reglamentación específica de cada subsector de juego, y consta de nueve capítulos, el capítulo I Máquinas de juego y máquinas auxiliares, capítulo II Casinos de juego, capítulo III Juego de bingo, capítulo IV Salones de juego y Salones recreativos, capítulo V Apuestas generales, capítulo VI Apuestas hípcas, capítulo VII Juego de boletos, capítulo VIII Lotería, capítulo IX Rifas, tómbolas, combinaciones aleatorias.

La presente norma ha sido sometida al procedimiento de información en materia de normas y reglamentaciones técnicas y de reglamentos relativos a los servicios de la sociedad de la información, previsto en la Directiva 2015/1535 del Parlamento Europeo y del Consejo, de 9 de septiembre de 2015.

En su virtud, a propuesta de la Consejera de Seguridad, de acuerdo con la Comisión Jurídica Asesora de Euskadi, y previa deliberación y aprobación del Consejo de Gobierno en su sesión celebrada el día ... de ... de 2016,

DISPONGO:

TITULO I.-

REGLAMENTACIÓN GENERAL

CAPÍTULO I.-

DISPOSICIONES GENERALES

ARTÍCULO 1.- OBJETO.

Es objeto del presente Reglamento el desarrollo de la Ley 4/1991, de 8 de noviembre, reguladora del juego en la Comunidad Autónoma del País Vasco, en relación a la planificación, autorización, registro, organización, explotación y régimen de control y de sanción de las actividades de juego.

ARTÍCULO 2.- ÁMBITO.

1.- El ámbito de aplicación de este Reglamento comprende la totalidad de los juegos incluidos en el Decreto 277/1196, de 26 de noviembre, por el que se aprueba el Catálogo de Juegos de la Comunidad Autónoma del País Vasco, tanto si se celebran de forma presencial en establecimientos físicos o por medios electrónicos, informáticos, telemáticos e interactivos.

2.- Este Reglamento no es de aplicación a los juegos excluidos del ámbito de la Ley 4/1991, de 8 de noviembre, Reguladora del Juego en la Comunidad Autónoma del País Vasco, tales como:

a) Los juegos o competiciones de puro pasatiempo o recreo constitutivos de usos sociales de carácter tradicional, familiar o amistoso, siempre que los jugadores o personas ajenas a estos no hagan de ellos objeto de explotación lucrativa.

b) Los juegos o competiciones deportivas, con o sin ánimo de lucro, sin perjuicio de su aplicación a las apuestas sobre tales juegos o competiciones deportivas.

c) Las máquinas de venta o expedición de productos a cambio de precio; aquellas de reproducción de imágenes o música: las destinadas al público infantil de imitación de vehículos o animales; la de competencia o deporte manuales o mecánicas y cualesquiera otras de mero pasatiempo, que a cambio de precio, conceden un tiempo de uso o de juego cuyo desarrollo está previamente controlado o programado, o, como único aliciente adicional, la devolución del importe de la partida, en metálico o su equivalente en especie o fichas canjeables por bienes de cualquier naturaleza, la posibilidad de prolongación de la propia partida o la obtención de otras partidas adicionales por el mismo importe inicial.

3. Igualmente lo establecido en el presente reglamento no es de aplicación a:

a) La lotería estatal y las apuestas mutuas deportivo-benéficas competencia de la Administración estatal.

b) los juegos a través de canales electrónicos, informáticos, telemáticos e interactivos autorizados por la administración estatal conforme a la Ley 13/2011, de 27 de mayo, de regulación del juego, sin perjuicio de que su explotación a través de locales presenciales abiertos al público en Euskadi se someterá igualmente al presente reglamento.

ARTÍCULO 3.- PROHIBICIONES.

1.- De conformidad con lo dispuesto en el artículo 3.4 de la Ley 4/1991, de 8 de noviembre, reguladora del juego en la Comunidad Autónoma del País Vasco está prohibida la organización y práctica de:

a) Juegos no incluidos en el Catálogo de Juegos de la Comunidad Autónoma del País Vasco.

b) Juegos incluidos en el Catálogo de Juegos de la Comunidad Autónoma del País Vasco que se realicen sin la oportuna autorización o título habilitante.

c) Juegos que se realicen en forma o lugares o por personas distintas de las que se especifiquen en las autorizaciones y en las correspondientes normas aplicables.

2.- Particularmente está prohibida la organización y práctica de:

- a) Modalidades de juegos propios de casino, con el mismo o distinto nombre, incluso en su modalidad de torneo, cuando se realicen fuera de los casinos o realizadas al margen de las autorizaciones, requisitos y condiciones establecidos en este Reglamento.
- b) Modalidades del juego del bingo, con el mismo o distinto nombre, no previstas en el presente Reglamento, o realizadas al margen de las autorizaciones y requisitos establecidos en el mismo.
- c) Apuestas realizadas al margen de las autorizaciones y requisitos establecidos en el presente Reglamento o sobre eventos que no estén contemplados en el mismo.
- d) Apuestas que, en sí mismas o los acontecimientos sobre los que se realicen, atenten contra la dignidad de las personas, el derecho a la intimidad, el honor y la propia imagen.
- e) Apuestas que se basen en la comisión de delitos o faltas o en acontecimientos políticos o religiosos, o en eventos prohibidos por la legislación vigente.
- f) Apuestas sobre actividades deportivas o de competición en las que participen caballos, que no estén contempladas en el presente Reglamento.
- g) La instalación y explotación de dispositivos y máquinas expendedoras que entre sus productos ofrezcan boletos y loterías, en establecimientos sin título para ello.

ARTÍCULO 4.- TRAMITACIÓN DE LOS PROCEDIMIENTOS.

- 1.- Las personas físicas podrán elegir en todo momento si se comunican con la Autoridad Reguladora del Juego para el ejercicio de sus derechos y obligaciones a través de medios electrónicos o no, salvo que estén obligadas a relacionarse a través de medios electrónicos con las Administraciones Públicas.
- 2.- En todo caso, las personas jurídicas, y quienes representen a un interesado que esté obligado a relacionarse electrónicamente, estarán obligados a relacionarse a través de medios electrónicos con la Autoridad Reguladora del Juego para la realización de cualquier trámite de un procedimiento administrativo.
- 3.- Por Orden de la persona titular del Departamento del Gobierno Vasco competente en materia de juego podrá establecerse la obligación de relacionarse con la Autoridad Reguladora del Juego a través de medios electrónicos para determinados procedimientos y para ciertos colectivos de personas físicas que por razón de su capacidad económica, técnica, dedicación profesional u otros motivos quede acreditado que tienen acceso y disponibilidad de los medios electrónicos necesarios.

CAPITULO II.-

AUTORIDADES DE CONTROL DEL JUEGO

ARTÍCULO 5.- AUTORIDAD REGULADORA DEL JUEGO

La Dirección del Gobierno Vasco competente en materia de juego es la Autoridad Reguladora del Juego en la Comunidad Autónoma de Euskadi y como tal le corresponde, de conformidad con lo que dispone la Ley 4/1991, de 8 de noviembre, Reguladora del Juego, este Reglamento

y el Decreto de estructura del departamento al que se adscribe, el ejercicio de las siguientes facultades y funciones:

- a) Elaborar las políticas públicas relativas al juego.
- b) Autorizar las empresas explotadoras de las diversas modalidades de juego, así como la explotación y práctica de los juegos en los términos previstos en este reglamento.
- c) Autorizar los locales en los que se celebren las actividades de juego, así como recibir las declaraciones responsables para su apertura en los términos previstos en este reglamento.
- d) Autorizar la instalación de máquinas de juego y auxiliares, así como recibir las declaraciones responsables para la explotación de las máquinas tipo AR o recreativas de redención y las relativas a la explotación de salones recreativos.
- e) Autorizar las actividades de juego por medios electrónicos, informáticos, telemáticos e interactivos, en el marco de la normativa y planificación correspondiente.
- f) Gestionar el Registro Central de Juego.
- g) Otorgar los documentos profesionales necesarios para el desempeño de funciones en relación con actividades de juego.
- h) Homologar los elementos de juego y apuestas.
- i) Habilitar los laboratorios de ensayo y entidades de inspección.
- j) Promover la sensibilización en aras de un juego responsable y con garantías y la investigación sobre incidencia social del juego en relación con los comportamientos ciudadanos, las personas menores de edad y el control de las conductas adictivas
- k) Controlar, inspeccionar y ejercer la potestad sancionadora en materia de juego cuando la imposición de sanciones no corresponda a otros órganos.

ARTÍCULO 6.- CONSEJO VASCO DE JUEGO

1.- El Consejo Vasco de Juego es el órgano de estudio, coordinación y consulta de cuantas actividades se relacionan con el juego en el ámbito de la Comunidad Autónoma del País Vasco.

2.- Su composición y funciones se regulan en el capítulo VI de la Ley 4/1991, de 8 de noviembre, Reguladora del Juego.

ARTÍCULO 7.- COMISIÓN TÉCNICA ASESORA DE JUEGO

1.- La Comisión Técnica Asesora de Juego es un órgano de participación y asesoramiento adscrito al Departamento competente en materia de juego que tiene como finalidad canalizar las sugerencias y propuestas del sector del juego, examinar la situación del sector del juego y la incidencia de las nuevas normativas y la implantación de nuevas modalidades de juego, así como promover iniciativas destinadas a fomentar el juego responsable.

2.- Su composición es la siguiente, procurando una presencia equilibrada de mujeres y hombres en la designación de las personas miembros que no lo sean en función de su cargo:

- a) Presidencia. La persona titular de la Dirección del Gobierno Vasco competente en materia de juego o persona en quien delegue.
 - b) Tres personas representantes del Departamento competente en materia de juego, designadas por su titular.
 - c) Tres personas representantes de los Departamentos del Gobierno Vasco, con competencias en materia tributaria, salud y turismo, designadas por las respectivas personas titulares.
 - d) Tantas personas representantes del sector profesional de juego como reglamentaciones específicas contiene este Reglamento, cada una en representación de cada subsector con reglamentación específica. La designación de cada representante se realizará por la asociación mayoritaria de cada subsector. El subsector que no se encuentre asociado rotará la representación entre sus empresas, designando anualmente una persona representante.
 - e) Una persona representante de las asociaciones de defensa de las personas consumidoras y usuarias, designada entre las entidades más representativas del sector.
 - f) Una persona representante de las asociaciones de rehabilitación de adicciones, designada entre las entidades más representativas del sector.
 - g) Secretaría: una persona adscrita a la Dirección del Gobierno Vasco competente en materia de juego, con voz, pero sin voto.
- 3.- La Comisión Técnica Asesora de Juego podrá crear grupos de trabajo por sectores o materias, integrados por expertos del sector o sectores afectados.
- 4.- La Comisión podrá recabar la colaboración y asesoramiento de cuantos colaboradores o expertos considere necesarios para la adopción de sus decisiones.
- 5.- De los trabajos de la Comisión Técnica Asesora de Juego se dará cuenta al Consejo Vasco de Juego.

CAPITULO III.-

PLANIFICACIÓN DEL JUEGO Y PROMOCIÓN DEL JUEGO RESPONSABLE.

ARTÍCULO 8.- FINALIDAD

La actividad del juego se sujeta a las medidas de planificación de su explotación y de promoción del juego responsable previstas en el presente capítulo con el fin de garantizar la protección del orden público, luchar contra el fraude, prevenir las conductas adictivas, proteger los derechos de las personas menores de edad y salvaguardar los derechos de los y las participantes en los juegos.

ARTÍCULO 9.- PLANIFICACIÓN

1.- El Consejo de Gobierno aprobará la planificación de los juegos atendiendo a los criterios previstos en el artículo 4 de Ley 4/1991, de 8 de noviembre, reguladora del juego en la Comunidad Autónoma del País Vasco:

- a) Impedir actividades monopolísticas y oligopolísticas.
- b) Comprender todos los locales donde se puedan desarrollar juegos y apuestas de conformidad con dicha ley, con independencia de su titularidad pública o privada.
- c) Considerar las repercusiones económicas y tributarias derivadas de la actividad de juego.
- d) No fomentar su hábito, en particular en relación con las personas menores de edad y, en general, con aquellas personas que tengan reducidas sus capacidades volitivas, así como reducir sus efectos negativos.

2.- La planificación de los juegos podrá establecer límites cuantitativos al número máximo de autorizaciones, máquinas, elementos de juego o sistemas de juego, de locales autorizados, distancias entre locales y aforos máximos, atendiendo a los criterios expuestos.

Con carácter previo a la aprobación de la planificación se dará audiencia pública y se recabará el informe del Consejo Vasco de Juego.

3.- El anexo I del presente Reglamento establece la planificación de los juegos, determinando los límites cuantitativos que afectan a la organización y explotación de los mismos.

4.- El Consejo de Gobierno podrá revisar la planificación con periodicidad trienal atendiendo a las circunstancias económicas y sociales. Si transcurridos tres años no tuviera lugar la revisión de la última planificación aprobada, esta mantendrá su vigencia en tanto no se apruebe una nueva.

ARTÍCULO 10.- PRINCIPIOS DEL JUEGO RESPONSABLE

1.- Se entiende por juego responsable el conjunto de medidas normativas e informativas, tendentes a mantener que la actividad de la persona jugadora se realiza de manera consciente, sin menoscabo de su voluntad y libre determinación, dentro de parámetros saludables.

2.- El juego responsable se fundamentará, entre otros, en los siguientes principios:

- a) El juego es una forma de ocio.
- b) El juego es una actividad social.
- c) El juego puede provocar adicción.
- d) Jugar no es un medio de vida.
- e) Responsabilidad social corporativa.

3.- La persona jugadora, en el desarrollo de la práctica del juego, deberá tener presentes los siguientes principios:

- a) No percibir el juego como una vía regular de ingresos, ni siquiera como una vía extraordinaria para solucionar un problema puntual de dinero.
- b) Durante el juego la relación con el alcohol debe ser lógica y proporcionada. El abuso del mismo o incluso de otras sustancias no legales puede predisponer al juego de forma inconsciente y desproporcionada.

c) En función de cuáles son los ingresos disponibles, establecer una cantidad máxima dedicada al juego.

d) Cuanto mayor es el tiempo dedicado al juego, el porcentaje de pérdida total aumenta.

e) Hacer pausas en el juego con regularidad ayuda a mitigar ciertas situaciones de excitación y ansia perjudiciales para la persona jugadora.

4.- El silencio o la ausencia de respuesta de una persona jugadora en las modalidades de juego a través de medios electrónicos, informáticos, telemáticos e interactivos no constituirá aceptación para la práctica de una modalidad de juego. Corresponderá en todo caso a la empresa operadora de juego probar la aceptación expresa de la persona jugadora para la participación en el juego.

5.- Sin perjuicio de cualquier otra obligación de confirmación prevista en la normativa sobre contratación electrónica, a distancia o con condiciones generales, la empresa operadora de juego que explote modalidades de juego a través de medios electrónicos, informáticos, telemáticos e interactivos estará obligada a remitir a la persona jugadora una confirmación de su participación en el juego, conteniendo toda la información necesaria para identificar y reconstruir fielmente los detalles de su participación.

6.- La Autoridad Reguladora del Juego velará por la protección de los derechos de las personas jugadoras y promoverá la práctica del juego responsable; impulsará y potenciará campañas preventivas y educativas tendentes a tal fin y colaborará con asociaciones dedicadas al tratamiento de conductas adictivas en programas de asistencia y colaboración.

ARTÍCULO 11.- RESPONSABILIDAD SOCIAL CORPORATIVA.

1.- Las actividades de juego deben ser desarrolladas con sentido de la responsabilidad social corporativa por las empresas operadoras de juego, entendido este concepto como el conjunto de prácticas empresariales abiertas y transparentes basadas en valores éticos y en el respeto hacia los y las empleadas, las personas jugadoras, sociedad en general y medio ambiente.

2.- Las empresas titulares de locales de juego o de sitios o páginas web de juego deberán ofrecer a las personas usuarias información sobre la naturaleza de los juegos ofrecidos y los daños que un exceso de actividad de juego podrían provocar, fomentando las actitudes de juego moderado y consciente.

3.- Asimismo, las empresas titulares de locales de juego o de sitios o páginas web de juego deberán impartir a su personal cursos de formación, relacionados con las prácticas del juego responsable.

4.- En todas las dependencias de los locales de juego donde se desarrollen juegos y en las que se hallen instaladas máquinas de juego deberá estar expuesta de forma visible al público la información sobre las reglas del juego responsable conforme al texto y formato facilitado por la Autoridad Reguladora del Juego. Esta obligación afectará de igual manera a los sitios o páginas web de juego.

5.- En los folletos de información de los juegos a disposición de las personas usuarias en los locales de juego, se informará en todo caso de la prohibición de participación de las personas menores de edad y se especificarán las normas de inclusión en el Registro de interdicciones de juego a la que se refiere este Reglamento.

ARTÍCULO 12.- INFORMACIÓN

1.- Todos los locales de juego, así como los sitios o páginas web de empresas de juego y apuestas deberán:

a) Exhibir públicamente el título habilitante para la instalación expedida por la Autoridad Reguladora del Juego.

b) Advertir que la práctica del juego no responsable puede crear adicción.

c) Hacer constar en los casinos, bingos, salones de juego y locales de apuestas que se trata de locales para personas mayores de edad.

d) Tener a disposición de las personas usuarias las reglamentaciones oficiales de las modalidades de juego que se desarrollen en los mismos y el reglamento interior del establecimiento, si lo hubiere, redactados en las lenguas oficiales de la Comunidad Autónoma de Euskadi.

e) Informar sobre las condiciones específicas de cada juego o apuesta en los aparatos y lugares físicos o virtuales donde se realicen, así como sobre las reglas de reparto de premios.

f) Hacer constar en el frontal o en la pantalla de vídeo de las máquinas de tipo «B» y «C» de forma gráfica, visible y por escrito las reglas de juego; la descripción de las combinaciones ganadoras; la indicación de los tipos de valores de monedas, fichas, tarjetas o soportes físicos o electrónicos que acepta; el importe de los premios correspondiente a cada una de las partidas; el porcentaje mínimo de devolución en premios y la prohibición de su utilización a los menores de edad, así como la advertencia de que la práctica del juego puede crear adicción.

2.- Todos los locales de juego, así como los sitios o páginas web de empresas de juego y apuestas tendrán hojas de reclamaciones a disposición de las personas usuarias. La obtención, cumplimentación y tramitación se regularán conforme a lo dispuesto en el Decreto 142/2014, de 1 de julio, de hojas de reclamaciones de consumo y del procedimiento de atención a quejas, reclamaciones y denuncias de las personas consumidoras y usuarias.

ARTÍCULO 13.- RÓTULOS

1.- En los locales de juego se colocará en la fachada un letrero, rótulo o similar con indicación del tipo y denominación del local, y, en su caso, otra señalización de actividad de juego accesoria a la principal que se lleve a cabo en la misma. La señalización o indicación exterior referida a los servicios complementarios únicamente podrá instalarse en el acceso o accesos, caso de que haya más de uno, al local.

El término casino únicamente podrá ser utilizado exclusivamente por los casinos, quedando prohibida al resto de locales de juego.

2.- Sin perjuicio de lo dispuesto en el párrafo anterior, en los casinos junto a dicho rótulo podrán colocarse cualesquiera otras señalizaciones referidas a otros servicios complementarios existentes, no relacionadas con actividades de juego, que serán accesorias respecto a éstas.

CAPITULO IV.-

PERSONAS JUGADORAS

ARTÍCULO 14.- PERSONAS JUGADORAS

Se considerarán personas jugadoras a las personas físicas que practican o participan, en calidad de usuarias, en actividades de juegos o apuestas.

ARTÍCULO 15.- ESTATUTO DE LA PERSONA JUGADORA.

1.- Toda persona jugadora tendrá, ante la empresa operadora de juego, su establecimiento de juego y su personal, los siguientes derechos:

- a) A ser tratada respetuosamente y conforme a las normas de cortesía.
- b) Al tiempo de uso correspondiente al precio de la partida de que se trate.
- c) Al cobro de los premios que le correspondan, conforme a la normativa específica de cada juego.
- d) A jugar libremente, en ausencia de coacciones o amenazas, provenientes de otras personas jugadoras, del personal del establecimiento de juego o de cualquier otra tercera persona, así como derecho a que el juego se desarrolle de manera limpia y con sujeción a los reglamentos que lo rigen.
- e) A obtener la información que precise sobre las reglas que regirán el juego o apuesta.
- f) A conocer en cualquier momento el importe que ha jugado o apostado, así como, en el caso de disponer de una cuenta abierta en el establecimiento de juego cuando así se autorice reglamentariamente, derecho a conocer el saldo restante en dicha cuenta.
- g) A identificarse de modo seguro mediante la exhibición del documento nacional de identidad, pasaporte o documento equivalente, en los juegos desarrollados por medios electrónicos, informáticos, telemáticos e interactivos, mediante sistemas de firma electrónica reconocida, así como derecho a la protección de sus datos personales conforme a lo previsto en la normativa vigente en materia de protección de datos.
- h) A conocer en todo momento la identidad de la empresa operadora de juego, especialmente, en los juegos desarrollados por medios electrónicos, informáticos, telemáticos e interactivos, mediante sistemas de firma electrónica reconocida, así como derecho a conocer, en el caso de reclamaciones o de posibles infracciones, la identidad del personal que interactúe con ellas.
- i) A tener a su disposición, de modo inmediato, las hojas de reclamaciones.
- j) A recibir en los establecimientos de juego la información necesaria sobre la práctica responsable del juego.

2.- Las personas jugadoras deberán respetar en todo momento las reglas del juego, el uso adecuado de los aparatos y las máquinas, así como mantener el orden en los establecimientos.

ARTÍCULO 16.- PROHIBICIÓN DE PARTICIPAR EN EL JUEGO

1.- De conformidad con el artículo 23 de la Ley 4/1991, de 8 de noviembre, Reguladora del Juego en la Comunidad Autónoma de Euskadi, no podrán practicar por sí mismos o por persona interpuesta los juegos y apuestas regulados en el presente Reglamento:

a) Las personas menores de edad, las personas incapacitadas legalmente, las incluidas en la relación de prohibidos, así como los que perturben el orden, la tranquilidad y el desarrollo de los juegos. Respecto a los menores, se excepciona el uso de las máquinas de tipo «AR»

b) Las personas accionistas, partícipes o titulares de las empresas organizadoras y explotadoras de juegos o apuestas, sus directivos y directivas, empleados y empleadas, las persona titulares de locales de juego y el personal al servicio de los mismos, así como los y las cónyuges, ascendientes y descendientes en primer grado de todos ellos, respecto a los juegos objeto de su autorización.

Las personas que se hallen empleadas en empresas que presten servicios complementarios en los locales de juego, tales como hostelería u otros, referida dicha limitación al local donde presten sus servicios.

c) Los jueces y las juezas de actividades deportivas, de competición o de otra naturaleza, que ejerzan sus funciones en actividades objeto de apuestas, las personas que resuelvan recursos contra las decisiones de aquéllos.

d) Las personas intervinientes a título de participantes o de entrenador o entrenadora en las actividades objeto de apuestas, cuando realicen apuestas sobre los eventos en los que participen.

e) Los empleados y empleadas públicos que tengan por objeto el control e inspección de las actividades y locales de juego.

2.- A los efectos del presente Reglamento, no tendrán validez las jugadas ni las apuestas realizadas por las personas a que se refiere el apartado anterior de este artículo.

3.- Sin perjuicio de la anulación de la jugada o apuesta realizada, las empresas explotadoras de juegos o apuestas, cuando concorra alguna de las circunstancias señaladas en las letras b), c), d) y e) del apartado anterior de este artículo, tendrán la obligación de comunicar los hechos a la Autoridad Reguladora del Juego, a los efectos sancionadores que pudieran derivarse.

ARTÍCULO 17.- PROHIBICIÓN DE ACCESO A LOCALES DE JUEGO Y A PÁGINAS WEB.

1.- Se impedirá el acceso a locales de juego a:

a) Las personas menores de edad en el caso de casinos de juego, salas de bingo, salones de juego y locales de apuestas.

b) Las personas que presenten signos de embriaguez o de estar bajo la influencia de sustancias psicotrópicas, o que manifiesten un comportamiento agresivo o violento que pueda perturbar el orden, la tranquilidad y el desarrollo de los juegos.

c) Las personas incluidas en el Registro de Interdicciones de Acceso Juego en los locales de juego donde deban aplicarse sistemas de control de admisión.

2.- No se permitirá la apertura y registro de cuenta de usuario o usuaria en páginas web a las personas incursoas en prohibición de jugar conforme al artículo anterior.

3.- La prohibición de acceso a las personas menores de edad deberá constar de forma claramente visible en la entrada del local y en el portal de la página web, y en las dos lenguas oficiales de la Comunidad Autónoma de Euskadi.

ARTÍCULO 18.- REGISTRO DE INTERDICCIONES DE ACCESO AL JUEGO.

1.- El Registro de Interdicciones de Acceso al Juego contendrá la relación de prohibidos o personas que tengan imposibilidad de acceso a los locales de juego donde deban aplicarse sistemas de control de admisión o a los sitios web de juego a través de medios electrónicos, informáticos, telemáticos e interactivos.

2.- La Autoridad Reguladora del Juego inscribirá en tal registro de interdicciones del juego:

a) A las personas sancionadas por infracciones graves o muy graves contempladas en esta normativa de juego, en cuyo caso la inscripción se realizará de oficio.

b) A las personas incluidas en virtud de resolución judicial, en cuyo caso la inscripción se realizará una vez que la misma haya sido notificada a la Autoridad Reguladora del Juego.

c) A las personas que voluntariamente soliciten su inclusión a la Autoridad Reguladora del Juego, la inscripción se realizará mediante resolución de la Autoridad Reguladora del Juego, tras comprobar los datos presentados, en el plazo de cinco días hábiles desde la presentación de la solicitud. La resolución adoptada se notificará a la persona solicitante por el medio o canal por ella escogido.

Las asociaciones cuyo objeto sea la rehabilitación de personas con problemas de adicción al juego podrán, previo consentimiento del interesado, presentar la solicitud de inscripción de personas que se encuentren en rehabilitación en dichas asociaciones.

d) A las personas cuya inscripción sea solicitada por las empresas operadoras de juego. Dichas solicitudes se resolverán en el plazo de un mes, previa audiencia a la persona interesada por un plazo de diez días. La resolución de inclusión registral incluirá la fijación del periodo, mínimo de 3 meses y máximo de un año, atendiendo a intencionalidad, el daño creado y la reincidencia, así como el ámbito de la prohibición que puede referirse al local de juego o sitio web afectado.

3.- La inscripción en el Registro de Interdicciones de Acceso al Juego tendrá la siguiente vigencia:

a) La inclusión en el Registro de Interdicciones de Acceso al Juego por las causas previstas en las letras a), b) y d) del párrafo segundo de este artículo lo serán por el tiempo que se establezca en las correspondiente resoluciones.

b) La inscripción en el Registro de Interdicciones de Acceso al Juego de quienes solicitan voluntariamente su inclusión en el Registro de Interdicciones de Acceso al Juego lo serán por tiempo indefinido. No obstante, la persona interesada podrá solicitar la cancelación de la inscripción una vez transcurridos seis meses desde la misma.

4.- La inscripción en el registro estatal solo tiene efectos respecto de sus juegos, sin efecto respecto a los juegos autorizados por la Autoridad Reguladora del Juego.

No obstante, la solicitud de inscripción realizada en el registro estatal, una vez sea notificada a la Autoridad Reguladora del Juego por la Comisión Nacional de Juego se considerará como solicitud de inscripción en el Registro de Interdicciones de Acceso al Juego de Euskadi, y una vez comprobados los datos presentados, mediante resolución de la Autoridad Reguladora del Juego se realizará la inscripción en el Registro en el plazo de cinco días hábiles. La resolución adoptada se notificará a la persona solicitante por el medio o canal por ella escogido

4.- La Autoridad Reguladora del Juego procurará la coordinación del Registro de Interdicciones de Acceso al Juego con los equivalentes existentes en el Estado español.

5.- El Registro de Interdicciones de Acceso al Juego contendrá el nombre y apellidos de la persona afectada, su sexo, así como el número del documento nacional de identidad o equivalente.

ARTÍCULO 19.- CONDICIONES DE ACCESO Y DERECHO DE ADMISIÓN

1.- El derecho de admisión se ejercerá en todo caso de conformidad con los principios de no discriminación e igualdad de trato, quedando excluida igualmente cualquier aplicación que suponga un ataque a la dignidad de las personas o una vulneración de sus derechos fundamentales.

2.- Las prohibiciones, restricciones y condiciones de acceso deberán constar de forma visible en las entradas de público al local.

3.- Los titulares de las salas de bingo y de casinos podrán establecer con carácter general determinadas condiciones de acceso o determinadas condiciones en cuanto a la vestimenta o etiqueta, tanto con carácter permanente como restringidas a determinadas épocas, jornadas u horas de funcionamiento de las salas de juego.

ARTÍCULO 20.- CONTROL DE ADMISIÓN EN LOCALES DE JUEGO

1.- En los locales de juego donde resulte obligada la instalación de sistemas de control de admisión, deberá habilitarse un recinto diferenciado en recepción. Los locales podrán tener más de un sistema de admisión y control cuando cuenten con más de un acceso a las instalaciones.

2.- Los locales de juego donde resulte obligada la instalación de sistemas de control de admisión deberán disponer de un sistema informático destinado a la comprobación de los datos de las personas que pretendan acceder a los mismos, a fin de impedir el acceso de quienes lo tengan prohibido en virtud de lo dispuesto en el presente Reglamento. Dicho soporte informático deberá permitir la conexión directa con la Autoridad Reguladora del Juego para la actualización de las personas incluidas en el indicado listado, según especificaciones establecidas por resolución de la persona titular de la Autoridad Reguladora del Juego.

En aquellos locales de juego en los que la obligación de disponer de sistema de control y admisión afecta a una concreta zona del local, éste deberá instalarse en la zona inmediata a la misma.

La utilización de dicho sistema de identificación, así como la habilitación de cualquier otro sistema de registro de personas usuarias de carácter voluntario, estará sujeta a las prescripciones de la normativa de protección de datos de carácter personal. En todo caso, los

datos obrantes en el control o, en su caso, registro de admisión no podrán utilizarse para fines distintos de los previstos en el presente Reglamento.

3.- A los efectos de comprobar las posibles prohibiciones de acceso, se solicitará de quienes deseen acceder al local de juego la presentación del Documento Nacional de Identidad ó documento identificativo equivalente que acredite fehacientemente la identificación de la persona.

ARTÍCULO 21.- CONTROL DE ADMISIÓN EN EL JUEGO REALIZADO POR MEDIOS ELECTRÓNICOS, INFORMÁTICOS, TELEMÁTICOS E INTERACTIVOS.

1.- Las empresas operadoras de juego que exploten modalidades de juego por medio de canales telemáticos deberán disponer de un sistema informático destinado a identificar a la persona jugadora y a comprobar que no está incurso en prohibiciones de jugar.

La Autoridad Reguladora del Juego dispondrá los medios necesarios y establecerá los procedimientos adecuados para permitir a los operadores el acceso telemático al Registro de Interdicciones de acceso al Juego.

2.- La identificación de la persona jugadora se realizará a través de una cuenta de jugador en la que figurarán, al menos, los datos de identificación fiscal y de residencia del participante, así como los datos necesarios para la comprobación de que no está incurso en ninguna de las prohibiciones de jugar legalmente establecidas.

Una misma persona no puede disponer de varias cuentas activas de jugador o jugadora con la misma empresa operadora de juego.

3.- La apertura de una cuenta de jugador o jugadora requerirá que la persona participante aporte los datos a los que se refiere el párrafo anterior y que la empresa operadora de juego compruebe su veracidad. Finalizado el procedimiento de verificación de los datos la empresa operadora de juego podrá activar la cuenta de jugador o jugadora. Transcurrido el plazo de un mes desde la solicitud del registro, sin que los datos hubieran sido verificados, ésta quedará anulada.

En el proceso de apertura de la cuenta de jugador o jugadora, antes de su activación, y cada vez que acceda a la misma, el operador deberá contrastar los datos contenidos en la cuenta de jugador o jugadora con los que figuren inscritos en el Registro de Interdicciones de acceso al Juego, al objeto de verificar que la persona participante no figura inscrita en el citado Registro.

4.- La empresa operadora del juego deberá suspender las cuentas de jugador o jugadora que permanezcan inactivos durante más de dos años ininterrumpidamente. Las cuentas de la persona jugadora suspendidas podrán ser activadas a solicitud de la persona participante. Transcurridos cuatro años desde la suspensión, el operador cancelará la cuenta de jugador o jugadora.

5.- La empresa operadora del juego es responsable de la veracidad y del contraste periódico de los datos que figuren en sus cuentas de persona jugadora. La Autoridad Reguladora del Juego establecerá los procedimientos que hayan de aplicar los operadores para la verificación periódica de los datos de cuentas de jugador o jugadora con los inscritos en el Registro de Interdicciones de acceso al Juego.

6.- Por orden de la persona titular del departamento competente en juego se podrán establecer requisitos y condiciones adicionales que deban reunir las cuentas de jugador o jugadora y las medidas de protección que hayan de ser cumplidas por las empresas operadoras de juego.

CAPITULO V.-

EMPRESAS OPERADORAS DE JUEGO.

ARTÍCULO 22.- EMPRESAS OPERADORAS DE JUEGO

1.- La organización y explotación de las modalidades de juego requiere de autorización previa, salvo en los supuestos en que expresamente se establezca la exigencia de declaración responsable en este Reglamento. El título habilitante autoriza para la organización y explotación de la concreta modalidad de juego solicitada.

2.- Las empresas operadoras de juego que hayan obtenido su título habilitante de otras Comunidades Autónomas o en la Administración estatal no requerirán de la autorización previa a la que se refiere el párrafo anterior.

No obstante, la explotación de juegos y apuestas en locales de juego y otros establecimientos físicos en el territorio de la Comunidad Autónoma de Euskadi por tales empresas requerirá la obtención de los correspondientes títulos habilitantes conforme al presente Reglamento, así como acreditar la existencia de un título habilitante conforme a la normativa de origen.

3.- En las modalidades de juego en las que así lo establezca la Ley 4/1991, de 8 de noviembre, Reguladora del Juego de la Comunidad Autónoma del País Vasco y las reglamentaciones sectoriales la autorización a que se refiere el párrafo primero de este artículo, requerirá de la previa convocatoria de concurso público por el Departamento competente en materia de juego.

4.- La organización y explotación ocasional de las modalidades de juegos de rifas, tómbolas y combinaciones aleatorias requiere exclusivamente de autorización o declaración responsable conforme determine la reglamentación sectorial para la concreta celebración, sin necesidad de recabar la autorización e inscripción como empresa operadora de juego de su explotador, ni exigirse el cumplimiento de los requisitos generales exigibles a las empresas operadoras de juego.

5.- Acreditada la disponibilidad del título habilitante, la Autoridad Reguladora del Juego inscribirá de oficio a la empresa en el libro correspondiente del Registro Central de Juego.

ARTÍCULO 23.- REQUISITOS GENERALES DE LAS EMPRESAS OPERADORAS DE JUEGO

Podrá autorizarse la organización y explotación de las modalidades de juego y su inscripción como empresas operadoras de juego a las personas físicas y a las personas jurídicas cuyo objeto social sea la explotación de actividades de juego que cumplan los siguientes requisitos:

a) No estar incurso en alguno de los supuestos previstos en los números 4 y 5 del artículo 19 de la Ley 4/1991, de 8 de noviembre, Reguladora del Juego en la Comunidad Autónoma del País Vasco, ni estar vinculadas por razón de servicio a la Autoridad Reguladora del Juego u

otros organismos similares de otras Administraciones de cualquier ámbito, así como sus conyuges, ascendientes y descendientes en primer grado.

b) En el caso de personas jurídicas no encontrarse en alguno de los supuestos previstos en los números 4 y 5 del artículo 19 de la Ley 4/1991, de 8 de noviembre, Reguladora del Juego en la Comunidad Autónoma del País Vasco, o cuyos partícipes, accionistas o administradores estén incurso en los motivos de la letra a).

c) Cuando así lo exija la reglamentación específica del juego, tener como objeto social único y exclusivo el desarrollo de actividades de explotación del mismo y sus juegos y servicios complementarios.

d) Tener el capital social constituido en acciones o participaciones nominativas, debiendo estar totalmente suscrito y desembolsado.

e) Tener el capital social mínimo que, en su caso, se exija en la reglamentación específica del juego correspondiente cuya cuantía no deberá verse reducida a lo largo de la autorización.

f) Ajustar la participación de capital extranjero a lo establecido en la legislación vigente en materia de inversiones extranjeras.

g) No superar las limitaciones a la participación en otras empresas de juego que se establezcan en la reglamentación específica de cada juego.

h) El resto de requisitos previstos para la explotación de la actividad de juego de que se trate conforme a las reglamentaciones sectoriales.

ARTÍCULO 24.- PROCEDIMIENTO DE AUTORIZACIÓN GENERAL

1.- La solicitud de autorización debe dirigirse a la Autoridad Reguladora del Juego, y deberá contener los datos de identificación de la persona solicitante, así como los de su domicilio, acompañando la siguiente documentación:

a) Fotocopia del Documento Nacional de Identidad o equivalente, en caso de persona extranjera, del solicitante o de la solicitante y, tratándose de personas jurídicas, del de los miembros del Consejo de Administración, administradores, administradoras, socios y socias.

b) Copia compulsada o testimonio notarial de la escritura de constitución de la sociedad, y de sus estatutos.

c) Fotocopia del Código de Identificación Fiscal de la mercantil solicitante.

d) Certificación de la persona jurídica solicitante, emitida por órgano competente, de la relación de socios, socias y cuotas de participación, así como de la cifra del capital social.

Cuando los socios o socias de las empresas operadoras de máquinas de juego y auxiliares sean personas jurídicas se especificarán los mismos, hasta llegar a las personas físicas titulares de, al menos, un 10% de participación en el capital social.

e) Certificado de la inscripción de la Sociedad en el Registro Mercantil o equivalente.

f) Declaración de las personas a que se refiere la letra a) de este apartado de no estar incurso en los supuestos a que se refieren los apartados 4 y 5 del artículo 19 de la Ley 4/1991, de 8 de noviembre. Sin perjuicio de lo anterior, el órgano resolutorio podrá recabar los certificados de

antecedentes penales, al objeto de verificar el cumplimiento de lo especificado en el párrafo anterior.

g) Las personas mencionadas en la letra a) de este apartado, en el caso de que sean extranjeras no residentes en España, deberán presentar documento equivalente al certificado de antecedentes penales emitido por la autoridad competente del país de su residencia y traducido a cualquiera de las dos lenguas oficiales de la Comunidad Autónoma Vasca por traductor o intérprete jurado.

h) Declaración de la persona física solicitante y, en su caso, de los socios, socias o accionistas, del cumplimiento de las limitaciones previstas del presente Reglamento sobre participación en otras empresas de juego en el ámbito de la Comunidad Autónoma.

i) Documento acreditativo de haber formalizado fianza ante la Tesorería del País Vasco por la cuantía que corresponda.

j) Memoria descriptiva de los medios humanos, técnicos y materiales con que cuenta la empresa para el ejercicio de su actividad.

2.- La Autoridad Reguladora del Juego instruirá el procedimiento y realizará de oficio las actuaciones pertinentes para la comprobación de los hechos o datos alegados, pudiendo solicitar la documentación complementaria o la práctica de los actos de instrucción necesarios para la resolución del expediente.

3.- La Autoridad Reguladora del Juego es el órgano competente para resolver las autorizaciones para la explotación de los juegos y proceder a la inscripción registral.

4.- El plazo máximo para resolver un procedimiento y notificar la resolución será de seis meses. Si transcurrido dicho plazo la persona interesada no hubiera recibido la notificación podrá entender estimada su solicitud.

5.- La resolución autorizante se inscribirá de oficio en el Registro Central de Juego y faculta al solicitante para operar en el sector del juego solicitado.

ARTÍCULO 25.- PROCEDIMIENTO DE AUTORIZACIÓN MEDIANTE CONCURSO PÚBLICO

1.- La convocatoria de concurso público se realizará mediante Orden de la persona titular del Departamento competente en materia de juego, publicada en el Boletín Oficial del País Vasco, en la que se contendrán las bases del concurso.

2.- La Orden de convocatoria fijará el plazo de presentación de las solicitudes, no pudiendo ser inferior a un mes ni superior a tres, así como los datos que deberán constar en la solicitud y la documentación a presentar por los solicitantes, que como mínimo serán los siguientes:

a) Nombre y apellidos, nacionalidad, domicilio y número del documento nacional de identidad o equivalente en caso de ser persona extranjera, de la persona que presenta la solicitud, así como la calidad en la que actúa en nombre de la empresa o entidad interesada.

b) Nombre y apellidos, nacionalidad, domicilio y número de documento nacional de identidad o equivalente en caso de ser persona extranjera, de la persona física solicitante.

c) Para el supuesto de personas jurídicas, denominación y domicilio de la sociedad mercantil o cooperativa y cuantía del capital social.

d) Relación de los socios, socias o partícipes que constituyan o vayan a constituir la sociedad, haciendo constar el número de documento nacional de identidad de los mismos o, en su caso, pasaporte, y cuota de participación de cada uno de ellos en la sociedad. Si en la relación de socios y socias hubiera personas jurídicas, se aportarán los datos a que se refiere este apartado respecto a cada uno de los socios, socias o partícipes.

e) Relación de las personas que ostenten la administración, dirección, gerencia o representación legal de la sociedad mercantil o cooperativa, con indicación del número de documento nacional de identidad o equivalente en caso de ser persona extranjera.

f) Copia o testimonio notarial de la escritura de constitución de la sociedad y de sus estatutos, con certificado de su inscripción en el Registro Mercantil. Si la sociedad no se hubiese constituido, se presentará proyecto de la escritura y de los estatutos.

g) Documento acreditativo del poder de representación de la persona solicitante, cuando no actúe como representante legal o estatutario.

h) Declaración de la persona física solicitante, o de los socios, socias o partícipes de las sociedades, de no hallarse incurso en los supuestos de inhabilitación establecidos en los números 4 y 5 del artículo 19 de la Ley 4/1991, de 8 de noviembre, Reguladora del Juego en la Comunidad Autónoma del País Vasco, conforme al modelo normalizado facilitado por la Autoridad Reguladora del Juego.

i) Las personas relacionadas en los puntos b), d) y e) del apartado segundo de este artículo, en el caso de que sean extranjeras no residentes en España, deberán presentar documento equivalente al certificado de antecedentes penales expedido por la autoridad competente del país de su residencia y traducido por traductor o intérprete jurado a cualquiera de las dos lenguas oficiales de la Comunidad Autónoma de Euskadi.

3.- La Orden de convocatoria del concurso desarrollará los criterios objetivos de adjudicación, que serán los siguientes:

a) Solvencia, tanto profesional como financiera.

b) Plan de negocio, en el que se incluirán, al menos, viabilidad del proyecto, programa de inversiones, fases de implantación del proyecto, puestos de trabajo previstos y plan de selección y formación del personal.

c) Tecnología y seguridad de los elementos y sistemas de juego a implantar. Calidad y revisiones periódicas del material de juego.

d) Medidas de control y seguridad proyectados y, en su caso, sistemas de control y admisión de usuarios.

e) Calidad de las instalaciones y, en su caso, servicios complementarios que se prevean.

f) Responsabilidad social corporativa.

g) Experiencia en la explotación de las modalidades de juego de que se trate legalmente autorizadas.

4.- En los casinos de juego la resolución del concurso confiere a la empresa adjudicataria la autorización para la instalación y explotación de un casino. Para lo cual, además de la documentación exigida en el apartado 2 de este artículo y en la Orden de convocatoria, las empresas que opten a la adjudicación deberán acreditar la disponibilidad del edificio o local

donde se proyecte la instalación del casino de juego, conforme a lo previsto en el artículo 128. 3. a).

5.- Con carácter previo a la resolución del concurso para la adjudicación de la autorización para la instalación de un casino, la Autoridad Reguladora del Juego solicitará de los ayuntamientos afectados la emisión de informe sobre la idoneidad de la instalación considerando cuestiones urbanísticas. Dicho informe deberá ser emitido en el plazo de treinta días, considerándose favorable si finalizado el mismo no hubiera comunicación expresa.

6.- Previa la emisión de los informes preceptivos, y recabados los documentos que fueran procedentes para la mejor resolución del expediente, la persona titular de la Autoridad Reguladora del Juego dictará resolución adjudicando el concurso o declarándolo desierto, en el supuesto de que ninguna de las entidades o personas solicitantes reúnan las condiciones exigidas o sus propuestas no ofrezcan las garantías establecidas en las bases de la convocatoria.

El plazo de resolución del concurso y su notificación no será superior a seis meses a contar desde la publicación de la convocatoria.

7.- La resolución de autorización contendrá, al menos, las siguientes especificaciones:

a) Nombre y apellidos del adjudicatario o adjudicataria, si fuera persona física, o denominación, domicilio, capital social y participación de capital extranjero en la sociedad titular, caso de ser persona jurídica.

b) Relación de los socios, socias o promotores, con especificación de sus participaciones respectivas en el capital, y de las personas miembros del consejo de administración, consejero o consejera delegada, directores o directoras generales o apoderados o apoderadas, si los hubiere.

c) Aprobación o modificaciones a realizar en los servicios complementarios, medidas de seguridad o cualesquiera que se considere preciso por el órgano decisorio.

d) Juegos y apuestas autorizados.

e) Fecha de autorización y número de inscripción en el Registro de Juego.

f) Fecha de caducidad de la autorización.

g) En la del casino, fecha máxima para la apertura, haciendo constar la obligación de solicitar previamente la autorización de funcionamiento.

h) En el caso de que la sociedad no estuviera constituida, obligación de constituirla en el plazo máximo de treinta días, aportando, a la Autoridad Reguladora del Juego, la documentación que se exija en la Orden que convoque el concurso público.

i) Intransmisibilidad de la autorización.

8.- En todo caso la persona o entidad adjudicataria, en el plazo de quince días desde la notificación de la resolución de adjudicación deberá manifestar su conformidad a las modificaciones que se le hubieren planteado, siempre que sean acordes con los criterios que han servido de base a la adjudicación de la autorización, quedando, en otro caso, decaído en su derecho a la autorización.

9.- Asimismo, decaerá el derecho a la autorización si no se procediere a la constitución de la sociedad en el plazo establecido en la letra h) del párrafo 7 de este artículo.

10.- Con carácter previo al comienzo de la explotación de la actividad, la persona o entidad titular de la autorización para la instalación del mismo deberá constituir la fianza reglamentariamente correspondiente.

ARTÍCULO 26.- TRANSMISIBILIDAD Y MODIFICACION DE LA AUTORIZACION

- 1.- Las autorizaciones de empresas operadoras de juego son intransmisibles inter vivos.
- 2.- La transmisión de las acciones o participaciones representativas del capital social de las empresas titulares de autorización requerirá su previa comunicación a la Autoridad Reguladora del Juego.
- 3.- En el caso de autorizaciones otorgadas por concurso público los dos primeros años no se podrán autorizar modificaciones en el accionariado o capital cuando individual o acumuladamente supongan el cambio de más del 10 por 100 de las acciones o disminuyan el capital social de la empresa autorizada. Se exceptúa de lo dispuesto en el punto anterior las transmisiones «mortis causa».
- 4.- La modificación de las especificaciones contenidas en la autorización requerirá de autorización previa de la Autoridad Reguladora del Juego.

No obstante, la mera modificación del capital social de la empresa operadora de juego requerirá solamente su previa comunicación a la Autoridad Reguladora del Juego

ARTÍCULO 27.- VIGENCIA.

- 1.- Las autorizaciones de empresas operadoras de juego tienen una vigencia indefinida, a salvo de las sujetas a previo procedimiento de concurso público, que tendrán la vigencia fijada en las reglamentaciones sectoriales correspondientes.
- 2.- Las autorizaciones reguladas en este capítulo se extinguen por las siguientes causas:
 - a) Extinción de la vigencia de la autorización.
 - b) Renuncia de la persona interesada manifestada por escrito a la Autoridad Reguladora del Juego.
 - c) Disolución voluntaria o legal de la empresa. En caso de fallecimiento de la persona titular o de alguno o alguna de las personas socias o partícipes de la empresa, una vez realizados los trámites conforme a las normas de derecho privado en materia de sucesiones, el o la causahabiente deberá solicitar las autorizaciones administrativas preceptivas de la Autoridad Reguladora del Juego.
 - d) Revocación y sanción administrativa firme.
- 3.- Las autorizaciones reguladas en este capítulo podrán ser revocadas, previa audiencia a la persona interesada, en los siguientes casos:
 - a) No reposición de fianzas en el plazo establecido, cuando hubiera disminuido su cuantía.
 - b) Pérdida de los requisitos que determinaron su otorgamiento, relativas a la persona titular o al local.

c) Dejar de cumplirse por las personas titulares de las autorizaciones, sus socios, socias o administradores, las prescripciones de los artículos 24 y 25 de este Reglamento.

ARTÍCULO 28.- DECLARACIÓN RESPONSABLE.

En los casos en los que las reglamentaciones sectoriales contemplan la previa presentación de declaración responsable para la organización y explotación de sus modalidades de juego, la misma se presentará con la antelación y acompañando la documentación que se indique en la correspondiente reglamentación específica.

CAPITULO VI.-

LOCALES DE JUEGO.

ARTÍCULO 29.- LOCALES DE JUEGO

La práctica de los juegos podrá autorizarse en los locales siguientes:

- a) Casinos de juego: establecimientos previamente autorizados para practicar los juegos exclusivos de casino.
- b) Salas de bingo: establecimientos autorizados para gestionar y explotar juegos del bingo.
- c) Salones de juego: establecimientos dedicados exclusivamente a la explotación de máquinas con premio, con excepción de las máquinas de tipo «BG» y «C».
- d) Salones recreativos: establecimientos destinados a la explotación exclusiva de máquina «AR» o recreativas de redención.
- e) Hipódromos, pistas de concursos hípicas, frontones u otros establecimientos o lugares donde se desarrollen actividades susceptibles de ser objeto de apuestas.
- f) Locales de apuestas: Establecimientos autorizados al objeto de la formalización de las apuestas.

ARTÍCULO 30.- TITULO HABILITANTE DEL LOCAL

1.- La instalación y funcionamiento de un local de juego requiere de la obtención de una previa autorización administrativa, salvo en el caso de los salones recreativos en el que basta la previa presentación de declaración responsable para el inicio de la actividad.

2.- Todo ello sin perjuicio de las licencias municipales exigibles según la normativa vigente.

ARTÍCULO 31.- REQUISITOS

1.- Los locales de juego deberán reunir las condiciones que se establezcan con carácter general para los locales de pública concurrencia.

2.- Los locales de juego deberán cumplir con las exigencias sobre distancias mínimas entre locales de juego establecidas en el anexo I dedicado a la planificación.

3.- Los locales de juego deberán cumplir con las siguientes condiciones técnicas:

a) Situación. Los locales de Juego deberán tener acceso y salida por calles o espacios equivalentes que satisfagan las condiciones de seguridad y distancia que establece el Código Técnico de la Edificación y normativa complementaria.

b) Vías de evacuación, puertas y escaleras. A efectos de cálculos de vías de evacuación, puertas, escaleras y rampas de los locales destinados a locales de juego se estará a lo dispuesto en el Código Técnico de la Edificación y normativa complementaria.

c) Superficie. Deberán disponer de la superficie útil mínima que se establezca en las reglamentaciones específicas. Se entiende por superficie útil exclusivamente la que es accesible normalmente por el público, incluyendo en ésta las dependencias destinadas a vestíbulo, si lo hubiera, aseos y sala de juego. No se computará como superficie útil la destinada a mostradores, ni la zona interior de los mismos ocupada por el personal del local de juego.

d) Aseos. Todos los locales de juego deberán contar con aseos de acuerdo con lo que disponga la normativa correspondiente.

e) Aforo. La ocupación máxima del local se determinará en función de lo que determinen las normas técnicas de seguridad para este tipo de locales.

f) Número de máquinas y distribución. La reglamentación específica determina la existencia o no de un número máximo de máquinas de juego a instalar en el local en razón de una por cada 3 metros cuadrados.

Las máquinas se dispondrán de forma que no obstaculicen los pasillos y vías de evacuación del local. En cualquier caso, deberá haber un pasillo de circulación de un mínimo de 2 mts. de ancho.

g) Instalación Eléctrica. Será de aplicación lo dispuesto en la normativa sectorial relativa a Baja Tensión y normativa concordante.

h) Otras medidas de seguridad. En lo relativo a volúmenes, compartimentación, medidas de protección contra incendios y, en general, normas de seguridad de los locales, será de aplicación lo dispuesto en el Código Técnico de Edificación y la normativa sectorial de aplicación.

i) Plan de Autoprotección. Será de aplicación lo dispuesto en la normativa en vigor referente a planes de autoprotección.

ARTÍCULO 32.- CONSULTA SOBRE CUMPLIMIENTO DE DISTANCIAS ENTRE LOCALES DE JUEGO

1.- La persona física o jurídica interesada en la explotación de un local de juego, podrá realizar una consulta informativa a la Autoridad Reguladora del Juego sobre si una ubicación concreta cumple con las distancias exigidas entre locales de juego, aportando junto con la solicitud:

a) Fotocopia del Documento Nacional de Identidad o documento equivalente de la persona física o del representante legal de la persona jurídica.

b) Plano de situación con el emplazamiento exacto del local objeto de consulta.

2.- La Autoridad Reguladora del Juego comunicará a la persona solicitante, en un plazo máximo de 10 días si dicha ubicación cumple con las distancias de locales de juego exigidas. Esta comunicación se refiere a la fecha en que se notifica al interesado, y la misma no constituye ni genera derecho alguno para instalar el local objeto de consulta, ni reserva de dicho emplazamiento.

ARTÍCULO 33.- AUTORIZACIÓN DE INSTALACIÓN Y FUNCIONAMIENTO DE LOCAL DE JUEGO.

1.- Cuando se presente la solicitud de autorización de instalación y funcionamiento de un local de juego, la Autoridad Reguladora del Juego comprobará el cumplimiento de las distancias entre locales de juego de la ubicación de conforme a lo dispuesto en el artículo anterior sobre si una ubicación concreta cumple con las distancias exigidas. No obstante, la persona interesada podrá aportar un certificado realizado por técnico competente.

Junto con la solicitud, la persona interesada en obtener la autorización de instalación y funcionamiento acompañará la siguiente documentación:

a) Número de inscripción en el Registro Central de Juego, salvo si se solicitan conjuntamente la autorización de explotación del juego y la de instalación y funcionamiento del local

b) Proyecto básico de las obras e instalaciones del local redactado por técnico competente y visado por el Colegio Profesional correspondiente, si así lo establece el artículo 2 del Real Decreto 1000/2010, de 5 de agosto, sobre visado colegial obligatorio. El contenido mínimo del mismo será el siguiente:

–Plano del local donde se pretenda instalar el local de juego, a escala 1/500, con indicación expresa de los metros cuadrados construidos y útiles de superficie destinadas a sala de juegos, servicios, servicios complementarios y, otras dependencias como vestíbulos, almacén u oficinas.

–Plano indicativo de la ubicación de los medios de protección contra incendios y evacuación.

–Certificación emitida por técnico o técnica competente sobre el cumplimiento de las medidas de seguridad exigidas por la normativa aplicable vigente, con específica referencia a la solidez estructural, las vías de evacuación y señalización de emergencia, las medidas de protección contra incendios, las instalaciones eléctricas y la insonorización, así como la disposición del correspondiente plan de autoprotección, en su caso.

c) Documento, emitido por el Ayuntamiento correspondiente, relativo a la posibilidad de ejercer la actividad en el local en que se pretenda instalar el local de juego.

d) Documento acreditativo de la disponibilidad del local.

2.- La Autoridad Reguladora del Juego, previa la oportuna instrucción del expediente, resolverá sobre la autorización solicitada. El plazo de resolución y notificación es de 3 meses, entendiéndose estimada la solicitud si la resolución no ha sido notificada en dicho plazo.

3.- La resolución autorizante se inscribirá en el Registro Central de Juego y en la misma se harán constar, al menos:

- a) Identificación de la persona física o jurídica autorizada y número de inscripción en el Registro Central de Juego.
- b) Emplazamiento y nombre comercial.
- c) Plazo de vigencia.
- d) Aforo máximo autorizado.
- e) Juegos y apuestas autorizados.
- f) Número máximo de máquinas de juego a instalar y categoría en su caso.
- g) Servicios complementarios.
- h) Medidas correctoras que, en su caso, se impongan.

4.- Una vez habilitada la instalación y en su caso, implantadas las medidas correctoras impuestas en la autorización de instalación y funcionamiento deberá presentarse comunicación previa a la apertura del local en el plazo de 6 meses desde la notificación de la autorización de instalación y funcionamiento, acompañando la siguiente documentación:

- a) Certificado emitido por técnico o técnica competente en el que constará la correspondencia entre el proyecto a que se refiere el párrafo 1 letra b) de este artículo y la ejecución final de aquél, con indicación, en su caso, de las medidas correctoras adoptadas a instancia del órgano competente.
- b) Justificante del depósito de la fianza exigible.

Excepcionalmente, se podrá prorrogar dicho plazo, siempre y cuando cuando la solicite antes de la finalización del plazo para la presentación de la comunicación, y se acredite demora no imputable al interesado, por causa de fuerza mayor ajena u otra circunstancia imprevista e inevitable.

5.- Una vez efectuada la comunicación, el ejercicio de la actividad se podrá iniciar desde el día de su presentación, de conformidad con lo establecido en la normativa vigente en materia régimen jurídico de las administraciones públicas y del procedimiento administrativo común.

6.- La Autoridad Reguladora del Juego practicará la inspección oportuna para comprobar el cumplimiento de los requisitos exigidos así como los señalados en la resolución de autorización de instalación y demás obligaciones legales.

7.- Esta autorización se entenderá otorgada sin perjuicio de los títulos habilitantes municipales exigidos según la normativa vigente.

ARTÍCULO 34.- AUTORIZACIÓN DE FUNCIONAMIENTO Y APERTURA DE CASINOS DE JUEGO

Una vez que la empresa adjudicataria obtiene la autorización para la instalación y explotación de un casino de juego, deberá solicitar la autorización de funcionamiento y apertura del casino conforme al procedimiento establecido en su reglamentación específica.

ARTÍCULO 35.- PRELACION DE LAS SOLICITUDES PARA LA INSTALACION DE UN LOCAL DE JUEGO

1.- La solicitud de autorización de instalación y funcionamiento de un local de juego, una vez comprobado su cumplimiento de las distancias exigidas en este Reglamento, determinará la inadmisibilidad cautelar de nuevas solicitudes de instalación de otro local de juego incompatible por razón de las distancias con el local objeto de tramitación.

No obstante, la Autoridad Reguladora del Juego podrá generar una relación de las solicitudes de autorización posteriores afectadas por el cumplimiento de las distancias exigidas respecto a la solicitud previamente presentada.

Una vez obtenida la autorización de instalación y funcionamiento, la persona interesada, podrá solicitar una prórroga de tres meses antes de que finalice el plazo señalado en el párrafo 4 del artículo 33. Transcurrido dicho plazo sin presentar dicha comunicación la autorización quedará sin efecto, sin que la persona titular de la misma pueda instarla de nuevo en dicho emplazamiento ni en cualquier otro ubicado en la zona afectada por las distancias mínimas contempladas en el anexo I en el plazo de 1 año.

2.- En previsión de que se produzca el supuesto contemplado en el apartado anterior, la Autoridad Reguladora del Juego generará una relación con aquellas solicitudes de autorización posteriores afectadas por el cumplimiento de las distancias exigidas respecto a la solicitud previamente presentada.

Cuando las autorizaciones de instalación y funcionamiento de locales caducaran si haber presentado la comunicación de apertura en plazo, la Autoridad Reguladora del Juego notificará la caducidad y archivo del expediente a la persona interesada.

Una vez archivado el expediente, la Autoridad Reguladora del Juego lo comunicará a los integrantes de la relación referida en el apartado segundo del párrafo primero, conforme al orden de presentación de la solicitud para que si a su interés conviene presenten nueva solicitud para la autorización de instalación y funcionamiento del local del juego. La persona interesada dispondrá de un plazo de un mes, bien para presentar la solicitud, o bien para desistir de su derecho.

3.- Si la resolución de solicitud de la autorización y funcionamiento es desestimatoria, finalizado el plazo para la presentación de recurso sin que la persona interesada la presente, o una vez sea firme, se procederá conforme al apartado tercero del párrafo anterior.

ARTÍCULO 36.- DECLARACIÓN RESPONSABLE PARA LA APERTURA DE SALON RECREATIVO.

1.- La apertura y funcionamiento de los salones recreativos, sin perjuicio de los títulos habilitantes municipales exigidos según la normativa vigente, requiere de la presentación de declaración responsable ante la Autoridad Reguladora del Juego con diez días de antelación al inicio de la actividad, en la que se acredite el cumplimiento de todos los requisitos establecidos por la normativa vigente.

2.- A la declaración responsable se adjuntara la siguiente documentación:

a) Certificación emitida por técnico competente sobre el cumplimiento de las medidas de seguridad exigidas por la normativa aplicable vigente, con específica referencia a la solidez estructural, las vías de evacuación y señalización de emergencia, las medidas de protección

contra incendios, las instalaciones eléctricas y la insonorización, así como la disposición del correspondiente plan de autoprotección, en su caso.

b) Justificante del depósito de la fianza en la cuantía exigible.

ARTÍCULO 37.- MODIFICACIONES DE LOS LOCALES DE JUEGO

1.- Las reformas del local que impliquen una modificación de la superficie útil de sus dependencias, deberán ser previamente autorizadas por la Autoridad Reguladora del Juego.

2.- Asimismo, la modificación de cualquier extremo contemplado en la resolución de autorización de los locales de juego obtenida mediante concurso público precisa autorización por la Autoridad Reguladora del Juego.

ARTÍCULO 38.- VIGENCIA

1.- Las autorizaciones de instalación y funcionamiento de locales de juego tienen una vigencia indefinida. Su transmisión, previa autorización de la Autoridad Reguladora del Juego es posible siempre que opere entre personas físicas o jurídicas inscritas en el libro de empresas de juego del Registro Central de Juego.

2.- La vigencia de autorizaciones de instalación y funcionamiento de locales de juego vinculados a empresas operadoras de juego autorizadas previo procedimiento de concurso público tendrán igual vigencia que las de las autorizaciones de las correspondientes empresas.

3.- Las autorizaciones reguladas en este capítulo se extinguen:

a) Por renuncia de la persona interesada manifestada por escrito a la Autoridad Reguladora del Juego.

b) Por disolución voluntaria o legal de la empresa.

En caso de fallecimiento de la persona titular o de alguno de los socios, socias o partícipes de la empresa, una vez realizados los trámites conforme a las normas de derecho privado en materia de sucesiones, el o la causahabiente deberá solicitar las autorizaciones administrativas preceptivas de la Autoridad Reguladora del Juego.

c) Por revocación y sanción administrativa firme.

4.- Las autorizaciones reguladas en este capítulo podrán ser revocadas, previa audiencia a la persona interesada, en los siguientes casos:

a) Revocación del título habilitante de la empresa operadora de juego.

b) No reposición de fianzas en el plazo establecido, cuando hubiera disminuido su cuantía.

c) Pérdida de los requisitos que determinaron su otorgamiento, relativos a la persona titular o al local.

d) Dejar de cumplirse por los titulares de las autorizaciones, sus socios o socias o administradores, las prescripciones de los artículos 24 y 25 de este Reglamento.

ARTÍCULO 39.- HORARIOS

1.- Los horarios de los locales de juego, con carácter general, serán los establecidos en la normativa vasca reguladora de los horarios de los espectáculos públicos y actividades recreativas para los locales de juego, sin perjuicio de las singularidades de los casinos y los locales del juego del bingo contenidas en sus respectivas reglamentaciones específicas.

Las servicios complementarias de los locales de juego, tales como la de hostelería o similares, están sujetas al régimen de horario que corresponda al local de juego donde se desarrollen.

2.- A los locales de apuestas se les aplicará el mismo régimen horario que a los salones de juego conforme a la normativa correspondiente en materia de horarios.

3.- Si se autorizase a un salón recreativo ampliación de horario al amparo de la normativa reguladora del régimen horario, el acceso a aquél en el tiempo ampliado estará limitado a las personas mayores de edad y deberá colocarse un rótulo claramente visible en el exterior del local que indique esta limitación.

CAPITULO VII.-

SISTEMAS DE JUEGO.

ARTÍCULO 40.- SISTEMAS DE JUEGO.

1.- De conformidad con el artículo 13 de la Ley 4/1991, Reguladora del Juego de la Comunidad Autónoma del País Vasco, son sistemas de juego los elementos o soportes informáticos o telemáticos que, a cambio de dinero u otros medios de pago equivalentes, permiten a la persona usuaria participar en cualquier modalidad de juego de las incluidas en el Catálogo de Juegos, pudiendo estar interconectados, mediante servidor de área local, a una red local debidamente autorizada, o con conexión a redes informáticas, telemáticas, vía satélite o cualquier medio de comunicación o conexión a distancia.

2.- Los sistemas de juego estarán compuestos por un conjunto de equipos, sistemas, terminales, instrumentos y material software, que permiten la organización, explotación y desarrollo de la actividad de juego. Los elementos básicos del sistema de juego son la Unidad Central de Juegos y el Sistema de Conservación y Control de la información.

3.- Las modalidades de sistemas de juego son las siguientes:

a) Sistemas de interconexión. Sistema que permite interconectar un conjunto de máquinas entre sí, ya sean recreativas con premio o de azar, dentro de un mismo establecimiento o entre máquinas instaladas en varios establecimientos de la Comunidad Autónoma.

b) Servidores suministradores de juegos a máquinas de juego. Sistema que dispone de un servidor central conectado a un conjunto de terminales físicos en línea a los que suministran los juegos practicables desde cada uno de ellos.

c) Otros sistemas para la explotación del juego por canales telemáticos. Aquellos sistemas que permiten la práctica de cualquiera de las modalidades de juego reguladas en este Reglamento mediante el acceso a la plataforma on-line en la que se alojan.

ARTÍCULO 41.- AUTORIZACIÓN DE SISTEMAS DE JUEGO.

1.- La explotación de cualquier juego mediante sistemas de juego requiere la previa autorización de la Autoridad Reguladora del Juego.

Dicha autorización en el caso de sistemas para la explotación de juegos por canales telemáticos sólo se concede a las empresas operadoras de juego que operen las mismas modalidades de juego en establecimientos físicos ubicados en el territorio de la Comunidad Autónoma Vasca.

2.- La autorización precisa de que el sistema de juego y sus componentes estén homologados Euskadi.

3.- El procedimiento de autorización se inicia a solicitud de la persona interesada, en la que deberá constar:

a) en el caso de sistemas de Interconexión: número de máquinas a interconectar; identificación individualizada de cada máquina; establecimientos en los que se hallen instaladas; modelo del sistema de interconexión; y tipos y cuantía del premio máximo a obtener.

b) En el caso de servidores suministradores de juegos a máquinas: número de máquinas suministradas y establecimiento de instalación; modelo de servidor empleado; y relación de juegos suministrados.

c) En el caso de sistemas de explotación de juego por canales telemáticos: modelo del sistema empleado; identificación de los juegos practicable y descripción de las funcionalidades del sistema, en especial, de su sistema de control de admisión de personas jugadoras y de los accesos para la monitorización del sistema por la Autoridad Reguladora del Juego.

4.- Para la homologación de un sistema de juego deberá acreditarse, por laboratorio habilitado, el cumplimiento de las condiciones y requisitos técnicos establecidos en este Reglamento y, en su caso, en su normativa de desarrollo.

5.- La Autoridad Reguladora del Juego realizará de oficio las actuaciones que estime pertinentes para la comprobación de los hechos o datos alegados, pudiendo solicitar la documentación complementaria o la práctica de los actos de instrucción necesarios para la resolución del expediente.

6.- La Autoridad Reguladora del Juego resolverá el procedimiento y notificará la resolución en el plazo de seis meses, atendiendo a lo que resulte de la instrucción del procedimiento.

CAPITULO VIII.-

FIANZAS.

ARTÍCULO 42.- CONCEPTO.

Las empresas operadoras de juego para el conjunto de su actividad o para cada uno de los locales de juego, conforme determinen las reglamentaciones específicas, deberán constituir fianza que quedará afecta a las responsabilidades derivadas del incumplimiento de las obligaciones previstas en la Ley 4/1991, Reguladora del Juego en la Comunidad Autónoma del País Vasco y normativa de desarrollo, de las tasas administrativas que correspondan, así como del pago de los premios.

ARTÍCULO 43.- CONSTITUCIÓN.

La fianza podrá constituirse en metálico o mediante aval o póliza de caución de Banco, Caja de Ahorros, Entidades de Seguros, Cooperativas de Crédito o Sociedades de Garantía Recíproca y deberá formalizarse a favor de la Administración General de la Comunidad Autónoma de Euskadi en la Tesorería del País Vasco, y se mantendrán en su totalidad mientras subsistan las circunstancias que motivaron su constitución.

ARTÍCULO 44.- DISMINUCIÓN Y REPOSICIÓN.

1.- Si se produjera la disminución de la cuantía de la fianza, la Autoridad Reguladora del Juego requerirá a la persona o entidad titular para que, en el plazo máximo de dos meses, reponga o complete la misma en la cuantía obligatoria.

Si transcurrido dicho plazo sin que la persona o entidad titular haya repuesto o completado la fianza, quedará en suspenso la explotación de la actividad a la que esta afectada la misma. La Autoridad Reguladora del Juego notificará a la interesada que transcurrido un mes desde que se ha dictado la suspensión, sin que la reposición se lleve a efecto, la Administración revocará la autorización de la que es requisito, y cancelará la inscripción como empresa y del local de juego.

2.- En el caso de las empresas operadoras de máquinas de juego y máquinas auxiliares, también determinará la revocación de los permisos de explotación de los que sean titulares, salvo que procedan a su transmisión en el plazo de quince días desde la resolución de revocación.

3.- El impago del premio obtenido facultará al usuario o usuaria requerir por escrito de la Autoridad Reguladora de Juego la ejecución de la fianza que tuviera depositada la empresa, para el cobro del mismo.

ARTÍCULO 45.- EXTINCIÓN Y RETIRADA.

1.- Las fianzas se extinguirán cuando desaparezcan las causas que motivaron su constitución, siempre que no existan responsabilidades.

2.- La fianza sólo podrá ser retirada previa autorización de la Autoridad Reguladora del Juego.

Extinguida la fianza se procederá a su devolución en el plazo máximo de dos meses, previa comprobación de la ausencia de responsabilidades pecuniarias pendientes relativas a pago de tasas administrativas, o expedientes sancionadores.

3.- Si en el momento de solicitar la devolución de la fianza hubiera algún expediente sancionador en trámite, no se autorizará la devolución hasta tanto quede resuelto el mismo.

4. En el supuesto en que se aprecien responsabilidades el procedimiento de extinción de fianzas, se llevará a cabo conforme a los siguientes trámites:

a) Las solicitudes de extinción de fianzas se publicarán en el Boletín Oficial del País Vasco al objeto de que las personas jugadoras o apostantes que se consideren acreedores puedan solicitar su incautación.

b) En el plazo de dos meses desde su publicación en el Boletín Oficial del País Vasco las personas jugadoras o apostantes que justifiquen la existencia de un crédito de juego contra las empresas que pretendan la extinción de la fianza, podrán presentar ante la Autoridad Reguladora del Juego la solicitud de abono de la cantidad adeudada, con cargo a la fianza. La solicitud deberá acompañarse de las siguientes justificaciones:

1º. Título justificativo del crédito o, en su caso, exposición de los hechos y circunstancias en que aquél se fundamenta, con indicación de su importe.

2º. Cuenta bancaria en la que haya de hacerse el pago.

c) Formalizada la solicitud prevista en el apartado anterior, se concederá a la empresa interesada un plazo de quince días para que, en relación con la reclamación que formula, presente cuantas alegaciones y documentos considere convenientes.

d) La Autoridad Reguladora del Juego, a la vista de las alegaciones y justificaciones presentadas, resolverá lo procedente en el plazo máximo de seis meses desde la presentación de la solicitud de extinción.

e) Si la resolución estimara la solicitud, se concederá un plazo de tres días hábiles a la empresa interesada para que proceda al pago de la cantidad adeudada mediante su ingreso en la cuenta indicada por el reclamante, debiendo justificar el mismo. En caso contrario, se procederá a la incautación de la fianza y al abono al reclamante de las cantidades reconocidas en la resolución, con devolución, en su caso, a la empresa, de las cantidades sobrantes.

f) Si se desestimaran las solicitudes de abono o si éstas no se hubieran formulado, las fianzas se extinguirán mediante resolución del órgano a cuya disposición se constituyeron, una vez desaparecidas las causas que motivaron su constitución.

g) Lo dispuesto en este párrafo se entiende sin perjuicio de las reclamaciones que los interesados puedan formular ante los órganos judiciales competentes en relación con el eventual impago de los premios; así como de la tramitación de los procedimientos sancionadores que pudieran resultar procedentes.

CAPITULO IX.-

PERSONAL DE JUEGO

ARTÍCULO 46.- DEFINICIÓN

Se considerará personal de juego a todas las personas que presten servicios en una empresa de juego, tanto el personal con funciones directivas como funciones no directivas, incluido el personal que preste servicios complementarios.

ARTÍCULO 47.- PROHIBICIONES ESPECÍFICAS

Además de las prohibiciones generales establecidas en el artículo 16, al personal de juego le serán aplicables las siguientes:

a) Conceder créditos o dinero a cuenta a las personas jugadoras.

b) Conceder bonificaciones o partidas gratuitas al usuario o usuaria, salvo lo dispuesto para las máquinas de tipo «AR».

c) Percibir participaciones porcentuales de los ingresos brutos del local de juego o de los beneficios de los juegos, salvo los dividendos que les pudieran corresponder si fueran accionistas de la sociedad titular.

ARTÍCULO 48.- DOCUMENTOS PROFESIONALES

1.- Quienes vayan a desempeñar su actividad profesional como personal de juego en las modalidades de juego que se determinen en las reglamentaciones específicas deberán estar en posesión del correspondiente documento profesional, de acuerdo con la categoría desempeñada, expedido por la Autoridad Reguladora del Juego, debiendo adjuntar a la solicitud la siguiente documentación:

a) Fotocopia del documento nacional de identidad o equivalente.

b) Declaración de no estar incurso en los supuestos a que se refieren los apartados 4 y 5 del artículo 19 de la Ley 4/1991, de 8 de noviembre. Sin perjuicio de lo anterior, el órgano resolutorio podrá recabar el certificado de antecedentes penales, al objeto de verificar el cumplimiento de lo especificado en el párrafo anterior.

En el caso de personas extranjeras no residentes en España, deberán presentar documento equivalente al certificado de antecedentes penales emitido por la autoridad competente del país de su residencia y traducido a cualquiera de las dos lenguas oficiales de la Comunidad Autónoma Vasca por traductor o intérprete jurado.

c) Certificado de conformidad del titular de la empresa operadora de juego, según corresponda, donde vaya a prestar sus servicios, haciendo mención a la categoría y al puesto de trabajo a desempeñar.

2.- La Autoridad Reguladora del Juego comprobará de oficio que la persona para la que se solicita el documento no ha sido sancionado mediante resolución firme en los últimos dos años inmediatamente anteriores por algunas de las faltas tipificadas como graves o muy graves en la normativa reguladora del juego, tanto emanada de la Comunidad Autónoma de Euskadi como vigente en el resto del Estado, previo consentimiento de la persona interesada.

3.- Una vez presentada la solicitud y la documentación a que hace referencia el apartado anterior, la Autoridad Reguladora del Juego expedirá, en el plazo de 5 días, previas las comprobaciones que estime pertinentes, el oportuno documento profesional, que tendrá validez indefinida siempre que se mantengan los requisitos que motivaron su otorgamiento.

4.- El documento profesional será retirado cuando, previa instrucción de expediente sancionador, por la comisión de infracciones graves y muy graves tipificadas en el presente Reglamento sea sancionado con la inhabilitación temporal o definitiva para el ejercicio de la actividad. Asimismo, el documento profesional podrá ser revocado por la pérdida de su titular de alguno de los requisitos legales que motivaron su otorgamiento, mediante resolución motivada del Director o Directora competente en materia de juego.

La suspensión o revocación privará a su titular de la posibilidad de ejercer su función, por el tiempo establecido en la resolución, en cualquiera de los locales empresas de juego de la Comunidad Autónoma de Euskadi donde se precise carné profesional.

5.- Tendrán validez y eficacia en la Comunidad Autónoma de Euskadi los documentos profesionales expedidos en otras comunidades Autónomas. No obstante, la empresa operadora de juego contratante comunicará a la Autoridad Reguladora de Juego los datos referentes a los documentos profesionales de su personal expedidos por otras comunidades autónomas, para que de oficio se proceda a su inscripción en el Registro Central de Juego y expedir el documento profesional con los datos correspondientes.

ARTÍCULO 49.- COLABORACIÓN CON SERVICIOS DE INSPECCIÓN Y CONTROL

Todo el personal de los locales de juego está obligado a proporcionar a los servicios de inspección y control de la Autoridad Reguladora del Juego toda la información que se les solicite y que se refiera al ejercicio de las funciones propias de cada uno

ARTÍCULO 50.- PROPINAS EN LOCALES DE JUEGO DE BINGO Y EN CASINOS.

1.- Si se admitiesen propinas, su entrega será siempre discrecional en cuanto a ocasión y cuantía.

2.- Las propinas que el cliente entregue por cualquier concepto y a cualquier empleado de juego del local se depositarán inmediatamente en las cajas que a tal efecto existirán en las mesas de juego y, en su caso, en los departamentos de recepción y caja. El importe de las propinas se contará al finalizar el horario de juego y se anotará diariamente en una cuenta especial.

3.- El tronco de propinas estará constituido por la masa global de las propinas, y se repartirá una parte entre el personal empleado y otra para atender a los costes de personal. La distribución del tronco será establecida de común acuerdo entre la sociedad titular y la representación del personal empleado.

4.- La entidad o persona titular de la autorización podrá acordar, temporal o definitivamente, la no admisión de propinas por el personal, supuesto que habrá de advertirse mediante anuncios colocados en los accesos a la salas de juego o en el servicio de recepción.

CAPITULO X.-

FABRICACIÓN, IMPORTACIÓN, COMERCIALIZACIÓN Y ASISTENCIA TECNICA

ARTÍCULO 51.- EMPRESAS DE FABRICACIÓN, IMPORTACIÓN, COMERCIALIZACIÓN Y ASISTENCIA TECNICA

1.- La fabricación, importación y comercialización de los materiales y elementos de juego, y la asistencia técnica de los mismos, únicamente podrá realizarse por personas inscritas en la correspondiente Sección de Empresas Fabricantes, Importadoras, Comercializadoras y de Asistencia Técnica del Registro Central de Juego de la Comunidad Autónoma de Euskadi.

2.- La inscripción como empresa comercializadora de máquinas de juego únicamente autorizará para el servicio de depósito, venta y disposición de la documentación técnica y de fabricación de la máquina, así como las tareas básicas de mantenimiento de las mismas.

3.- La solicitud de inscripción deberá formularse ante la Autoridad Reguladora del Juego de forma presencial o telemática haciendo constar como mínimo, los siguientes extremos:

a) Fotocopia del Documento Nacional de Identidad o equivalente, en el caso de personas físicas.

b) Si la solicitante fuera persona jurídica, fotocopia del Documento Nacional de Identidad o equivalente de la persona que ostente la representación, acompañado de copia compulsada o testimonio notarial de su poder junto con una copia compulsada o testimonio notarial de la escritura de constitución de la sociedad y de sus estatutos, con certificado de inscripción en el Registro Mercantil.

c) Memoria justificativa de los medios técnicos y humanos con que cuenta para el ejercicio de la actividad.

4.- La Autoridad Reguladora del Juego realizará de oficio las actuaciones que estime pertinentes para la comprobación de los hechos o datos alegados, pudiendo solicitar la documentación complementaria o la práctica de los actos de instrucción necesarios para la resolución del expediente.

5.- Una vez realizadas las comprobaciones pertinentes la Autoridad Reguladora del Juego emitirá la correspondiente resolución.

6.- El plazo máximo para resolver el procedimiento y notificar la resolución es de tres meses. En caso de no resolver y notificar en dicho plazo la solicitud se entenderá estimada.

ARTÍCULO 52.- UNIDAD DE MERCADO.

Las empresas fabricantes, importadoras, comercializadoras y de asistencia técnica reconocidas por otras Comunidades autónomas podrán ejercer su actividad en Euskadi previa comunicación del título habilitante obtenido fuera del territorio de la Comunidad Autónoma de Euskadi, procediendo en tal caso a su inscripción de oficio en el Registro Central de Juego.

ARTÍCULO 53.- CERTIFICADOS DE FABRICACIÓN

1.- El Certificado de Fabricación es un documento que debe ser emitido por la empresa fabricante o importadora de la máquina o elemento de juego, y deberá contener al menos los siguientes datos:

a) Identificación de la empresa fabricante o importadora, incluyendo su número de inscripción.

b) Modelo, número de inscripción del modelo en la Sección correspondiente, número de serie y número de registro o fabricación.

c) Descripción de las características de juego de la máquina y de las funcionalidades del elemento de juego, debiendo especificar si está sometido a la sistemática del azar.

d) En el caso de máquinas de tipos «B» y «C», apuestas posibles, premio máximo y porcentaje de devolución de premios.

e) En el caso de máquinas auxiliares, y cuando proceda, descripción de las apuestas posibles y premios a obtener, de acuerdo con las características del juego.

f) Fecha de fabricación y fecha de venta de la máquina o elemento de juego.

2.- De la veracidad de los datos contenidos en este certificado, responderá la empresa fabricante o importadora que los emita.

3.- Los certificados de fabricación deberán estar en cualquiera de las dos lenguas oficiales de la Comunidad Autónoma de Euskadi y, en su caso, traducidos por interprete jurado.

4.- La presentación del certificado de fabricación será requisito necesario para la obtención del permiso de explotación de la máquina.

ARTÍCULO 54.- MARCAS DE FÁBRICA

1.- Antes de su salida al mercado, en la máquina o elemento de juego, la empresa fabricante o importadora deberá grabar de forma indeleble y claramente legible los datos siguientes:

a) Nombre y número de registro que corresponda a la empresa fabricante o importadora en la Sección de Empresas Fabricantes, Importadoras y Comercializadoras.

b) Número de registro del modelo que le corresponda en la Sección de Modelos.

c) Serie y número de fabricación de la máquina, que deberán ser correlativos.

Por Orden de la persona titular del Departamento competente en materia de Juego podrá establecerse, con carácter complementario, otras marcas de fábrica que faciliten la identificación de las máquinas por medios tecnológicos.

2.- Asimismo, en las memorias o microprocesadores o soportes que almacenan el programa de juego, deberá grabarse:

a) Logotipo y número de la empresa fabricante o importadora.

b) Número de registro del modelo y versión del juego, en su caso.

c) Marca de la empresa fabricante de la memoria, al menos con tres letras.

d) Tipo del soporte o microprocesador que almacena el programa de juego

e) Relación de «checksums» o suma de memoria, CRC, o código de redundancia cíclica de las memorias o microprocesadores que almacenen los diferentes programas de juego a homologar; algoritmos MD5, o algoritmo de resumen del mensaje, de las máquinas o sistemas de juego.

ARTÍCULO 55.- EMPRESAS DE ASISTENCIA TÉCNICA

1.- Las operaciones realizadas sobre máquinas, aunque no estuvieran en explotación, deberán ser certificadas y anotadas convenientemente en un libro de registro por la persona o empresa autorizada como empresa de asistencia técnica.

2.- Las operaciones efectuadas sobre los sistemas de juego, deberán ser certificadas y anotadas convenientemente en un libro de registro por la persona o empresa autorizada.

CAPITULO XI.-

HOMOLOGACIÓN DEL MATERIAL DE JUEGO

SECCIÓN PRIMERA.- REGLAS GENERALES

ARTÍCULO 56.- HOMOLOGACIÓN DE ELEMENTOS DE JUEGO

Todos los materiales, sistemas, máquinas, terminales, material software, instrumentos o materiales necesarios para el desarrollo de las actividades reguladas en este Reglamento deberán estar homologadas e inscritas en el Registro Central de Juego; siendo el mismo requisito necesario para su fabricación, explotación, comercialización e instalación en locales.

Con anterioridad a su homologación e inscripción se someterán a ensayo por Laboratorio de Ensayos previamente habilitado.

ARTÍCULO 57.- PROHIBICIONES DE HOMOLOGACIÓN

1.- No podrán homologarse los modelos de máquinas de juego, máquinas auxiliares, sistemas de juego o cualquier elemento de juego que vulnere los derechos fundamentales de las personas o estén prohibidas por la normativa vigente. Particularmente no se homologarán ni inscribirán los modelos con contenidos xenófobos, pornográficos o sexistas.

2.- No podrán homologarse ni inscribirse como modelos de máquinas de tipo «AR» en el Registro Central de Juego aquellas que su utilización implique el uso de imágenes, sonidos o realicen actividades que resulten perjudiciales para la formación de la infancia o la juventud.

ARTÍCULO 58.- LABORATORIOS DE ENSAYO Y ENTIDADES DE INSPECCIÓN

1.- A los efectos de este Reglamento se entiende por laboratorios de ensayo aquellos que realizan la verificación de que las máquinas reguladas en este Reglamento cumplen con los requisitos técnicos establecidos para cada máquina, así como del cumplimiento de los requisitos correspondientes del resto de los elementos, sistemas y material de juego y apuestas que pueda utilizarse para el desarrollo de los juegos contemplados en el Catálogo de Juegos.

2.- A los efectos de este Reglamento se entiende por entidad de inspección aquellas que realizan las inspecciones técnicas para la comprobación del correcto funcionamiento de las máquinas, elementos, sistemas y materiales señalados en el párrafo anterior.

3.- Los laboratorios de ensayo y entidades de inspección para su habilitación junto con la solicitud deberán acreditar los siguientes extremos:

- a) Que se trata de personas públicas o privadas con personalidad jurídica propia.
- b) Que disponen de acreditación emitida por la Entidad Nacional de Acreditación (ENAC) referida a los documentos normativos vigentes en la Comunidad Autónoma de Euskadi, u otras acreditaciones emitidas por otros organismos acreditadores nacionales o internacionales

diferentes de la ENAC siempre que se compruebe que garantizan los requisitos de seguridad, adecuación e idoneidad equivalentes a los requeridos en este Reglamento.

c) Que disponen de medios técnicos aptos para la verificación, control e inspección y de medios humanos con capacidad y especialidad suficientes para llevar a cabo sus actividades, debiendo presentar memoria detallando los medios técnicos y humanos de que dispone.

2.- La Autoridad Reguladora del Juego, previas las informaciones y comprobaciones que estime necesarias, resolverá sobre la solicitud presentada, habilitando e inscribiendo, en su caso, al solicitante como laboratorio de ensayo o entidad de inspección, en el plazo de 3 meses desde la presentación de la solicitud.

ARTÍCULO 59.- ENSAYOS PREVIOS

1.- Los modelos de máquinas de juego tipo «B» y «C», las máquinas auxiliares y los sistemas de juego, con anterioridad a su homologación por la Autoridad Reguladora del Juego, deberán ser sometidos, a ensayos de funcionamiento y verificación de sus características de juego por laboratorios de ensayos habilitados.

2.- Los laboratorios de ensayos deberán emitir un certificado en el que se determinará, en el formato que determine la Autoridad Reguladora del Juego, de forma taxativa si las características del modelo y el funcionamiento de la máquina o sistema de juego se adecuan a los requisitos de homologación exigidos en el presente Reglamento y en la Orden de la persona titular del Departamento competente en materia de Juego, y a las especificaciones contenidas en la documentación presentada.

3.- Los certificados emitidos por laboratorios habilitados en otras Comunidades Autónomas y países del Espacio Económico Europeo respecto de los que se soliciten efectos ante la Autoridad Reguladora del Juego deberán certificar que el mismo se ha realizado conforme a la normativa de la Comunidad Autónoma Vasca.

ARTÍCULO 60.- PROCEDIMIENTO DE HOMOLOGACIÓN

1.- Los requisitos técnicos para la homologación de cada uno de los elementos de juego, así como el procedimiento de homologación se desarrollará mediante Orden de la persona titular del Departamento competente en materia de Juego, atendiendo a lo dispuesto en el presente artículo.

2.- La solicitud de homologación, que deberá formularse ante la Autoridad Reguladora del Juego, contendrá los extremos que se definan en la mencionada Orden de la persona titular del Departamento competente en materia de Juego.

3.- La empresa fabricante, importadora o comercializadora deberá dotar a las máquinas y sistemas de juego del dispositivo necesario para su inspección por vía telemática, de acuerdo con lo que se disponga por Orden de la persona titular del Departamento competente en materia de Juego.

4.- La Autoridad Reguladora del Juego instruirá el procedimiento realizando de oficio las actuaciones que estime pertinentes para la comprobación de los hechos o datos alegados, pudiendo solicitar la documentación complementaria o la práctica de los actos de instrucción necesarios para la resolución del expediente.

A tal efecto podrá solicitar, cuando lo estime preciso, ensayos previos complementarios y requerir al efecto a la persona solicitante que ponga a su disposición, por el tiempo necesario, un prototipo de la máquina, del sistema de juego o del elemento de juego, y aquella documentación adicional relacionada con los ensayos que fuera precisa.

Igualmente podrá someter a ensayos a máquinas de tipo «AR», a cargo del solicitante, cuando existan dudas sobre su funcionamiento o características.

5.- El plazo máximo para la resolución y notificación del expediente por la Autoridad reguladora de juego es de tres meses. Si transcurrido dicho plazo la persona interesada no hubiera recibido la notificación podrá entender estimada su solicitud.

6.- Los elementos de juego que resulten homologados serán inscritos en la sección de modelos del Registro Central de Juego de Euskadi.

ARTÍCULO 61.- EFECTOS DE LA HOMOLOGACIÓN

1.- La homologación otorgará a sus titulares el derecho a fabricar, importar, o comercializar máquinas y sistemas de juego.

2.- Sólo podrá cederse la habilitación para la fabricación e importación y comercialización de un modelo de máquina o sistema de juego inscrito si la persona cedente y la persona cesionaria estuvieran inscritos en la Sección de Empresas Fabricantes, Importadoras y Comercializadoras y lo comunicaran a la Autoridad Reguladora del Juego, quien, en todo caso, se relacionará, respecto a dicho modelo, solamente con la persona cedente, titular de la inscripción.

La comunicación de la cesión del modelo se formulará con carácter previo a la comercialización del modelo cedido, indicándose los números y series de las máquinas del modelo que se ceden y acompañando del contrato o título de la cesión.

3.- No se inscribirán los modelos de máquinas o sistemas de juego cuya denominación sea idéntica a la de otros modelos ya inscritos. Cuando diferentes importadores soliciten la inscripción de un mismo modelo, la inscripción en la sección de modelos se realizará añadiendo a su denominación una cifra correlativa. Los trámites de homologación se simplificarán en el caso de importadores sucesivos.

4.- La inscripción en la Sección de Modelos únicamente dará fe respecto del contenido de los documentos señalados en el apartado 2 del artículo 67 y apartado 2 del artículo 68.

5.- La autoridad reguladora del juego reconoce efectos a las homologaciones validadas por otras administraciones competentes en materia de juego en el estado español.

En tales casos los fabricantes o comercializadores podrán comunicar a la autoridad reguladora del juego aquellos modelos o elementos de juego homologados por otra administración competente en la materia en el estado español a los efectos de su inscripción de oficio en la sección de modelos del Registro Central de Juego de Euskadi. Para ello deberán comunicar, además de las características del elemento de juego, la homologación previamente obtenida y un certificado de laboratorio de ensayo o entidad independiente que acredite el cumplimiento de la normativa vasca.

ARTÍCULO 62.- MODIFICACIÓN DEL MODELO HOMOLOGADO

1.- Toda modificación respecto al modelo homologado e inscrito requiere ser previamente autorizada e inscrita por el procedimiento previsto con carácter general.

2.- Se excepcionan de la obligación de realizar ensayos previos las modificaciones no sustanciales del programa de juego de modelos ya homologados de máquinas de juego o de los elementos de los sistemas de juego ya homologados.

3.- Se entiende por modificación no sustancial del programa de juego de la máquina o de los elementos de los sistemas de juego la que no afecta, de forma directa o indirecta a los parámetros del programa de juego, tales como el precio de la partida, el porcentaje de devolución, la velocidad del juego, el plan de ganancias u otras condiciones inherentes al desarrollo del juego.

A la solicitud de modificaciones no sustanciales se deberá acompañar copia de la memoria del juego, memoria técnica justificativa de la modificación, soporte de almacenamiento de la memoria de juego, y un compromiso escrito de que no se han modificado los elementos sustanciales a los que se refiere el apartado anterior. A la vista de todo ello, resolverá la persona titular de la Autoridad Reguladora del Juego.

4.- Cuando se solicite modificación no sustancial de un mismo programa de juego o elemento del sistema de juego más de dos veces, se exigirá el correspondiente ensayo de homologación de dicha memoria, procediéndose del modo establecido en el párrafo 1 de este artículo.

ARTÍCULO 63.- CANCELACIÓN DE LAS INSCRIPCIONES DE MODELOS

1.- La inscripción de los modelos de máquinas de juego y sistemas de juego podrá cancelarse a petición de la persona titular, previa comprobación por la Autoridad Reguladora del Juego, de que no se encuentra en explotación el modelo correspondiente.

2.- La Autoridad Reguladora del Juego procederá a la cancelación de la inscripción del modelo, previa audiencia de la persona interesada, cuando se pierdan todas o algunas de las condiciones que determinaron su concesión, sin perjuicio de las sanciones a que hubiera lugar.

3.- La cancelación producirá la inhabilitación para la fabricación, importación, comercialización e instalación, así como la revocación automática de las autorizaciones de explotación de las máquinas correspondientes al modelo o del sistema de juego afectado. En la resolución que la acuerde se fijará el plazo para llevar a cabo la retirada de la explotación de las máquinas o sistemas de juego afectados, que nunca podrá ser superior a 20 días.

ARTÍCULO 64.- PRUEBA COMERCIAL DE MODELOS

1.- Podrá autorizarse a fabricantes o importadores inscritos en el Registro Central de Juego la instalación de máquinas y sistemas de juego en prueba comercial de manera previa a su homologación.

La autorización para la realización de prueba comercial en locales públicos autorizados no supondrá la adquisición de derechos respecto a la instalación de dichas máquinas o sistemas de juego.

2.- Las pruebas comerciales de las máquinas de juego deberán realizarse en las siguientes condiciones:

- a) La prueba comercial podrá autorizarse durante un período de cuatro meses, no prorrogable, pudiendo instalarse un máximo de diez máquinas por modelo.
- b) Cada máquina en prueba comercial sustituirá a otra máquina con permiso de explotación en alta.
- c) En el escrito de solicitud para la instalación el o la fabricante deberá certificar que el modelo a autorizar cumple todos los requisitos reglamentarios.
- d) En dichas máquinas se hará constar claramente que se trata de modelos no homologados.
- e) La Autoridad Reguladora del Juego podrá someter a ensayos dichas máquinas al objeto de comprobar el cumplimiento de los requisitos reglamentarios referentes a apuesta máxima, velocidad de juego, y cumplimiento, en general, de la normativa vigente.

3.- Las pruebas comerciales de los sistemas de juego deberán realizarse en las siguientes condiciones:

- a) La prueba comercial podrá autorizarse durante un período de cuatro meses, no prorrogable.
- b) En el escrito de solicitud para la instalación el o la fabricante deberá certificar que el modelo a autorizar cumple todos los requisitos reglamentarios.
- c) Se hará constar claramente que se trata de modelos de sistemas de juego no homologados.
- d) La Autoridad Reguladora del Juego podrá someter a ensayos dichos sistemas de juego al objeto de comprobar el cumplimiento de los requisitos reglamentarios referentes a apuesta máxima, velocidad de juego, y cumplimiento, en general, de la normativa vigente.

4.- El procedimiento se iniciará mediante solicitud de la persona interesada dirigida a la autoridad reguladora de juego a la que se acompañará una memoria motivando la solicitud y una técnica con indicación, en su caso, del local donde se instalará la prueba. La Autoridad Reguladora del Juego tras realizar las comprobaciones precisas resolverá la solicitud motivadamente y atendiendo a la salvaguarda de los derechos de las personas usuarias.

En los sistemas de juego, la memoria técnica deberá contener, al menos, información sobre el funcionamiento del juego, elementos de seguridad y conexión de los sistemas técnicos con la Autoridad Reguladora del Juego y la Autoridad en materia fiscal.

5.- El plazo máximo para resolver el procedimiento y notificar la resolución es de 1 mes.

ARTÍCULO 65.- PRUEBA DE PROTOTIPOS

1.- La autoridad reguladora de juego podrá autorizar, de manera excepcional, a fabricantes o importadores inscritos en el Registro Central de Juego la instalación de prototipos de máquinas y sistemas de juego en prueba comercial, sin que se sometan a la homologación, por un período de tiempo que no podrá exceder de cuatro meses. Una vez transcurrido el plazo autorizado, la maquina o sistema de juego deberá ser retirada.

2.- En el período en que el prototipo está en prueba comercial, el fabricante o el importador comunicará las correcciones que vayan haciendo a la Autoridad Reguladora del Juego.

3.- Las citadas pruebas comerciales de prototipos deberán realizarse en las siguientes condiciones:

a) Cada máquina en prueba comercial deberá sustentarse en otra máquina con permiso de explotación en alta.

b) En todo caso, se hará constar claramente que se trata de un prototipo en prueba de modelos no homologados.

4.- El procedimiento se iniciará mediante solicitud de la persona interesada dirigida a la autoridad reguladora de juego a la que se acompañará una memoria motivando la solicitud y una memoria técnica del prototipo con indicación, en su caso, del local donde se instalará. La Autoridad Reguladora del Juego tras realizar las comprobaciones precisas resolverá la solicitud motivadamente y atendiendo a la salvaguarda de los derechos de las personas usuarias.

5.- El plazo máximo para resolver el procedimiento y notificar la resolución es de tres meses.

6.- Una vez transcurrido el plazo autorizado, la máquina o sistema de juego deberá ser retirada, y para su instalación y explotación deberá ser homologada e inscrita en el Registro Central de Juego conforme al procedimiento previsto en el artículo 56 y siguientes de este Reglamento.

ARTÍCULO 66.- EXHIBICIÓN DE MODELOS

1.- La exhibición de máquinas de juego, máquinas auxiliares y sistemas de juego no homologados, en ferias y exposiciones del sector de juego, deberá comunicarse a la Autoridad Reguladora del Juego con una antelación mínima de 15 días a su celebración.

2.- La exhibición de dichos modelos estará sujeto a las siguientes condiciones:

a) En dichas máquinas y sistemas de juego se hará constar claramente su condición de homologadas o no homologadas.

b) La máquina o sistema de juego exhibido no podrá accionarse mediante monedas o billetes, tarjetas u otros medios de pago de curso legal.

c) La exhibición de modelos de máquina o sistemas de juego no homologados, en ningún caso, genera derecho alguno a los efectos de una posterior homologación e inscripción en el Registro de Juego correspondiente.

SECCIÓN SEGUNDA.- HOMOLOGACION DE MAQUINAS

ARTÍCULO 67.- HOMOLOGACIÓN DE MÁQUINAS.

1.- Las máquinas de juego y máquinas auxiliares deberán incorporar el marcado CE que declare su conformidad con la normativa vigente.

2.- La solicitud de homologación e inscripción en la Sección de Modelos deberá formularse ante la Autoridad Reguladora del Juego, haciendo constar como mínimo, los siguientes extremos:

a) Nombre comercial del modelo y versión o versiones de las máquinas.

- b) Nombre del fabricante o importador y número de registro en la Sección correspondiente del Registro Central de Juego.
- c) Dos fotografías en color del frontal de la máquina, así como dimensiones de la misma.
- d) Descripción del juego o juegos de las máquinas y en su caso de su forma de uso.
- e) Planos de la máquina y de su sistema eléctrico.
- f) Certificado del cumplimiento de la reglamentación vigente en materia de baja tensión, que garantice el aislamiento de los componentes eléctricos, suscrito por técnico competente.
- g) Declaración de compatibilidad electromagnética de conformidad con la normativa vigente suscrita por técnico competente.
- h) Manual técnico de la máquina, en el cual figure el modo de funcionamiento y de juego de la máquina.
- i) Detalle de las posibles interconexiones de la máquina con otros elementos, máquinas, visualizadores de premios acumulados, dispositivos centrales de control, u otros dispositivos o mecanismos, así como sus protocolos de funcionamiento y uso.
- j) En su caso, relación de programas de juego, especificando el dispositivo que contiene el programa de juego y sus elementos de identificación y verificación. En el caso de utilización de procedimientos técnicos poco usuales, la empresa fabricante o importadora facilitará los medios para su verificación durante el proceso de homologación. En todo caso la empresa fabricante facilitará a la Autoridad Reguladora del Juego el acceso independiente a los programas de juego y sus elementos de identificación y verificación.
- k) Declaración de que el modelo de máquina cuya homologación se solicita cumple con la normativa vigente.
- l) Certificado emitido por laboratorio de ensayo habilitado relativo a los ensayos previos conforme a lo dispuesto en el presente Reglamento.

3.- En el caso de máquinas de tipos «B» y «C» y de máquinas auxiliares, además se adjuntará Memoria explicativa que recogerá los siguientes extremos:

- a) Precio de la partida simple y, en su caso, de las partidas simultáneas, así como de las posibilidades de apuesta de la máquina.
- b) Premio máximo que puede otorgar la máquina, así como descripción del plan de ganancias y de los distintos premios, incluyendo los de «bolsa» o «jackpot» que la máquina pudiera conceder, detallando el procedimiento de obtención.
- c) Porcentaje de devolución de premios, especificando el ciclo o número de partidas a realizar para el cálculo de dicho porcentaje.
- d) Existencia o no de mecanismos o dispositivos que permitan modificar el porcentaje de premios con indicación de dicho porcentaje.
- e) Cualquier otro mecanismo o dispositivo con que cuente la máquina, especificando su modo de funcionamiento.
- f) Relación de «checksums» o suma de memoria, CRC, o código de redundancia cíclica de las memorias o microprocesadores que almacenen los diferentes programas de juego a

homologar. Asimismo, podrán exigirse los correspondientes algoritmos MD5, o algoritmo de resumen del mensaje, de las máquinas.

g) Memoria descriptiva del juego o de los juegos con la forma de uso y juego en las máquinas.

h) Modelo identificativo de la cubierta o diseño de la etiqueta de papel opaco a los rayos ultravioleta que deberá figurar adherida sobre cada una de las memorias, microcontroladores, disco duro, DVD, «software» u otros dispositivos que almacenen el programa de juego.

i) Resumen estadístico de una simulación de la secuencia del juego que incluirá, al menos, el ciclo de partidas consecutivas establecidas en la Orden de la persona titular del Departamento competente en materia de juego. El original de esa simulación se entregará en depósito, en formato digital, en la Autoridad Reguladora del Juego.

j) Un ejemplar del soporte o microprocesador en que se almacena el juego. Estas memorias sólo podrán ser sustituidas previa nueva homologación. La persona solicitante vendrá obligada a proporcionar a la Autoridad Reguladora del Juego, de forma gratuita, el correspondiente lector de memoria.

k) Descripción del tipo de contador homologado que incorpora el modelo.

l) Certificado de un laboratorio de ensayos habilitado que corrobore de forma taxativa que las características del modelo y el funcionamiento de la máquina se adecuan a los requisitos de homologación exigidos en el presente Reglamento y sus disposiciones de desarrollo y a las especificaciones contenidas en la documentación presentada.

4. La Autoridad Reguladora del Juego dictará y notificará la resolución en el plazo máximo de tres meses desde la fecha en que tuvo entrada la solicitud en el registro y transcurrido dicho plazo sin que se haya dictado y notificado la resolución dicha solicitud, se entenderá estimada.

5.- Cualquier dispositivo incorporado a la máquina que incida en el juego deberá ser identificable y accesible por la Autoridad Reguladora del Juego. Cuando se considere necesario, la Administración podrá requerir el código fuente de la máquina.

6.- En el caso de máquinas cuyo juego pueda ser cambiado mediante la sustitución de su programa o mediante cambio de una placa electrónica o de un soporte informático, podrá inscribirse como modelo el soporte solidario compuesto de un mecanismo y dispositivos de juego, si bien únicamente podrán explotarse en dichos modelos aquellos juegos cuyos programas intercambiables hayan sido debidamente inscritos en la Sección de Modelos.

7.- Cuando se modifique el juego de una máquina homologada y se modifique solo el software, únicamente se homologará el software.

8.- Los modelos de máquinas de tipo «AR», con la documentación deberán adjuntar el correspondiente soporte digital, junto con el sistema que posibilite su lectura, en formato CD-ROM, DVD o similar, así como en soporte papel, en el que se contenga todo el programa de los juegos y sus distintas funcionalidades, con el fin de que la Autoridad Reguladora del Juego proceda a la comprobación de que el modelo que se pretende inscribir no incurre en las prohibiciones recogidas en el número 1 del artículo 56 de este Reglamento y, al mismo tiempo cumple con todos los requisitos y condiciones técnicas exigidas para este tipo de máquinas en el presente Reglamento.

SECCIÓN TERCERA.- HOMOLOGACION DE SISTEMAS DE JUEGO

ARTÍCULO 68.- HOMOLOGACION DE SISTEMAS DE JUEGO.

1.- Corresponde a la Autoridad Reguladora del Juego la homologación de los sistemas de juego y el establecimiento de las especificaciones necesarias para su funcionamiento.

2.- La solicitud de homologación e inscripción en la sección correspondiente del Registro Central de Juego deberá contener como mínimo, los siguientes extremos:

a) Nombre comercial del modelo y versión o versiones del sistema de juego y de los juegos que lo compongan.

b) Nombre del fabricante o importador y número de registro en la sección correspondiente del Registro Central de Juego.

c) Descripción de las funcionalidades y elementos técnicos que componen el sistema de juego; así como de los juegos que contiene y, en su caso, de su forma de uso.

d) En caso de que el sistema de juego disponga de terminales para su instalación en locales autorizados para la práctica del juego, descripción de las características de los mismos.

e) En el caso de utilización de procedimientos técnicos poco usuales, la empresa fabricante o importadora facilitará los medios para su verificación durante el proceso de homologación.

f) Declaración de que el modelo de sistema de juego cuya homologación se solicita cumple con la normativa vigente.

g) Certificado emitido por laboratorio de ensayo habilitado relativo a los ensayos previos, conforme a lo dispuesto en el presente Reglamento y normativa de desarrollo.

3.- Los sistemas de juego objeto de homologación deberán disponer de los siguientes sistemas:

a) Sistema de cuentas separadas de las personas jugadoras, en los sistemas de juego que exijan su apertura.

b) Sistemas de control de acceso y registro de la persona usuaria, en los sistemas de juego que sean exigibles.

c) Sistemas de archivo y verificación de las partidas y operaciones de juego.

d) Sistemas de seguridad, prevención y recuperación de datos.

4.- El Certificado emitido por el laboratorio de ensayo deberá pronunciarse sobre el cumplimiento de los requisitos técnicos correspondientes a la autorización solicitada y analizará el cumplimiento de, al menos, las siguientes condiciones:

a) Disponer de una réplica para continuar el desarrollo de la actividad de juego ante cualquier mal funcionamiento del sistema principal.

b) Disponer de mecanismos de trazabilidad sobre el registro de las operaciones de juego realizadas, garantizando la posibilidad de conocer el histórico, la ubicación y la trayectoria de todas las operaciones a lo largo de toda cadena de secuencias, así como la capacidad para reconstruir enteramente cualquier operación almacenada en el sistema.

c) Permitir la determinación y subsanación inmediata de sus vulnerabilidades.

- d) Contar con sistemas de alimentación de respaldo que garanticen la continuidad de funcionamiento de los equipos y plataformas ante cualquier avería en el suministro eléctrico.
- e) Tener las dependencias bajo el control y vigilancia de la empresa operadora y, específicamente, contar con dispositivos físicos que garanticen el control de acceso a los componentes de los equipos y las plataformas.
- f) Integrar la totalidad de los datos correspondientes a las actividades de juego que se realicen, con independencia del canal o modalidad empleado, en la Unidad Central de Apuestas.
- g) Ubicar los servidores para la explotación de sistemas de juego en la Comunidad Autónoma del País Vasco y disponer de conexión con la Unidad Central de Juegos.
- h) Garantizar la accesibilidad a efectos de inspección, control y seguimiento del juego y de sus resultados por la Autoridad Reguladora del Juego.
- i) Permitir conexiones en línea con las Administraciones Públicas con el fin de verificar el cumplimiento de las condiciones de acceso al juego de los usuarios.
- j) Incorporar en el sistema de juego una conexión informática segura y compatible con los sistemas de las Administraciones que se determinen, para el control y seguimiento de los registros de las operaciones de juego realizadas. Todo ello, conforme al contenido y formato que disponga la Autoridad Reguladora del Juego.
- k) Disponer de un sistema de transacciones económicas que garantice que el pago de la apuesta, el cobro de los premios y la devolución de los importes apostados o jugados se haga efectiva, a través de la cuenta del jugador.
- l) Las demás condiciones técnicas que se concreten por Orden de la persona titular del Departamento competente en materia de Juego.

3.- La Autoridad Reguladora del Juego dictará y notificará la resolución en el plazo máximo de tres meses y transcurrido dicho plazo sin que se haya dictado y notificado la resolución dicha solicitud, se entendera estimada.

ARTÍCULO 69.- LA UNIDAD CENTRAL DE JUEGOS.

1.- Se entiende por Unidad Central de Juegos, el conjunto de elementos técnicos necesarios para procesar y gestionar las operaciones realizadas por los participantes en los juegos y para garantizar el correcto funcionamiento de los mismos.

2.- Los sistemas de juego deberán disponer de una Unidad Central de Juegos que permitirá:

- a) Registrar todas las actuaciones u operaciones de juego realizadas desde los equipos y usuarios conectados a la misma, operaciones y resultados sobre eventos de apuestas y sorteos, reparto de premios, operaciones sobre el registro de usuario y las cuentas de juego, datos agregados y de control, así como eventos de funcionamiento de la plataforma de juego.
- b) Garantizar el correcto funcionamiento de las actividades de juego.
- c) Comprobar en todo momento, si así fuera necesario, las operaciones realizadas, los participantes en las mismas y sus resultados, si la naturaleza del juego así lo permite, así como reconstruir de manera fiable todas las actuaciones u operaciones realizadas a través de ella.

3.- Los operadores habilitados deberán asegurar la existencia de las copias de seguridad necesarias y la aplicación de las medidas técnicas y los planes de contingencia que permitan garantizar la recuperación de datos ante cualquier clase de incidencia, así como disponer de una réplica de su Unidad Central de Juegos, que permitirá el normal desarrollo de la actividad de juego, con todas las garantías, en los supuestos en que la unidad principal se hallare fuera de servicio.

4.- Con la finalidad de facilitar las operaciones de verificación y control de la información, la Unidad Central de Juegos deberá estar instalada en el ámbito territorial de la Comunidad Autónoma de Euskadi y en dependencias bajo el control y vigilancia de la empresa operadora, la cual facilitará el acceso a las citadas dependencias a los inspectores de la Autoridad Reguladora del Juego.

La réplica de la misma podrá estar instalada fuera de la Comunidad Autónoma de Euskadi siempre que se comunique previamente su ubicación exacta a la Autoridad Reguladora del Juego.

5.- La Unidad Central de Juegos y su réplica, incorporarán conexiones informáticas seguras y compatibles con los sistemas de la Autoridad Reguladora del Juego y de la Autoridad Tributaria, que permitan a ésta realizar un control y seguimiento, en tiempo real, si así se requiriera, de la actividad de juego llevada a cabo, de los premios otorgados y de la identidad de las personas que participan y son premiadas en los mismos, y en su caso, de la devolución de premios que eventualmente se produzcan con motivo de la anulación de los juegos, todo ello sin perjuicio de la posibilidad de realizar inspecciones presenciales.

ARTÍCULO 70.- SISTEMAS DE INTERCONEXIÓN.

Los requisitos y condiciones técnicas necesarias para homologar el sistema de interconexión y para autorizar su instalación serán, tanto las establecidas en este capítulo de manera general para los sistemas de juego, como las comprendidas en el Capítulo I del Título Segundo en relación con los sistemas de interconexión de máquinas. Así mismo, deberán cumplirse las especificaciones contenidas en la normativa de desarrollo del presente Reglamento.

ARTÍCULO 71.- SERVIDORES SUMINISTRADORES DE JUEGOS A MÁQUINAS DE JUEGO

Los requisitos y condiciones técnicas necesarias para homologar este sistema y para autorizar su instalación serán, tanto las establecidas en este capítulo de manera general para los sistemas de juego, como las comprendidas en el Capítulo I del Título Segundo en relación con los sistemas suministradores de juegos a máquinas. Así mismo, deberán cumplirse las especificaciones contenidas en la normativa de desarrollo del presente Reglamento.

ARTÍCULO 72.- SISTEMAS PARA LA EXPLOTACIÓN DEL JUEGO POR CANALES TELEMÁTICOS

1.- Los sistemas para la explotación del juego por canales telemáticos, en su funcionamiento, deben cumplir los siguientes requisitos:

a) Asegurar la fiabilidad, seguridad y transparencia del juego y sus procedimientos, así como de las transacciones financieras que de aquél se deriven.

- b) Garantizar la identidad de las personas intervinientes, la seguridad y la confidencialidad de los datos personales recabados y contar con mecanismos que aseguren la integridad en las comunicaciones con la persona jugadora.
- c) Asegurar que el resultado de la jugada o apuesta realizada será independiente de los dispositivos usados por la persona jugadora.
- d) Asegurar que el resultado de la jugada o apuesta realizada no se verá afectado por la calidad de la conexión a través de sistemas telemáticos o a distancia de la persona jugadora o cualquier otra característica del canal de comunicación entre el sistema de juego y el dispositivo utilizado por las personas jugadoras.
- e) Permitir obtener la confirmación electrónica de la jugada o apuesta una vez formalizada, con el contenido mínimo establecido para las mismas.
- f) Garantizar el pago de los premios así como la devolución de los importes apostados en caso de anulación de las jugadas o apuestas.
- g) Disponer de un mecanismo que permita a la persona jugadora programar el tiempo de juego.
- h) Ofrecer al abrir la cuenta de jugador o jugadora la posibilidad de limitar su capacidad de juego mediante el establecimiento de límites diarios y semanales a su capacidad de apostar.

2.- Las empresas operadoras de juego, en relación a las modalidades de juego para las que tengan habilitación, podrán solicitar su explotación a través de canales telemáticos en las siguientes condiciones:

- a) Las modalidades de juego explotadas a través de tales canales estarán sometidas a los mismos requisitos y características técnicas establecidas para cada modalidad en este reglamento y en sus normas de desarrollo.
- b) Las empresas operadoras dispondrán de un sitio web accesible por un nombre de dominio que identifique la marca comercial de la empresa y corresponda a un dominio «.eus». La página web no podrá ser redireccionada a otras distintas de tal sitio dedicado, excepto a subdominios del dominio principal o marca comercial que la identifica.

La página web se presentará al menos en las dos lenguas oficiales de la Comunidad Autónoma

- c) Se dispondrá de sistemas que permitan la identificación de las personas jugadores y la comprobación de que no está incurso en ninguna de las prohibiciones del juego, y el registro de la persona usuaria.
- d) Contará con una Unidad Central de Juegos de conformidad con lo dispuesto en este Reglamento.
- e) Cuando se emplee un generador de números aleatorios los mismos generados serán imprevisibles, indeterminables y no reproducibles sus series; los métodos de escalamiento serán lineales y sin sesgo, patrón o predictibilidad y el método de translación de los símbolos o resultados del juego no estará sometido a la influencia o control de un factor distinto de los valores numéricos derivados del generador de números aleatorios.
- f) Se establecerá un protocolo de acceso físico y lógico en el que se recojan los procedimientos para su control, la relación de las personas que dispongan de autorización para el acceso, así como las operaciones que pueden realizar en los sistemas. Los registros de acceso a la Unidad

Central de Juegos, su réplica y al sistema de control interno, deberá ser conservado durante, al menos, dos años.

g) Se dispondrá de un sistema de control interno y un plan de contingencia tecnológica.

3.- El sistema de control interno deberá adecuarse a los diferentes canales de comercialización de los juegos y de interacción con las personas participantes, de tal modo que se asegure la captura y registro de la totalidad de las operaciones de juego realizadas, garantizado en tal sentido:

a) La integridad y confidencialidad de las comunicaciones de las personas participantes con sus sistemas de juego, así como las comunicaciones de datos entre los distintos componentes de los sistemas de juego y, en particular, con la Unidad Central de Juegos y su réplica.

b) La trazabilidad y el registro de la totalidad de las operaciones de juego y de las transacciones económicas que se realicen, permitiendo la reconstrucción fiel de las operaciones de juego y de las transacciones registradas.

c) La captura, registro y conservación en una base de datos segura de las operaciones de juego; de pago de la participación y de abono de los premios obtenidos; los registros de las personas usuarias y de juego y las incidencias e interrupciones del servicio o inhabilitación de juegos. Dichos registros deberán conservarse por un período mínimo de cuatro años.

d) La protección física y lógica del sistema de juego e impedir cualquier acceso no autorizado.

4.- Si en un único juego se emplean simultáneamente diferentes canales de comercialización o de interacción con las participantes, la empresa operadora de juego deberá establecer las pasarelas, interfaces o canales de comunicación entre la totalidad de los medios de participación o de interacción en el juego con el fin de posibilitar a la Autoridad Reguladora del Juego acceder a la totalidad de las operaciones y transacciones que se hubieran realizado cualquiera que fuera el medio empleado para ello.

5.- El Plan de Contingencia Tecnológica debe contemplar las medidas técnicas, humanas y organizativas necesarias para garantizar la continuidad del servicio y que, en ningún caso, se pierdan datos o transacciones que afecten o puedan llegar a afectar al desarrollo de los juegos, a los derechos de las personas participantes o al interés público.

6.- En la resolución de autorización se identificará la modalidad de juego que se explotará; el modelo del sistema a emplear, sus elementos y funcionalidades; así como el dominio u otros elementos de identificación y acceso.

7.- Los requisitos y condiciones técnicas necesarias para homologar un sistema de juego mediante canal telemático y para autorizar la explotación de un juego por este sistema serán las establecidas en este capítulo y las contenidas en la normativa de desarrollo del presente Reglamento.

SECCIÓN CUARTA.- EMPRESAS PRESTATARIAS DE SISTEMAS DE JUEGO

ARTÍCULO 73.- EMPRESAS PRESTATARIAS DE SISTEMAS DE JUEGO

1.- La instalación, manipulación, cambio o modificación de alguno de los elementos definitorios de las características de los sistemas de juego establecidos en este Reglamento, deberá llevarse a cabo por personas o empresas inscritas específicamente para dichas operaciones en la Sección correspondiente del Registro Central de Juego.

2.- La solicitud de inscripción deberá formularse ante la Autoridad Reguladora del Juego, acompañando en todo caso los siguientes documentos:

- a) Si la solicitante fuera persona física, fotocopia del Documento Nacional de Identidad o equivalente.
- b) Si la solicitante fuera persona jurídica, fotocopia del Documento Nacional de Identidad o equivalente del representante, acompañado de copia compulsada o testimonio notarial de su poder junto con una copia compulsada o testimonio notarial de la escritura de constitución de la sociedad y de sus estatutos, con certificado de inscripción en el Registro Mercantil.
- c) Memoria justificativa garantizando la cualificación técnica y medios materiales suficientes para el desempeño de su actividad.

3.- La Autoridad Reguladora del Juego realizará de oficio las actuaciones que estime pertinentes para la comprobación de los hechos o datos alegados, pudiendo solicitar la documentación complementaria o la práctica de los actos de instrucción necesarios para la resolución del expediente.

La Autoridad Reguladora del Juego, tras comprobar el cumplimiento de los requisitos señalados, resolverá el procedimiento y notificará la resolución en el plazo máximo de tres meses.

4.- Las operaciones efectuadas sobre los sistemas de juego, deberán ser certificadas y anotadas convenientemente en un libro de registro por la persona o empresa autorizada.

5.- Las empresas prestatarias de sistemas de juego habilitadas en otras Comunidades Autónomas serán inscritas de oficio y podrán ejercer su actividad en la Comunidad Autónoma Vasca previa comunicación presentada ante la Autoridad Reguladora del Juego.

CAPÍTULO XII.-

PUBLICIDAD, PATROCINIO Y ACTIVIDADES PROMOCIONALES

ARTÍCULO 74.- RÉGIMEN GENERAL.

Podrán llevarse a cabo actividades de publicidad, promoción, patrocinio y cualquier otra forma de comunicación comercial, sobre las actividades de juego reguladas en el presente Reglamento. Las actividades de publicidad, promoción, patrocinio y cualquier otra forma de comunicación comercial que se realicen sobre las actividades de juego cualquiera que sea el canal, formato o soporte empleado se realizarán de conformidad con lo dispuesto en este capítulo.

ARTÍCULO 75.- DEFINICIONES

A los efectos de este Reglamento se entiende por:

- a) Publicidad: toda forma de comunicación, retribuida o no, con el fin de divulgar y promover, de forma directa o indirecta, la prestación de servicios relacionados con el juego.

Se considera publicidad indirecta toda forma de comunicación dirigida a fomentar o incentivar la práctica del juego o de las apuestas, los locales de juego, así como el empleo de imágenes o elementos que permitan difundir de forma encubierta un mensaje o unas imágenes con el mismo fin.

b) Patrocinio: actividad publicitaria destinada generalmente al impulso de una actividad deportiva, cultural o de otra índole, a cambio de una contraprestación económica del patrocinador.

c) Promoción comercial: entrega gratuita de bienes o prestación de servicios o cualquier otra actuación realizada con el fin de promover los establecimientos de juegos y apuestas y la actividad empresarial, con independencia de que dichos productos o bienes contengan publicidad.

d) Información comercial: comunicación, por cualquier medio, sin fines publicitarios y a los efectos meramente informativos, de datos identificativos de las personas físicas y jurídicas que operan en el sector del juego y que se hallen debidamente autorizadas. A los efectos de este Reglamento, se considerarán datos identificativos los siguientes:

- Nombre comercial o razón social.
 - Rótulo de establecimiento.
 - Logotipo o anagrama.
 - Dirección postal, página web, dirección de e-mail y teléfonos de contacto.
 - Horarios de las actividades que desarrollen.
 - Relación de juegos ofertados.
 - Descripción y programación de los servicios y actividades complementarias prestados por los locales de juego.
- e) Anunciante, patrocinador o promotor: toda persona natural o jurídica en cuyo interés se realiza la publicidad, el patrocinio o la promoción por sí misma o a través de tercero.

También se incluyen en este concepto, las federaciones o asociaciones representativas de los distintos sectores del juego y las apuestas que, por sí mismas o a través de terceros, contraten la realización de actividad publicitaria, de patrocinio o promoción de su propio subsector.

ARTÍCULO 76.- PRINCIPIOS BÁSICOS

Las actividades de publicidad, promoción y patrocinio del juego se ajustarán a los siguientes principios:

- a) Principio de veracidad, conforme al cual deben ser veraces; no inducir a error a las personas destinatarias, ni omitir o silenciar datos sustanciales o hechos relevantes de la actividad en cuestión
- b) Principio de identificación, conforme al cual deben ser fácilmente identificables y reconocibles como tales, sin que se puedan confundir con acciones de oferta de los juegos a las personas usuarias.

ARTÍCULO 77.- PROHIBICIONES

Se prohíbe la publicidad o promoción del juego y de sus locales en los siguientes casos:

- a) Contenga mensajes directos de incitación o estímulo a la práctica del juego.
- b) Se lleve a cabo en centros y dependencias de la administración pública, centros y servicios sanitarios y sociosanitarios, y centros de enseñanza, públicos o privados. Se exceptiona, y por ende se permite previa comunicación, la publicidad o promoción en los organismos administrativos de promoción turística y ocio.
- c) Se desarrolle en los centros y espectáculos destinados mayoritariamente a personas menores de edad.
- d) Implice actividades de patrocinio de actividades deportivas o culturales en las que participen mayoritariamente menores de dieciocho años.
- e) Reproduzca, mediante imágenes o sonidos, a personas practicando algún juego, o participando de forma directa o indirecta en el mismo, salvo que se trate de la retransmisión de un torneo autorizado, en cuyo caso deberá ajustarse a los horarios que establece el presente Reglamento para la publicidad en radio y televisión.
- f) Entrega de artículos o regalos promocionales al margen de lo establecido en el artículo 81 de este Reglamento.
- g) Consista o implique operaciones de préstamo o anticipos de dinero a las personas usuarias de los juegos.
- h) Contenga mensajes racistas, sexistas, pornográficos, haga apología de la violencia, que fomente comportamientos compulsivos o cualquier trato discriminatorio o contrario a los derechos fundamentales de la persona.

ARTÍCULO 78.- PROTECCIÓN DE LAS PERSONAS MENORES DE EDAD.

Al objeto de proteger a las personas menores de edad, no se permitirán actividades de publicidad, promoción y patrocinio de actividades de juego que:

- a) Sugieran que las personas menores de edad puedan jugar.
- b) Utilicen o incluyan a personas menores de edad.
- c) Empleen soportes visuales, sonoros, verbales o escritos cuyos destinatarios sean preferentemente estas personas.
- d) Sean dirigidas a personas menores de 18 años.

ARTÍCULO 79.- REQUISITOS DE LA ACTIVIDAD PUBLICITARIA

1.- Toda actividad publicitaria o promocional de juego, excepto las que se lleven a cabo en el interior de los locales de juego, hará constar con claridad y de forma legible, mediante textos o

imágenes, según el soporte utilizado, que el juego queda prohibido a las personas menores de 18 años y que su práctica puede generar adicción. Asimismo, dichas actividades deberán incluir logotipos alusivos a la prohibición del juego a las personas menores de 18 años y a la práctica del juego responsable, de acuerdo con el formato que establezca Autoridad Reguladora del Juego.

2.- En el interior de los locales de juego podrá realizarse publicidad comercial siempre que su exhibición no interrumpa el desarrollo del juego.

ARTÍCULO 80.- PUBLICIDAD EN EL INTERIOR DE LOCALES DE JUEGO.

Sin perjuicio de las limitaciones contenidas en este capítulo:

1.- En el interior de los locales de juego se podrá realizar, sin necesidad de autorización o comunicación previa, cualquier actividad publicitaria de empresas y establecimientos de juego, servicios complementarios y actividades, juegos y premios siempre que respete los principios y prohibiciones establecidos en este Reglamento.

2.- En todo caso será exigible en el interior de los locales de juego y establecimientos donde haya elementos de juego, la preceptiva instalación de cartelería y mensajes referentes a la práctica del juego responsable y a los efectos que pudieran acarrear las prácticas excesivas de juego.

ARTÍCULO 81.- DISTRIBUCIÓN DE ARTÍCULOS PROMOCIONALES Y ENTREGA DE CONSUMICIONES ENTRE LOS ASISTENTES A LOCALES DE JUEGO

1.- En el interior de los locales de juego podrán entregarse artículos promocionales o consumiciones de escasa cuantía, de acuerdo con los usos sociales habituales

2.- Se prohíbe:

a) La entrega de participaciones o boletos de loterías o de cualquier otro juego. Se exceptúa de lo anterior, las rifas y sorteos que, como promoción dentro de un local de juego, se puedan establecer al efecto, previa comunicación a la Autoridad Reguladora del Juego.

b) La entrega de vales o tiques que, sumados, sean canjeables por objetos de valor superior al autorizado, excepto lo dispuesto para las máquinas de tipo AR o recreativas de redención.

3.- La Autoridad Reguladora del juego podrá determinar, a nivel enunciativo, lo que deba entenderse como artículos promocionales o consumiciones de escasa cuantía, a los efectos de lo dispuesto en el párrafo primero de este artículo.

ARTÍCULO 82.- PUBLICIDAD EN MEDIOS DE COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL Y RADIOFÓNICOS.

1.- La publicidad y promoción en radio y televisión deberá respetar los principios establecidos en este Reglamento y sólo podrá emitirse en la franja horaria comprendida entre las 22.00 y las 07.00 horas.

2.- La publicidad y promoción sobre la práctica de apuestas cuyo objeto sea un acontecimiento de carácter deportivo no estará afectada por la limitación horaria establecida en el apartado anterior, siempre que su difusión se lleve a cabo en programas de carácter deportivo.

3.- En las salas de cine podrá exhibirse publicidad en las mismas condiciones señaladas en los párrafos anteriores, aun sin limitación horaria, siempre que la película que se proyecte sea no recomendada para personas menores de dieciocho años.

ARTÍCULO 83.- PUBLICIDAD EN PRENSA, REVISTAS Y SUPLEMENTOS

1.- Podrán realizarse actividades de publicidad y promoción del juego, en prensa, escrita o digital y revistas, siempre y cuando cumplan los requisitos establecidos en este Reglamento y exclusivamente se inserten en las secciones dedicadas al ocio, turismo, espectáculos y deportes.

2.- El tamaño máximo de la inserción en medios escritos no podrá superar un cuarto de la superficie de la página donde se incluya el anuncio de publicidad o promoción.

ARTÍCULO 84.- PUBLICIDAD ESTÁTICA

1.- Podrá realizarse actividad de publicidad y promoción del juego mediante publicidad estática de carácter informativo con sujeción a lo dispuesto en las correspondientes ordenanzas municipales y demás normativa de aplicación

2.- Se entiende por publicidad estática de carácter informativo la que se lleva a cabo mediante vallas, marquesinas, carteles, y cualquier otro mobiliario urbano, así como la que se fije sobre elementos móviles y medios de transporte, ya sean colectivos o propiedad del anunciante, y la que se lleve a cabo a través de monitores o pantallas incorporadas al mobiliario urbano.

ARTÍCULO 85.- PUBLICIDAD MEDIANTE FOLLETOS DE DISTRIBUCIÓN MASIVA

1.- La actividad publicitaria por medio de la distribución de folletos en la vía pública únicamente podrá efectuarse para el anuncio de nuevos juegos e inauguraciones de locales de juegos y solo podrá contener información comercial.

No obstante lo establecido en el apartado anterior, los casinos y bingos podrán elaborar y emitir de folletos sobre el casino, sus eventos y servicios complementarios, los cuales podrán depositarse en hoteles, agencias de viaje, centros de transporte de viajeros, locales o instalaciones de espectáculos públicos y establecimientos turísticos en general.

No podrá realizarse dicha distribución en el entorno de centros educativos de menores y de enseñanza reglada y en todo caso deberá hacerse a una distancia de aquellos superiores a 200 metros.

2.- Se prohíbe la utilización de medios de distribución masiva de publicidad tales como el buzoneo y el correo electrónico, salvo que, en este último caso, la persona receptora sea mayor de edad y lo consienta expresamente a través del servicio de admisión del local de juego ó en el formulario de registro del sitio web correspondiente.

3.- En todo caso la publicidad tendrá exclusivamente carácter de información comercial, de acuerdo con lo dispuesto en el artículo 75 d) del presente Reglamento.

ARTÍCULO 86.- PUBLICIDAD EN PÁGINAS WEB

1.- Las personas físicas o jurídicas inscritas como empresas de juego podrán efectuar publicidad de su actividad a través de sus propias páginas web.

2.- En las páginas web propias del anunciante podrá ofrecerse, además de información relativa al mismo anunciante y a las actividades que realiza, tipos de juego, premios, servicios complementarios y actividades, una descripción interactiva de la mecánica y funcionamiento de los juegos que desarrolla, así como difundir las noticias y eventos relacionados con el sector del juego, foros, buzón de sugerencias y otras áreas de participación activa del usuario.

3.- Las páginas web propias de las empresas de juego no podrán insertar vínculos que direccionen a páginas que ofrezcan a entidades bancarias o en general a entidades que ofrezcan servicios de crédito a las personas jugadoras.

4.- La actividad publicitaria de las páginas redireccionadas desde páginas webs de juego solo podrán tener carácter de información comercial, de acuerdo con lo dispuesto en el artículo artículo 75 d) del presente Reglamento.

ARTÍCULO 87.- EXHIBICIONES COMERCIALES DE ELEMENTOS DE JUEGO

1.- Podrán realizarse exhibiciones comerciales de elementos de juego destinadas exclusivamente a profesionales del juego, o en eventos de turismo, ocio o espectáculos que no participen personas menores de edad quedando prohibida la práctica de juegos o apuestas con dinero.

2.- Las exhibiciones comerciales deberán ser comunicadas a la Autoridad Reguladora del Juego con una antelación de al menos 7 días naturales a su fecha de celebración.

ARTÍCULO 88.- COMUNICACIÓN PREVIA.

1.- La celebración de actividades publicitarias, promocionales y de patrocinio en materia de juego requerirá comunicación previa ante la Autoridad Reguladora del Juego, sin perjuicio de las facultades de comprobación de la Autoridad Reguladora del Juego.

2.- La comunicación se presentará ante la Autoridad Reguladora del Juego con una antelación mínima de 7 días naturales a la fecha en la que se pretenda iniciar la actividad, y a la misma se adjuntará la siguiente documentación: .

a) Datos identificativos del anunciante, de la agencia de publicidad y de la agencia de medios, en su caso.

b) Medio de difusión, soportes y formatos en los que aparecerá la publicidad que se pretende realizar.

c) Ámbito territorial de difusión.

- d) Características de las actividades y servicios cuya publicidad se pretenda.
 - e) Fechas de inicio y, en su caso, fin de la campaña.
 - f) Proyecto de actividad publicitaria o promocional que deberá consistir en una reproducción adecuada, según el soporte de difusión, de los textos, imágenes, cuñas radiofónicas o filmaciones que, en todo caso, deberán incluir las creatividades propuestas.
 - g) Cuanta documentación complementaria considere oportuna el anunciante para presentar de forma adecuada su proyecto publicitario.
- 3.- Cualquier alteración en las circunstancias de hecho o de derecho deberá ser comunicada a la Autoridad Reguladora del Juego, como si de una nueva comunicación se tratara,
- 4.- La no presentación de comunicación previa ante la Autoridad Reguladora del Juego o la inexactitud, falsedad u omisión, de carácter esencial, determinara la imposibilidad de continuar con la actividad afectada, sin perjuicio de la incoación del correspondiente expediente sancionador, en caso de que proceda
- 5.- No requerirán de comunicación previa las siguientes actividades promocionales.
- a) La instalación de uno o varios rótulos en la fachada del edificio o en el acceso al recinto urbanístico donde se enclave el local de juego, de acuerdo con lo que disponga la normativa municipal o sectorial correspondiente.
 - b) La utilización del nombre comercial del establecimiento o empresa de juego, en el caso de que patrocine actividades deportivas, recreativas y espectáculos destinados a practicantes a personas mayores de edad.
 - c) La publicidad y promoción que se realice en revistas especializadas en materia de juego.
 - d) Información comercial realizadas en páginas web de las empresas titulares de los juegos autorizados.

CAPÍTULO XIII.-

CONTROL E INSPECCIÓN

SECCIÓN PRIMERA.- REGISTRO CENTRAL DEL JUEGO

ARTÍCULO 89.- OBJETO

El Registro Central de Juego de la Comunidad Autónoma de Euskadi es un instrumento de gestión y control de la actividad del juego y las apuestas adscrito al Autoridad Reguladora de juego, en el que se anotan los datos relevantes referentes a dicha actividad que se regulan en el presente capítulo.

ARTÍCULO 90.- ESTRUCTURA

El Registro Central del Juego tendrá la siguiente estructura:

Libro I - Empresas operadoras de juego.

Libro II - Empresas auxiliares:

- Sección 1ª: Empresas Fabricantes, Importadoras y Comercializadoras:
- Sección 2ª: Empresas prestatarias de sistemas de juego.
- Sección 3ª: Empresas de Asistencia Técnica.
- Sección 4ª: Laboratorios de Ensayo.
- Sección 5ª. Escuelas de crupieres.

Libro III - Locales de juego:

- Sección 1ª Casinos de juego
- Sección 2ª Bingos
- Sección 3ª Salones de juego
- Sección 4ª Salones recreativos
- Sección 5ª Locales de apuestas
- Sección 7ª Otros establecimientos

Libro IV- Material de juego:

- Sección 1ª: Modelos de máquinas de juego y maquinas auxiliares.
- Sección 2ª: Sistemas de interconexión.
- Sección 3ª: Servidores de juegos.
- Sección 4ª.- Sistemas de juego para la práctica de juego por medios electrónicos, Informáticos, telemáticos, interactivos o telefónicos
- Sección 5ª Otro tipo de materiales, elementos, aparatos o dispositivos.

Libro V.- Permisos de explotación.

Libro VI.- Documentos profesionales.

Libro VII.- Actividades de publicidad y promocionales.

Libro VIII.- Registro de Interdicciones de Acceso al Juego.

Libro IX.- Registro de sanciones.

ARTÍCULO 91.- INSCRIPCIONES

1.- Las inscripciones y anotaciones que se practiquen en el libro I deberán contener la siguiente información:

- a) Datos identificativos de la persona física o jurídica titular de la empresa, domicilio, teléfono y, en su caso, dirección de correo electrónico.
- b) Actividades para las que se ha otorgado título habilitante y, en su caso, límites de apuestas y sistemas o medios técnicos empleados.
- c) Fecha de la obtención del correspondiente título habilitante y, en su caso, plazo de vigencia.
- d) Número de inscripción registral asignada.

2.- Las inscripciones y anotaciones que se practiquen en el libro II deberán contener la siguiente información:

- a) Datos identificativos de la persona física o jurídica titular de la empresa, domicilio, teléfono y, en su caso, dirección de correo electrónico.
- b) Actividades para las que se ha otorgado título habilitante y, en su caso, sistemas o medios técnicos empleados.
- c) Fecha de la obtención del correspondiente título habilitante y, en su caso, plazo de vigencia.
- d) Número de inscripción registral asignada.

3.- Las inscripciones que se practiquen en el libro III deberán contener la siguiente información:

- a) Dirección del local de juego e identificación de la empresa explotadora del mismo, con indicación de su domicilio, teléfono y, en su caso, dirección de correo electrónico.
- b) Actividad o actividades de juego y apuestas autorizadas en el local.
- c) Aforo del local y horario de funcionamiento.
- d) Fecha de la obtención del correspondiente título habilitante y plazo de vigencia.
- e) Número de inscripción registral.

4.- Las inscripciones que se practiquen en el libro IV deberán contener la siguiente información:

- a) Tipo de material, máquina, elemento, aparato o sistema de juego
- b) Denominación del modelo o material de que se trate.
- c) Fecha de autorización de homologación y número de inscripción registral.
- d) Datos identificativos de la empresa fabricante, comercializadora o distribuidora, domicilio social y teléfono.
- e) Descripción del juego o forma de uso, en su caso.
- f) Premios máximos, porcentaje de premios y coste de la partida o apuesta, en su caso.
- g) Identificación del sistema técnico, en su caso.

5.- Las inscripciones que se practiquen en el libro V deberán contener la siguiente información:

- a) Datos identificativos de las empresas operadoras, titular de las empresas, domicilio, teléfono y, en su caso, dirección de correo electrónico.

b) Datos básicos del permiso de explotación.

c) Número de inscripción registral asignada.

6.- Las inscripciones que se practiquen en el libro VI deberán contener la siguiente información:

a) Datos identificativos de la persona a la que se le expide el documento profesional.

b) Identificación del tipo de local para el que se expide el documento y fecha de expedición.

7.- Las inscripciones que se practiquen en el libro VII deberán contener la siguiente información:

a) Datos identificativos del anunciante, patrocinador o promotor.

b) Objeto de la actividad publicitaria, patrocinio, campaña o promoción.

c) Medio de difusión, soportes y formatos en los que se llevará a cabo la publicidad, el patrocinio o la promoción que se pretende realizar.

d) Ámbito territorial de difusión.

e) Características de las actividades y servicios cuya publicidad, patrocinio o la promoción se pretenda.

f) Fechas de inicio y, en su caso, de la campaña.

8.- Las inscripciones que se practiquen en el libro VIII deberán contener la siguiente información:

a) Nombre, apellidos, Documento Nacional de Identidad, fecha de nacimiento, sexo, domicilio y fecha de solicitud y plazo para el que se solicita.

b) Datos referentes al órgano judicial que hubiere dictado la prohibición, resolución, fecha y, en su caso, plazo de la misma.

c) Si la inscripción se practica como consecuencia de una resolución administrativa, los datos referentes a la resolución administrativa, fecha de la misma y plazo.

d) Si la inscripción se practica por comunicación de otra Administración, los datos referentes a la resolución administrativa de la que trae causa y plazo.

9.- Las inscripciones que se practiquen en el libro IX deberán contener la siguiente información:

a) Identificación de la persona sancionada.

b) Identificación de la falta cometida y la sanción impuesta.

c) Fecha de la resolución sancionadora y de su firmeza.

ARTÍCULO 92.- PROCEDIMIENTO DE INSCRIPCIÓN.

1.- Las inscripciones se practicarán de oficio automáticamente una vez tramitado y finalizado con la resolución de autorización o en el plazo de diez días hábiles, a partir de la formulación

de la declaración responsable de puesta en funcionamiento o, de otorgado el título de habilitante.

2.- Cuando la inscripción resulte de un procedimiento sancionador o judicial, la inscripción se practicará cuando el expediente sea firme en vía administrativa o judicial.

3.- Cuando la inscripción sea instada por la persona interesada para ser incluida en el libro correspondiente a la prohibición de acceso al juego la inscripción se practicará en el plazo de tres días, a partir de la fecha de presentación de la solicitud.

ARTÍCULO 93.- VIGENCIA DE LAS INSCRIPCIONES.

La vigencia de las inscripciones será la que conste en el título habilitante o el que se establezca en el presente Reglamento para las distintas actividades reguladas en el mismo, o por el plazo solicitado por la persona interesada, en su caso.

ARTÍCULO 94 - COOPERACIÓN INTERADMINISTRATIVA.

La Autoridad Reguladora del Juego alcanzará convenios con la administración estatal y las distintas Comunidades Autónomas para fijar los procedimientos de comunicación de los datos contenidos en los registros autonómicos y estatales, en especial, el acceso a los títulos habilitantes para las actividades de juego y a los registros de interdicciones de acceso al juego.

SECCIÓN SEGUNDA.- CONTROL E INSPECCIÓN

ARTÍCULO 95.- VIGILANCIA Y CONTROL

1.- De acuerdo con la Ley 4/1991, de 8 de noviembre, Reguladora del Juego en la Comunidad Autónoma del País Vasco, la inspección, vigilancia y control de los aspectos administrativos y técnicos del juego, y de las empresas y locales relacionados con esta actividad, regulados por el presente Reglamento, corresponde a la Autoridad Reguladora del Juego de quién dependerá, a efectos de cumplir lo dispuesto anteriormente, la Unidad de Juego y Espectáculos de la Ertzaintza.

La Autoridad Reguladora del Juego podrá encomendar a personal funcionario ó a los laboratorios de ensayo e inspección habilitados labores de control e inspección. Durante el desarrollo de tales funciones dispondrán de la condición de autoridad.

2.- Las empresas operadoras de juego y sus representantes legales o personas que se encuentren al frente de los locales donde se desarrollen los juegos, tendrán la obligación de facilitar a la Unidad de Juego y Espectáculos de la Ertzaintza en el ejercicio de sus funciones el acceso y comprobación de los locales o establecimientos, y de proporcionar a los inspectores o funcionarios debidamente acreditados de la Autoridad Reguladora del Juego la información y documentación relativa al control de las actividades de juego.

3.- Los miembros de la inspección estarán provistos de documento acreditativo que deberá ser exhibido con carácter previo al ejercicio de sus funciones.

4.- Los sistemas previstos para la explotación de juegos y apuestas dispondrán de las conexiones técnicas necesarias a los fines de inspección y control que sean requeridos por la Autoridad Reguladora del Juego.

ARTÍCULO 96.- ACTUACIONES INSPECTORAS

1.- Los actos o hechos constatados por la inspección deberán reflejarse en el acta correspondiente.

2.- Dichas actas se extenderán por triplicado ejemplar, y en las mismas se consignarán los actos o circunstancias que sean precisos para la mejor expresión de los hechos objeto de la inspección y será firmada por las personas comparecientes ante quienes se formalicen, entregándoseles copia de la misma.

La firma del acta no implicará salvo manifestación expresa del interesado o interesada, la aceptación de su contenido.

Las personas reseñadas anteriormente podrán hacer constar en el acta las observaciones que deseen formular en relación con su contenido.

3. La negativa de la firma por parte de la persona o personas comparecientes no invalidará el acta.

Si se negaran a firmar el acta, se les informará que pueden estampar su firma a los únicos efectos de su recepción, sin que por ello se altere la validez de la misma, y así lo harán constar los miembros de la inspección actuantes mediante diligencia, con expresión de los motivos de la negativa, si los hubiere.

4.- Salvo motivo justificado que deberá ser consignado en el Acta, ésta deberá ser suscrita por dos miembros de la inspección, actuando en calidad de instructor o instructora y secretario o secretaria, respectivamente.

5.- Lo reflejado en el Acta tendrá presunción de veracidad, salvo prueba en contrario, y deberá ser remitido a la Autoridad Reguladora del Juego a fin de que, en su caso, incoe el oportuno expediente o adopte las medidas que sean procedentes.

6.- Un ejemplar del acta se entregará en todo caso a la persona titular del local y de la máquina. Si renunciase a ese derecho deberá consignarse tal circunstancia en el acta con la manifestación de la persona interesada, o su negativa a firmar.

ARTÍCULO 97.- MONITORIZACIÓN Y SUPERVISIÓN DE LOS SISTEMAS DE JUEGO

1.- El sistema de control interno de los sistemas de juego deberá permitir el control por parte de la Autoridad Reguladora del Juego, y en los términos y condiciones que ésta establezca, de la totalidad de las operaciones de juego y transacciones económicas registradas.

2.- A tal efecto la empresa operadora de juego debe establecer y mantener una línea segura de acceso de la Autoridad Reguladora del Juego a la base de datos y el establecimiento de los medios y sistemas que garanticen la conservación y, en su caso, la recuperación de los datos registrados por el sistema de control interno.

CAPÍTULO XIV.-

RÉGIMEN SANCIONADOR

ARTÍCULO 98.- PRINCIPIOS GENERALES

1.- Son infracciones administrativas en materia de juego las acciones u omisiones tipificadas en la Ley 4/1991, de 8 de noviembre, reguladora del juego en la Comunidad Autónoma del País Vasco y en el presente Reglamento.

2.- La potestad sancionadora de la Administración Pública en el ámbito del presente Reglamento se regirá por lo dispuesto en el Capítulo IX de la Ley 4/1991, de 8 de noviembre, reguladora del Juego en la Comunidad Autónoma del País Vasco, en Ley 2/1998, de 20 de febrero, de la potestad sancionadora de las Administraciones Públicas de la Comunidad Autónoma del País Vasco, y en la normativa vigente reguladora del régimen jurídico de las administraciones públicas y del procedimiento administrativo común.

3.- Las infracciones administrativas a lo dispuesto en el presente Reglamento se clasifican en muy graves, graves y leves.

ARTÍCULO 99.- INFRACCIONES MUY GRAVES

De conformidad con lo dispuesto en el artículo 25 de la Ley 4/1991, de 8 de noviembre, Reguladora del Juego en la Comunidad Autónoma del País Vasco, son infracciones muy graves:

a) La organización, práctica, celebración o explotación, por cualquier medio, de las actividades reguladas en este Reglamento careciendo de la preceptiva autorización o incumpliendo las condiciones de la misma, así como la celebración de las mismas en establecimientos, recintos o locales que carecen de la preceptiva autorización o mediante personas no autorizadas.

b) La organización, práctica, celebración o explotación de juegos al margen de los requisitos y condiciones establecidas en este Reglamento; así como la organización, práctica, celebración o explotación de juegos no contemplados en el Decreto 277/1996, de 26 de noviembre, el que se aprueba el Catálogo de Juegos de la Comunidad Autónoma del País Vasco.

c) La explotación de sistemas de juego incumpliendo los términos establecidos en el presente Reglamento o las condiciones técnicas que se establezcan en la normativa de desarrollo.

g) La explotación e instalación de máquinas de juego tipo «B» o máquinas auxiliares sin autorización de instalación diligenciada por la Autoridad Reguladora del Juego, o una vez finalizado su período de vigencia.

d) Reducir el capital de las sociedades de las empresas reguladas en este Reglamento por debajo de los límites reglamentariamente establecidos.

f) Proceder a cualquier transmisión de acciones o participaciones sin obtener la autorización previa de la Autoridad Reguladora del Juego.

g) La cesión del título habilitante, así como su transmisión sin obtener la autorización previa de la Autoridad Reguladora del Juego.

- h) La comercialización, distribución y utilización de componentes y elementos para la práctica de las actividades reguladas en este Reglamento sin poseer la correspondiente homologación e inscripción en la Sección correspondiente del Registro Central de Juego o incumpliendo los requisitos y condiciones técnicas establecidos en la misma.
- i) La sustitución, alteración o manipulación fraudulenta de los sistemas técnicos y del material previamente homologado.
- j) La instalación y explotación de máquinas o cualquier elemento para la práctica de las actividades reguladas en este Reglamento de juego carentes de marcas de fábrica o su alteración o inexactitud.
- k) La participación como jugadores, directa o por medio de terceras personas, del personal empleado y directivo, de los y las accionistas y partícipes, o de los y las titulares de las empresas dedicadas a la gestión, organización y explotación de actividades de juego reguladas en este Reglamento y de los servicios complementarios, así como la de los cónyuges, ascendientes y descendientes de aquellos en línea directa de primer grado, en el juego que gestionen o exploten dichas empresas.
- l) La manipulación o alteración de los juegos, apuestas, competiciones o sistemas de juego previamente homologados, sobre los que se basen las actividades reguladas en este Reglamento, tendentes a alterar la distribución de premios y los porcentajes establecidos para el juego o para la apuesta.
- m) La concesión de préstamos o dinero a cuenta en los lugares de juego por parte de los y las accionistas, partícipes o titulares de la propia empresa, su personal, directivos y empleados, así como los cónyuges, ascendientes y descendientes en primer grado a las personas jugadoras o apostantes, directamente o por medio de terceras personas, así como por los titulares de los establecimientos donde se encuentren instaladas la máquinas o elementos de juego.
- n) Obtener los correspondientes títulos habilitantes regulados en este Reglamento, así como la inscripción en la sección correspondiente del Registro Central de Juego mediante la aportación de datos falsos o documentos manipulados y la vulneración de las normas en virtud de las cuales se concedieron las mismas.
- ñ) La emisión de certificados de fabricación de máquinas y sistemas de juego con datos incompletos o inexactos.
- o) Realizar pruebas comerciales de máquinas y sistemas de juego, así como de prototipos incumpliendo las condiciones establecidas en el presente Reglamento.
- p) Carecer de un sistema de servicio de control y vigilancia específico para controlar el acceso de personas en aquellos locales o canales de juego telemático en los que venga exigido por el presente Reglamento.
- q) La instalación de servicios complementarios en un local de juego careciendo de la preceptiva autorización de la Autoridad Reguladora del Juego en la Comunidad Autónoma de Euskadi.
- r) La explotación de los servicios complementarios en un casino por persona o personas distintas de la titular del mismo careciendo de la autorización administrativa de la Autoridad Reguladora del Juego, o fuera del inmueble o conjunto arquitectónico en el que esté ubicado el casino.

- s) El impago total o parcial, o mediante formas de pago no autorizados, de las cantidades ganadas por las personas apostantes o jugadoras, en cuantía superior a 3.005,06 euros, por la empresa operadora de juego.
- t) Permitir o consentir la práctica de las actividades de juego a menores de edad cuando lo tengan prohibido, por parte de los titulares o responsables de los locales de juego o establecimientos donde se desarrollen.
- u) La instalación y explotación de máquinas con premio y máquinas auxiliares en número superior al autorizado, así como la explotación de un sistema de interconexión con un número de máquinas diferente al autorizado.
- v) Infringir las normas sobre publicidad de los juegos.
- w) Realizar promociones informativas sin hacer constancia expresa de la prohibición de juego a menores de edad y de los efectos perjudiciales que puede acarrear el juego no responsable, o utilizando mensajes persuasivos o directos de incitación al juego.
- y) La comisión de dos infracciones graves en el plazo de un año.
- z) Cualquier otra acción u omisión tipificada como tal en la Ley 4/1991, de 8 de noviembre, Reguladora del Juego en la Comunidad Autónoma del País Vasco.

ARTÍCULO 100.- INFRACCIONES GRAVES

De conformidad con lo dispuesto en el artículo 26 de la Ley 4/1991, de 8 de noviembre, reguladora del Juego en la Comunidad Autónoma del País Vasco, son infracciones graves:

- a) Permitir el acceso a los locales de juego o a canales de juego telemático a personas que lo tengan prohibido conforme a la Ley Reguladora del Juego y al presente Reglamento.
- b) Permitir el acceso de personas a locales de juego o a canales de juego telemático, sin haber sido previamente identificadas, cuando en los mismos sea exigible un servicio de admisión y control; así como la llevanza inexacta o incompleta de los registros de visitantes o de control de entrada.
- c) No funcionamiento o funcionamiento deficiente del sistema de admisión y control de los locales de juego en los que sea exigible, o el de los canales de juego telemático; así como el incumplimiento de las reglas relativas al sistema de admisión y control de entrada previstas en el presente Reglamento
- d) La utilización del derecho de admisión de forma discriminatoria o arbitraria, o imponer condiciones de admisión distintas de las previstas en este Reglamento, sin la autorización de la Autoridad Reguladora del Juego en la Comunidad de Euskadi.
- e) Negar a los órganos competentes la información necesaria para el adecuado control de las actividades de juego y no conservar los documentos que se establecen en el presente Reglamento y en su normativa de desarrollo; así como incumplir las normas relativas a los libros, registros y demás obligaciones documentales establecidas en este Reglamento.
- f) Realizar obras de reforma en el local de juego sin haber obtenido autorización administrativa, cuando su obtención sea preceptiva a tenor de este Reglamento.

- g) La negativa u obstrucción a la actuación inspectora de control y vigilancia realizada por agentes de la autoridad, así como por el personal y órganos encargados o habilitados específicamente para el ejercicio de tales funciones.
- h) No exhibir en los locales de juego, máquinas de juego o auxiliares, o en los canales de juego telemático, los documentos acreditativos de las autorizaciones establecidas en el presente Reglamento y normativa de desarrollo.
- i) El incumplimiento de la obligación de tenencia o exhibición en los locales de juego, máquinas de juego o auxiliares, o en los canales de juego telemático, de la información relativa a las normas generales de funcionamiento de los locales y a las reglas para la práctica de los juegos, tal como viene establecida en el presente Reglamento.
- j) La instalación de máquinas de juego o auxiliares en cualquier local o establecimiento de manera que obstaculicen los pasillos y vías de evacuación existentes; y en general, la contravención de las normas de seguridad dispuestas en el Código Técnico de Edificación y normativa sectorial de aplicación.
- k) La instalación de servicios complementarios en las salas de máquinas de bingos y casinos sin la autorización de la Autoridad Reguladora del Juego en la Comunidad Autónoma de Euskadi, cuando supongan una disminución de las medidas de seguridad.
- l) No dotar a las salas de juego, en los locales de juego en los que sea exigible conforme a este Reglamento, del sistema de grabación de video.
- m) El impago total o parcial, o mediante formas de pago no autorizados, de las cantidades ganadas por las personas apostantes o jugadoras, en cuantía inferior o equivalente a 3.005,06 euros, por las empresas operadoras de juego.
- n). La admisión de un número de personas jugadoras que exceda del aforo máximo autorizado en la autorización de explotación o en la declaración responsable de locales de juego.
- ñ) La conducta desconsiderada sobre personas jugadoras o apostantes, tanto en el desarrollo del juego como en el caso de protestas o reclamaciones de éstas.
- o) La explotación e instalación de máquinas de tipo AR en número que exceda del autorizado para el local; así como su explotación e instalación en lugares no autorizados.
- p) La organización, práctica, celebración o explotación de juegos sin presentar previamente la declaración responsable, en los casos en que dicha presentación sea exigida por este reglamento.
- q) Sobrepasar los límites horarios establecidos para los establecimientos y sistemas de juego.
- r) La comisión de tres infracciones leves en el plazo de un año.
- s) Cualquiera de las infracciones previstas en el artículo anterior cuando por su naturaleza, ocasión o circunstancia no deba ser calificada como muy grave.
- t) Cualquier otra acción u omisión tipificada como tal en la Ley 4/1991, de 8 de noviembre, Reguladora del Juego en la Comunidad Autónoma deL País Vasco.

ARTÍCULO 101.- INFRACCIONES LEVES

De conformidad con lo dispuesto en el artículo 27 de la Ley 4/1991, de 8 de noviembre, reguladora del Juego en la Comunidad Autónoma del País Vasco, son infracciones leves:

- a) La prestación de servicios por personal sin la oportuna acreditación profesional, cuando esta fuera preceptiva conforme a lo dispuesto en este Reglamento.
- b) Solicitar propinas a las personas jugadoras por parte del personal de juego o aceptar éstas a título personal o, en su caso, aceptar propinas de las personas jugadoras cuando estén expresamente prohibidas.
- c) Participar los miembros de los órganos de dirección de los juegos en la distribución del tronco de las propinas.
- d) No exhibir de forma visible en las entradas de público a los locales de juego o en las páginas web de inicio de los canales de juego telemático la indicación de prohibición de entrada a los menores de edad y las restricciones y condiciones de acceso.
- e) Dar o percibir el personal del casino participaciones porcentuales de los ingresos brutos del casino o de los beneficios de los juegos.
- f) Realizar publicidad comercial en el interior de los locales de juego o en los canales telemáticos de juego interrumpiendo el desarrollo de los juegos.
- g) La colocación de letreros, rótulos o similares en los locales de juego contraviniendo lo dispuesto en el presente Reglamento.
- h) La falta de comunicación de cualquier modificación de la autorización inicial para la que no se requiera autorización previa.
- i) La fabricación e importación de máquinas, elementos y sistemas de juego, por empresas no inscritas en la Sección correspondiente del Registro Central de Juego o con la inscripción cancelada.
- j) La reparación, cambio o modificación de elementos o dispositivos de máquinas y sistemas de juego por empresas no inscritas en la sección correspondiente del Registro Central de Juego, o con la inscripción cancelada.
- k) La cesión de la habilitación para la fabricación e importación de un modelo de máquina o sistema de juego inscrito en la Sección de modelos del Registro Central de juego, entre personas inscritas en la Sección de Empresas fabricantes, importadoras y comercializadoras, sin haberse comunicado a la Autoridad Reguladora del Juego.
- l) La explotación de máquinas de juego y máquinas auxiliares sin estar claramente visible y debidamente protegida la documentación preceptiva.
- m) No destinar el espacio mínimo establecido en el artículo 31.3 para el uso de las máquinas de juego y auxiliares instaladas en salas específicas.
- n) La explotación de máquinas y sistemas de juego sin estar en perfectas condiciones de uso y funcionamiento.
- ñ) No desconectar el encargado del local donde se explota la máquina de juego o auxiliar cuando se advierta una avería que implique el mal funcionamiento de la máquina y no fuera

susceptible de ser subsanada en el acto; así como no advertir, mediante información visible, que la máquina está averiada

o) Dejar fuera de funcionamiento las máquinas de juego y auxiliares durante el horario autorizado para el establecimiento en que se hallen instaladas, sin estar averiadas.

p) No certificar y anotar en el libro de registro las operaciones realizadas sobre máquinas y sistemas de juego.

q) No exponer de forma visible en los locales de juego, en los establecimientos donde se hallen instaladas máquinas de juego y auxiliares, así como en los canales de juego telemático, los principios del juego responsable facilitados por la Autoridad Reguladora del Juego en Euskadi.

r) La instalación de máquinas de juego y auxiliares en locales de hostelería y similares sin contar con un soporte específico.

s) Retirar temporalmente las máquinas de juego y auxiliares sin la autorización previa de la Autoridad Reguladora del Juego.

t) No disponer las salas de máquinas de tipo «C» de un servicio para efectuar los cambios de dinero y fichas.

v) Abrir los depósitos de ganancias de las máquinas instaladas en las salas de máquinas de tipo «C» dentro del horario al público; así como no registrar su apertura en el libro de control o sistema equivalente.

w) No exhibir en las salas de máquinas de bingos y casinos el cartel indicativo de la prohibición de juego a menores de edad.

y) El incumplimiento de cualquier tipo de requisitos o prohibiciones establecidos en la Ley 4/1991, de 8 de noviembre, Reguladora del Juego en la Comunidad Autónoma del País Vasco, y en el presente Reglamento y no señalados como muy graves o graves, y cualquiera de las infracciones previstas en el artículo anterior cuando por su naturaleza, ocasión o circunstancia no deba ser calificada como grave.

ARTÍCULO 102.- RESPONSABILIDAD

1.- Serán responsables las personas físicas o jurídicas que incurran a título de dolo o culpa en las acciones u omisiones tipificadas en la Ley 4/1991, de 8 de noviembre, reguladora del Juego en la Comunidad Autónoma del País Vasco y en el presente Reglamento.

2.- De las infracciones cometidas en locales de juego o en establecimientos donde haya instaladas máquinas reguladas en este Reglamento por las personas pertenecientes al personal directivo, de administración o empleado en las empresas operadoras juego, responderán solidariamente éstas con las personas físicas o jurídicas para las que presten sus servicios.

ARTÍCULO 103.- PRESCRIPCIÓN, CADUCIDAD Y CANCELACIÓN DE LAS INFRACCIONES

1.- Las infracciones leves prescribirán a los dos meses de su comisión, y las graves y muy graves a los dos años.

2.- Las sanciones impuestas por la comisión de infracciones muy graves prescribirán a los tres años, las impuestas por infracciones graves a los dos años y las impuestas por infracciones leves al año.

3.- En lo relativo a la cancelación de las infracciones se estará a lo dispuesto en el artículo 29 de la Ley 4/1991, de 8 de noviembre, reguladora del Juego en la Comunidad Autónoma del País Vasco.

ARTÍCULO 104.- SANCIONES Y MEDIDAS CAUTELARES Y COMPLEMENTARIAS

1.- Las infracciones tipificadas en los artículos anteriores serán sancionadas con multas en las siguientes cuantías:

a) Las muy graves, desde 60.101,22 euros hasta 601.012,10 euros. En caso de acreditarse un beneficio ilícito superior a 601.012,10 euros, la multa ascenderá al triple de dicho beneficio.

b) Las graves, desde 6.010,13 euros hasta 60.101,21 euros.

c) Las leves, desde 60,10 euros hasta 6.010,12 euros.

2.- En los casos de infracciones graves y muy graves podrán imponerse asimismo las siguientes sanciones:

a) La suspensión por un periodo máximo de dos años o revocación definitiva de la autorización para la explotación de actividades de juego.

b) La suspensión por un periodo máximo de un año o revocación definitiva de los permisos de explotación para máquinas de juego, así como la suspensión de la explotación de máquinas de juego en los establecimientos de hostelería por un periodo máximo de un año.

c) La clausura temporal por un periodo máximo de dos años o definitiva del establecimiento donde tenga lugar la celebración de juegos de casino.

d) La inhabilitación temporal por un periodo máximo de dos años o definitiva para ser titular de autorización respecto del juego y, en su caso, para ejercer la actividad en empresas o lugares dedicados al juego.

e) El comiso y, cuando la sanción sea firme, la destrucción o inutilización de los componentes, las máquinas o elementos de juego de la infracción.

3.- Para la imposición de las sanciones, se ponderarán las circunstancias que concurren, teniendo en cuenta su incidencia en el ámbito territorial o social, aplicando en todo caso criterios de proporcionalidad, no pudiendo ser inferior la sanción al triple del beneficio ilícitamente obtenido.

4.- Cuando existan indicios de falta grave o muy grave podrá acordarse como medida cautelar el cierre de los establecimientos donde se practique el juego, así como el precinto, depósito o incautación de los elementos de juego o materiales utilizados para su práctica, en los términos establecidos en el artículo 33.5 de la Ley 4/1991, de 8 de noviembre, reguladora del Juego en la Comunidad Autónoma del País Vasco.

ARTÍCULO 105.- ÓRGANO SANCIONADOR

1.- Corresponderá a la persona titular de la Autoridad Reguladora del Juego la imposición de las sanciones por infracciones graves y leves, así como determinar la suspensión a que se refiere la letra b) del apartado 2 del artículo 102 de este Reglamento.

2.- Corresponderá a la persona titular de la Viceconsejería con competencia en materia de juego la imposición de las sanciones para las infracciones muy graves, así como la suspensión de la autorización de explotación, la clausura temporal de los locales de juego, la revocación definitiva de los permisos de explotación y la inhabilitación temporal, a propuesta de la Autoridad Reguladora del Juego.

3.- Las sanciones cuya cuantía sea superior a 300.506,05 euros corresponderán a la persona titular del Departamento con competencias en materia de juego.

4.- Las sanciones que comporten clausura, inhabilitación o revocación definitiva corresponderán al Consejo de Gobierno a propuesta de la persona titular del Departamento con competencias en materia de juego.

ARTÍCULO 106.- PROCEDIMIENTO

Las infracciones contenidas en el presente Reglamento se sancionarán con sujeción al procedimiento establecido en el Capítulo IV de la Ley 4/1991, de 8 de noviembre, reguladora del Juego en la Comunidad Autónoma del País Vasco, siendo supletorio a tal efecto lo dispuesto en la Ley 2/1998, de 20 de febrero, de la Potestad Sancionadora de las Administraciones Públicas de la Comunidad Autónoma del País Vasco y en la normativa vigente reguladora del régimen jurídico de las administraciones públicas y del procedimiento administrativo común.

TITULO SEGUNDO.-

REGLAMENTACIONES ESPECÍFICAS

CAPÍTULO I.-

MÁQUINAS DE JUEGO Y MÁQUINAS AUXILIARES

SECCIÓN PRIMERA.- DISPOSICIONES GENERALES.

ARTÍCULO 107.- OBJETO

Es objeto del presente capítulo la reglamentación específica de la explotación de las máquinas de juego y máquinas auxiliares.

ARTÍCULO 108.- AMBITO Y MODALIDADES

1.- Son máquinas de juego aquellos aparatos, manuales o automáticos, que, a cambio de dinero u otros medios de pago equivalentes, permiten a la persona usuaria un tiempo de uso y, eventualmente, la posibilidad de obtener premios en metálico, en especie, servicios o en cualquier otro producto canjeable por éstos.

2.- Son máquinas auxiliares aquellos aparatos, manuales o automáticos, que, a cambio de dinero u otros medios de pago equivalentes, y que como complemento del juego, permiten a la persona usuaria participar en otras modalidades incluidas en el vigente Catálogo de Juego.

3.- Las máquinas de juego se clasifican en:

a) Máquinas de tipo «AR» o recreativas de redención: aquellas que dependiendo de la habilidad de la persona usuaria ofrecen la posibilidad de obtener, además de un tiempo de uso o de juego, tique, fichas o elementos similares que podrán ser acumulables y canjeables por bienes de un valor preestablecido y conocido por la persona usuaria, cuyo coste dinerario no supere el precio de las partidas mínimas necesarias para su obtención.

b) Máquinas de tipo «B» o recreativas con premio programado: aquellas que, a cambio de un precio, conceden al usuario un tiempo de uso y, eventualmente, un premio en metálico, e incluyen los siguientes subtipos:

- Máquinas «BH». Podrán instalarse tanto en locales de juego como en establecimientos públicos de hostelería, en salas de fiestas, de baile y discotecas. Las máquinas denominadas «BHZ», concederán un premio inferior a las máquinas de tipo «BH», y podrá instalarse en los mismos locales.

- Máquinas «BS» o recreativas con premio especial, las cuales podrán conceder premios superiores a las máquinas de tipo «BH», y sólo podrán instalarse en salones de juego, salas de bingo y casinos. En estas máquinas deberá constar de forma expresa en la parte frontal, pantalla de vídeo o soporte físico análogo la expresión «máquina especial para local de juego».

- Máquinas «BS+», las cuales podrán conceder premios superiores a las máquinas de tipo «BS», y sólo podrán instalarse en locales de juego que dispongan de un sistema de admisión y control.

- Máquinas de tipo «BG» o recreativas con premios especiales para salas de bingo, que solo podrán incorporar electrónicamente juegos similares a los practicados mediante tarjetas físicas o virtuales para el juego del bingo, y podrán conceder premios superiores a las máquinas de tipo «BS+», en proporción a lo apostado por el conjunto de personas usuarias o de acuerdo con el programa de premios previamente establecido. En estas máquinas el juego se desarrollará mediante la utilización de pantallas controladas por señal de vídeo o similar, sin que puedan, en ningún caso, expedir cartones o soportes físicos del juego desarrollado informáticamente y sin intervención del personal de la sala.

c) Máquinas de tipo «C» o de azar: aquellas que, a cambio de un precio, conceden a la persona usuaria un tiempo de uso y, eventualmente, un premio en metálico que dependerá siempre del azar.

4.- Los tipos y subtipos de máquinas de juego son susceptibles de adoptar alguna de las siguientes modalidades:

a) Máquinas multipuesto, denominadas «BM» o «CM» entendiéndose por tales aquellas que, reuniendo las características técnicas de cada tipo de máquina, permitan la participación independiente o simultánea de dos o más jugadores, conformando un solo mueble.

Podrán adoptar diferentes configuraciones de instalación, que deberán constar en el expediente de homologación del modelo y en la parte frontal de la máquina de juego, debiendo, en cualquier caso, contener un juego principal que sea común a todos los jugadores o un premio o bolsa de premios común.

Las máquinas Multipuesto instaladas en locales de juego, como máximo tendrán ocho puestos. En establecimientos públicos de hostelería, en salas de fiestas, de baile y discotecas será posible la autorización de una máquina «BH» multipuesto con un máximo de dos puestos.

b) Máquinas compartidas, denominadas «BC» o «CC» entendiéndose por tales aquellas, que con un único programa y conformando un único mueble, concedan la posibilidad de competir entre sí a dos personas jugadoras de manera conjunta y simultánea y concedan el premio correspondiente a una única máquina.

5.- Las máquinas auxiliares se clasifican en: auxiliares de boletos y loterías; auxiliares de combinaciones aleatorias y auxiliares de apuestas.

SECCIÓN SEGUNDA.- OBTENCIÓN DEL TÍTULO HABILITANTE.

ARTÍCULO 109.- AUTORIZACIÓN DE EXPLOTACIÓN E INSCRIPCIÓN REGISTRAL.

1.- La explotación de máquinas de juego y de máquinas auxiliares requiere de autorización previa como empresa operadora de máquinas, salvo en el caso de las máquinas de juego de tipo «AR» en el que basta con la previa presentación de declaración responsable.

2.- Los requisitos para ser autorizada como empresa operadora de máquinas son los previstos con carácter general para las empresas operadoras de juego; además, para el ejercicio de su actividad, las empresas operadoras de máquinas de tipo «B» deberán ser titulares de, al menos, 10 permisos de explotación con las respectivas máquinas instaladas y en funcionamiento.

El número mínimo de 10 permisos deberá mantenerse durante el ejercicio de la actividad, no pudiendo disminuir el número de permisos de explotación con las respectivas máquinas instaladas y en funcionamiento. En caso de disminuir el número de permisos por causa imputable al interesado, perderá su condición de empresa operadora.

3.- La suma de permisos de explotación de máquinas tipo «B» y de máquinas auxiliares de los que pueda ser titular una empresa operadora en ningún caso podrá ser superior a mil.

4.- Para contabilizar el número de permisos atribuidos a cada persona física o jurídica se estará a la proporcionalidad entre la participación en el capital social y el número de permisos de la empresa operadora.

5.- Los límites señalados en el párrafo tercero de este artículo se refieren asimismo a la persona interpuesta que actúe en nombre propio pero en interés de un tercero. A efectos de los límites establecidos en el presente artículo, los permisos de explotación y la titularidad de

acciones o participaciones en las empresas operadoras con forma societaria, se considerarán de titularidad de la persona en cuyo interés actúen.

ARTÍCULO 110.- FIANZA.

1.- Las empresas operadoras de máquinas de tipo «AR» deberá acreditar la constitución de fianza por importe de 4.000 € con la presentación de la declaración responsable.

2.- Para obtener la autorización como empresa operadora de máquinas de tipo «B» y como empresa operadora de máquinas auxiliares deberá constituir fianza en función del número de permisos de explotación de los que sea titular, por los siguientes importes:

- Hasta 25 permisos de explotación: 45.000 €
- De 26 a 100 permisos de explotación: 85.000 €
- De 101 a 250 permisos de explotación: 210.000 €
- De 251 a 500 permisos de explotación: 350.000 €
- De 501 a 1.000 permisos de explotación: 550.000 €

3.- Para obtener la autorización como empresa operadora de máquinas auxiliares deberá acreditar la constitución de fianza por importe de 16.000 €

4.- No podrán autorizarse nuevos permisos de explotación si no estuviera consignada en su totalidad por la empresa operadora la fianza exigida para la explotación de máquinas.

5.- La no reposición de la fianza además de la revocación de la autorización de la que es requisito, y la cancelación de la inscripción como empresa, determinará la revocación de los permisos de explotación de los que sean titulares, salvo que procedan a su transmisión en el plazo de quince días desde la resolución de revocación.

SECCIÓN CUARTA.- ORGANIZACIÓN Y EXPLOTACIÓN DEL JUEGO.

ARTÍCULO 111.- REQUISITOS DE LAS MÁQUINAS DE TIPO «B» Y TIPO «C».

1.- Por Orden de la persona titular del Departamento competente en materia de Juego se determinarán los requisitos y límites del juego, las especificaciones técnicas y los dispositivos técnicos y de seguridad que deban cumplir las máquinas de tipo «B» y de tipo «C», cuyo cumplimiento será preciso tanto para la homologación del modelo como para la explotación de la máquina.

2.- En dicha Orden se deberá fijar, al menos:

- a) Los límites del juego, tales como el precio máximo de la partida, el número máximo de partidas simultáneas, el premio máximo a recibir en partidas simples o simultáneas; así como la duración media de la partida.
- b) El porcentaje mínimo de devolución en premios en relación a un ciclo determinado de partidas consecutivas y el máximo número de partidas en un tiempo determinado en el caso de las máquinas de tipo «B»

- c) El porcentaje mínimo de devolución en premios en relación con una serie estadística de las jugadas, en función de las combinaciones posibles en el caso de las máquinas de tipo «C»
- d) El sistema de créditos y pagos, con la obligación de disponer de contadores específicos de acumulación de dinero como créditos de entrada, los límites de acumulación que se estipulen, así como de, en su caso, contadores adicionales de reserva. En el caso de las máquinas de tipo «C» adicionalmente el depósito de reserva de pago, depósito de ganancias y mecanismos avisadores luminosos o acústicos
- e) La obligación de contar con mecanismos de bloqueo que impidan la continuación del juego cuando no se haya podido completar cualquier pago.
- f) La información al público que deba mostrarse de forma gráfica, visible y por escrito en la máquina, en relación a las reglas del juego, protección a la persona usuaria y prohibiciones de juego.
- g) Los dispositivos de seguridad necesarios en su caso.

3.- Se podrán homologar máquinas de tipo «C» o de azar que permitan la acumulación de un porcentaje de las cantidades jugadas al objeto de constituir premios adicionales con carácter progresivo, que se obtendrán mediante combinaciones específicas de juego para cada modelo.

4.- No será preceptiva la instalación de contadores específicos de acumulación de dinero como créditos de entrada en las máquinas de tipo «C» cuando el establecimiento disponga de un sistema informático central conectado a las máquinas, previamente autorizado por la Autoridad Reguladora del Juego y, en el que queden registradas, al menos, las mismas operaciones que en los contadores individuales de máquinas mencionados en este artículo.

ARTÍCULO 112.- PAGO DE PREMIOS DE LAS MÁQUINAS DE TIPO «B» Y TIPO «C».

1.- La superficie frontal de la máquina deberá quedar iluminada o mostrarse en ella cualquier signo ostensible que indique la obtención del premio cuando se obtenga una combinación ganadora en la máquina.

2.- Los premios habrán de consistir necesariamente en dinero de curso legal entregado por la máquina. No obstante, en los sistemas de interconexión el premio también podrá ser otorgado “en especie” siempre que se anuncie en el local en el rótulo establecido al efecto.

3.- Como excepción a lo dispuesto en el párrafo anterior en el caso de máquinas instaladas en locales de juego podrá realizarse el pago del premio a través de cualquier medio legal de pago autorizado, previa petición del jugador o jugadora y siempre que el local así lo considere.

La Autoridad Reguladora del Juego podrá autorizar en tales casos la utilización de tarjetas o soportes físicos o electrónicos de pago y reintegro en sustitución del dinero de curso legal, que previamente se adquirirán en el propio establecimiento. En tal caso los premios podrán ser entregados del mismo modo, debiendo ser canjeables por dinero de curso legal en la misma sala de juego u otros medios legales de pago que no supongan gastos para la persona que ha obtenido el premio.

4.- Las máquinas de tipo «C» deberán disponer de un indicador luminoso de que el dinero, fichas, tarjetas o soportes físicos o electrónicos utilizados han sido aceptados por la máquina y, en su caso, de que la apuesta ha sido aceptada.

Si el volumen de monedas constitutivas del premio excediese de la capacidad del depósito de reserva de pago de premios o si el premio de la máquina constituyera una parte fraccionaria de la unidad utilizada para la realización de las apuestas y pagos, éstos podrán ser pagados manualmente a la persona usuaria por un empleado o empleada de la sala, en cuyo caso deberán disponer de un avisador luminoso o acústico que se active de manera automática cuando la persona usuaria obtenga dicho premio.

ARTÍCULO 113.- SISTEMAS DE INTERCONEXIÓN.

1.- Podrá autorizarse la interconexión de máquinas de tipo «B» entre sí dentro del mismo establecimiento o entre máquinas instaladas en varios establecimientos de la Comunidad Autónoma, pudiendo otorgar premios en metálico en especie, conforme a las siguientes condiciones:

a) El importe máximo que permita obtener la interconexión de máquinas no supondrá una disminución del porcentaje de premios en cada una de las máquinas interconectadas separadamente.

b) En cada máquina interconectada deberá constar expresamente el premio máximo que podrán obtener con la indicación de que éste no supondrá una disminución del porcentaje de premios de cada máquina interconectada. El indicativo de «en especie», en su caso, se anunciará en el mismo local en un rótulo establecido al efecto.

c) El importe máximo que pueda conseguirse por todos los conceptos a través de las máquinas interconectadas, no podrá ser superior al resultado de sumar el premio máximo de cada una de las máquinas interconectadas, con los límites que se fijen por Orden de la persona titular del Departamento competente en materia de Juego.

d) En cada sistema interconectado deberá existir un panel informativo claramente legible para las personas usuarias, que incluya, al menos, la siguiente información: número de máquinas, cuantía máxima del premio autorizado y naturaleza dineraria o en especie del mismo

e) Las demás especificaciones técnicas que se concreten por Orden de la persona titular del Departamento competente en juego.

f) El sistema de interconexión de máquinas de tipo «B» no utilizará elementos generadores de aleatoriedad a efectos del premio sino que el mismo deberá ser, en todo caso, programado.

2.- Podrá autorizarse la interconexión de máquinas de tipo «C» del mismo casino de juego o entre máquinas instaladas en varios casinos de la Comunidad Autónoma o de otras distintas con la finalidad de otorgar un premio adicional, que podrá ser en metálico o en especie, por la suma acumulada de los premios máximos de la totalidad de las máquinas interconectadas, con las siguientes condiciones:

a) La naturaleza de los premios que se obtengan podrá ser del mismo tipo que el utilizado para la realización de las apuestas o bien del tipo «en especie» que la persona usuaria tendrá la opción de cambiar por un importe previamente establecido. El importe del premio, así como el indicativo de «en especie» se anunciará en el mismo local en un rótulo establecido al efecto, así como en cada máquina interconectada.

b) En cada máquina interconectada se hará constar de forma claramente visible esta circunstancia. Igualmente, deberá ser visible para cada persona usuaria el importe acumulado en cada momento por el conjunto de máquinas interconectadas.

c) Podrá autorizarse la interconexión de máquinas en la que el elemento generador de aleatoriedad sea único y común para todo el grupo de máquinas, aunque el mismo sea externo y separado de las mismas.

d) Las máquinas interconectadas dispondrán de una entrada o mecanismo específico que permita verificar el cumplimiento de los requisitos de la interconexión.

e) En cada sistema interconectado deberá existir un panel informativo claramente legible para las personas usuarias, que incluya, al menos, la siguiente información: número de máquinas y cuantía del premio autorizado.

f) Las demás especificaciones técnicas que se concreten por Orden de la persona titular del Departamento competente en materia de Juego.

3.- La solicitud del sistema de interconexión de máquinas deberá especificar el número de máquinas a interconectar; la identificación individualizada de cada máquina, establecimiento o establecimientos en los que se hallen instaladas; el modelo del sistema de interconexión que se va a emplear, así como los tipos y cuantía del premio máximo a obtener.

ARTÍCULO 114.- SERVIDORES SUMINISTRADORES DE JUEGOS A MÁQUINAS DE JUEGO

1.- Las máquinas de juego de tipo «B» y «C» podrán ofertar juegos mediante el uso de servidores, previa homologación de los modelos de máquinas correspondientes, de los juegos que se instalen en estas y de los propios servidores.

2.- Los sistemas suministradores de juegos a máquinas de juego mediante servidor deberán cumplir las siguientes condiciones:

a) Las máquinas de juego basadas en el uso de servidores estarán sometidas a los mismos requisitos y características técnicas establecidas para el resto de máquinas de tipo «B» y «C».

b) Los elementos y funcionalidades de los que debe estar dotado este sistema de juego se determinarán mediante Orden de la persona titular de la Consejería de Seguridad.

c) A fin de asegurar la transparencia y fiabilidad, el sistema de juego deberá garantizar el registro de la información y de las operaciones que se generen durante un periodo de 4 años, y así mismo, permitirá a la Administración monitorizar el sistema informático de gestión y control del juego.

d) Las demás especificaciones técnicas que se concreten por Orden de la persona titular del Departamento competente en materia de Juego.

3.- Las máquinas de juego basadas en el uso de servidores podrán interconectarse, de acuerdo con las condiciones fijadas en el artículo anterior y en la Orden de la persona titular de la Consejería de Seguridad que desarrolla los sistemas de interconexión.

SECCIÓN CUARTA.- INSTALACIÓN DE MAQUINAS.

ARTÍCULO 115.- PERMISO DE EXPLOTACIÓN

1.- El permiso de explotación autoriza a explotar una máquina, ya en locales de juego, ya en otros lugares legalmente permisibles, tras comprobar su correspondencia con un modelo homologado e inscrito en el Registro Central de Juego.

2.- La solicitud de permisos de explotación se ajustará a las especificidades previstas en este Reglamento y su normativa de desarrollo.

En la solicitud se indicará el tipo de máquina y la naturaleza del local en el que se instalara.

3.- La Autoridad Reguladora del Juego realizará de oficio las actuaciones que estime pertinentes para la comprobación de los hechos o datos alegados, pudiendo solicitar la documentación complementaria o la práctica de los actos de instrucción necesarios para la resolución del expediente.

4.- La Autoridad Reguladora del Juego resolverá el procedimiento de autorización y notificará la resolución en el plazo máximo de seis meses. Si transcurrido dicho plazo la empresa operadora no hubiera recibido la notificación podrá entender estimada su solicitud.

5.- El permiso de explotación tendrá una vigencia de dos años, renovándose automáticamente por períodos sucesivos de igual duración al de su vigencia, siempre que en el momento de la renovación se cumplan los requisitos exigidos por la normativa vigente hasta que causen baja definitiva.

6.- La transmisión de los permisos de explotación deberá ser autorizada por la Autoridad Reguladora del Juego, debiendo el adquirente y transmitente estar inscritas como empresas operadoras y cumplir las normas sobre el número máximo de permisos de explotación.

La resolución de autorización de la transmisión de permisos de explotación y su notificación deberá realizarse en el plazo máximo de 6 meses. Si transcurrido dicho plazo la empresa operadora no hubiera recibido la notificación podrá entender estimada su solicitud

7.- Las empresas operadoras de máquinas de tipo «B» podrán tener un máximo del 10% de los permisos de explotación de su titularidad destinados a la explotación de máquinas de tipo «BHZ» y de «BH Multipuesto» por cada tipo.

8.- Las empresas operadoras de máquinas de tipo «B» podrán tener un máximo del 10% de los permisos de su titularidad en expectativa de explotación. Las empresas operadoras que sean titulares de menos de 20 permisos de explotación, podrán tener un máximo de 2 permisos en expectativa de explotación.

ARTÍCULO 116.- LOCALES

1.- Las máquinas de tipo «AR» podrán instalarse en los locales siguientes:

- a) En salones recreativos.
- b) En los locales autorizados para la instalación de máquinas de juego de tipo «B».
- c) En dependencias habilitadas al efecto en camping, parques de atracciones, recintos feriales, o similares.

d) En locales públicos con actividad exclusiva o complementaria de hostelería.

2.- Las máquinas de tipo «BH» y «BHZ» podrán instalarse además de en locales de juego, en establecimientos públicos de hostelería, en salas de fiestas, de baile y discotecas, siempre que se den las siguientes circunstancias:

a) Se trate de establecimientos permanentes y aislados de zonas de tránsito de público y las máquinas se ubiquen en el interior del establecimiento.

b) No estén situados en estaciones de transporte público, aeropuertos y centros o áreas comerciales o de espectáculos públicos y actividades recreativas, salvo si el local está cerrado y aislado del público general o de paso.

c) No estén ubicados en terrazas o zonas de ocupación de vías públicas, o se trate de instalaciones desmontables de cualquier naturaleza.

d) No sean locales específicos para las personas menores de edad o cuyos usuarios habituales sean mayoritariamente menores de edad.

La máquina o máquinas que se instalen en estos locales de hostelería y similares se colocarán sobre un soporte específico. No se podrá considerar base de soporte el mostrador, las mesas u otros objetos de usos ajenos a esta finalidad.

3.- Las máquinas de tipo «BS», únicamente podrán instalarse en locales de juego. En las salas de bingo y en los casinos deberán instalarse en sala habilitada al efecto en el interior de los locales, una vez sobrepasado el control de admisión,

4.- Las máquinas de tipo «BS+», únicamente podrán ser instaladas en aquellos locales de juego que dispongan de control de admisión.

5.- Las máquinas de tipo «BG» únicamente podrán instalarse en el interior de la sala de bingo, en sala habilitada al efecto, distinta y diferenciada de la sala en que se desarrollen las partidas del bingo ordinario y de sus modalidades.

Se admitirán las separaciones desmontables siempre y cuando se mantengan las medidas de seguridad establecidas en la normativa vigente, pudiendo disponer de servicios complementarios, los cuales precisarán de autorización de la Autoridad Reguladora del Juego.

Las empresas de bingo podrán solicitar un horario de apertura diferenciado para la sala de máquinas de tipo «BG». El sistema de admisión y control estará operativo desde el horario de apertura de la sala hasta el cierre

6.- Las máquinas de azar de tipo «C» únicamente podrán ser instaladas en casinos de juego y buques autorizados.

Las máquinas ubicadas en la sala de juegos del casino reducirán su nivel sonoro, de forma que su funcionamiento no perturbe el desarrollo de los restantes juegos.

Cuando las máquinas de tipo «C» estén situadas en salas definidas y diferentes de la sala de juegos del casino, deberá constar claramente en los accesos exteriores la prohibición de entrada a menores de edad, redactado en los dos idiomas oficiales de la Comunidad Autónoma. Igualmente, dispondrán de un servicio o sistema de control y vigilancia específico que, bajo la responsabilidad del casino, impedirá la entrada a menores de edad y otras personas que lo tengan legalmente prohibido, y controlará el aforo autorizado del local. A estos

efectos, los titulares procederán a la identificación por parte del servicio de admisión, de las personas que deseen acceder a la sala de máquinas.

Las condiciones de seguridad de la sala de máquinas serán las establecidas en la normativa vigente, debiendo reunir, además, los siguientes requisitos:

- a) Deberá existir en el interior de la sala un servicio para efectuar los cambios de dinero y fichas.
- b) La instalación de servicios complementarios o diferentes a los señalados en este Reglamento para la sala de máquinas de casino, precisará de autorización de la Autorización Reguladora del Juego.
- c) La apertura de los depósitos de ganancias de las máquinas se realizará fuera del horario al público y quedará registrada en el correspondiente libro de control o en sistemas equivalentes debidamente autorizados.
- d) En la sala de máquinas deberán disponer de hojas de reclamaciones conforme a lo previsto en el artículo 12.2 del presente Reglamento.

7.- Las máquinas auxiliares podrán instalarse en los locales o puestos específicos habilitados para el juego de que se trate en las condiciones que prevea la normativa de cada juego. Igualmente en la normativa específica de cada juego se regularán las condiciones de instalación de las máquinas auxiliares en otros locales de pública concurrencia.

8.- En el permiso de explotación que acompañe a las máquinas de juego instaladas en un local de juego figurará el nombre del local donde se halle instalada y, en su caso, el de la empresa operadora de la máquina.

9.- Las máquinas de juego, «BM», «CM», «BC» o «CC» que permiten la participación de dos o más personas jugadores, independientemente del número de puestos están amparados en un único permiso de explotación.

10. A efectos de aforo para la instalación de máquinas de juego que dispongan de más de un puesto, se considerará un puesto una máquina.

En cuanto al número de máquinas a instalar en locales de juego, a efectos de este reglamento, la exigencia de un número mínimo de máquinas a instalar se refiere a un número mínimo de permisos de explotación.

ARTÍCULO 117.- AUTORIZACIÓN DE INSTALACIÓN

1.- La autorización de instalación es el documento, mediante el cual se vincula durante un período determinado a una empresa operadora con la persona titular de un local para la instalación de una concreta máquina de tipo «B» o una máquina auxiliar.

A los efectos de este reglamento se considera titular del local, la persona física o jurídica que explota el local, en virtud de cualquier título jurídico sea propietaria, arrendataria u otras, al que se le denominará “firmante”.

2.- Requieren de autorización de instalación las máquinas de tipo «B» y máquinas auxiliares que se instalen por una empresa operadora de máquinas en establecimientos públicos de hostelería, en salas de fiestas, de baile y discotecas, así como en locales de juego no habilitados como locales de apuestas.

3.- La autorización de instalación deberá estar suscrita por la persona titular de la empresa operadora de máquinas o su representante legal y por la persona titular del establecimiento.

4.- La autorización de instalación contendrá, al menos, los siguientes datos:

a) Tipo, modelo, número de registro y de serie de la máquina.

b) Número de autorización del permiso de explotación.

c) Documento Nacional de Identidad o Número de Identificación Fiscal o equivalentes, en su caso, de la empresa operadora, así como nombre o razón social y número de inscripción de la misma en la Sección correspondiente del Registro Central de Juego.

d) Nombre comercial, categoría y domicilio del establecimiento, así como Documento Nacional de Identidad o Número de Identificación Fiscal o equivalentes, en su caso, y nombre de la persona titular del negocio.

5.- El documento de autorización de instalación se podrá adquirir por las empresas operadoras en las dependencias de la Autoridad Reguladora del Juego o a través de su página web. Dicho documento se numerará y fechará en el momento de su adquisición, y perderá su validez una vez transcurridos tres meses desde su adquisición.

6.- Para su diligenciado por la Autoridad Reguladora del Juego se adjuntará la siguiente documentación:

a) Copia del DNI de la persona titular del establecimiento, si se trata de persona física, o del Número de Identificación Fiscal si es persona jurídica, si se trata de un cambio de titularidad o es la primera instalación de una máquina en el local.

b) Declaración de la disponibilidad del local del que suscribe la autorización de instalación, sin perjuicio de las preceptivas licencias o autorizaciones correspondientes para el ejercicio de su actividad.

7.- La propietaria o propietario del establecimiento podrá reservarse para sí la facultad de suscribir la Autorización de Instalación, previo acuerdo con la persona física o jurídica que explota la actividad. Dicho acuerdo deberá presentarse en la Autoridad Reguladora del Juego, a los efectos oportunos.

ARTÍCULO 118.- VIGENCIA DE LA AUTORIZACIÓN DE INSTALACIÓN

1.- El período de vigencia de la autorización de instalación estará comprendido entre 3 y 6 años, debiendo la Autoridad Reguladora del Juego diligenciar la solicitud de la autorización de instalación con el período acordado, a los efectos de su validez.

2.- La vigencia de las autorizaciones de instalación suscritas por un período inferior a 6 años podrán dejarse sin efecto por cualquiera de las partes, comunicando por escrito a la Autoridad Reguladora del Juego dentro del tercer mes anterior al mes de su vencimiento, su intención de no prorrogar la vigencia de la misma. Dicha denuncia, deberá ser comunicada a la parte denunciada en un plazo de quince días desde la realización de la misma.

3.- En el caso de que no hubiera denuncia de la vigencia en el plazo previsto en el párrafo anterior, la autorización de instalación se entenderá prorrogada por períodos de un año, hasta completar 6 años.

4.- Una vez transcurrido el período de 6 años de vigencia de la autorización de instalación, ésta se considerará prorrogada hasta que cualquiera de las partes formule denuncia ante la Autoridad Reguladora del Juego. En este supuesto, la autorización de instalación perderá su vigencia en el plazo de quince días, desde la realización de la denuncia. La Autoridad Reguladora del Juego comunicará a ambas partes la fecha de finalización de la vigencia de la autorización de instalación.

ARTÍCULO 119.- EXTINCIÓN DE LA AUTORIZACIÓN DE INSTALACIÓN

1.- La autorización de instalación se extinguirá por alguna de las siguientes causas:

- a) Por el cumplimiento del plazo máximo de vigencia de la autorización de instalación.
- b) Por mutuo acuerdo de las partes, manifestado por escrito ante la Administración.
- c) Por resolución judicial que declare la extinción de la autorización de instalación.
- d) Por comprobación de inexactitudes sustanciales en la máquina, o, en los datos consignados o en la documentación adjuntada para su autorización, siendo preceptiva, en este caso, resolución motivada de la persona titular de la Autoridad Reguladora del Juego.
- e) Como consecuencia de la extinción, por cualquier causa, del permiso de explotación que amparaba la autorización de instalación, o de la revocación de la inscripción del título de empresa operadora.
- f) Por sanción impuesta a través del correspondiente expediente sancionador, que conlleve la extinción o suspensión del permiso de explotación que ampare la autorización de instalación.
- g) Por falta de rentabilidad económica para alguna de las partes, en la explotación de la máquina de juego amparada en la autorización de instalación. En este supuesto, para la resolución del expediente, la Administración podrá solicitar de quien aduzca la falta de rentabilidad, la auditoría de explotación de la máquina afectada.
- h) Por transcurso de plazo de tiempo de 9 meses ininterrumpidos en el que el establecimiento permanezca cerrado, salvo que las partes acuerden lo contrario, excepto si el cierre del establecimiento es debido a la realización de obras, siempre y cuando no sea imputable al titular del local.

2.- La extinción por las causas recogidas en las letras d), g) y h) del número anterior, se realizará por resolución de la Autoridad Reguladora del Juego previa la instrucción del oportuno expediente.

3.- El cambio de titularidad del establecimiento o de la empresa operadora no supondrá la extinción de la autorización de instalación vigente, quedando el nuevo titular subrogado en los derechos y obligaciones del anterior, hasta que se cumpla el período de vigencia. No obstante, el nuevo titular podrá denunciar la validez de la autorización de instalación ante la Autoridad Reguladora del Juego, en cuyo caso, la subrogación tendrá efectos por un período máximo de tres años, a partir de la fecha de la denuncia.

4.- Cuando la autorización de instalación haya sido suscrita con una antelación inferior a 6 meses respecto a la fecha del cese de la actividad, la subrogación se producirá respecto de la autorización de instalación previa, que recobrará su vigencia por el mismo plazo que tuviere, debiendo instalarse la misma máquina u otra de características similares a la sustituida.

No obstante, si existiera vinculación de parentesco hasta segundo grado o vinculación mercantil entre el nuevo titular del establecimiento y el que cesó en la actividad se procederá de la forma prevista en el párrafo tercero.

5.- No obstante lo dispuesto en el párrafo 1 de este artículo, la negativa por cualquiera de las partes a explotar una máquina de juego con una autorización de instalación vigente determinará, para la persona titular del establecimiento, si fuera el responsable, la inhabilitación para el sellado de nuevas autorizaciones de instalación hasta que se cumpla el plazo que el anterior tuviere señalado, y para la empresa operadora, si ésta fuera la responsable, la imposibilidad de disponer del permiso de explotación hasta tanto transcurra dicho plazo, sin que ello afecte en el cómputo del 10% de permisos que puede tener una empresa en expectativa de explotación. Dicha medida será adoptada por resolución de la Autoridad Reguladora del Juego.

ARTÍCULO 120.- FUNCIONAMIENTO

1.- Tanto el permiso de explotación como, en su caso, la autorización de instalación, deberán colocarse en la máquina mientras se encuentre en explotación, en el lugar destinado al efecto y debidamente protegido. Las máquinas estarán dispuestas de forma que dicha documentación sea claramente visible.

2.- Las máquinas deberán estar en funcionamiento, excepto en caso de avería, durante el horario autorizado para el establecimiento en que se hallen instaladas, que será el dispuesto en la normativa vasca reguladora de los horarios de los espectáculos públicos y actividades recreativas para los locales de juego.

3.- Las máquinas deberán estar en todo momento a disposición de las personas jugadoras en perfecto estado de uso y funcionamiento.

4.- Las máquinas podrán ser retiradas temporalmente, previa comunicación firmada por la empresa operadora de juego y la persona titular del establecimiento a la Autoridad Reguladora del Juego, con ocasión de las fiestas patronales del municipio o actos en los que se prevea gran afluencia de personas, siempre y cuando se respete el aforo del establecimiento.

5.- Las empresas operadoras de máquinas y las personas titulares de los locales en las que estén instaladas para su explotación estarán obligadas a mantenerlas en perfectas condiciones de funcionamiento y seguridad.

6.- Las empresas operadoras de máquinas y las personas titulares de los establecimientos donde se instalen serán responsables solidarios de las consecuencias del mal funcionamiento de las máquinas de su titularidad siempre y cuando no sea imputable al fabricante, sin perjuicio de lo dispuesto en el Régimen Sancionador del presente Reglamento.

7.- Cuando por fallo técnico la máquina no abonase el premio obtenido, el titular del negocio o el personal a su servicio, estará obligado a abonar el mismo en el acto, o la diferencia que falte para completarlo, no pudiendo reanudarse el juego en tanto no se haya subsanado el motivo del impago.

8.- Si se produjese una avería que implicase el mal funcionamiento de la máquina y la misma no pudiera ser subsanada en el acto, y sin perjuicio de lo dispuesto en el apartado anterior, la persona encargada del local estará obligada a desconectarla.

Las averías deberán advertirse mediante información visible en la máquina. Advertida la avería no existirá obligación de devolver a la persona jugadora el dinero introducido con posterioridad, limitándose al importe máximo de una sola partida la devolución a efectuar si hubiera introducido dinero antes de que se haya informado de la avería.

9.- La reparación, manipulación, cambio o modificación de alguno de los elementos definitorios de las características de la máquina o del modelo, deberá llevarse a cabo por empresas de asistencia técnica inscritas como tales en el Registro Central de Juego.

10.- Las operaciones realizadas sobre máquinas, aunque no estuvieran en explotación, deberán ser certificadas y anotadas convenientemente en un libro de registro por la persona o empresa autorizada.

SECCIÓN QUINTA.- TIPOS DE MAQUINAS AUXILIARES.

ARTÍCULO 121.- MAQUINAS DE BOLETOS Y LOTERIAS

1.- Son máquinas de boletos y de loterías aquellas máquinas auxiliares que, a cambio de un precio previamente establecido, conceden a la persona usuaria boletos, cupones, billetes o soportes de juego similares, o bien validan, registran o cumplimentan los mismos, a través de los cuales pueda obtenerse, eventualmente, un premio en metálico o en especie, de forma inmediata o diferida, de acuerdo con las características del juego de que se trate.

2.- Para su homologación, deberán cumplir los siguientes requisitos:

- a) Las apuestas a realizar y los premios a obtener a través de los boletos, cupones, billetes o soportes de juego equivalentes que la máquina pueda entregar serán los establecidos en la normativa del juego de que se trate.
- b) Dispondrán de un contador específico de acumulación del dinero introducido por la persona usuaria.
- c) Deberán incorporar los dispositivos previstos en la Orden de la persona titular del Departamento competente en materia de Juego.

ARTÍCULO 122.- MAQUINAS DE COMBINACIONES ALEATORIAS

1.- Son máquinas de combinaciones aleatorias aquellas máquinas auxiliares que, a cambio de la compra de productos o servicios que se pretendan promocionar, conceden a la persona usuaria la posibilidad de obtener un premio en metálico o en especie mediante un sorteo o juego adicional.

2.- Para su homologación, deberán cumplir los siguientes requisitos:

- a) La participación en el sorteo o juego no podrá ser a cambio de dinero, sino como contraprestación a cambio de la transacción comercial.
- b) Los premios o ganancias que la máquina pueda entregar serán los establecidos en la declaración responsable correspondiente presentada en la Autoridad Reguladora del Juego.
- c) Los premios, en su totalidad o en parte, podrán ser entregados en forma de fichas, puntos o créditos a favor de la persona usuaria, canjeables por bienes.

d) Deberán incorporar como mínimo los dispositivos previstos en la Orden de la persona titular del Departamento competente en materia de Juego.

ARTÍCULO 123.- MAQUINAS AUXILIARES DE APUESTAS

1.- Son máquinas auxiliares de apuestas aquellas máquinas que, cumpliendo los requisitos establecidos en este Reglamento, permiten a la persona usuaria realizar apuestas, o bien validar o registrar las mismas, sobre resultados de un acontecimiento deportivo o de otra naturaleza de acuerdo con lo que se disponga en la normativa específica.

2.- Para su homologación, deberán cumplir los siguientes requisitos que se definen en la normativa reguladora de las apuestas:

a) El tipo y cuantía de las apuestas a realizar y los premios a obtener serán los establecidos en la autorización del juego de que se trate.

b) Deberán incorporar, además, los dispositivos previstos en la Orden de la persona titular del Departamento competente en materia de Juego.

3.- La instalación de máquinas auxiliares en establecimientos públicos de hostelería, en salas de fiestas, de baile y discotecas y en locales de juego no habilitados para la explotación de apuestas requieren de autorización de instalación.

Las máquinas auxiliares de apuestas instaladas en locales de apuestas y en locales de juego habilitados para la explotación de apuestas no precisarán autorización de instalación.

4.- La máquina auxiliar de apuestas podrá configurarse para realizar la entrega de los premios en metálicos con los límites y condiciones previstos en el artículo 214.

CAPÍTULO II.- CASINOS DE JUEGO

SECCIÓN PRIMERA.- DISPOSICIONES GENERALES.

ARTÍCULO 124.- OBJETO

Es objeto del presente capítulo es la reglamentación específica de la organización y explotación de los casinos de juego.

ARTÍCULO 125.- AMBITO Y MODALIDADES

1. En los casinos de juego podrán organizarse y practicarse los juegos de casino, los juegos autorizados para las salas de bingo y salones de juego, torneos, así como instalar las máquinas definidas en el presente Reglamento.

2. Las reglas propias de los juegos exclusivos de casinos serán las que se contienen en el catálogo de juegos de casino que se incorpora como anexo II al presente Decreto.
3. El régimen de explotación de las máquinas recreativas y de azar en los casinos de juego es el previsto en la reglamentación específica de máquinas de juego.
4. El régimen de explotación del juego del bingo en los casinos de juego es el previsto en la reglamentación específica de del juego del bingo.

ARTÍCULO 126.- JUEGOS DE CASINO

- 1.- Se considerarán juegos exclusivos de casinos y, por tanto, sólo podrán practicarse en los locales o establecimientos autorizados como casinos de juego, aquellos definidos como tales en el Catálogo de juegos de la Comunidad Autónoma del País Vasco.
- 2.- Los juegos de casino se desarrollarán conforme a los requisitos, elementos, reglas y prohibiciones establecidos, para cada uno de ellos, en el Catálogo de Juegos y en el Anexo II del presente Reglamento.
- 3.- Los juegos de casino sólo podrán explotarse por empresas operadoras de juego autorizadas, bien en los locales o establecimientos específicamente autorizados como casinos de juego, o bien mediante el uso de redes informáticas, telemáticas, vía satélite o cualquier otro medio de comunicación o conexión a distancia.
- 4.- Queda prohibida la organización y práctica de juegos que, con el mismo o distinto nombre, constituyan modalidades de los juegos propios de casinos, incluso en su modalidad de torneo, cuando se realicen fuera de los establecimientos autorizados o al margen de las autorizaciones, requisitos y condiciones establecidos en este Reglamento.

ARTÍCULO 127.- TORNEOS

- 1.- Los casinos de juego podrán organizar y celebrar torneos sobre juegos propios de casino de acuerdo con los siguientes requisitos:
 - a) Las reglas del juego de los torneos serán, en lo fundamental, las propias de los juegos de casino.
 - b) Las personas participantes deberán formalizar su inclusión en el torneo de acuerdo con lo que dispongan las bases del torneo, en las que constarán, como mínimo, la forma de inscripción y el coste de la misma, las reglas de juego, criterios de clasificación y las reglas para el reparto de premios. Se indicará claramente la cuantía de los premios, que podrán ser en dinero o en especie.
 - c) Las personas participantes deberán ser mayores de edad y no estar afectados por las limitaciones de juego contempladas en el artículo 23 de la Ley reguladora del Juego en la Comunidad Autónoma del País Vasco. Además, deberán cumplir con las exigencias habituales de control y registro en el servicio de admisión del casino, con la mención «persona usuaria de torneo».
 - d) La recaudación resultante de las cuotas de inscripción revertirá en los premios que se otorguen a las personas participantes en el torneo, pudiendo destinar como máximo un porcentaje del 10 por ciento para los gastos de organización y gestión del torneo.

e) Dichos torneos deberán celebrarse en las instalaciones propias del casino, si bien, excepcionalmente y por motivos inherentes a la propia organización, podrá autorizarse su celebración en instalaciones ajenas a las propias del casino.

2.- Asimismo, bajo las mismas condiciones establecidas en las letras b), c), d) y e) del apartado anterior, los casinos de juego podrán organizar y celebrar torneos de máquinas tipo «C» y de aquellos juegos que sin ser propios de casinos de juego, sean populares o de tradición, pudiendo introducir variantes no esenciales sobre las instrucciones de las diversas modalidades.

3.- Con una antelación mínima de diez días, los casinos de juego deberán solicitar a la Autoridad Reguladora del Juego autorización para el torneo o torneos que pretendan celebrar, indicando la fecha y horarios de celebración, y aportando la documentación necesaria, de acuerdo con lo dispuesto en el apartado primero de este artículo.

4.- Se entenderá autorizado el torneo o torneos si la Autoridad Reguladora del Juego no emite resolución expresa dentro de los cinco días siguientes desde el recibo de la solicitud.

5.- La vigencia de la autorización del torneo o torneos podrá ser referida a un período máximo de un año.

6.- En el caso de la modalidad de torneos de Poker denominados Sit & Go, los casinos llevarán en libro diligenciado por la Autoridad Reguladora del Juego la relación de torneos celebrados.

7.- Queda prohibida la celebración de torneos sobre juegos incluidos en este Reglamento al margen de lo dispuesto en el presente artículo.

SECCIÓN SEGUNDA.- OBTENCIÓN DEL TÍTULO HABILITANTE

ARTÍCULO 128.- AUTORIZACIÓN DE EXPLOTACIÓN E INSCRIPCIÓN REGISTRAL.

1.- La explotación de un casino de juego requiere la previa obtención por la empresa operadora de las correspondientes autorizaciones de explotación e instalación del local de juego ante la Autoridad Reguladora del Juego.

2.- Sólo se inscriben en la sección de casinos del libro primero del registro central de juego aquellas empresas que hayan obtenido la correspondiente autorización de explotación de casino de juego previa convocatoria y resolución por la administración de un concurso público.

3.- Los requisitos para participar en los concursos públicos para la autorización de explotación de un casino de juego son los previstos con carácter general para las empresas de juego, con las siguientes particularidades:

a) Deben tener la disponibilidad del edificio o local donde se proyecte la instalación del casino de juego, acreditada en el expediente con certificación del Registro de la Propiedad, o documentos que acrediten suficientemente la disponibilidad de dicho inmueble.

b) En el caso de personas jurídicas su objeto social único y exclusivo es el desarrollo de actividades de explotación de casinos juego, que también podrá comprender la titularidad de los juegos y servicios complementarios, y el capital social mínimo será de 1.200.000 euros. La constitución de la persona jurídica podrá realizarse, asimismo, en un plazo máximo de treinta días a partir de la notificación de la resolución que autorice la instalación del casino.

4.- La vigencia de la autorización de explotación de casino será de 10 años, renovables por plazos de la misma duración, siempre que en el momento de la solicitud de renovación se cumplan los requisitos exigidos por la normativa vigente

ARTÍCULO 129.- AUTORIZACIÓN DE APERTURA Y FUNCIONAMIENTO DEL LOCAL.

1.- El titular de la autorización de explotación dispondrá de un plazo de seis meses, prorrogable previa solicitud, antes de que finalice dicho plazo, por otros tres, para solicitar la autorización de apertura y funcionamiento del casino de juego.

2.- La solicitud de autorización de funcionamiento deberá ir acompañada de los siguientes documentos:

a) Copia o testimonio notarial de la escritura de constitución de la sociedad y de sus estatutos y certificación de su inscripción en el Registro Mercantil, para el caso de que no se hubiera aportado anteriormente.

b) Certificación del ayuntamiento competente por razón del municipio de ubicación del casino relativa a que el local o establecimiento tiene las licencias oportunas para proceder a su apertura

c) Certificación acreditativa de haber constituido la fianza reglamentariamente exigible.

d) Límites mínimos y máximos de las apuestas en cada juego, y número de máquinas de tipo «C» que se pretenda instalar.

e) Relación de empresas suministradoras del material de juego.

f) Certificación de obra acabada y de que las obras realizadas se corresponden sustancialmente con el proyecto básico por el que se concedió la autorización de instalación.

g) Certificación de técnico competente visado por el Colegio Profesional correspondiente, si así lo establece el artículo 2 del Real Decreto 1000/2010, de 5 de agosto, sobre visado colegial obligatorio, acreditativo del funcionamiento idóneo de todas las instalaciones relacionadas con el juego, así como de las medidas de seguridad del casino.

h) Copia o testimonio notarial de la escritura de declaración de obra nueva, con constancia fehaciente de su liquidación e inscripción en el registro de la propiedad.

i) Cuantos otros documentos que exija la orden de convocatoria del concurso público o que acrediten el cumplimiento de los condicionantes técnicos establecidos en la resolución de autorización de instalación.

3.- Si la persona o entidad adjudicataria no instara la autorización de funcionamiento en el plazo señalado, la autorización de instalación se considerará caducada, en cuyo caso la Administración podrá adjudicarla a otra de las empresas licitadoras, siempre que cumpliera los requisitos exigidos para ello.

4.- Recibida la solicitud y documentación a que se refieren los artículos anteriores, la Autoridad Reguladora del Juego practicará la inspección oportuna para comprobar el cumplimiento de los requisitos establecidos en la resolución de autorización de instalación y demás obligaciones legales, levantándose acta de la misma. Podrá otorgarse a la persona o entidad adjudicataria un plazo de quince días para que subsane las deficiencias advertidas.

A la vista de lo instruido, la Autoridad Reguladora del Juego dictará resolución concediendo la autorización de funcionamiento o denegándola.

5.- En la resolución de autorización de apertura y funcionamiento del casino se harán constar:

- a) La denominación social de la entidad adjudicataria, o nombre y apellidos, caso de ser persona física.
- b) El nombre comercial, localización y aforo del casino.
- c) La relación de los juegos autorizados y número de mesas o elementos para ello.
- d) El número máximo de máquinas tipo «C» a instalar y la existencia, en su caso, de salas específicas para su instalación.
- e) Los límites mínimos y máximos de las apuestas.
- f) Los plazos para la apertura de la totalidad de los servicios del casino, si no entran todos simultáneamente en servicio.
- g) El nombre y apellidos del director o directora de juegos del casino, de los subdirectores o subdirectoras y de las personas miembros del comité de dirección, en su caso.
- h) El plazo de duración de la autorización.
- i) La prohibición de ceder, a título oneroso o gratuito, la autorización otorgada.

6.- La autorización de apertura y funcionamiento estará vinculada en todo momento a la vigencia de la autorización de instalación.

7.- Todas las modificaciones relativas a extremos contemplados en la resolución de autorización de apertura y funcionamiento deberán ser previamente autorizadas por la Autoridad Reguladora del Juego.

ARTÍCULO 130.- FIANZA.

Con la solicitud de autorización de funcionamiento del casino se constituirá fianza del modo previsto en este Reglamento por importe de 300.000 €.

TERCERA.- INSTALACIONES Y SERVICIOS.

ARTÍCULO 131.- DISTANCIA ENTRE LOCALES DE JUEGO

Los casinos de juego, en cuanto a la distancia entre locales estará a lo dispuesto anexo I dedicado a la Planificación.

ARTÍCULO 132.- AFORO

El aforo de los casinos de juego de la Comunidad Autónoma de Euskadi no podrá ser inferior a trescientos jugadores ni superior a mil, incluyendo todos los juegos que sean objeto de autorización.

ARTÍCULO 133.- HORARIO

1.- Dentro de la banda horaria que le corresponda, el horario en que empiecen y terminen los juegos en las distintas salas lo determinará la propia empresa titular del casino, pudiendo establecer horarios distintos para distintas salas y para distintos períodos o días de la semana.

2.- El casino comunicará a la Autoridad Reguladora del Juego el horario u horarios realmente practicados en sus salas, que deberá estar dentro de la banda horaria autorizada para el casino. Cualquier modificación del horario dentro de la banda autorizada deberá ser comunicada a la Autoridad Reguladora del Juego.

El horario de funcionamiento de las salas privadas, podrá ser distinto del general de la sala principal y habrá de ser autorizado específicamente por la Autoridad Reguladora del Juego.

3.- El horario de funcionamiento de la sala o salas del casino deberá anunciarse gráficamente en el local destinado a la recepción o control de visitantes.

4.- Durante el horario de funcionamiento de las salas de juego, el casino deberá suspender transitoriamente la admisión de visitantes cuando se haya completado el aforo autorizado del establecimiento

ARTÍCULO 134.- SERVICIOS COMPLEMENTARIOS

1.- Los Casinos de Juego deberán disponer como mínimo, de los siguientes servicios:

- a) Servicio de bar.
- b) Servicio de restaurante.
- c) Sala de estar.

2.- La prestación de cualquier otro servicio por los casinos de juego, previa autorización de la Autoridad Reguladora del Juego, será facultativa, y se convertirán en obligación siempre y cuando estuvieran previstos en la solicitud y estén incluidos en la autorización de instalación.

3.- Los servicios a los que se refieren en los apartados anteriores que preste el casino podrán pertenecer o ser explotados, previa autorización de la Autoridad Reguladora del Juego, por persona o empresa distinta de la del titular del casino y deberán localizarse en el mismo inmueble o conjunto arquitectónico en el que éste se ubique y la empresa titular del casino de juego responderá solidariamente respecto de la actividad prestada con el titular o explotador de la misma.

4.- En los casinos de juego se podrá instalar una zona de apuestas.

ARTÍCULO 135.- SALAS DE JUEGO

1.- En los casinos de juego existirá una sala principal y podrán autorizarse salas privadas. La sala principal podrá albergar máquinas de juego recreativas o de azar tipo «C».

2.- Se admitirá la existencia de dos o más salas independientes de la principal, destinadas a juegos autorizados para salas de bingo y otra en la que se permitirá la instalación de los siguientes juegos:

- a) Máquinas de juego recreativas y de juego de tipo «B».
- b) Máquinas tipo «C» o de azar.
- c) Juegos de círculo.
- d) Mesas de demostración.
- e) Máquinas tipo «C» o de azar de modo demostración y/o modo torneo.
- f) Zona de torneos.
- g) Cualquier otro juego o máquina autorizada en cada momento a la actividad de casino de juego.

La existencia de estas salas constará en la autorización de instalación y en la de funcionamiento.

3.- Los salones de juego instalados en el casino que tengan acceso independiente no precisarán de control de admisión, salvo que instalen máquinas de juego que tengan obligación de disponer dicho control de admisión.

4.- Las salas de juego deberán encontrarse en el mismo edificio del casino, sin que pueda ser visible el desarrollo de los juegos desde la vía pública.

5.- En el interior de las salas de juego se admitirán otros servicios complementarios a los de cafetería, bar o restaurante, siempre y cuando no interfieran en el normal funcionamiento de aquellas.

6.- Las salas de juego dispondrán de un sistema de grabación de vídeo y podrán disponer de un sistema de audio, que dé cobertura, al menos, a todas y cada una de las mesas, y que deberá permanecer en funcionamiento durante el transcurso de los juegos. El sistema de grabación deberá ser en color y con mecanismo indicativo de fecha y hora. Las grabaciones se conservarán por el casino durante un período mínimo de cinco días y en caso de reclamación, hasta tanto resuelva la misma la autoridad competente.

ARTÍCULO 136.- CONTROL DE ADMISIÓN.

1.- El casino deberá disponer de un servicio de control de admisión cuya superficie mínima deberá ser de 1m² por cada 15 personas de aforo. En este servicio, una vez comprobada la identidad de la persona y que no está incurso en causa de prohibición de acceso o de juego, se expedirá a la persona interesada una tarjeta de entrada para acceder a las instalaciones del casino.

2.- Las tarjetas de entrada tendrán siempre carácter nominativo. Las personas en cuyo favor se expidan están obligadas a presentarla en todo momento, a requerimiento de los empleados y empleadas del casino o de los servicios de inspección y control de la Autoridad Reguladora del Juego. Si no lo hicieren o no pudieran hacerlo, podrán ser expulsadas de las salas de juego.

3.- Las tarjetas de entrada estarán numeradas correlativamente y contendrán, al menos, los datos siguientes: nombre y apellidos, número del Documento Nacional de Identidad o equivalente, plazo de validez y sello del casino.

4.- Las tarjetas de entrada se emitirán por medio de un sistema informático que comprenderá, asimismo, la llevanza de los registros de visitantes y de personas con prohibición de acceso.

5.- Asimismo, deberán existir folletos conteniendo las reglas para la práctica de los juegos que existan en el casino. Asimismo podrán disponer de folletos conteniendo un resumen de las reglas.

6.- No será exigible la expedición de tarjetas de entrada para el acceso a las salas de juego a las personas que acudan al casino en cumplimiento de sus funciones profesionales y que el fin de su visita no sea el disfrute de los servicios ofertados.

ARTÍCULO 137.- CAMBIO DE DIVISAS

Los casinos de juego podrán efectuar cambios de moneda extranjera en sus dependencias de caja, con sujeción a las normas vigentes sobre cambio de divisas y sobre establecimientos que realizan cambio de divisas. En ningún caso podrá efectuarse el cambio en las mesas de juego.

ARTÍCULO 138.- CAJEROS AUTOMÁTICOS

1.- Los casinos de juego podrán instalar cajeros automáticos de entidades bancarias en los accesos a las salas de juego y en el interior de las salas. En este último caso, deberán instalarse en la proximidad de la zona de caja de la sala y, en todo caso, lo más alejado posible de los elementos de juego instalados en la misma.

2.- El casino deberá comunicar la intención de instalar cajeros a la Autoridad Reguladora del Juego, con una antelación de al menos diez días a la fecha prevista para dicha instalación.

SECCIÓN CUARTA.- ORGANIZACIÓN Y EXPLOTACIÓN DEL JUEGO

ARTÍCULO 139.- FUNCIONAMIENTO DE LAS MESAS DE JUEGO

1.- Las personas visitantes de las salas de juego no están obligados a participar en los mismos; no obstante, las sillas y taburetes de las mesas de juego y máquinas de azar están reservadas para las personas jugadoras.

2.- Una vez efectuado el anticipo sobre la caja de una mesa determinada, y estando en servicio en ésta el personal del juego, el casino está obligado a ponerla en funcionamiento cuando se presente la primera persona jugadora y a continuar el juego hasta la hora fijada para su terminación.

Una vez iniciado el juego en cada mesa de la manera descrita, la partida no podrá ser interrumpida antes de la hora en ninguna mesa, salvo cuando las personas jugadoras se retiren de alguna de ellas o cuando concurra el supuesto a que se refiere el apartado siguiente. El director o directora de juegos del casino podrá también suspender cautelarmente el juego en una mesa cuando existan sospechas de que el juego se desarrolla de forma incorrecta o fraudulentamente, de lo que se levantará el acta oportuna.

3.- Cuando en las salas funcionen varias mesas de juego y la partida haya perdido animación en alguna de ellas, el director o directora de juegos del casino podrá acordar su cierre o la suspensión temporal del desarrollo del juego en la misma, pero dejando en servicio mesas del mismo juego en número suficiente, a su criterio, para que las personas jugadoras presentes puedan continuar la partida. La misma regla se aplicará al comienzo de la sesión en las salas de juego cuando el número de personas jugadoras presentes no aconseje la puesta en funcionamiento de todas las mesas al mismo tiempo, en cuyo caso la apertura de las mesas podrá efectuarse de manera paulatina.

4.- Durante todo el horario de apertura de la sala principal del casino es responsabilidad directa del director o directora de juegos del casino, o persona que lo sustituya, la puesta en servicio del número de mesas necesarias para garantizar un buen servicio al público, así como el adecuado desarrollo de los juegos. En todo caso, desde la puesta en servicio de las mesas de juego, habrán de estar en servicio simultáneamente y durante toda la sesión, como mínimo, una mesa de ruleta y otra de naipes.

Se exceptúa de lo dispuesto en el apartado anterior, la puesta en servicio de las mesas de juego que se hallen ubicadas en las salas privadas.

5.- Los juegos cesarán obligatoriamente a la hora fijada como límite. En cada mesa de juego, momentos antes de la hora límite, el jefe o jefa de mesa anunciara en alta voz las tres últimas partidas, según la modalidad de juego correspondiente.

6.- El casino tendrá la posibilidad de modificar los importes mínimos de las apuestas en juegos o mesas determinadas con sujeción a los siguientes requisitos:

a) Durante el desarrollo de la sesión y una vez puesta en funcionamiento la mesa, el casino podrá variar el límite de apuesta de la misma, anunciando las tres últimas bolas o manos con el límite anterior, y completando el anticipo de la mesa si procediese.

b) En caso de que algún cliente lo solicite en la sala principal del casino, deberá poner en funcionamiento al menos una mesa con el límite mínimo de apuesta autorizada para dicha mesa de juego, salvo que en la autorización concreta se dispusiera otra cosa.

ARTÍCULO 140.- NATURALEZA DE LAS APUESTAS

1.- Los juegos deberán practicarse solamente con dinero de curso legal, excepto en las máquinas de tipo «C», o de azar, cuando haya sido autorizada la utilización de fichas, tarjetas u otros soportes físicos o electrónicos de pago y reintegro para estas máquinas.

2.- Las sumas consecutivas de las apuestas estarán representadas por dinero de curso legal o por fichas o placas facilitadas por el casino, y su valor se expresará en todo caso en euros.

ARTÍCULO 141.- APUESTAS EN LOS JUEGOS DE CONTRAPARTIDA

1.- En los juegos llamados de contrapartida, las apuestas sólo pueden efectuarse mediante fichas o placas.

2.- El cambio de dinero por fichas o placas, para los juegos antes dichos, puede efectuarse en las dependencias de caja que deberá haber en las salas de juego, en la propia mesa, o, previa autorización de la Autoridad Reguladora del Juego, a través de los servicios de caja que se habiliten en el interior de la sala de juegos.

3.- El cambio de dinero o placas por fichas en la mesa de juego se efectuará por el o la crupier, que tras colocar en lugar visible de la mesa dispuesta al efecto el billete o billetes de banco desplegados o las placas, dirá en voz alta su valor. Acto seguido, alineará y contará ante sí de manera ostensible las fichas pasándolas al cliente o efectuando la apuesta por él solicitada. Finalmente y asimismo de manera ostensible, colocará la placa o ficha cambiada en la caja de la mesa y el billete lo introducirá en otra caja distinta, metálica y cerrada con llave, que normalmente forma parte de la misma mesa de juego.

4.- Los billetes cambiados no podrán sacarse de su caja sino al final de la partida y con objeto de efectuar la cuenta en la propia mesa o en el departamento de caja o en las dependencias que a tal efecto se habiliten. Esto no obstante, si la acumulación de billetes en las cajas fuera excesiva, podrán extraerse éstas y efectuar la cuenta de los billetes en el departamento de caja o en otra dependencia destinada al efecto en presencia de los servicios de inspección y control de la Autoridad Reguladora del Juego, si se hallaran presentes. La cuantía de los billetes así contados se hará constar en un acta sucinta que firmarán un agente de los servicios de inspección y control de la Autoridad Reguladora del Juego en su caso y el director o directora de juegos del casino o persona que lo sustituya, cuya copia se introducirá en la caja que haya de volver a ser colocada en la mesa o en la que ya se hubiera colocado para sustituir a ésta.

Este procedimiento será también aplicable para la cuenta parcial de las propinas, en el caso de que la caja respectiva no admitiese más fichas.

ARTÍCULO 142.- APUESTAS EN LOS JUEGOS DE CÍRCULO

1.- En los juegos llamados de círculo, la suma en banca debe componerse exclusivamente de fichas y placas, con sus valores expresados en euros. Las apuestas pueden efectuarse, excepcionalmente, en moneda de curso legal.

2.- En las mesas de círculo, las operaciones de cambio, serán efectuadas por el propio crupier o, si el casino lo estimase oportuno, por un empleado o empleada destinado a esa función específica.

3.- Cuando el empleado o empleada encargado del cambio precise de un mayor número de fichas y placas para su caja, expedirá un documento indicativo de las fichas y placas que solicita de la caja central y de las placas o billetes a cambiar. Dicho documento, será firmado por el empleado o empleada de caja y por el jefe o jefa de partida. El documento acreditativo del cambio deberá quedar depositado en la caja central.

4.- El procedimiento previsto en el apartado anterior será también de aplicación cuando sea preciso cambiar placas o fichas en las mesas de juego a que se refiere el artículo precedente.

ARTÍCULO 143.- APUESTAS OLVIDADAS O PERDIDAS

- 1.- Las cantidades o apuestas que se encuentren olvidadas o perdidas en el suelo o sobre las mesas de juego, o abandonadas durante las partidas y cuyo propietario se desconozca, serán llevadas a la caja principal del casino y anotadas en un registro especial. Su importe se hará constar en una partida especial de la contabilidad del casino, cuyo saldo deberá coincidir, al finalizar el ejercicio, con la suma que arroje el registro antes aludido.
- 2.- En el caso de cantidades abandonadas durante las partidas, el importe se determinará por el total de la apuesta inicial olvidada, sin computar en el mismo las ganancias que pudieran haberse acumulado hasta el momento en que se advierta, después de buscar a la persona propietaria, que las cantidades o apuestas están efectivamente abandonadas.
- 3.- Si la persona propietaria de la cantidad o apuesta hallada apareciese y demostrase de manera indiscutible su derecho, el casino le restituirá dicha cantidad. El importe de la restitución se anotará en la partida especial de la contabilidad y en el registro a que se refiere el apartado primero de este artículo, haciendo constar en éste la fecha del reintegro, el nombre y domicilio de la persona interesada, pruebas presentadas y una referencia a la anotación primitiva.
- 4.- Las cantidades obtenidas por el casino por este concepto serán entregadas al finalizar la temporada anual de juego a entidades o asociaciones dedicadas a obras de asistencia social.

ARTÍCULO 144.- BARAJAS O JUEGOS COMPLETOS DE NAIPES

- 1.- Las barajas o juegos completos de naipes para uso del casino deberán estar agrupadas en mazos de seis, denominadas medias docenas. Cada media docena llevará un número de orden asignado por el fabricante de naipes, que se anotará a su recepción en un libro especial visado por la Autoridad Reguladora del Juego .
- 2.- Los casinos de juego no podrán adquirir medias docenas de naipes más que a los fabricantes autorizados. Dichos fabricantes no podrán facilitar tales naipes más que a los Casinos legalmente autorizados. Cada casino podrá utilizar naipes con su logotipo en el reverso.
- 3.- En cada casino, existirá un armario, en el que se guardarán necesariamente todas las medias docenas nuevas o usadas, junto con el libro de registro a que alude el párrafo 1. El armario estará permanentemente cerrado con llave o con cualquier otro medio que garantice el cierre. El armario sólo se abrirá en presencia del director o directora de juegos del casino o persona que lo sustituya o bien a requerimiento de los servicios de inspección y control de la Autoridad Reguladora del Juego .
- 4.- El casino sólo empleará en los juegos naipes que se hallen en perfecto estado. Cualquier persona jugadora podrá pedir que se compruebe el estado de los naipes, lo que se hará de inmediato, decidiendo el director o directora de juegos del casino o la persona que le sustituya si son hábiles para su uso.

Los juegos de naipes desechados, marcados o deteriorados deberán ser destruidos y la destrucción se anotará en el correspondiente libro de registro.

- 5.- Lo dispuesto en los apartados anteriores será aplicable a los juegos de dados, los cuales, si fueran nuevos, deberán hallarse en envases cerrados y precintados, que antes de su utilización se romperán a la vista del público o ante los servicios de inspección y control de la Autoridad

Reguladora del Juego. Su conservación y destrucción se efectuará en la forma prevista para los naipes.

ARTÍCULO 145.- COMPROBACIÓN Y BARAJADO DE LOS NAIPES

1.- Las medias docenas serán extraídas del depósito de naipes en el momento en que vayan a ser utilizadas. Si fueran nuevas, se desempaquetarán en la misma mesa de juego, permitiendo al público y personas jugadoras a comprobar que los precintos están intactos.

2.- Los naipes serán colocados sobre la mesa boca arriba para que pueda comprobarse que no ha habido cambio en el orden de colocación de los mismos por el fabricante. El o la crupier procederá a contarlos y, acto seguido, los depositará de nuevo sobre el tapete y los mezclará, estando las cartas boca abajo. Los naipes que ya hubieran sido utilizados en una partida anterior serán mezclados de la misma forma.

3.- La mezcla se hará en un solo montón, con los dedos separados y los naipes agrupados en paquetes pequeños, de manera que no se levanten del tapete y no se modifique el orden resultante. Ningún naipe debe ser separado o señalado.

4.- Durante la partida, al finalizar cada talla y antes de efectuarse la mezcla, el crupier dividirá los naipes en dos montones: uno de las cartas levantadas y otro de las tapadas. Seguidamente volverá de una sola vez el primer montón sobre el segundo y procederá a mezclarlas en la forma indicada en los dos apartados anteriores.

5.- Cuando la partida haya terminado, los naipes deberán volverse a colocar de inmediato en el orden establecido por el fabricante, así como ser examinados para detectar las marcas que puedan tener.

6.- Cuando en cualquier momento se compruebe que ha desaparecido algún naipe de los mazos examinados, o que en los mismos existen naipes en exceso, marcados o que parezcan extraños al mazo de origen, se retirará de la mesa la media docena correspondiente y se dará cuenta inmediata, con todas las indicaciones relativas a la forma y circunstancias en que el defecto fue descubierto, al director o directora de juegos del casino o a su sustituto o sustituta y a los servicios de inspección y control de la Autoridad Reguladora del Juego, si están presentes en el casino, o en su defecto se levantará acta que se comunicará a los mismos.

7.- En todos los juegos de naipes, previa autorización de la Autoridad Reguladora del Juego podrán utilizarse mecanismos automatizados y manuales, debidamente homologados, para efectuar las operaciones de mezcla.

ARTÍCULO 146.- CAMBIO DE FICHAS Y PLACAS

1.- El casino canjeará a los jugadores las fichas y placas que se hallen en su poder por su importe en moneda de curso legal, sin poder efectuar deducción alguna.

2.- El casino podrá denegar a la persona visitante o jugadora el cambio de las fichas o placas cuando tenga sospechas fundadas de su procedencia ilícita. En este caso, la persona que ejerza la dirección del juego del casino tendrá que remitir informe a la Autoridad Reguladora del Juego y dar cuenta inmediata a sus servicios de inspección y control, si se hallaren presentes en el casino.

3.- El pago en metálico podrá ser sustituido por la entrega de un cheque nominativo contra cuenta del casino, en cuyo caso se levantará acta por duplicado, firmada por el perceptor y un cajero o persona que lo sustituya, conservando cada una de las partes un ejemplar. El pago mediante cheque sólo procederá a petición de la persona jugadora o previa su conformidad expresa, salvo en los casos en que se haya reducido en un cincuenta por ciento, en la caja central del casino, la suma en metálico que establece el artículo 149 de este Reglamento o cuando la suma a abonar exceda la cantidad que establezca la Autoridad Reguladora del Juego.

4.- Si el cheque o talón resultase impagado, en todo o en parte, la persona jugadora podrá dirigirse a la Autoridad Reguladora del Juego en reclamación de la cantidad adeudada, acompañando la copia del acta a que se refiere el apartado anterior. La Autoridad Reguladora del Juego oirá al director o directora de juegos del casino y, comprobada la autenticidad del acta y el impago de la deuda, le concederá un plazo de tres días hábiles para depositar la cantidad adeudada, que se entregará a la persona jugadora. En caso de no proceder al pago, la Autoridad Reguladora del Juego procederá a la ejecución de la garantía depositada por el casino para proceder al pago de la cantidad adeudada a la persona jugadora. En cualquier caso, en la resolución que dicte hará expresa reserva de las acciones civiles o penales que pudieran corresponder a las partes.

5.- Si por cualquier circunstancia el casino no pudiera abonar las ganancias a las persona jugadoras, el director o directora de juegos del casino ordenará la inmediata suspensión de los juegos y recabará la presencia de los servicios de inspección y control de la Autoridad Reguladora del Juego, ante los cuales se extenderán las correspondientes actas de adeudo en la forma prevista en el apartado 3 de este artículo. Copia de las referidas actas se remitirá a la Autoridad Reguladora del Juego, la cual podrá acordar la suspensión provisional de la autorización concedida y procederá en todo caso en la forma prevista en el apartado 4 de este artículo.

6.- Si el director o directora de juegos del casino no depositase en plazo las cantidades adeudadas y la fianza fuera insuficiente para hacer frente a las deudas acreditadas en las actas, la Autoridad Reguladora del Juego no librándole mandamiento de pago contra la fianza y requerirá a la sociedad titular del casino a presentar ante el Juzgado competente solicitud de situación concursal, que se tramitará conforme a la legislación vigente en la materia.

Lo dispuesto en el párrafo anterior será de aplicación tanto en el supuesto del apartado 4 como en el del apartado 5 del presente artículo. En todo caso, la Autoridad Reguladora del Juego incoará el oportuno expediente sancionador para la depuración de las responsabilidades que procedan.

7.- El casino no estará obligado a expedir a las personas jugadoras certificaciones acreditativas de sus ganancias.

ARTÍCULO 147.- ANTICIPOS MÍNIMOS A LAS MESAS

1.- Las mesas dedicadas a juegos de contrapartida se dotarán de la caja central del casino, en el momento de comenzar la sesión, con un anticipo de fichas y placas para responder de las ganancias de los jugadores, de acuerdo con la cuantía establecida en el presente artículo.

Dicho anticipo se repondrá por la caja central del casino cuantas veces sea necesario durante la partida, determinándose la cuantía de cada reposición por la dirección de juegos del casino.

2.- Los anticipos deben facilitarse a la mesa, en la medida de lo posible, en fichas y placas de pequeño valor, a fin de reducir o eliminar los cambios entre la mesa y la caja central.

3.- El importe de los anticipos será, como mínimo, el siguiente:

a) En el juego de bola, el resultado de multiplicar por 4.000 la cuantía de la apuesta mínima fijada por la autorización de apertura y funcionamiento.

b) En los juegos de ruleta francesa, ruleta americana y dados, el resultado de multiplicar por 15.000 la cuantía de la apuesta mínima de la mesa.

c) En los juegos de ruleta de la fortuna, el resultado de multiplicar por 10.000 la cuantía de la apuesta mínima de la mesa.

d) En los juegos de treinta y cuarenta y punto y banca, el resultado de multiplicar por 10.000 la cuantía de la apuesta mínima de la mesa.

e) En el juego del black-jack y póquer sin descarte, el resultado de multiplicar por 5.000 la cuantía de la apuesta mínima de la mesa.

ARTÍCULO 148.- CONTROL DE RESULTADOS DE CADA MESA DE JUEGO

1.- Las fichas y placas constitutivas del anticipo serán trasladadas a la mesa y se conservarán en la misma para el normal desarrollo de las partidas. Una vez efectuado el cierre de las mesas, las fichas remanentes del anticipo se trasladarán a la caja central en una caja especialmente destinada a este fin.

2.- A la apertura de la mesa las fichas y placas serán contadas por quien ejerza de crupier. La cantidad resultante será pronunciada por el mismo en voz alta y anotada seguidamente en el registro de anticipos, realizándose, todo ello, en presencia del jefe o jefa de mesa y del director o directora de juegos del casino o persona que lo sustituya, quienes firmarán dicho registro junto con el personal funcionario encargado del control del casino, si se hallaren presentes. El mismo procedimiento se seguirá cuando sea preciso hacerse nuevos anticipos en el transcurso de la partida.

3.- Al término de la jornada se procederá a contar las existencias de fichas y placas de la mesa, anotándose las cantidades resultantes en el registro de anticipos. La cuenta se hará en presencia, en todo caso, del jefe o jefa de mesa, de un o una crupier y del director o directora de juegos del casino o persona que lo sustituya, los cuales certificarán bajo su responsabilidad la exactitud de la anotación efectuada, firmando a continuación. Si los servicios de inspección y control de la Autoridad Reguladora del Juego se hallaren presentes, firmará también en el registro. En cualquier caso, en la apertura y cierre de mesas, la presencia del director o directora de juegos del casino en el recuento podrá ser sustituida por la de un subdirector o subdirectora, por algún miembro del comité de dirección o por algunos de los empleados de máxima categoría.

4.- Por su parte, al cierre de las mesas se procederá a la extracción de las cajas donde se contienen los billetes cambiados en cada una de ellas para su recuento, que se efectuará en presencia de los servicios de inspección y control de la Autoridad Reguladora del Juego si estos se hallaran presentes, de un cajero o cajera, un o una crupier y del director o directora de juegos del casino o persona que lo sustituya, anotándose las cantidades resultantes en el registro de anticipos.

5.- Las operaciones referidas en los dos apartados anteriores deberán ser realizadas con la suficiente lentitud para que las personas presentes puedan seguirlas en todo su detalle. Cualquiera de las personas asistentes al acto podrá solicitar el registro de anticipos para asegurarse de que las cantidades anotadas en él corresponden exactamente a las pronunciadas.

Asimismo, los servicios de inspección y control de la Autoridad Reguladora del Juego podrán efectuar cuantas comprobaciones estimen precisas.

ARTÍCULO 149.- DEPÓSITO MÍNIMO PARA PAGO DE PREMIOS

1.- Los casinos de juego deberán tener en su caja central, al comienzo de cada sesión, una suma de dinero que, como mínimo, será de igual cuantía a la del importe del anticipo correspondiente a la mesa de ruleta con el mínimo de apuesta más elevado. Esta suma de dinero podrá sustituirse parcialmente por la tenencia de una cantidad equivalente, bloqueada en una cuenta bancaria y disponible en todo momento para el pago de premios, y previa autorización de la Autoridad Reguladora del Juego. No obstante, la cantidad existente en metálico en la caja central no podrá ser inferior al cincuenta por ciento del total.

2.- Con independencia de las restantes obligaciones contables que se establezcan reglamentariamente, la caja central del casino deberá llevar un registro especial por mesas para anticipos y reposiciones.

SECCIÓN QUINTA.- PERSONAL DE JUEGO

ARTÍCULO 150.- ÓRGANOS DE DIRECCIÓN DE LOS JUEGOS

1.- La dirección de los juegos y el control de su desarrollo corresponden primariamente al director o directora de juegos del casino, sin perjuicio de las facultades generales que correspondan a los órganos de dirección o administración de la sociedad titular del casino, o, en su caso, a la persona física titular del mismo.

2.- El director o directora de juegos del casino podrá ser auxiliado, en el desempeño de sus funciones, por un comité de dirección y por uno o varios subdirectores o subdirectoras. La existencia de un comité de dirección no excluirá el nombramiento de un subdirector o subdirectoras si ello se estima necesario.

Los miembros del comité de dirección, así como quienes ejerzan la subdirección, habrán de ser nombrados por la persona física titular del casino, o, en su caso, por el consejo de administración de la sociedad titular o por el órgano o persona en quien estén delegadas las facultades del mismo.

3.- El comité de dirección, cuando existiera, estará compuesto como mínimo, por tres miembros, uno de los cuales habrá de ser necesariamente el director o directora de juegos del casino.

ARTÍCULO 151.- NOMBRAMIENTO DE LOS ÓRGANOS DE DIRECCIÓN

1.- El nombramiento del director o directora de juegos del casino, de los restantes miembros del comité de dirección y de los subdirectores o subdirectoras deberá ser comunicado a la

Autoridad Reguladora del Juego. Dichas personas serán provistas del documento profesional correspondiente al personal de juego en casinos.

2.- La aprobación a que se refiere el apartado anterior podrá ser revocada, previa audiencia a la persona interesada, en caso de incumplimiento grave de sus funciones. La revocación de la aprobación se efectuará por la Autoridad Reguladora del Juego, tendrá carácter motivado y obligará a la persona física o jurídica titular del casino a removerle de su puesto.

3.- En caso de muerte, incapacidad, dimisión o cese de las personas a que se refiere el párrafo 1 del presente artículo, la persona física o jurídica titular del casino deberá comunicarlo, dentro de los cinco días siguientes, a la Autoridad Reguladora del Juego. En el caso del director o directora de juegos del casino, la persona física o jurídica titular del casino nombrará transitoriamente para asumir sus funciones, y de forma inmediata, a uno de los subdirectores o subdirectoradas, si existieran, o a uno o una de los miembros del comité de dirección.

4.- Dentro de los treinta días siguientes al cese, la persona física o jurídica titular del casino deberá comunicar a la Autoridad Reguladora del Juego la persona que haya de sustituir a la cesada.

ARTÍCULO 152.- FACULTADES DE LOS ÓRGANOS DE DIRECCIÓN

1.- El director o directora de juegos del casino, los subdirectores o subdirectoradas y los demás miembros del comité de dirección, son los responsables de la ordenación y correcta explotación de los juegos ante la administración y la sociedad titular, dentro de los términos de la autorización administrativa, de las normas de la Ley 4/1991, de 8 de noviembre, reguladora del Juego en la Comunidad Autónoma del País Vasco y del presente Reglamento. Sólo ellos y ellas podrán impartir órdenes al personal de juegos, conforme al reparto de funciones que entre los mismos establezcan los órganos rectores de la sociedad.

2.- El director o directora de juegos del casino podrá ser sustituido en sus funciones por los subdirectores o subdirectoradas y los miembros del comité de dirección. Excepcionalmente, podrá ser sustituido también por el miembro del personal del casino de la máxima categoría presente en el mismo. El nombre de la persona sustituta deberá ser puesto en conocimiento de los servicios de inspección y control de la Autoridad Reguladora del Juego, si se hallaren presentes y, en todo caso, será comunicado a aquellos.

3.- El director o directora de juegos del casino, o persona que lo sustituya, es responsable de la custodia del material de juegos existentes en el casino, de los ficheros de las personas jugadoras y demás documentación, así como de la correcta llevanza de la contabilidad específica de los juegos. Todos los objetos indicados deberán hallarse permanentemente a disposición de los servicios de inspección y control de la Autoridad Reguladora del Juego que lo soliciten.

ARTÍCULO 153.- PROHIBICIONES PARA LOS ÓRGANOS DE DIRECCIÓN Y PERSONAL DEL CASINO

1.- Queda prohibido al director o directora del casino, a los subdirectores o subdirectoradas y a los miembros del comité de dirección:

a) Desempeñar funciones propias del personal empleado de las salas de juego. Esto no obstante, los subdirectores o subdirectoradas podrán sustituir transitoriamente a los jefes o jefas

de mesa en el desempeño de su función, previa comunicación a los servicios de inspección y control de la Autoridad Reguladora del Juego, si estos se hallaren presentes, pero en ningún caso a los o las crupieres.

b) Participar en la distribución del tronco de propinas a que se refiere el artículo 50.3 de este Reglamento.

2.- Queda prohibido a la totalidad del personal, sea o no empleado de la sociedad titular, y a excepción de las personas a que se refiere el párrafo anterior.

a) Entrar o permanecer en las salas de juego fuera de sus horas de servicio, salvo con autorización de la dirección del local de juego.

b) Transportar fichas, placas o dinero durante su servicio en el interior del casino de forma diferente a la prevista en las normas de funcionamiento de los juegos, o guardarlas de forma que su procedencia o utilización no pudieran ser justificadas.

3.- Queda prohibido al personal de juegos y sus auxiliares, así como al de recepción, caja y seguridad, consumir drogas o bebidas alcohólicas durante las horas de servicio.

4.- Las personas que desempeñen funciones de crupier o cambista en las mesas de juego y el personal de caja no podrán llevar trajes con bolsillos.

ARTÍCULO 154.- CESES O BAJAS EN LOS ÓRGANOS DE DIRECCIÓN

Los ceses o bajas que, por cualquier causa, se produzcan en el equipo de dirección del casino serán comunicados por la empresa titular de la autorización para la explotación del casino a la Autoridad Reguladora del Juego.

ARTÍCULO 155.- ESCUELAS DE CRUPIERES

La Autoridad Reguladora del Juego podrá autorizar a los titulares de las empresas de casino el establecimiento de escuelas de crupieres, cuya finalidad sea la formación de personal para la futura prestación de servicios en casinos de juego.

El plazo para resolver el procedimiento y notificar la resolución es de tres meses. Si transcurrido dicho plazo la titular del casino no hubiera recibido la notificación podrá entender estimada su solicitud.

SECCIÓNSEXTA.- OBLIGACIONES DOCUMENTALES

ARTÍCULO 156.- DOCUMENTACIÓN CONTABLE

1.- Sin perjuicio del cumplimiento de la normativa aplicable a la contabilidad y obligaciones fiscales de la empresa titular del casino, el control documental de ingresos producidos por los juegos se llevará a cabo mediante el libro-registro de anticipos en los juegos de contrapartida, el libro-registro de beneficios en los juegos de círculo y el libro-registro de control de ingresos, para uno y otro tipo de juegos.

2.- Estos libros y registros específicos de los juegos habrán de hallarse encuadernados, foliados y sellados por la Autoridad Reguladora del Juego. No deberán presentar enmiendas ni raspaduras, haciéndose las correcciones que sean necesarias en tinta roja, las cuales deberán ser salvadas con la firma del director o directora de juegos del casino o personas que lo sustituyan o de un miembro de los servicios de inspección y control de la Autoridad Reguladora del Juego si estos últimos se hallasen presentes. No obstante, la Autoridad Reguladora del Juego podrá autorizar a los casinos de juego la implantación de sistemas mecanizados o mediante ordenador para la llevanza de estos libros y registros.

ARTÍCULO 157.- LIBRO-REGISTRO DE ANTICIPOS

1.- En cada una de las mesas dedicadas a juegos de contrapartida existirá un registro de anticipos que llevará un número que será el mismo de la mesa a que se refiere.

2.- En el registro de anticipos se anotarán, en la forma descrita en el artículo 147 del presente Reglamento, el importe del anticipo inicial y, en su caso, el de los anticipos complementarios, así como el importe total de las existencias en la caja de efectivo y fichas al final de cada sesión.

3.- El registro de anticipos se cerrará por sesiones y se totalizará cada día, al final del cual los resultados obtenidos deberán ser trasladados al libro de registro de control de ingresos.

ARTÍCULO 158.- LIBRO-REGISTRO DE BENEFICIOS

1.- En cada una de las mesas de juego de círculo existirá un registro de beneficios para anotar el ingreso bruto percibido por el casino en la práctica de dichos juegos.

2.- En dicho registro, que se ajustará al modelo oficial, habrá que hacer constar:

- a) Nombre exacto del juego a que corresponde cada mesa.
- b) Número de orden del registro, que deberá ser el mismo de la mesa.
- c) Hora de apertura de la partida.
- d) Horas de interrupción y reanudación de la partida, en su caso.
- e) Nombre de los y las crupieres, y, en su caso, del o la cambista.
- f) Nombre del banquero o banqueros, banquera o banqueras en el bacará a dos paños, ya sea a banca abierta o limitada.

3.- A la finalización de la partida se procederá por el crupier o la crupier, en presencia del director o directora de juegos del casino o persona que lo sustituya y de un cajero o cajera, a la apertura del pozo o cagnotte y a la cuenta de fichas y placas existentes en el mismo, pronunciando el crupier o la crupier en voz alta la cantidad total. Esta será anotada de inmediato en el registro de beneficios, en el cual certificarán el director o directora de juegos del casino o persona que lo sustituya, un cajero o cajera y una persona empleada de la mesa, bajo su responsabilidad, la exactitud de la anotación efectuada, firmando a continuación.

ARTÍCULO 159.- LIBRO-REGISTRO DE CONTROL DE INGRESOS

1.- En el libro-registro de control de ingresos se anotarán los resultados de los registros de anticipos o de beneficios de cada una de las mesas, totalizados por día. El libro-registro se ajustará al modelo oficial.

2.- Las anotaciones en el libro-registro de control de ingresos se efectuarán al final de la jornada y antes necesariamente del comienzo de la siguiente. Se extraerá el resultado total, haciéndolo constar en número y letras, certificando a continuación su exactitud el director o directora de juegos del casino o un subdirector o subdirectora o miembro del comité de dirección.

ARTÍCULO 160.- INFORMACIÓN

1.- El director o directora de juegos de casino o persona que lo sustituya tendrá permanentemente, a disposición de la Autoridad Reguladora del Juego y de los servicios de inspección y control de la Autoridad Reguladora del Juego, información suficiente sobre el número de personas visitantes, divisas cambiadas, drop realizado e ingresos de cada una de las mesas, así como de la recaudación de las máquinas.

2.- Anualmente la empresa titular del casino deberá remitir a la Autoridad Reguladora del Juego, dentro de los dos primeros meses de cada año, una memoria con los datos estadísticos del año anterior que le sean requeridos por aquella. Dichos datos deberán ser presentados desagregados por sexos.

CAPÍTULO III.-

JUEGO DE BINGO.

SECCIÓN PRIMERA.- DISPOSICIONES GENERALES.

ARTÍCULO 161.- OBJETO

Es objeto del presente capítulo es la reglamentación específica de la organización y explotación del juego del bingo.

ARTÍCULO 162.- AMBITO Y MODALIDADES

1.- El juego del bingo en sus diversas modalidades puede ser desarrollado en las salas de juego de los locales del juego del bingo y mediante el uso de redes informáticas, telemáticas, vía satélite o cualquier otro medio de comunicación o conexión a distancia.

2.- De acuerdo con las normas incluidas en el presente Reglamento, se establecen las siguientes modalidades del juego del bingo:

- a) Bingo tradicional.
- b) Bingo acumulado.
- c) Bingo acumulado interconectado y premio «berezia».
- d) El bingo derivado, en sus diferentes versiones.

3.- Las reglas del juego de bingo tradicional son de aplicación supletoria al bingo acumulado interconectado y al premio «berezia».

SECCIÓN SEGUNDA.- OBTENCIÓN DEL TÍTULO HABILITANTE.

ARTÍCULO 163.- AUTORIZACIÓN DE EXPLOTACIÓN.

1.- La organización y explotación del juego del bingo requiere de autorización previa tanto de la empresa como del local donde se vaya a realizar, pudiéndose simultanear las solicitudes y tramitación de ambas.

2.- Además de los requisitos previstos con carácter general para las empresas de juego para ser autorizado como empresa de bingo, en el caso de las personas jurídicas su objeto social único y exclusivo deberá ser el desarrollo de actividades de explotación de tal juego y sus juegos y servicios complementarios y el capital social mínimo ascender a 90.000 euros.

3.- La autorización como empresa titular del bingo habilita para la práctica de la modalidad del juego de bingo en las salas de los locales específicamente autorizados.

ARTÍCULO 164.- AUTORIZACIÓN DE INSTALACION Y FUNCIONAMIENTO DEL LOCAL.

1.- La instalación y funcionamiento de un local de bingo requiere de autorización previa de la Autoridad Reguladora del Juego.

2.- Tal autorización se rige por el procedimiento general previsto para las autorizaciones de locales de juego, exigiéndose el cumplimiento de los requisitos y condiciones previstos para los locales del juego del bingo en esta reglamentación sectorial.

ARTÍCULO 165.- FIANZA.

Para obtener la autorización de instalación y funcionamiento de cada local de juego de bingo, la persona o entidad titular del mismo deberá constituir fianza conforme a lo dispuesto en los apartados siguientes:

1.- Quienes exploten las modalidades de bingo tradicional, bingo acumulado o bingo derivado deberán depositar individualmente fianza por importe de 18.000 euros.

2.- Quienes exploten la modalidad del bingo acumulado interconectado deberán depositar individualmente fianza por importe de 10.000 euros. Esta fianza estará afecta al pago de las tasas administrativas y de las sanciones impuestas al amparo de lo dispuesto en el presente Reglamento, así como al pago de los premios del bingo tradicional y bingo derivado, si explotasen estas modalidades de bingo.

3.- La explotación de la modalidad de bingo acumulado interconectado, precisará, además, de una fianza conjunta y solidaria por parte de todas las salas de juego adheridas a esta modalidad, por importe de 25.000 euros y estará afecta exclusivamente al pago de los premios del bingo acumulado interconectado y premio berezia.

SECCIÓN TERCERA.- INSTALACIONES Y SERVICIOS.

ARTÍCULO 166.- DISTANCIA ENTRE LOCALES DE JUEGO

Los locales de juego de bingo entre sí, así como con el resto de locales de juego, deberán guardar las distancias mínimas establecidas en el anexo I dedicado a la Planificación.

ARTÍCULO 167.- AFORO

- 1.- El aforo de la totalidad de las salas de bingo de la Comunidad Autónoma de Euskadi no podrá ser superior a diez mil plazas.
- 2.- El aforo de cada sala de juego de un local de juego del bingo no será inferior a 150 personas, incluyendo la totalidad de modalidades del juego del bingo.
- 3.- No se podrá admitir en los locales del juego del bingo un número de usuarios que exceda del aforo máximo señalado en la autorización.
- 4.- La superficie útil mínima de los locales destinados a la explotación del juego de bingo será de 250 metros cuadrados y estará dedicada a la explotación del juego de bingo. En el cómputo de dicha superficie no podrá tenerse en cuenta la superficie de acogida de servicios complementarios de hostelería, ni de locales habilitados de apuestas.

ARTÍCULO 168.- HORARIO

Dentro de los límites horarios autorizados, la empresa titular del juego del bingo determinará las horas de comienzo y terminación de las partidas. La celebración de la última partida se anunciará expresamente a los usuarios y no podrá iniciarse en ningún caso después del horario máximo autorizado.

ARTÍCULO 169.- SERVICIOS COMPLEMENTARIOS

- 1.- En el interior de los locales del juego del bingo podrán existir servicios de hostelería y de espectáculos, como servicio exclusivo para los usuarios del bingo, cuyos límites horarios serán los correspondientes al del local del bingo.
- 2.- Los locales del juego del bingo, podrán utilizar sus instalaciones para fines distintos de los del juego, previa comunicación a la Autoridad Reguladora del Juego, siempre y cuando dicha actividad se lleve a cabo en sala diferenciada a la sala en que se esté desarrollando el juego del bingo.
- 3.- En los locales de juego de bingo se podrá instalar una zona de apuestas cuya superficie mínima será de 35m².

ARTÍCULO 170.- CONTROL DE ADMISION.

El local para el juego del bingo deberá disponer de un servicio de control de admisión, el cual realizará la comprobación de la identidad de la persona y que no está incurso en causa de prohibición de acceso o de juego, antes de permitir el acceso al local. La superficie mínima dedicada al servicio de control de admisión deberá ser de 1m² por cada 15 personas.

SECCIÓN CUARTA.- ORGANIZACIÓN Y EXPLOTACIÓN DEL JUEGO.

ARTÍCULO 171.- TARJETAS PARA EL JUEGO DEL BINGO

1.- Los modelos de tarjetas para cada modalidad del juego del bingo podrán ser físicas o virtuales, es decir, reproducidas por medios electrónicos o informáticos. En todo caso, los modelos serán únicos en toda la Comunidad Autónoma de Euskadi y, previamente a su utilización, deberán ser homologados por la Autoridad Reguladora del Juego.

2.- El valor facial de las tarjetas en locales del juego del bingo no será inferior a 2 euros, para cualquiera de las modalidades de juego.

3.- En dichos locales, el número de tarjetas de cada lote de combinaciones posibles será de 3.888 unidades. Lo anterior no será aplicable al juego del bingo derivado.

4.- En el desarrollo de cualquier modalidad de juego del bingo no podrán existir dos tarjetas de juego idénticas.

5.- Se faculta a las Diputaciones Forales para la adjudicación de tarjetas físicas de bingo que, en todo caso, será única para toda la Comunidad Autónoma de Euskadi, conforme a los modelos aprobados por Orden de la persona titular de la Consejería de Seguridad.

6.- En los órganos que establezcan las Diputaciones Forales para la adjudicación de tarjetas físicas para el juego del bingo, participará la Autoridad Reguladora del Juego .

7.- Asimismo, se faculta a las Diputaciones Forales de cada territorio histórico para la venta de tarjetas físicas de bingo en su ámbito territorial.

ARTÍCULO 172.- ELEMENTOS DE JUEGO

1.- Las salas de juego de los locales del bingo deberán estar dotadas, como mínimo, de los siguientes elementos:

a) dos aparatos de extracción de bolas.

b) dos juegos de bolas, compuesto cada uno por noventa unidades, teniendo cada bola inscrito en su superficie, de forma indeleble, el correspondiente número que habrá de ser perfectamente visible a través de los aparatos receptores de televisión. El cambio de un juego de bolas por otro se realizará cuando se produzcan deterioros que impidan el desarrollo del juego con las debidas garantías. En todo caso las bolas serán sustituidas cada 2.500 partidas.

c) una mesa de control, en la que se desempeñarán las funciones atribuidas al Jefe o Jefa de Mesa y al Locutor- Vendedor.

- d) un sistema informático de elaboración de actas de las partidas.
- e) un sistema de megafonía, que deberá posibilitar una perfecta audición del desarrollo del juego y de la información por la totalidad de los usuarios.
- f) un circuito cerrado de televisión, a través de cuyos monitores se podrá ver la extracción de las bolas desde cualquier punto de la sala.
- g) paneles informativos, en función de la superficie de la sala de juego, en los que se registrarán la totalidad de las bolas extraídas y el número de orden de extracción de las mismas. Asimismo, deberán contener la distribución del premio destinado a línea y bingo, así como las cuantías correspondientes a los premios de cada modalidad de juego practicada. La información será visible desde cualquier punto de la sala de juego.

2.- Toda la información sobre el desarrollo del juego del bingo, realizada a través de los paneles informativos de las salas de bingo, estará disponible en las dos lenguas oficiales de la Comunidad Autónoma de Euskadi.

ARTÍCULO 173.- DESARROLLO Y REGLAS

1.- La celebración de la partida comenzará cuando el Jefe o Jefa de Mesa anuncie el total de tarjetas vendidas y el importe destinado a premios, y finalizará cuando termine la comprobación de, al menos, una de las tarjetas premiadas. Al comenzar y finalizar cada sesión de bingo, las bolas serán objeto de recuento por el Jefe o Jefa de Mesa, comprobando su numeración y estado.

2.- Si durante la celebración de una partida y con anterioridad a la extracción de la primera bola, se produjesen fallos o averías en los aparatos e instalaciones, o bien incidencias que impidan la continuación del juego, se suspenderá provisionalmente la partida.

Si en un período de quince minutos no pudiera ser resuelto el problema planteado, se procederá a devolver a los usuarios o usuarias el importe íntegro de las tarjetas, que habrán de ser devueltas a la Mesa de control. En el caso de que ya hubiese comenzado la extracción de bolas y su anotación en las tarjetas, continuará la partida, efectuándose las extracciones por procedimiento manual, siempre que sea posible garantizar su aleatoriedad y utilizándose exclusivamente los números pendientes de extraer.

3.- Si en cualquiera de los premios hubiese más de una combinación ganadora, se procederá al reparto del importe de cada premio entre los usuarios que la hayan cantado. En ningún caso podrán aceptarse reclamaciones de premios, una vez que haya sido cerrada la partida por el Jefe o Jefa de Mesa.

4.- Durante el desarrollo de una partida de cualquiera de estas modalidades de juego del bingo no se permitirá la entrada en la sala de juego de nuevos usuarios o usuarias, hasta que finalice la misma.

ARTÍCULO 174.- VENTA Y UTILIZACIÓN DE LAS TARJETAS DE JUEGO

1.- La venta de las tarjetas físicas de juego a los usuarios o usuarias sólo podrá realizarse dentro de la sala de juego donde se desarrollen dichas modalidades, iniciándose a partir del

momento en que el Jefe o Jefa de Mesa haya comprobado, al menos, una tarjeta de la partida anterior, en su caso, que tenga un bingo premiado.

2.- La venta en cada partida se iniciará, indistintamente, con el número uno de cada serie, cuando ésta se comience, o con el número siguiente al último vendido en cualquier partida anterior, ya se haya efectuado ésta el mismo día u otro anterior. Las tarjetas vendidas en cada partida habrán de ser necesariamente correlativas, según el número de orden de las mismas, dentro de cada una de las series.

3.- Las tarjetas defectuosas se retirarán previamente, por series completas o aisladamente, en cuyo caso el Jefe o Jefa de Mesa informará al público de dicha incidencia y reflejará en el Libro de Actas la retirada de las mismas.

4.- Si el número de tarjetas de la serie puesta en venta fuese insuficiente para atender la demanda de los usuarios, podrán ponerse en circulación para la misma partida tarjetas de una nueva serie, siempre que se cumplan los siguientes requisitos:

a) La segunda serie a emplear con carácter complementario habrá de ser del mismo valor facial que la primera.

b) La venta de la segunda serie habrá de comenzar necesariamente por el número uno de la misma, o por el siguiente al número vendido de la serie anterior.

c) Las tarjetas de la segunda serie podrán venderse hasta el límite máximo del soporte de la primera serie con la que se inició la venta, de tal forma que en ningún caso podrán venderse en la misma partida dos tarjetas iguales.

5.- Por la compra y tenencia de las tarjetas, los usuarios o usuarias adquieren el derecho a que se desarrolle la partida con arreglo a las normas vigentes y, en su caso, al pago de los premios establecidos, o, cuando proceda, a la devolución íntegra del dinero pagado. La retirada del usuario o usuaria durante el transcurso de la partida no dará lugar a la devolución del importe de las tarjetas que hubiera adquirido, aunque podrá transferirlo, si lo desea, a otro usuario.

6.- Las tarjetas deberán ser pagadas por los usuarios o usuarias en dinero efectivo o por otros medios de pago autorizados por la Autoridad Reguladora del Juego, quedando prohibida la práctica de operaciones de crédito a los usuarios o usuarias.

7.- La comprobación de las tarjetas premiadas se efectuará a través del circuito de televisión mediante la lectura por el Jefe o Jefa de Mesa y exposición del soporte-matriz en el circuito monitor.

8.- Después de cada partida deberán ser retiradas las tarjetas premiadas y aquellas otras que pudieran constituir objeto de infracción o reclamación.

9.- Las tarjetas físicas, de un valor facial cualquiera, podrán ser canjeadas en las respectivas Diputaciones Forales de los territorios históricos por otras de valor superior o inferior y por el mismo importe.

ARTÍCULO 175.- MÁQUINAS DE JUEGO Y AUXILIARES

1.- El juego del bingo, en cualquiera de sus modalidades podrá practicarse mediante el uso de máquinas auxiliares de juego. Dichas máquinas estarán conectadas a la mesa de control de los locales del juego del bingo y podrán utilizarse en sustitución de las tarjetas físicas.

2.- Las máquinas auxiliares del juego del bingo deberán ser previamente homologadas por la Autoridad Reguladora del Juego.

3.- El número máximo de máquinas auxiliares por cada sala será de 24.

4.- El número máximo de que podrán jugarse en una partida por máquina y usuario o usuaria será de 6 series de 6 cartones cada serie.

5.- En las máquinas auxiliares permanecerá visible la identificación de las tarjetas jugadas mediante su serie y número, y el número de tarjetas jugadas por partida.

6.- En salas de bingo podrán instalarse las máquinas tipo «B» o recreativas con premio programado en todas sus modalidades, así como máquinas de apuestas:

-Máquinas de tipo «BG» el número máximo de máquinas a instalar en cada local serán conforme al aforo de la sala al efecto en que se instalen.

- Un número máximo de 3 máquinas de tipo «BH» en la zona de recepción,

- Un máximo de 9 máquinas de tipo «BS» en el interior del local, una vez pasado por el servicio de control y admisión.

- Máquinas Auxiliares. Podrán instalarse:

-Un máximo de tres máquinas auxiliares de apuestas **generales**, sin perjuicio de los locales de juego que se habiliten como locales de apuestas.

-Una máquina auxiliar de apuestas hípcas.

ARTÍCULO 176.- PAGO DE PREMIOS

1.- Los premios habrán de consistir necesariamente en dinero de curso legal; el pago podrá realizarse en metálico o a través de cualquier medio legal de pago autorizado.

La persona usuaria podrá exigir el pago en metálico de los premios que no superen los quinientos euros.

2.- Como excepción a lo dispuesto en el párrafo anterior, la Autoridad Reguladora del Juego podrá autorizar la utilización de tarjetas o soportes físicos o electrónicos de pago y reintegro en sustitución del dinero de curso legal, que previamente se adquirirán en el propio establecimiento. En tal caso los premios podrán ser entregados del mismo modo, debiendo ser canjeables por dinero de curso legal en la misma sala de juego u otros medios legales de pago que no supongan gastos para la persona que ha obtenido el premio.

3.- Los premios se pagarán al terminar cada partida, previa comprobación y contra la entrega de las correspondientes tarjetas, que habrán de presentarse íntegras y sin manipulaciones que puedan inducir a error, debiendo permanecer a disposición de la Autoridad Reguladora del Juego y durante el plazo de un mes.

4.- La parte de la recaudación por venta de cartones en cada partida destinada al pago de premios consistirá en el porcentaje que se establezca por Orden de la persona titular de la Consejería de Seguridad en desarrollo de este Reglamento, distribuyéndose en función de las distintas modalidades del juego recogidas en sus específicas normas.

ARTÍCULO 177.- REGLAS DEL BINGO TRADICIONAL

1.- El juego del bingo tradicional se desarrolla sobre noventa números, del uno al noventa inclusive, en tarjetas, integradas por combinaciones numéricas de quince números distintos entre sí y distribuidos en tres líneas horizontales de cinco números cada una y en nueve columnas verticales, en cualquiera de las cuales puede haber tres, dos o un número, pero sin que nunca haya una columna sin número. Se premiarán las siguientes combinaciones:

a) Línea: Se entenderá formada la línea cuando hayan sido extraídos todos los números que la integran, siempre y cuando no haya sido cantada correctamente por otro usuario durante la extracción de las bolas anteriores. Podrá ser cualquiera de las tres que forman una tarjeta de juego: la superior, la central o la inferior.

b) Bingo: Se entenderá formado el bingo cuando se hayan extraído los quince números que integran la tarjeta de juego.hojas

2.- Sin perjuicio de lo establecido en el apartado anterior, de acuerdo con la normativa de desarrollo, podrán utilizarse para la práctica del juego del bingo, en lugar de las tarjetas físicas, la reproducción electrónica o informática de los mismos, utilizando para ello material y sistemas informáticos homologados por la Autoridad Reguladora del Juego.

3.- La cantidad a distribuir en premios en cada partida del bingo tradicional consistirá en los porcentajes del valor facial de las tarjetas vendidas en la misma que se determinen por Orden de la persona titular de la Consejería de Seguridad en desarrollo del presente Reglamento.

ARTÍCULO 178.- REGLAS DEL BINGO DERIVADO

1.- El bingo derivado es una modalidad del juego del bingo que podrá jugarse sobre un máximo de 90 números y un mínimo de 6, utilizando tarjetas físicas o virtuales, integradas en combinaciones numéricas de entre un mínimo de 6 y un máximo de 18 números, distintos entre sí y distribuidas en filas o columnas, de acuerdo con las prescripciones que se establecen en la presente Sección.

2.- Los diferentes tipos de premios o combinaciones ganadoras procedentes de dicho juego, así como la cuantía de los mismos, ya sea en porcentaje o en cantidad, deberán ser predeterminados con anterioridad a la celebración del mismo, entendiéndose obtenido el premio al completar la combinación de números determinada previamente.

3.- Las versiones del juego del bingo derivado serán:

a) La instantánea, configurada como aquel juego en el que los premios se determinan en cada jugada directa e independientemente del volumen de apuestas realizado en dicho juego.

b) La diferida, configurada como aquel juego en el que los premios se determinan en una cuantía fija, en un determinado ámbito temporal de desarrollo de las partidas, en función de una venta de tarjetas determinada o de un determinado volumen de apuestas.

4.- El bingo derivado podrá practicarse por los usuarios a través de sistemas informáticos, previamente homologados, siempre que la concepción de los programas respete las normas generales contenidas en la presente Sección.

En el juego del bingo derivado deberá existir un soporte técnico que garantice la fiabilidad de los datos de desarrollo del juego, así como el cumplimiento de las condiciones por las que el mismo haya de regirse.

5.- El porcentaje destinado a premios, en cualquiera de las versiones del juego del bingo derivado que se cataloguen, no podrá ser inferior al 70 por 100 del dinero jugado, debiendo especificarse en cada una de dichas modalidades la distribución del porcentaje entre cada uno de los diferentes premios que se definan para la misma.

6. En el caso de que se utilicen tarjetas de juego virtuales, deberán garantizar el control y la contabilidad del juego, su seguridad y el registro de todas las operaciones realizadas.

7.- La explotación del bingo derivado en sus distintas versiones requiera comunicación previa por la empresa operadora de bingo ante la Autoridad Reguladora del Juego con diez días hábiles de antelación al inicio, debiendo aportarse la siguiente documentación:

a) Memoria descriptiva de las reglas de funcionamiento del juego, los premios que otorgue, las condiciones de su otorgamiento, porcentaje total destinado a premios, así como su distribución entre las distintas categorías de premios de juego.

b) Memoria técnica suscrita por técnico o técnica competente que justifique que el desarrollo y funcionamiento del juego se ajusta a las características generales del juego del bingo previstas en la presente Sección, así como que técnicamente se cumplen dichas condiciones. En el caso de que se trate de una versión diferida, deberán aportarse los cálculos técnicos justificativos y los ámbitos temporales de referencia que se vayan a emplear para dar cumplimiento a las condiciones generales previstas para esta modalidad.

c) Memoria técnica suscrita por técnico competente que especifique y describa el soporte técnico sobre el que se vaya a desarrollar el juego y su control, con determinación de los niveles de seguridad que garanticen la fiabilidad y transparencia del juego en todo momento.

8.- La Administración realizará los ensayos oportunos para acreditar la funcionalidad del sistema y la fiabilidad y correspondencia del juego con los documentos presentados.

ARTÍCULO 179.- REGLAS DEL BINGO ACUMULADO

1.- El bingo acumulado es una modalidad del juego del bingo consistente en la obtención, por parte del usuario que resulte premiado con el bingo tradicional, de un premio adicional por importe máximo de 18.000 euros, siempre que el número de bolas extraídas hasta la consecución del premio no supere el número de bola máximo autorizado.

2.- Las empresas operadoras del juego del bingo que deseen explotar la modalidad del bingo acumulado, deberán presentar una comunicación previa con una antelación mínima de diez días hábiles a la Autoridad Reguladora del Juego.

3.- La práctica del bingo acumulado será incompatible con la del bingo acumulado interconectado y premio «berezia».

4.- El número de bola máximo autorizado se determinará para cada partida, en relación al número de tarjetas vendidas, conforme a la escala siguiente:

TARJETAS VENDIDAS BOLA MÁXIMA AUTORIZADA

1 a 50 tarjetas	45 o menos
51 a 100 tarjetas	44 o menos
101 a 150 tarjetas	42 o menos
151 a 200 tarjetas	41 o menos
Más de 200 tarjetas	40 o menos

5.- La cuantía del premio del bingo acumulado será el porcentaje del valor facial del soporte que se determine por Orden de la persona titular de la Consejería de Seguridad en desarrollo del presente Reglamento, y se descontará en cada partida del porcentaje del premio destinado al bingo, acumulándose hasta la partida en que se obtenga el premio del bingo acumulado.

6.- De la cantidad acumulada destinada al premio del bingo acumulado, se descontará, en el momento de entregarse el premio, el porcentaje que se establezca por Orden de la persona titular de la Consejería de Seguridad, que constituirá, como bingo reserva, la cantidad inicial del bingo acumulado, a sumar a la obtenida en la partida siguiente. La Orden de la persona titular de la Consejería de Seguridad establecerá igualmente el porcentaje que se entregará al usuario o usuarios ganadores.

7.- Además de la información a que se refiere el artículo 172 este Reglamento, en los paneles informativos de los locales donde se desarrolle esta modalidad de juego, deberá constar claramente visible el número de orden de extracción de las bolas que posibilite la obtención del premio acumulado, así como el premio ofertado y su reserva.

ARTÍCULO 180.- REGLAS DEL BINGO ACUMULADO INTERCONECTADO

1.- El bingo acumulado interconectado es una modalidad del juego del bingo en el que participan usuarios de diferentes locales de juego de bingo, mediante la interconexión de los mismos a través de un sistema informático, que consiste en la obtención de un premio por parte de la persona usuaria o usuarias que resulten premiados con el bingo tradicional, a modo de premio adicional, siempre que el número de bolas extraídas hasta la obtención de dicho premio no supere el número de bola máximo autorizado.

2.- La práctica de la modalidad del bingo acumulado interconectado precisará que se hallen adheridos a dicha modalidad un número de locales para el juego del bingo que, al menos, represente el 55 por 100 del aforo de los locales del bingo de la Comunidad Autónoma de Euskadi.

Los titulares de nuevos locales del juego del bingo podrán solicitar su adhesión al sistema del bingo acumulado interconectado en el plazo de un mes desde la autorización de instalación y funcionamiento del local. Si no se ejercitara dicha opción, no podrán solicitar su inclusión hasta transcurrido un año desde la fecha de autorización.

3.- La cantidad a distribuir en premios en cada partida consistirá en los porcentajes del valor facial de las tarjetas vendidas en la misma que se establezcan por Orden de la persona titular del Departamento competente en materia de juego en desarrollo del presente Reglamento.

4.- La cuantía del premio será la que resulte de acumular el porcentaje del total de las tarjetas jugadas en los locales del juego del bingo adheridos a esta modalidad de juego que se establezca por Orden de la persona titular del Departamento competente en juego. La cantidad correspondiente al bingo acumulado interconectado se detraerá en cada partida del porcentaje de premios destinado al juego del bingo tradicional, acumulándose hasta el importe máximo de 25.000 euros.

Una vez alcanzada la cantidad máxima prevista en el párrafo anterior, el porcentaje de detracción en el mismo referido se destinará al premio del bingo ordinario.

Según su orden de extracción, la bola máxima que posibilita la obtención del bingo acumulado interconectado es la trigésimo sexta. Una vez alcanzado el importe máximo se incrementará una bola por cada día transcurrido hasta la consecución del premio.

5.- Al inicio de la primera partida de cada sesión, el Jefe o Jefa de Mesa anunciará a las personas usuarias del local del juego del bingo, a través de la megafonía, el importe acumulado y la bola máxima para su obtención, correspondiente al bingo acumulado interconectado.

6.- La comprobación de los premios se realizará en el modo previsto para el bingo tradicional. En todo caso, el Jefe o Jefa de Sala, una vez que se haya obtenido un premio, procederá a comprobar, en presencia de todos los usuarios del local, que las bolas extraídas coinciden, una por una, con las extraídas de la máquina extractora de bolas.

Se extenderá acta suscrita por el Jefe o Jefa de Mesa, con el visto bueno del Jefe o Jefa de Sala, en la que conste que se ha procedido del modo señalado en el presente apartado.

7.- Al finalizar la partida se expondrán a través de los monitores, en forma de matriz, las tarjetas que hayan resultado premiadas, al objeto de su comprobación.

8.- La cuantía del premio del bingo acumulado interconectado permanecerá invariable durante cada sesión en todos los locales del juego del bingo asociados al sistema.

Todos los bingos premiados en la misma sesión deberán ser repartidos entre los ganadores de los mismos. Los premios deberán ser entregados dentro de las cuarenta y ocho horas siguientes a la obtención del mismo, una vez comprobados los ganadores.

Una vez verificado el premio, se entregará al ganador o ganadores un justificante en el que se detalle la fecha de la sesión, el número de la partida y el premio a recibir a resultas del número de ganadores premiados en la misma sesión. Estos datos se harán constar en el Libro de Actas, así como la identidad completa, número de documento nacional de identidad o equivalente y firma del ganador o ganadores del citado premio.

ARTÍCULO 181.- PREMIO «BEREZIA»

1.- El premio berezia se juega conjuntamente con el bingo acumulado interconectado, consistiendo en la obtención de un premio adicional al del bingo tradicional en los locales para el juego del bingo en los que se practique esta modalidad, en función del número de bola según su orden de extracción, de acuerdo con lo dispuesto en el número 4 del presente artículo.

2.- La cuantía del premio berezia será la que resulte de acumular el porcentaje del importe facial total de las tarjetas jugadas en cada local de juego que practique esta modalidad de juego que se determinen por Orden de la persona titular de la Consejería de Seguridad.

3.- El premio berezia estará disponible para los usuarios cuando se alcance el importe señalado, de acuerdo con la escala establecida en el presente artículo. Una vez alcanzado el importe del premio berezia se seguirá detrayendo el citado porcentaje, destinándose a reserva berezia para pasar esta reserva a la dotación inicial, una vez que sea pagado el premio berezia anterior.

4.- Se establece como límite máximo de bola que posibilita la obtención del premio berezia la cuadragésimo sexta en su orden de extracción, incluida esta. No obstante lo anterior, si una vez alcanzado el importe del premio berezia ningún usuario hubiera obtenido el premio con el límite máximo establecido en el punto anterior, se procederá a incrementar el límite de extracción en una bola por cada una de las partidas sucesivas hasta conceder el premio berezia.

5.- En el supuesto de que haya varias combinaciones ganadoras, se repartirá el premio entre todos los ganadores.

6.- La determinación de la cuantía del premio berezia se realizará en función de las compras anuales de las salas de bingo a las respectivas Diputaciones Forales, tomando como referencia las realizadas a 31 de diciembre del año anterior al ejercicio en el que aplique la escala de compras a que se refiere este apartado. Premio mínimo y máximo del premio berezia en función de las compras anuales:

COMPRAS ANUALES	PREMIOS BEREZIA
Hasta 4.000.000 euros	100 euros - 1.000 euros
De 4.000.001 a 8.000.000 euros	200 euros - 1.000 euros
De 8.000.001 a 16.000.000 euros	350 euros - 1.000 euros
Más de 16.000.000 euros	500 euros - 1.000 euros

La escala de premios podrá aumentar en fracciones de 50 euros hasta un máximo de 1.000 euros en función de cada tramo de venta.

7.- Cada sala de bingo, dentro de una misma sesión, podrá ofertar a las personas usuarias cualquiera de sus premios berezia posibles, siempre que el premio establecido en cada momento haya sido concedido.

8.- El Jefe o Jefa de Mesa, al comienzo de cada sesión diaria, anunciará la cuantía del premio berezia, así como el orden de extracción de bola necesario para conseguirlo. Asimismo, deberá anunciar todo cambio de cuantía del mismo, antes del comienzo de la partida afectada.

Igualmente, deberá anunciar la disponibilidad de obtención del premio berezia, así como el orden sucesivo de extracción de bola, antes de cada partida afectada y hasta la consecución del premio.

ARTÍCULO 182.- HABILITACIÓN DE LA EXPLOTACIÓN DEL BINGO ACUMULADO INTERCONECTADO

1.- Las empresas operadoras de bingo que deseen desarrollar esta modalidad de juego deberán presentar una comunicación previa a la Autoridad Reguladora del Juego, adjuntando certificado de la Diputación Foral respectiva del volumen de ventas correspondiente al ejercicio

anterior. La comunicación previa, asimismo, podrá ser presentada, respecto a todas las salas de bingo, por la entidad empresarial que las represente.

2.- Las empresas habilitadas deberán adaptarse anualmente a la escala que les correspondiese en función del volumen de ventas del ejercicio anterior a tenor de lo dispuesto en el artículo 181.6 de este Reglamento. A tal fin deberán comunicarlo a la Autoridad Reguladora del Juego antes del día 15 de enero del ejercicio en el que pretenda surtir efecto, adjuntando certificación del volumen de ventas a 31 de diciembre del año anterior. Si la Autoridad Reguladora del Juego no realizará pronunciamiento expreso en el plazo de diez días hábiles, se entenderá autorizada la inclusión en la nueva escala.

3.- Las empresas operadoras de bingo asociadas podrán, previa comunicación a la Autoridad Reguladora del Juego, modificar los premios mínimos y máximos del premio berezia, de acuerdo con la escala contemplada en el artículo 181.6 del presente Reglamento, tomando como referencia las compras del trimestre anterior a la fecha de la solicitud. A la comunicación se acompañará acreditación documental de la Diputación Foral correspondiente.

La determinación de las ventas se realizará en consideración a un año completo, calculado proporcionalmente a trimestre de referencia.

4.- El cambio de titularidad de un local del juego del bingo asociado al sistema supondrá la subrogación en todos los derechos y obligaciones por parte del nuevo titular.

5.- Una empresa operadora de bingo asociada a esta modalidad de juego podrá excluirse de la misma comunicándolo por escrito a la Autoridad Reguladora del Juego, surtiendo efecto la baja en el momento que se conceda el premio «berezia» que, en su momento, estuviera acumulándose.

Una vez producida la baja la empresa no podrá optar nuevamente a tal modalidad hasta transcurridos seis meses desde la fecha de presentación del escrito de exclusión.

6.- El cierre o la renuncia por cualquier circunstancia de un local del juego del bingo asociado a la modalidad del bingo acumulado interconectado no supondrá en ningún caso derecho de propiedad o reembolso de las cantidades que, en ese momento, existieren en concepto de acumulado.

7.- En los casos de cierre de una sala de bingo por cualquier circunstancia, las cantidades acumuladas para el pago del premio «berezia» deberán ponerse a disposición de la Tesorería General de la Comunidad Autónoma de Euskadi.

ARTÍCULO 183.- INTERCONEXIÓN.

1.- Los locales del juego del bingo asociados en la modalidad de bingo acumulado interconectado deberán estar conectados a una Unidad central de proceso de datos a la que se remitirá, al final de cada sesión y antes del comienzo de la siguiente, el importe totalizado de las tarjetas vendidas durante toda la sesión en los locales del juego del bingo asociados al sistema, así como, en su caso, los premios concedidos.

2.- Una vez procesados los datos a que se refiere el apartado anterior, se remitirán a cada local del juego del bingo quedando, de ese modo, determinado el importe del bingo acumulado interconectado para el inicio de la jornada siguiente. Se garantizará, en todo caso, la transferencia de la información citada desde cada local a dicha Unidad central de proceso de datos.

3.- La Unidad central de proceso de datos estará situada en dependencias de la asociación empresarial que represente a los bingos, debiendo existir una réplica de la misma para entrar en funcionamiento en caso de que aquélla quede fuera de servicio por cualquier causa.

4.- Los elementos técnicos e informáticos destinados a la realización de esta modalidad de juego estarán debidamente precintados, de modo que se impida su manipulación.

SECCIÓN QUINTA.- DEL PERSONAL DE LOS LOCALES DE JUEGO DE BINGO

ARTÍCULO 184.- CATEGORÍAS

1.- Las categorías establecidas para el personal de juego de los locales del juego del bingo serán las siguientes:

- a) Categoría «A»: Jefe de Sala y Jefe de Mesa
- b) Categoría «B»: Locutor-Vendedor y personal de admisión.

2.- Las funciones correspondientes a cada puesto de trabajo son:

a) Jefe o jefa de Sala: responsable de la organización y control del funcionamiento de la sala de juego, responsabilizándose de que cada persona realice las funciones correspondientes a su categoría; cuidará del correcto funcionamiento de todos los aparatos, instalaciones y servicios de local; responderá del mantenimiento del orden en la sala de juego y del correcto desarrollo del mismo y representará a la Entidad o persona titular de la autorización, tanto frente a los usuarios o usuarias como ante los agentes de la autoridad, a menos que dicha representación esté atribuida a otra persona y ésta se halle presente en la sala de juego.

El Jefe o Jefa de sala tendrá facultades para exigir que abandonen la sala de juego a las personas que perturben el orden, la tranquilidad y el desarrollo de los juegos, haciendo constar dicha circunstancia en el Libro de Actas, así como la identidad de la persona, si fuera posible

b) Jefe o jefa de Mesa: responsable de la comprobación de las bolas y tarjetas, y de que sean entregadas éstas a los vendedores o vendedoras; de que se lleve la contabilidad de las tarjetas vendidas y sobrantes por cada jugada o sorteo; de que se determinen los premios correspondientes a la línea y al bingo, y de que se informe de ello al público. Será responsable de la recaudación del dinero obtenido en la venta de las tarjetas; de que se comprueben las tarjetas premiadas, y de que se entreguen al Locutor-Vendedor/Locutora-Vendedora las cantidades correspondientes a cada premio; de que se informe en alta voz de todo ello al público, y de que se redacte el acta de cada partida en el Libro de Actas.

c) Locutor-Vendedor/Locutora-Vendedora: personal encargado de realizar la venta directa de las tarjetas, recaudando su importe, que entregará junto con las tarjetas sobrantes al Jefe o Jefa de Mesa; manejará la máquina extractora de bolas, leyendo en voz alta el número de la bola según el orden de salida; entregará al Jefe o Jefa de Mesa las tarjetas premiadas para su comprobación; entregará a las personas usuarias los importes de línea y bingo, recogerá las tarjetas usadas y auxiliará al Jefe o Jefa de Sala y al Jefe o Jefa de Mesa en las labores que le sean encomendadas para el mejor desarrollo de sus funciones.

d) Personal de admisión. Personal encargado de controlar el acceso y entrada de las personas usuarias y visitantes al local del juego de bingo, solicitando la exhibición del documento acreditativo de su identidad e impidiendo la entrada a las personas que lo tuviesen prohibido por alguna de los motivos establecidos en el presente Reglamento.

3.- En las salas de bingo será obligatoria la presencia de personal para el desempeño de las funciones del servicio de admisión y control de acceso de los usuarios o usuarias y para impedir la entrada a las personas menores de edad y a las personas que lo tengan prohibido por cualquier circunstancia legal de acuerdo con lo previsto en el presente Reglamento.

4.- Para el desarrollo de las demás funciones del personal de las salas de bingo, podrán adoptarse medidas de ejercicio simultáneo de funciones por parte del personal contratado, siempre que quede garantizado en todo caso el control de acceso de los jugadores y el correcto desarrollo de las partidas, así como el cumplimiento de todas las obligaciones administrativas por parte de la empresa titular de la autorización.

SECCIÓN SEXTA.- OBLIGACIONES DOCUMENTALES

ARTICULO 185.- REGISTRO EN LIBRO DE ACTAS

1.- El desarrollo de cada sesión se irá reflejando en un acta que se redactará partida por partida, simultáneamente a la realización de cada una de éstas, no pudiendo comenzar la extracción de bolas mientras no se hayan consignado en el acta los datos respectivos.

2.- Las actas se extenderán en Libros encuadernados y numerados, que serán sellados y diligenciados por la Autoridad Reguladora del Juego.

3.- En el acta se hará constar la diligencia de comienzo de la sesión, la fecha y hora y la firma del Jefe o Jefa de Mesa, insertándose a continuación, por cada partida, los siguientes datos: número de orden de la partida, serie o series, precio y número de tarjetas vendidas, cantidad total recaudada, cantidades pagadas por línea y bingo, así como los premios correspondientes a las modalidades practicadas. Al terminar la sesión se extenderá la diligencia de cierre, en la que constará la hora en que se redacta y que firmará el Jefe o Jefa de Mesa.

4.- Los Libros de Actas a que se refiere el presente artículo podrán ser sustituidos, previa homologación por la Autoridad Reguladora del Juego, por un soporte informático con su mismo formato, contenido y requisitos

CAPÍTULO IV.-

SALONES DE JUEGO Y RECREATIVOS

SECCIÓN PRIMERA.- DISPOSICIONES GENERALES.

ARTÍCULO 186.- OBJETO

Es objeto del presente capítulo la reglamentación específica de la organización y explotación de juegos en salones de juego y salones recreativos.

ARTÍCULO 187.- AMBITO Y MODALIDADES

1.- Son salones recreativos aquellos locales destinados exclusivamente a la explotación de máquinas recreativas o de tipo «AR» o recreativas de redención. En estos locales se podrán instalar máquinas recreativas, máquinas deportivas, billares u otras similares no clasificadas como máquinas de juego, en función del aforo del local.

2.- Son Salones de Juego aquellos locales destinados específicamente a la explotación de máquinas recreativas con premio de tipo «B» con excepción de las máquinas de tipo de tipo «BG»y «C».

SECCIÓN SEGUNDA.- OBTENCIÓN DEL TÍTULO HABILITANTE.

ARTÍCULO 188.- TÍTULO HABILITANTE DE LA EMPRESA OPERADORA DE JUEGO.

Para la explotación de salones de juego es precisa la previa obtención de la autorización como empresa operadora de juego para dicha modalidad. La empresa operadora de juego una vez habilitada será inscrita en el correspondiente libro y sección del registro central de juego.

Para la explotación de salones recreativos es precisa la previa presentación de declaración responsable ante la Autoridad Reguladora del Juego. La empresa operadora de juego una vez habilitada será inscrita en el correspondiente libro y sección del registro central de juego.

ARTÍCULO 189.- AUTORIZACIÓN DE INSTALACION Y FUNCIONAMIENTO DEL LOCAL.

1.- La instalación y funcionamiento de un local como salón de juego requiere de autorización previa de la Autoridad Reguladora del Juego.

2.- Tal autorización se rige por el procedimiento general previsto para las autorizaciones de locales de juego, exigiéndose el cumplimiento de los requisitos y condiciones previstos para los locales de salón de juego en esta reglamentación sectorial.

3.- La apertura de un salón recreativo requiere de la previa presentación de declaración responsable ante la Autoridad Reguladora del Juego.

ARTÍCULO 190.- FIANZA.

1.- Con la solicitud de autorización de instalación y funcionamiento de cada salón de juego habrá de constituirse fianza por importe de 30.000 €.

2.- Con la presentación de la previa declaración responsable para la apertura de un salón recreativo se acreditará la constitución de la fianza por importe de 12.000 euros.

SECCIÓN TERCERA.- INSTALACIONES Y SERVICIOS.

ARTÍCULO 191.- DISTANCIA ENTRE LOCALES DE JUEGO

Los Salones de Juego entre sí, así como con el resto de locales de juego, deberán guardar las distancias mínimas establecidas en el anexo I dedicado a la Planificación.

ARTÍCULO 192.- AFORO

1.- En los salones recreativos la superficie útil mínima dedicada a la explotación de máquinas recreativas será de cincuenta metros cuadrados.

2.- La superficie útil mínima de los locales destinados a la explotación de Salones de Juego será de cien metros cuadrados.

3.- Los servicios complementarios de hostelería, los salones de juego habilitados de apuestas y el resto de recintos existentes, en caso de existir, deberán ocupar una superficie adicional a la superficie mínima exigida en el apartado anterior.

ARTÍCULO 193.- SERVICIOS COMPLEMENTARIOS

En los Salones Recreativos o de Juego se podrá instalar un servicio de hostelería, cuya superficie no deberá superar el treinta por ciento de la superficie útil del salón.

Las características y la delimitación de dicha superficie de hostelería serán establecidas mediante Orden de la persona titular de la Consejería de Seguridad

Queda prohibida la venta de bebidas alcohólicas en los Salones Recreativos.

En los salones de juego se podrá instalar una zona de apuestas cuya superficie mínima será de 35 m.

La superficie del servicio complementario de hostelería de un Salón de Juego que disponga de una zona de apuesta será el treinta por ciento de la superficie útil del salón, una vez descontado la superficie adicional de 35m.

ARTÍCULO 194.- HORARIO

El régimen de horarios de apertura y cierre será el establecido en la normativa vasca reguladora de los horarios de espectáculos públicos y actividades recreativas.

ARTÍCULO 195.- CONTROL DE ADMISIÓN

Los salones de juego que dispongan de recinto destinado a la instalación de máquinas de juego «BS+» deberán disponer de control de admisión para acceder al mismo, el cual comprobará la identidad de la persona, y que no está incurso en causa de prohibición de acceso o de juego, antes de permitir el acceso al local.

La superficie mínima dedicada al servicio de control de admisión deberá ser de 1m² por cada 15 personas de la zona del recinto destinado a la instalación de dichas máquinas.

ARTÍCULO 196.- CONDICIONES TÉCNICAS DE SALONES DE JUEGO.

1.- Los Salones de Juego deberán tener acceso y salida por calles o espacios equivalentes que satisfagan las condiciones de seguridad y distancia que establece el Código Técnico de la Edificación y normativa complementaria.

2.- A efectos de cálculos de vías de evacuación, puertas, escaleras y rampas de los locales destinados a Salones de Juego se estará a lo dispuesto en el Código Técnico de la Edificación y normativa complementaria.

3.- La superficie útil mínima de los locales destinados a la explotación de Salones de juego será de cien metros cuadrados. El salón podrá ocupar más de una planta, siempre y cuando la planta principal de acceso disponga de la superficie mínima de cien metros cuadrados.

Se entiende por superficie útil exclusivamente la que es accesible normalmente por el público, incluyendo en ésta las dependencias destinadas a vestíbulo, si lo hubiera, aseos y sala de juego. No se computará como superficie útil la destinada a mostradores, ni la zona interior de los mismos ocupada por el personal del salón de juego.

4.- Todos los Salones deberán contar con aseos de acuerdo con lo que disponga la normativa correspondiente.

5.- La ocupación máxima del local se determinará en función de lo que determine las normas técnicas de seguridad para este tipo de locales.

6.- El número máximo de máquinas de juego a instalar en los Salones de Juego incluidas las deportivas o similares, se determinará en razón de una por cada 3 metro cuadrados.

7.- Será de aplicación lo dispuesto en la normativa sectorial relativa a Baja Tensión y normativa concordante.

8.- En lo relativo a volúmenes, compartimentación, medidas de protección contra incendios y, en general, normas de seguridad de los locales, será de aplicación lo dispuesto en el Código Técnico de Edificación y la normativa sectorial de aplicación.

9.- Será de aplicación lo dispuesto en la normativa en vigor referente a planes de autoprotección.

SECCIÓN CUARTA.- ORGANIZACIÓN Y EXPLOTACIÓN DEL JUEGO.

ARTÍCULO 197.- EXPLOTACION DE MÁQUINAS.

1.- En los Salones de Juego podrán instalarse máquinas tipo de «B», en cualquiera de sus modalidades salvo las de tipo «BG», siempre que su número no sea inferior a 12.

2.- Las máquinas «BS+» sólo podrán instalarse en los Salones de Juego que dispongan de un recinto diferenciado y dotado de sistema de admisión y control.

3.- En salones de juego las personas usuarias podrán practicar juegos a través de canales electrónicos, informáticos, telemáticos/on line e interactivos, o cualquier otro medio de comunicación a distancia.

4.- En los salones recreativos podrán instalarse exclusivamente máquinas de tipo «AR» o de redención.

CAPÍTULO V.- APUESTAS GENERALES

SECCIÓN PRIMERA.- DISPOSICIONES GENERALES.

ARTÍCULO 198.- OBJETO

Es objeto del presente capítulo la reglamentación específica de la organización y explotación de las apuestas en la Comunidad Autónoma de Euskadi.

ARTÍCULO 199.- AMBITO Y MODALIDADES

1.- Las apuestas que tengan lugar en la Comunidad Autónoma Vasca sobre los eventos relacionados en el anexo III al presente reglamento.

2.- Según la organización y distribución de las sumas apostadas, las apuestas a que se refiere el presente reglamento podrán ser mutuas, de contrapartida o cruzadas.

a) Apuesta mutua es aquélla en que la suma de las cantidades apostadas por diferentes usuarios se distribuye entre las apuestas ganadoras, una vez deducido por la empresa autorizada el porcentaje previsto en el presente reglamento.

b) Apuesta de contrapartida es aquélla en que el usuario apuesta contra una empresa autorizada, siendo el premio a obtener el resultante de multiplicar el importe apostado por el coeficiente que la empresa autorizada haya validado previamente para la apuesta.

c) Apuesta cruzada es aquélla en que una empresa o persona autorizada actúa como intermediaria y garante de cantidades apostadas entre terceros, detrayendo la empresa o persona autorizada el porcentaje previsto en el presente Reglamento.

3.- De acuerdo con el lugar donde se cumplimenten, las apuestas pueden ser internas y externas.

a) Apuesta interna es la que se realiza en los recintos o lugares donde ocurren los eventos y en relación con las actividades objeto de apuesta que se celebren en los mismos.

b) Apuesta externa es la que se realiza fuera de los recintos o lugares donde se realizan las actividades objeto de apuesta.

Asimismo, tendrá consideración de apuesta externa la que se desarrolle dentro los recintos o lugares donde se realizan las actividades objeto de apuesta que se celebren en varios recintos o lugares o en recinto o lugar diferente de aquél en el que se realiza la apuesta.

ARTÍCULO 200.- DEFINICIONES. NATURALEZA Y TIPOS DE APUESTAS

1.- A los efectos del presente Reglamento se entiende por:

a) Apuesta: aquella actividad de juego por la que se arriesga una cantidad de dinero sobre los resultados de un acontecimiento previamente determinado, de desenlace incierto y ajeno a las partes intervinientes en la apuesta.

b) Unidad Central de Apuestas: conjunto compuesto por los elementos técnicos necesarios para registrar, totalizar y gestionar las apuestas realizadas por los usuarios.

c) Máquinas auxiliares de cruce de apuestas o de apuestas: máquinas de juego específicamente homologadas para la realización de apuestas.

- d) Validación de la apuesta: registro y aceptación de la apuesta por una empresa autorizada, así como la entrega o puesta a disposición del usuario de un resguardo o comprobante, en su caso, de los datos que justifiquen la apuesta realizada.
- e) Coeficiente de apuesta: cifra que determina la cuantía que corresponde pagar a una apuesta ganadora en las apuestas de carácter no mutuo, mediante su multiplicación por la cantidad apostada.
- f) Boleto de apuestas: formulario donde queda reflejada la apuesta del usuario.
- g) Resguardo o comprobante de apuesta: soporte que acredita a su poseedor como apostante, que recoge los datos relativos a la apuesta realizada, su registro y aceptación por una empresa autorizada, y que sirve como documento justificativo para el cobro de la apuesta ganadora así como, en su caso, efectuar cualquier reclamación sobre la apuesta.
- h) Unidades mínima y máxima de la apuesta: cantidades mínimas y máximas que pueden formalizarse por cada modalidad de apuesta.
- i) Local de apuestas: aquel autorizado al objeto de la formalización de las apuestas.
- j) Fondo inicial: suma de las cantidades apostadas por los usuarios en las apuestas de carácter mutual.
- k) Fondo repartible: cantidad destinada al reparto y pago de premios entre los apostantes ganadores en las apuestas de carácter mutual.
- l) Dividendo: cantidad que corresponde al usuario ganador por unidad de apuesta de carácter mutual.

2.- Según su contenido, las apuestas autorizadas pueden ser de los siguientes tipos:

- a) Apuesta simple: es aquella en la que se apuesta por un único resultado de un único evento.
- b) Apuesta combinada o múltiple: es aquella en la que se apuesta simultáneamente por dos o más resultados de uno o más eventos.

3.- Los eventos sobre los que se autorizan las apuestas, son los que se establecen en el Anexo III al presente Reglamento.

SECCIÓN SEGUNDA.- OBTENCIÓN DEL TÍTULO HABILITANTE.

ARTÍCULO 201.- TÍTULO HABILITANTE DE LA EMPRESA OPERADORA DE APUESTAS.

1.- La explotación de la modalidad de las apuestas generales requiere la previa obtención de la correspondiente autorización de explotación por la empresa operadora de apuestas.

2.- Sólo se inscriben en la sección de empresas de apuestas generales del libro primero del registro central de juego aquellas empresas que hayan obtenido la correspondiente autorización de explotación de apuestas generales previa convocatoria y resolución por la administración de un concurso público.

3.- Los requisitos para participar en los concursos públicos para la autorización de explotación de apuestas generales son los previstos con carácter general para las empresas de juego, con las siguientes particularidades:

a) En el caso de personas jurídicas su objeto social único y exclusivo es el desarrollo de actividades de explotación de tal juego y sus juegos y servicios complementarios, y el capital social mínimo será de 1.000.000 euros. La constitución de la persona jurídica podrá realizarse, asimismo, en un plazo máximo de treinta días a partir de la notificación de la resolución de autorización para la explotación de apuestas.

b) Ninguna sociedad explotadora, o accionista de la misma, adjudicataria de las apuestas generales, podrá tener, directa o indirectamente, acciones o participaciones de más del 10% de las acciones o participaciones de otras sociedades explotadoras de apuestas radicadas en Euskadi. El límite indicado se refiere asimismo a la persona interpuesta, que actúe en nombre propio pero en interés de un tercero, computándose en tal caso, a efectos de dichos límites, las acciones o participaciones como propias de la persona en cuyo interés actúen.

4.- La resolución de autorización contendrá, entre otros, las siguientes especificaciones:

a) Las acciones o participaciones de los socios y capital social de la empresa autorizada.

b) los órganos de administración y directivos de la empresa autorizada.

c) Los tipos de apuestas.

d) Los eventos sobre los que se realizarán las apuestas.

e) La cuantía mínima y máxima por cada tipo de apuesta o evento.

f) La relación y fases de implantación de locales de apuestas y su ubicación, así como, en su caso, de locales de juego a habilitar.

g) La relación y fases de implantación de máquinas auxiliares a instalar y su ubicación.

h) En el caso de las apuestas a través de medios de comunicación o conexión a distancia, sistemas a utilizar y, en su caso, el dominio u otros elementos de identificación y acceso.

5.- La autorización de explotación habilita a cada una de las empresas adjudicatarias para:

a) Instalar locales de apuestas, debiendo disponer en funcionamiento permanente entre un mínimo de 8 y un máximo de 25 locales.

Se incluyen a los efectos de máximos y mínimos señalados los casinos, bingos y salones de juego habilitados como locales de apuestas, en las condiciones establecidas en el presente Reglamento.

b) Instalar máquinas auxiliares de apuestas en locales de hostelería, casinos, bingos y salones de juego, según los límites establecidos en el presente Reglamento, con un mínimo de 100 y un máximo de 500 máquinas auxiliares.

Se exceptúan de este requisito las máquinas instaladas en los locales de juego habilitados como locales de apuestas.

6.- La vigencia de la autorización de explotación de apuestas generales será de 10 años, renovables por plazos de la misma duración, siempre que en el momento de la solicitud de renovación se cumplan los requisitos exigidos por la normativa vigente.

7.- Los datos referentes a acciones o participaciones de los socios y capital social de la empresa autorizada previstos en la autorización no podrán ser objeto de modificación en el plazo de dos años a partir de la fecha de la resolución de autorización, cuando individual o

acumuladamente supongan el cambio de más del 10 por ciento de las acciones o disminuyan el capital social la empresa autorizada. Salvo en caso de transmisiones “mortis causa”.

8.- Requerirán comunicación previa, las modificaciones de la resolución de autorización referidas a las letras b) y d) del apartado 4 del presente artículo.

ARTÍCULO 202.- FIANZAS.

1.- La empresa operadora de apuestas deberá formalizar fianza por la cuantía de 500.000 euros.

2. En el momento de su presentación al concurso los licitantes deberán aportar una fianza provisional en los términos del punto anterior. Una vez otorgada la autorización, previa devolución de la anterior, la fianza se formalizará en el plazo de un mes desde el otorgamiento y se hará a favor de la Administración General de la Comunidad Autónoma en la Tesorería General del País Vasco. Transcurrido dicho plazo sin formalización, la autorización quedará en suspenso, caducando cuando no se haya formalizado en el plazo de tres meses desde el otorgamiento de la autorización.

ARTÍCULO 203.- AUTORIZACIÓN DE INSTALACION Y FUNCIONAMIENTO DEL LOCAL.

1.- La instalación y funcionamiento de un local de apuestas requiere de autorización previa de la Autoridad Reguladora del Juego.

2.- Tal autorización se rige por el procedimiento general previsto para las autorizaciones de locales de juego, exigiéndose el cumplimiento de los requisitos y condiciones previstos para los locales del juego de juego en esta reglamentación sectorial.

SECCIÓN TERCERA.- INSTALACIONES Y SERVICIOS.

ARTÍCULO 204.- DISTANCIAS

Los locales de apuestas entre sí, así como con el resto de locales de juego, deberán guardar las distancias mínimas establecidas en el anexo I dedicado a la Planificación.

ARTÍCULO 205.- SUPERFICIE Y AFORO

Los locales de apuestas requerirán de una superficie mínima de 50 metros cuadrados.

ARTÍCULO 206.- HORARIO

El régimen de horarios de apertura y cierre de los locales de apuestas será el establecido a los salones de juego, en la normativa vasca reguladora de los horarios de espectáculos públicos y actividades recreativas.

ARTÍCULO 207.- SERVICIOS COMPLEMENTARIOS

1.- Podrá instalarse un servicio de hostelería exclusivamente como servicio a los usuarios del local. En este caso, la superficie destinada para el servicio de hostelería no podrá ser superior al 30 por 100 de la superficie útil del local.

2.- El servicio complementario de hostelería, en caso de existir, deberá ocupar una superficie adicional a la superficie mínima exigida en el artículo 205 de este Reglamento.

Las características y la delimitación de dicha superficie de hostelería serán establecidas mediante Orden de la persona titular de la Consejería de Seguridad.

ARTÍCULO 208.- INSTALACIÓN DE MAQUINAS.

1.- En los locales de apuestas podrán instalarse un máximo de 10 máquinas auxiliares de apuestas.

2.- Igualmente, en estos locales podrán instalarse un máximo de 2 máquinas de juego de tipo «BH», siempre que resulte conforme a la planificación de juego. La explotación de dichas máquinas deberá ser realizada por empresas operadoras de máquinas de tipo «B inscritas» en el Registro Central de Juego

3.- Las máquinas auxiliares de apuestas se dispondrán de forma que no obstaculicen los pasillos y vías de evacuación del local. El espacio para uso de los jugadores por cada máquina será como mínimo de 0,60 m.

4.- La separación mínima entre máquinas, cuando se coloquen en línea, será de 0,60 m

ARTÍCULO 209.- CASINOS, BINGOS Y SALONES DE JUEGO HABILITADOS.

1.- Una empresa operadora de apuestas podrá solicitar la habilitación de casinos, bingos y salones de juego como locales de apuestas siempre que los mismos reúnan las siguientes condiciones:

a) Que el casino, bingo o salón de juego cumpla los requisitos establecidos para los locales de apuestas, sin perjuicio del requisito relativo a su superficie útil mínima.

b) Que el casino, bingo o salón de juego disponga de un espacio de 35 m² útiles adicionales a la superficie útil mínima de obligado cumplimiento para el local de juego.

2.- Estos locales habilitados como locales de apuestas podrán ocupar un espacio diferenciado para cuyo acceso no se precise disponer de control de acceso, siempre y cuando tengan una entrada independiente en aquellos establecimientos de juego con obligación de disponer de control acceso.

3.- Cada casino, bingo o salón de juego habilitado solo podrá acordar su carácter de local de apuestas con una empresa operadora de apuestas.

4.- En los locales habilitados conforme a este artículo, el número de máquinas auxiliares de apuestas instaladas no podrá ser superior a 5.

5.- Las máquinas de tipo «B» instaladas en estos locales únicamente podrán ser «BH»

SECCIÓN CUARTA.- ORGANIZACIÓN Y EXPLOTACIÓN DEL JUEGO.

ARTÍCULO 210.- MODELO DE BOLETO DE APUESTAS Y DEL RESGUARDO.

1.- Los boletos y resguardos para las apuestas deberán tener el siguiente contenido mínimo:

- a) Nombre y número de la empresa operadora de apuestas en el registro central de juego.
- b) Número registral de la máquina auxiliar donde se pretende realizar la apuesta.
- c) El evento o eventos sobre los que se apuesta.
- d) Año, mes, día y hora de formalización de la apuesta.
- e) Cantidad apostada.
- f) Coeficiente de la apuesta.

2.- En el caso de apuestas realizadas por canales telemáticos debe garantizarse a la persona jugadora la validación de la apuesta mediante un sistema homologado.

ARTÍCULO 211.- LÍMITES Y REPARTO DE LAS APUESTAS.

1.- En las apuestas de contrapartida y mutuas la cantidad máxima por cada apuesta unitaria no podrá ser superior a 100 euros.

2.- En las apuestas cruzadas la cantidad máxima por apostante y apuesta no podrá ser superior a 600 euros.

3.- En las apuestas mutuas, del importe total jugado, el 65 por 100, al menos, será destinado a premios.

4.- En las apuestas cruzadas, la empresa adjudicataria podrá retener en concepto de comisión hasta el 5 por 100 del importe de las cantidades de las apuestas ganadoras. En todo caso, dicho porcentaje deberá ser específicamente autorizado. Este porcentaje no será de aplicación a los cruces de apuestas internas regulados en la Disposición Adicional Cuarta.

5.- Corresponderá a la sociedad explotadora de la apuesta:

- a) Registrar y validar las apuestas realizadas por las personas usuarias, así como totalizar las cantidades en juego por cada tipo de apuesta.
- b) En las apuestas cruzadas, aplicar el porcentaje o cantidad a retener por la empresa en concepto de comisión.
- c) En las apuestas mutuas, aplicar el porcentaje o cantidad destinados a premios.
- d) En las apuestas de contrapartida, fijar el coeficiente de pago o cuota de la apuesta y calcular la cantidad a pagar como premio por apuesta acertada.
- e) Proceder al pago de las apuestas ganadoras.
- f) En general, controlar la regularidad en todas las operaciones y velar por el cumplimiento de la legislación vigente.

ARTÍCULO 212.- CONDICIONES DE FORMALIZACIÓN DE LAS APUESTAS.

1. Solo se entenderá formalizada una apuesta de cualquier modalidad cuando se entregue al usuario el resguardo o se confirme su validación por medios verificables, según lo establecido en el presente Reglamento y en la homologación correspondiente.

Asimismo, previa información a la persona apostante podrá formalizarse la apuesta sin que se genere la impresión del resguardo. Si por error no se carga en la tarjeta, la apostante podrá solicitar una copia de la misma a la empresa.

Si el boleto se genera o se valida la apuesta antes de la finalización del evento, tanto en las apuestas presenciales como en las apuestas a través de medios telemáticos, la empresa podrá ofrecer la recompra a la persona apostante.

2.- La formalización y validación de las apuestas mutuas deberá concluir, en todo caso, antes de la iniciación del evento objeto de las apuestas. Para los otros tipos de apuestas, la formalización y validación deberá concluir antes de la finalización del evento objeto de las apuestas.

3.- La apuesta se entenderá como no realizada cuando, por causas de fuerza mayor debidamente justificadas, resulte imposible la validación de las apuestas.

4.- Cuando por aplazamiento o suspensión de un evento no se pueda dar por finalizado dicho evento en el plazo de 4 días desde la fecha programada para el mismo, se considerarán nulas las apuestas mutuas formalizadas con pronósticos de dicho evento. De la misma manera, cuando no se pueda dar por finalizado el evento en el plazo de 4 días desde la fecha programada de dicho evento, se considerarán nulos todos los pronósticos realizados sobre los resultados de dicho evento para cualquier tipo de apuesta. Si la apuesta se considera anulada, el usuario o usuaria podrá reclamar la devolución del importe de la apuesta.

5.- Si la apuesta fuera anulada por causas no imputables a la empresa explotadora, ésta devolverá a los usuarios o usuarias el importe íntegro de la apuesta, en un plazo de 4 días desde la comunicación por la empresa explotadora de la anulación de la apuesta.

6.- En las apuestas de contrapartida, los premios correspondientes a cada tipo de apuesta se determinarán en función de la cotización o coeficiente de cada evento y serán fijados con antelación por la empresa explotadora.

Una vez formalizada una apuesta concreta de este tipo por un usuario o usuaria y validada, no podrá modificarse su cotización o cuota para dicho persona usuaria.

7.- Si una apuesta múltiple de contrapartida contiene uno o varios pronósticos sobre resultados nulos o no válidos de uno o varios eventos, dichos pronósticos se considerarán nulos y la apuesta quedará formalizada exclusivamente con los pronósticos sobre resultados válidos, quedando excluidos de la apuesta los pronósticos sobre los resultados nulos. Si todos los pronósticos de la apuesta se consideran nulos o no válidos, la apuesta se considerará nula y el usuario podrá reclamar la devolución del importe de la misma.

8.- En lo referente al tratamiento y registro de datos personales de las personas usuarias como consecuencia de la realización de apuestas se estará a lo que disponga la normativa en vigor en materia de tratamiento automatizado de datos personales.

ARTÍCULO 213.- VALIDEZ DE LOS RESULTADOS.

- 1.- En los eventos deportivos de carácter oficial se considerará como resultado válido el determinado por el juez o jueza o árbitro o arbitra del evento.
- 2.- En los eventos no deportivos o en los deportivos de carácter no oficial, la empresa de apuestas deberá fijar con antelación a la realización de las apuestas las condiciones en las que se considerará un resultado como válido.
- 3.- La modificación posterior del resultado de un evento no afectará al derecho a cobro de las apuestas ganadoras.

ARTÍCULO 214.- PAGO DE PREMIOS.

- 1.- El pago de los premios de las apuestas ganadoras se dispondrá por la empresa autorizada a partir de la validez de los resultados.
2. La empresa operadora de apuestas podrá realizar el pago de los premios o las devoluciones abonando de forma automática los importes de los mismos en el saldo de las tarjetas de cobro y pago de la persona usuaria.
3. El pago de los premios se realizara en los locales de apuestas y podrá realizarse en metálico en dinero de curso legal o mediante cualquier medio legal de pago garantizado, siempre que no suponga coste u obligación añadida para la persona usuaria.

No obstante, se permite que la máquina auxiliar realice el pago de los premios siempre que se haga en dinero de curso legal y no supere los 300 euros.

- 4.- El derecho al cobro de apuestas ganadoras caducará a los tres meses desde la fecha de disposición de cobro.

ARTÍCULO 215.- INFORMACIÓN AL USUARIO.

La sociedad explotadora de las apuestas deberá tener a disposición de las personas usuarias, en los aparatos y lugares físicos o virtuales donde se realicen apuestas, las condiciones específicas de cada apuesta, el texto oficial íntegro del presente Reglamento, así como los documentos necesarios para la formulación de reclamaciones o, en su caso, resumen o referencias suficientes para la consulta e información señalada y que sean autorizados por la Autoridad Reguladora del Juego.

ARTÍCULO 216.- APUESTAS INTERNAS.

- 1.- Podrán autorizarse apuestas internas en aquellos recintos deportivos donde se celebren eventos deportivos, en las siguientes condiciones:
 - a) Previo acuerdo con el organizador del evento, deberán ser desarrolladas por empresas de apuestas en la Comunidad Autónoma de Euskadi, quienes asumirán la responsabilidad sobre las mismas, en los términos y condiciones establecidos en el presente Reglamento.

b) Podrán instalarse máquinas auxiliares de apuestas homologadas, así como disponer de servicios para el registro manual de las apuestas, indistintamente, a razón de dos unidades por cada 5.000 personas o fracción del aforo del recinto.

c) Las máquinas auxiliares de apuestas, así como los servicios para el registro manual de las apuestas deberán ser expresamente autorizadas por la Autoridad Reguladora del Juego y, dado su carácter temporal y provisional, no se contabilizarán a los efectos de la planificación establecida en el presente Reglamento.

2.- A las apuestas internas en recintos deportivos especificados en el presente artículo, les será de aplicación lo preceptuado en el presente Reglamento en lo referente a tipos de apuestas, límites cuantitativos de las mismas, validación, coeficientes aplicables y pago de las apuestas ganadoras. Igualmente, les serán de aplicación lo relativo a información al usuario y personal de juego.

3.- Las instalaciones eventuales y máquinas auxiliares de apuestas a que se refiere este artículo, podrán comenzar su actividad dos horas antes del comienzo del evento y deberán finalizar una hora después de la finalización del mismo.

ARTÍCULO 217.- ACUERDOS CON EMPRESAS OPERADORAS DE APUESTAS HÍPICAS

Las empresas operadoras de apuestas generales podrán ofertar apuestas hípicas previo acuerdo con la empresa operadora de apuestas hípicas. Dicho acuerdo deberá ser autorizado por la Autoridad Reguladora del Juego.

SECCIÓN SEXTA.- PERSONAL DE JUEGO

ARTÍCULO 218.- PERSONAL DE JUEGO.

Quienes deseen desempeñar su actividad profesional como gestores, analistas o equivalentes en las empresas autorizadas para las apuestas deberán estar en posesión del correspondiente documento profesional expedido por la Autoridad Reguladora del Juego conforme a lo dispuesto en el capítulo IX del Título primero de este Decreto.

SECCIÓN SEPTIMA.- MAQUINAS AUXILIARES DE APUESTAS

ARTÍCULO 219.- MÁQUINAS AUXILIARES DE APUESTAS.

Las máquinas auxiliares de apuestas deberán poder conectarse a la Unidad Central de juegos, permitir a los usuarios todos los procesos necesarios para la realización de apuestas sobre los eventos autorizados y emitir el correspondiente resguardo de validación de la apuesta.

Las empresas operadoras de apuestas serán empresas de máquinas auxiliares de apuestas referidas a sus propias máquinas.

ARTÍCULO 220.- INSTALACIÓN DE MÁQUINAS AUXILIARES DE APUESTAS.

1.- Las máquinas auxiliares de apuestas podrán instalarse de acuerdo con la planificación establecida en:

- a) Locales de apuestas, un máximo de 10 máquinas.
- b) Casinos, Bingos y Salones de juego habilitados como locales de apuestas, un máximo de 5 máquinas.
- c) Recintos habilitados para apuestas internas.

2.- Igualmente se podrá instalar una máquina auxiliar de apuestas como máximo en locales de hostelería, salas de fiesta, de baile y discotecas, así como en los espacios públicos de hoteles.

Sin perjuicio de lo dispuesto en el apartado anterior, no podrá autorizarse la instalación de una máquina auxiliar de apuestas en locales de hostelería, en los siguientes supuestos:

- a) Que estén situados en en estaciones de transporte público, aeropuertos y en superficies comerciales o de espectáculos públicos y actividades recreativas, y el local no esté cerrado y aislado del público general o de paso.
- b) Que estén ubicados en terrazas o zonas de ocupación de vías públicas.
- c) Que sean instalaciones desmontables de cualquier naturaleza.
- d) Que sean locales específicos para las personas menores de edad o cuyos usuarios o usuarias habituales sean mayoritariamente menores de edad siempre que en tal caso se encuentren ubicadas en locales específicos habilitados como puntos de venta o despacho.

3.- También se podrá instalar una máquina auxiliar de apuestas como máximo en estaciones de transporte público, aeropuertos y en superficies comerciales o de espectáculos públicos y actividades recreativas, siempre que en tal caso se encuentren ubicadas en locales específicos habilitados como puntos de venta o despacho.

4.- En los casinos de juego, bingos y salones de juego podrá instalarse un máximo de tres máquinas auxiliares de apuestas, sin perjuicio de lo dispuesto para los locales de juego habilitados como locales de apuestas.

ARTÍCULO 221.- PERMISO DE EXPLOTACIÓN.

1.- Los permisos de explotación de máquinas auxiliares de apuestas únicamente podrán ser otorgados a empresas operadoras de apuestas.

2.- El régimen de los permisos de explotación es el previsto en la reglamentación de máquinas de juego y auxiliares.

ARTÍCULO 222.- AUTORIZACIÓN DE INSTALACIÓN.

1.- La vinculación de una concreta máquina auxiliar de apuestas durante un periodo determinado con un concreto establecimiento se documenta en la autorización de instalación suscrita por el titular del establecimiento y la empresa de apuestas o, en su caso, por la empresa operadora de máquinas cesionaria

2.- Las máquinas auxiliares de apuestas instaladas en locales de apuestas y en locales de juego habilitados para la explotación de apuestas no precisarán autorización de instalación.

3.- El régimen de las autorizaciones de instalación es el previsto en la reglamentación de máquinas de juego y máquinas auxiliares.

SECCIÓN SÉPTIMA.- OBLIGACIONES DOCUMENTALES

ARTÍCULO 223.- CONTROL Y DOCUMENTACIÓN CONTABLE.

1.- Las empresas operadoras de apuestas deberán registrar las operaciones realizadas de apuestas y pago de premios, conforme el contenido y formato que señale la Autoridad Reguladora de Juego.

2.- A requerimiento de la Autoridad Reguladora de Juego, la empresa operadora de apuestas deberá poner a disposición de la misma y en el soporte que le sea solicitado, la información relativa a las apuestas realizadas y cantidades jugadas u otra información de interés para inspección y control por parte de la administración.

CAPÍTULO VI.-

APUESTAS HIPICAS

SECCIÓN PRIMERA.- DISPOSICIONES GENERALES.

ARTÍCULO 224.- OBJETO

1.- Es objeto del presente capítulo la reglamentación específica de la organización y explotación de las apuestas basadas en actividades deportivas o de competición en las que participen caballos en la Comunidad Autónoma de Euskadi.

2.- Las apuestas se regirán por lo dispuesto en la Ley 4/1991, de 8 de noviembre Reguladora del Juego, Catálogo de Juegos de la Comunidad Autónoma del País Vasco, el presente Decreto y, en lo que les sea de aplicación por su reglamentación específica o, en su caso, por el Código de Carreras.

3.- Las actividades deportivas o de competición en que participen caballos se desarrollarán según su reglamentación deportiva específica o, en su caso, por el Código de Carreras, el cual deberá ser comunicado previamente a la Autoridad Reguladora del Juego.

ARTÍCULO 225.- AMBITO Y MODALIDADES

1.- Las apuestas a que se refiere el presente Reglamento podrán tener carácter mutuo o de contrapartida.

2.- Apuesta mutua es aquélla en que la suma de las cantidades apostadas por diferentes personas usuarias sobre un evento determinado se distribuye entre quienes hubieren acertado

el resultado a que se refiere la apuesta, una vez deducido por la empresa autorizada el porcentaje previsto en el artículo 235 del presente Reglamento.

3.- Cuando la apuesta sea de contrapartida, se estará a lo que establezca la normativa general en materia de apuestas.

4.- De acuerdo con el lugar donde se celebren las actividades hípcas y se cumplimenten las apuestas, las mismas pueden ser internas y externas.

a) Apuesta interna es la que se realiza en los recintos de actividades deportivas o de competición en las que participen caballos y en relación con las actividades objeto de apuesta que se celebren en los mismos.

b) Apuesta externa es la que se realiza fuera de los recintos donde se realizan las actividades deportivas o de competición en las que participen caballos objeto de apuesta.

Asimismo, tendrá consideración de apuesta externa la que se desarrolle dentro recintos donde se desarrollen actividades deportivas o de competición en las que participen caballos objeto de apuesta que se celebren en varios recintos o en recinto diferente de aquél en el que se realiza la apuesta.

5.- Las modalidades de los tipos de apuestas, internas o externas, son las que se establecen en el Anexo IV al presente Reglamento.

ARTÍCULO 226.- DEFINICIONES.

A los efectos del presente Decreto y la normativa que lo desarrolle se entiende por:

a) Apuesta hípcica: aquella actividad de juego por la que se arriesga una cantidad de dinero sobre el resultado de actividades deportivas o de competición en que participen caballos, incluidas en los programas previamente establecidos por las entidades organizadoras, de desenlace incierto y ajeno a las partes intervinientes en el juego.

b) Hipódromos: recintos en que, cumpliéndose los requisitos legales y reglamentarios, se celebren carreras de caballos en cualquiera de sus modalidades.

c) Unidades mínima y máxima de la apuesta: cantidades mínimas y máximas que pueden formalizarse por cada modalidad de apuesta.

d) Boleto de apuestas: formulario físico o virtual a través del que se formaliza la apuesta y donde quedan fijados los datos introducidos por el usuario a dichos efectos.

e) Resguardo o comprobante de apuesta: soporte a disposición del usuario que acredita el registro y aceptación de la apuesta, y que sirve como documento justificativo para el cobro de la apuesta ganadora.

f) Máquinas auxiliares de apuestas: son aquellas máquinas de juego específicamente homologadas para la realización de apuestas.

g) Validación de apuesta: registro y aceptación de la apuesta por una empresa autorizada, así como la puesta a disposición del apostante de dichos datos.

h) Local de apuestas: aquel autorizado por la Autoridad Reguladora del Juego al objeto de la formalización de las apuestas hípcas.

- i) Fondo inicial: suma de las cantidades apostadas por cada modalidad de apuesta y por cada actividad deportiva o de competición en las que participen caballos.
- j) Fondo repartible: cantidad destinada al reparto y pago de premios entre los apostantes ganadores.
- k) Dividendo: cantidad que corresponde al usuario ganador por unidad de apuesta, en cada modalidad de apuesta y en cada actividad deportiva o de competición en las que participen caballos.
- l) Unidad Central de Apuestas: conjunto compuesto por los elementos técnicos necesarios para registrar, totalizar y gestionar las apuestas realizadas por los usuarios.

SECCIÓN SEGUNDA.- OBTENCIÓN DEL TÍTULO HABILITANTE.

ARTÍCULO 227.- TÍTULO HABILITANTE DE LA EMPRESA OPERADORA DE APUESTAS HÍPICAS.

- 1.- La explotación de las apuestas internas o externas de las apuestas basadas en actividades deportivas o de competición en las que participen caballos requiere la previa obtención de la correspondiente autorización de explotación por la empresa operadora de apuestas.
- 2.- Sólo se inscriben en la sección de empresas de apuestas basadas en actividades deportivas o de competición en las que participen caballos del libro primero del Registro Central de Juego aquellas empresas que hayan obtenido la correspondiente autorización de explotación de apuestas basadas en actividades deportivas o de competición en las que participen caballos previa convocatoria y resolución por la administración de un concurso público.
- 3.- Los requisitos para participar en los concursos públicos para la autorización de explotación de apuestas externas son los previstos con carácter general para las empresas de juego, con las siguientes particularidades:
 - a) En el caso de las personas jurídicas:
 - Capital mínimo de 120.000 euros.
 - Tener por objeto social el desarrollo de actividades de explotación de apuestas a que se refiere este Reglamento y actividades conexas o relacionadas con las mismas.
 - Haber obtenido autorización de los titulares de los hipódromos u otros recintos habilitados al efecto en la Comunidad Autónoma de Euskadi, para incluir actividades deportivas o de competición en que participen caballos a celebrar en los mismos.
 - b) En el caso de las personas física, éstas deberán cumplir los requisitos exigidos en los párrafos tercero y cuarto de la letra a) del apartado 3 de este artículo.
- 4.- No podrán ser titulares, las personas socias o partícipes de las empresas explotadoras reguladas en el presente Reglamento quienes sean titulares de empresas operadoras de máquinas de juego, casinos o de bingo o las personas físicas o jurídicas que ostenten más del 50 por 100 de las acciones o participaciones de la sociedad o sociedades que constituyan las citadas empresas.

5.- Una misma empresa explotadora únicamente podrá ser titular de una apuesta interna y de una externa. A los efectos de estos límites, se considerará titular de la sociedad a quien ostente más de un 50 por 100 de las acciones o participaciones en la misma.

6.- Los límites señalados en los apartados 4 y 5 de este artículo se refieren asimismo a persona interpuesta que actúe en nombre propio pero en interés de un tercero, computándose en tal caso, a efectos de dichos límites, las acciones o participaciones como propias de la persona en cuyo interés actúen.

7.- La transmisión de acciones o participaciones de empresas explotadoras de apuestas deberá ser previamente autorizada por la Autoridad Reguladora del Juego.

8.- La vigencia de las autorizaciones para la explotación de apuestas basadas en actividades deportivas o de competición en la que participen caballos será de 10 años renovables por plazos de la misma duración, siempre que en el momento de la solicitud de renovación se cumplan los requisitos exigidos por la normativa vigente.

ARTÍCULO 228.- SOCIEDAD DE GESTIÓN CONCERTADA DE LA APUESTA EXTERNA

1.- En la explotación de la apuesta externa podrá participar con la empresa explotadora de la apuesta una sociedad de gestión concertada. El acuerdo que vincule a ambas entidades deberá estar autorizado por la Autoridad Reguladora del Juego, por el tiempo que dure la autorización de explotación

2.- La sociedad de gestión concertada deberá tener por objeto la organización de actividades deportivas o de competición en las que participen caballos y de apuestas basadas en las mismas ó la explotación de apuestas generales reguladas en el capítulo V de este Reglamento.

3.- Corresponde a la sociedad de gestión concertada la gestión y explotación de las apuestas, realizadas a través de medios de comunicación a distancia sobre resultados de carreras a celebrar en el propio hipódromo.

4.- En todo caso, la titularidad de la apuesta externa corresponderá a la empresa explotadora de la misma.

ARTÍCULO 229.- APUESTA EXTERNA

1.- La organización de actividades deportivas o de competición en las que participen caballos en los hipódromos o recintos de la Comunidad Autónoma de Euskadi existentes a la fecha de adjudicación del concurso, obligará a la empresa explotadora de la apuesta externa a incluirlas en la apuesta externa.

2.- Además de la celebración de apuestas externas sobre actividades deportivas o **de** competición organizadas en la Comunidad Autónoma de Euskadi, podrán efectuarse, asimismo, apuestas externas con relación a dichas actividades que se celebren fuera del ámbito del ámbito de la Comunidad Autónoma de Euskadi, siempre que se hubieren obtenido las autorizaciones preceptivas.

La empresa explotadora de la apuesta presentará la solicitud de autorización a la Autoridad Reguladora del Juego. Si en el plazo de un mes desde la presentación de la solicitud no se manifiesta objeción por parte de la Administración, dicha solicitud se entenderá autorizada.

En cualquier caso, se aplicará la reglamentación de apuestas de la Comunidad Autónoma de Euskadi.

3.- Las empresas autorizadas para la explotación de la apuesta externa podrán explotar apuestas sobre otras actividades deportivas o de competición en las que participen caballos, previa solicitud a la Autoridad Reguladora del Juego, a la que adjuntara la siguiente documentación:

a) Una memoria descriptiva incluyendo las modalidades, tipos y límites cuantitativos de las apuestas

Las cuantías de las apuestas no podrán en ningún caso superar los límites establecidos para la apuesta en el artículo 234 de este Reglamento.

b) Acreditación de que ha depositado la fianza en función del tipo de apuesta realizada

4.- La empresa explotadora de la apuesta externa podrá celebrar acuerdos con otras entidades que tengan el mismo objeto fuera de la Comunidad Autónoma de Euskadi, a efectos de incluir apuestas sobre actividades deportivas o de competición en las que participen caballos por ellas organizadas e, incluso, conformar entre ambas una sola apuesta.

Los citados acuerdos podrán implicar una totalización contable común por cada modalidad de apuesta sobre las mismas carreras, de manera que los dividendos pagados a los ganadores sean equivalentes.

Los acuerdos deberán ser autorizados por la persona titular de la Consejería de Seguridad.

ARTÍCULO 230.- APUESTA INTERNA

1.- La explotación de la apuesta interna corresponderá a las entidades que tengan adjudicada la gestión de hipódromos o recintos con apuestas hípicas.

2.- Las personas jurídicas interesadas en la explotación de la apuesta interna deberá constituirse en cualquiera de las formas societarias admitidas en derecho, de acuerdo con la legislación vigente, con un capital social mínimo 60.000 euros.

ARTÍCULO 231.- AUTORIZACIÓN PREVIA

1.- La explotación de la apuesta interna y externa sobre resultados de actividades deportivas o de competición en las que participen caballos y todas las actividades vinculadas a las mismas, estará sujeta a autorización previa por parte de la Autoridad Reguladora del Juego.

En particular, estarán sujetos a autorización previa:

a) el modelo del boleto de apuesta y del resguardo.

b) la cuantía mínima y máxima por cada modalidad de apuesta.

c) los locales de apuestas.

d) la instalación de máquinas auxiliares de apuestas y otros sistemas informáticos, interactivos o telefónicos para el registro de las mismas.

e) la utilización de medios de comunicación a distancia para la formalización de las apuestas y los sistemas informáticos, interactivos o telefónicos para el registro de las mismas que puedan ser utilizados a tal fin.

2.- Precisar la homologación del material técnico necesario para la realización de la apuesta, incluidas las máquinas auxiliares de apuestas y los sistemas informáticos, interactivos o telefónicos para el registro de las mismas que puedan ser utilizados a tal fin.

3.- Queda excluida de autorización previa, en todo caso, la aprobación del Programa de Carreras o de otras actividades deportivas o de competición en que participen caballos.

ARTÍCULO 232.- FIANZAS.

Los titulares de autorizaciones para la organización, explotación y gestión de apuestas basadas en actividades deportivas o de competición en las que participen caballos, internas y externas, deberán formalizar fianza de 180.000 euros, en el caso de apuesta externa, y 60.000 euros, en el caso de apuesta interna.

SECCIÓN CUARTA.- ORGANIZACIÓN Y EXPLOTACIÓN DEL JUEGO.

ARTÍCULO 233.- MODELO DE BOLETO DE APUESTAS Y DEL RESGUARDO.

1.- Los boletos y resguardos para las apuestas deberán tener el siguiente contenido mínimo:

- a) Nombre y número de la empresa operadora de apuestas en el registro central de juego.
- b) Número registral de la máquina auxiliar donde se pretende realizar la apuesta.
- c) El evento o eventos sobre los que se apuesta.
- d) Año, mes, día y hora de formalización de la apuesta.
- e) Cantidad apostada.
- f) Coeficiente de la apuesta.

2.- En el caso de apuestas realizadas por canales telemáticos debe garantizarse a la persona jugadora la validación de la apuesta mediante un sistema homologado.

ARTÍCULO 234.- LÍMITES Y REPARTO DE LAS APUESTAS.

1.- Las empresas explotadoras de las apuestas, dentro de las bandas de fluctuación autorizadas por la Autoridad Reguladora del Juego, comunicarán a ésta la unidad mínima de apuesta para cada modalidad de apuesta.

2.- Para las apuestas que se relacionan a continuación, se establecen los siguientes límites máximos en relación con la unidad mínima de apuesta:

Modalidad de apuesta	Número de veces la unidad mínima de apuesta
1 Encadenada sencilla	1.000
1 Gemela exterior o couplé	200
2 de 4 100	100
Triple	50
Trío	120
Trío exterior	120
Trío con orden o tripleta	120
Terceta o tiercé	20
Cuádruple o jackpot	50
Cuatro reversible	50
Cuatro en orden	50
Cuarteta o quarté 20	20
Cuarteta plus o quarté plus 20	20
Quíntuple 20	20
Quinteta plus o quinté plus 20	20
Quíntuple especial 20	20
Triple gemela 20	20

3.- En todo caso, las empresas explotadoras de las apuestas comunicarán previamente a la Autoridad Reguladora del Juego las bandas de fluctuación dentro de los límites autorizados a que se refiere el apartado 2 de este artículo.

ARTÍCULO 235.- REPARTO Y PAGO DE LAS CANTIDADES APOSTADAS

1.- Del importe total jugado en la apuesta interna y externa, el 45 y el 65 por 100 respectivamente, como mínimo, será destinado a premios.

2.- La empresa explotadora de la apuesta responderá del pago de los premios, con independencia del lugar donde se haya formalizado la apuesta.

3.- La apuesta se entenderá no formalizada cuando, por causas de fuerza mayor debidamente justificadas, resulte imposible la validación de las apuestas. En este caso, será obligatoria la

devolución de las cantidades jugadas a los apostantes en el plazo máximo de 24 horas después de celebrada la carrera.

4.- Las apuestas internas serán pagadas en los despachos del hipódromo hasta media hora después de la llegada de la última carrera. Los boletos que resulten impagados podrán presentarse para su cobro en un despacho especial de impagados abierto en el hipódromo o en un lugar designado por la empresa explotadora de la apuesta.

5.- Las apuestas externas, se pagarán en los establecimientos o locales específicos de apuestas hípicas, o en dependencias de la empresa explotadora.

6.- Los pagos de boletos premiados de cuantía superior a 600 euros podrán realizarse mediante cheque conformado o a través de entidades bancarias colaboradoras.

7.- En todo caso, el derecho al cobro de apuestas ganadoras caducará a los tres meses desde la fecha de disposición de cobro.

ARTÍCULO 236.- OBLIGACIONES DE LA EMPRESA EXPLOTADORA DE LA APUESTA.

Corresponderá a la empresa explotadora de la apuesta, tanto interna como externa, las siguientes funciones:

- a) Validar las apuestas realizadas por las personas usuarios, así como totalizar las cantidades en juego por cada tipo de apuesta.
- b) En las apuestas mutuas, aplicar el porcentaje o cantidad destinados a premios.
- c) En las apuestas de contrapartida, fijar el coeficiente de pago o cuota de la apuesta y calcular la cantidad a pagar como premio por apuesta acertada.
- d) Proceder al pago de las apuestas ganadoras.
- e) En general, controlar la regularidad en todas las operaciones y velar por el cumplimiento de la legislación vigente.

ARTÍCULO 237.- AUTORIZACIÓN DE INSTALACION Y FUNCIONAMIENTO DEL LOCAL.

1.- La instalación y funcionamiento de un local de apuestas externas requiere de autorización previa de la Autoridad Reguladora del Juego.

2.- La autorización de locales específicos de apuestas externas se solicitará por parte de la empresa explotadora de la apuesta externa.

3.- Tal autorización se rige por el procedimiento general previsto para las autorizaciones de locales de juego, exigiéndose el cumplimiento de los requisitos y condiciones previstos para los locales del juego de apuestas en esta reglamentación sectorial.

4.- La autorización se otorgará por el plazo de la concesión de la apuesta.

ARTÍCULO 238.- DISTANCIAS.

Los locales de apuestas externas entre sí, así como con el resto de los locales de juego, deberán guardar las distancias mínimas establecidas en el anexo I.

ARTÍCULO 239.- SUPERFICIE Y AFORO

Los locales de apuestas requerirán de una superficie mínima de 50 metros cuadrados.

ARTÍCULO 240.- HORARIO

El régimen de horarios de apertura y cierre de los locales de apuestas será el establecido a los salones de juego, en la normativa vasca reguladora de los horarios de espectáculos públicos y actividades recreativas.

ARTÍCULO 241.- SERVICIOS COMPLEMENTARIOS

1.- Podrá instalarse un servicio de hostelería exclusivamente como servicio a las personas usuarias del local. En este caso, la superficie destinada para el servicio de hostelería no podrá ser superior al 30 por 100 de la superficie útil del local.

2.- El servicio complementario de hostelería, en caso de existir, deberá ocupar una superficie adicional a la superficie mínima exigida en el artículo 239 de este Reglamento.

Las características y la delimitación de dicha superficie de hostelería serán establecidas mediante Orden de la persona titular de la Consejería de Seguridad.

ARTÍCULO 242.- INSTALACIÓN DE MAQUINAS.

1.- En los locales de apuestas podrán instalarse un máximo de 10 máquinas auxiliares de apuestas hípcas.

2.- Las máquinas auxiliares de apuestas se dispondrán de forma que no obstaculicen los pasillos y vías de evacuación del local. El espacio para uso de los jugadores por cada máquina será como mínimo de 0,60 m.

3.- La separación mínima entre máquinas, cuando se coloquen en línea, será de 0,60 m

4.- En los establecimientos de hostelería podrá autorizarse la instalación de una máquina auxiliar de apuestas por local, de acuerdo con la planificación general.

5.- En los locales de casinos de juego, bingos y salones de juego podrá autorizarse la instalación de una máquina auxiliar de apuestas hípcas de apuestas a que se refiere este Reglamento.

6- Las máquinas auxiliares de apuestas a que se refiere los párrafos 3 y 4 no podrán superar el número de 100 en el territorio de la Comunidad Autónoma de Euskadi.

ARTÍCULO 243.- INFORMACIÓN A LA PERSONA USUARIA Y A LA ADMINISTRACIÓN.

1.- La empresa explotadora de la apuesta deberá tener a disposición de las usuarias, en los locales donde se realicen apuestas y en los hipódromos o recintos, el Código de Carreras o, en su caso, la reglamentación específica, así como el texto íntegro del presente Reglamento. Asimismo, deberá constar de manera visible para las usuarias y los usuarios la información relativa al fondo inicial, fondo repartible y dividendo por apuesta y carrera.

2.- A requerimiento de la Autoridad Reguladora del Juego, la sociedad explotadora de las apuestas deberá poner a disposición de la misma y en el soporte que le sea solicitado, la información relativa a las apuestas realizadas y cantidades jugadas u otra información de interés para inspección y control por parte de la Administración. Asimismo, deberá presentar anualmente ante la Autoridad Reguladora del Juego su auditoría contable.

3.- Sin perjuicio de lo anterior, los sistemas previstos para la explotación de la apuesta dispondrán de las conexiones técnicas necesarias a los fines de inspección y control que sean requeridos por la Autoridad Reguladora del Juego.

CAPITULO VII.-

JUEGO DE BOLETOS

ARTÍCULO 244.- REQUISITOS ESPECÍFICOS DE LAS EMPRESAS PARA LA EXPLOTACIÓN DE BOLETOS

1.- Para poder ser titular de una autorización para la explotación del juego de boletos, además de los requisitos establecidos en el artículo 23, en el caso de las personas jurídicas deberán cumplir los siguientes requisitos:

a) Constituirse bajo la forma jurídica de sociedad mercantil o cooperativa de acuerdo con la legislación vigente, con un capital mínimo de 120.000 euros, cuya cuantía no deberá verse reducida a lo largo de la autorización y cuya transmisión deberá ser previamente autorizada por la Autoridad Reguladora del Juego.

b) Tener por objeto social exclusivo el desarrollo de actividades de explotación del juego de boletos a que se refiere este Reglamento.

Asimismo, de acuerdo con lo dispuesto en el artículo 5.2 de la Ley 4/1991, de 8 de noviembre, Reguladora del Juego, podrán optar a las adjudicaciones de explotación del juego de boletos las instituciones, entidades o asociaciones con fines benéficos y asistenciales y sin ánimo de lucro siempre que la explotación sea gestionada directamente por la entidad autorizada, de acuerdo con los requisitos establecidos en el presente Reglamento.

2.- Las solicitudes presentadas por las entidades a que se refiere en el número anterior serán consideradas especialmente, siempre que garanticen un nivel profesional o técnico en la explotación del juego de boletos análogo a las entidades de carácter mercantil que concurren con éstas al concurso público de adjudicación.

3.- Las entidades a que se refiere el párrafo anterior para optar al concurso público de adjudicación del juego a que se refiere el presente Decreto deberán cumplir los siguientes requisitos:

a) Hallarse inscritas con una antigüedad mínima de un año a la fecha de publicación de la Orden de convocatoria del concurso, en los registros oficiales dependientes de las Administraciones Públicas competentes en materia de Asociaciones.

b) Las personas miembros de sus juntas rectoras o directivas no podrán ser titulares de empresas de juego de cualquier naturaleza ni participar a título de socio o partícipes en empresas de juego con forma societaria o cooperativa. Tampoco podrán estar incurso en ninguno de los supuestos contemplados en los números 4 y 5 del artículo 19 de la Ley 4/1991, de 8 de noviembre, Reguladora del Juego.

c) La explotación de la autorización deberá ser gestionada directamente por estas entidades, sin perjuicio del asesoramiento técnico que, de empresas especializadas, estimen necesario recabar, y de las formas de control que establezca la Administración competente en materia de juego.

4.- La Administración podrá participar con la entidad autorizada en la explotación del juego de boletos y su participación se determinará por el Consejo de Gobierno.

CAPITULO VIII.-

LOTERIA

ARTÍCULO 245.- OBJETO Y AMBITO

1.- Es objeto del presente capítulo la reglamentación específica de la organización y explotación de los juegos de lotería.

2.- Quedan sometidas a este Reglamento todas las modalidades de loterías que se realicen dentro del territorio de la Comunidad Autónoma Vasca.

ARTÍCULO 246.- DEFINICION Y MODALIDADES

La lotería es un juego de azar, que admite, entre otras, las siguientes modalidades:

a) Sorteos, en cada uno de los cuales se adjudican a los números, colores o cualquier otro signo o símbolo que permita relaciones combinatorias, siempre que resulten agraciados, los premios ofrecidos en el sorteo correspondiente. De esta forma, el adquirente de cada billete sabe la combinación que juega, que está impreso en el billete, y las posibilidades de su premio, que consiste en una cantidad fija.

b) Sorteos sujetos a dos variables, el número de participantes y los números, colores, signos o símbolos que cada jugador determine en un impreso o billete con casilleros a tal efecto. En consecuencia, el jugador no conoce con anterioridad al sorteo el importe del premio que pudiera corresponderle.

ARTÍCULO 247.- REQUISITOS ESPECÍFICOS DE LAS EMPRESAS PARA LA EXPLOTACIÓN DE LOTERÍAS

1.- Para poder ser titular de una autorización para la explotación de loterías, además de los requisitos establecidos en el artículo 23, en el caso de las personas jurídicas deberán cumplir los siguientes requisitos:

a) Constituirse bajo la forma jurídica de sociedad mercantil o cooperativa de acuerdo con la legislación vigente, con un capital mínimo de 200.000 euros, cuya cuantía no deberá verse reducida a lo largo de la autorización y cuya transmisión deberá ser previamente autorizada por la Autoridad Reguladora del Juego.

b) Tener por objeto social exclusivo el desarrollo de actividades de explotación del juego de loterías a que se refiere este Decreto.

Asimismo, de acuerdo con lo dispuesto en el artículo 5.2 de la Ley 4/1991, de 8 de noviembre, Reguladora del Juego, podrán optar a las adjudicaciones de explotación del juego de lotería las instituciones, entidades o asociaciones con fines benéficos y asistenciales y sin ánimo de lucro siempre que la explotación sea gestionada directamente por la entidad autorizada, de acuerdo con los requisitos establecidos en el presente Reglamento.

2.- Las solicitudes presentadas por las entidades a que se refiere en el número anterior serán consideradas especialmente, siempre que garanticen un nivel profesional o técnico en la explotación del juego de boletos análogo a las entidades de carácter mercantil que concurren con éstas al concurso público de adjudicación.

3.- Las entidades a que se refiere el apartado anterior para optar al concurso público de adjudicación del juego a que se refiere el presente Decreto deberán cumplir los siguientes requisitos:

a) Hallarse inscritas con una antigüedad mínima de un año a la fecha de publicación de la Orden de convocatoria del concurso, en los registros oficiales dependientes de las Administraciones Públicas competentes en materia de Asociaciones.

b) Las personas miembros de sus juntas rectoras o directivas no podrán ser titulares de empresas de juego de cualquier naturaleza ni participar a título de socio o socia o partícipes en empresas de juego con forma societaria o cooperativa. Tampoco podrán estar incurso en ninguno de los supuestos contemplados en los números 4 y 5 del artículo 19 de la Ley 4/1991, de 8 de noviembre, Reguladora del Juego.

c) La explotación de la autorización deberá ser gestionada directamente por estas entidades, sin perjuicio del asesoramiento técnico que, de empresas especializadas, estimen necesario recabar, y de las formas de control que establezca la Administración competente en materia de juego.

4.- La Administración podrá participar con la entidad autorizada en la explotación de la lotería, y su participación se determinará por el Consejo de Gobierno.

CAPITULO IX.-

RIFAS, TÓMBOLAS, COMBINACIONES ALEATORIAS

ARTÍCULO 248.- OBJETO

Es objeto del presente capítulo la reglamentación específica de la organización y explotación de las diferentes modalidades de rifas, tómbolas y combinaciones aleatorias con fines publicitarios o promocionales.

ARTÍCULO 249.- AMBITO Y MODALIDADES

1.- Quedan sometidas a este Reglamento todas las modalidades de rifas, tómbolas y combinaciones aleatorias con fines publicitarios o promocionales que se realicen dentro del territorio de la Comunidad Autónoma Vasca.

2.- . Quedan excluidas del ámbito de aplicación de este Reglamento las rifas, las tómbolas y los juegos de ocio constitutivos de usos sociales de carácter tradicional, familiar o amistoso, siempre y cuando estos supuestos no se desarrollen con una habitualidad superior a la anual y que los jugadores u organizadores no hagan de ellos objeto de explotación lucrativa. Se entiende que no existe explotación lucrativa cuando la suma total de apuestas en cada jugada no supere el salario mínimo mensual interprofesional, o el total de las apuestas admitidas a una persona jugadora en un período de veinticuatro horas no supere el salario mínimo mensual interprofesional.

3.- Las rifas y tómbolas se clasifican en:

a) Benéficas: aquellas organizadas por instituciones públicas o privadas, entes locales u otras corporaciones o entidades, en las que el importe de los beneficios obtenidos se destinan a satisfacer las necesidades primarias de establecimientos benéficos.

b) De utilidad pública: aquellas organizadas por las instituciones, entes y corporaciones citados en el apartado anterior, en las que el importe de los beneficios obtenidos se destinan a fines de reconocida utilidad pública.

c) De interés particular: aquellas organizadas por personas físicas o jurídicas en las que el importe de los beneficios no se destina a ninguno de los dos fines previstos en los apartados anteriores.

4.- Las combinaciones aleatorias pueden ser de tracto único, cuando el sorteo se realiza en una fecha determinada, o de tracto sucesivo, cuando los sorteos se realizan, dentro del período fijado en la promoción publicitaria autorizada, en sucesivas fechas.

ARTÍCULO 250.- DEFINICIONES.

1.- Rifa. La modalidad de juego que consiste en el sorteo de uno o varios bienes o servicios, previamente determinados, no en metálico, entre diversas personas que previamente han adquirido un boleto o billete de importe único y cierto, correlativamente numerados o diferenciados entre sí por cualquier otro sistema. La totalidad de los boletos emitidos ha de satisfacer, como mínimo, el valor de los objetos, bienes o servicios sorteados.

2.- Tómbola. La modalidad de juego que consiste en el sorteo simultáneo de diversos bienes muebles expuestos al público, de manera que con un único boleto o papeleta de importe único existe la posibilidad de adquirir cualquiera de los objetos sorteados. La totalidad de los boletos o papeletas ha de satisfacer, como mínimo, el precio de todos los objetos sorteados.

3.- Combinación aleatoria. La realización de sorteos por cualquier medio y soporte, incluido el telemático y electrónico, que, con fines estrictamente publicitarios o promocionales de un producto o servicio, y teniendo como contraprestación el consumo del bien o servicio objeto de publicidad, ofrecen determinados premios en metálico, especies o servicios, siempre que la participación del público en estas actividades sea gratuita y en ningún caso exista sobreprecio o tarificación adicional alguna cualquiera que fuere el procedimiento o sistema a través del que se realice.

ARTÍCULO 251.- REQUISITOS ESPECÍFICOS DE LAS EMPRESAS PARA LA EXPLOTACIÓN DE RIFAS, TÓMBOLAS.

1.- Previa a la realización de una rifa o tómbola será necesaria la solicitud, tramitación y resolución de la autorización correspondiente de acuerdo con la regulación que se efectúa en este Decreto.

2.- La autorización de tómbolas y rifas corresponde a la Autoridad Reguladora del Juego,

3.- La solicitud de autorización de rifas y tómbolas se ha de presentar ante la Autoridad Reguladora del Juego, con una antelación mínima de un mes de la fecha de inicio de la venta o distribución de las papeletas, boletos o participaciones.

4.- En la solicitud han de constar los datos siguientes:

a) Identificación de la persona física o jurídica que presenta la solicitud.

b) Fecha de realización, o fechas de comienzo y de fin, según corresponda. En el supuesto de las tómbolas, se deberá indicar la ubicación del establecimiento donde se habrá de realizar.

c) Número y características de las papeletas, boletos o participaciones, con indicación del precio unitario, si procede.

Cuando las rifas o tómbolas se hagan en combinación con los números de la Organización Nacional de Ciegos Españoles, Loterías y Apuestas del Estado o de la Entidad Autónoma de Juegos y Apuestas, el número de papeletas, boletos o participaciones ha de ser, como mínimo, igual al de una serie de las fijadas en los citados sorteos.

d) Ámbito territorial que abarca la venta y/o distribución de las papeletas, boletos o participaciones y forma de venderlas, si procede.e) Relación detallada de los premios que se han de otorgar, con expresión de su precio y la forma de adjudicación a las personas ganadoras, así como el lugar donde se encuentran depositados o expuestos los bienes muebles.

Si se trata de bienes inmuebles, se ha de indicar la situación de la finca, sus límites, extensión, cargas y datos registrales, así como también la forma de entrega del premio y cualquier tipo de gastos que ha de satisfacer la persona ganadora.

Los premios no pueden consistir en cantidades de dinero en metálico ni es posible su sustitución por dinero.

En el supuesto en que los premios consistan en viajes, se han de especificar los servicios que se incluyen.

Igualmente, si los premios consisten en vehículos, se debe indicar a quién corresponde el pago del impuesto de matriculación o cualquier otro tipo de tributo que sea aplicable.

f) Lugar donde se ha de realizar el sorteo que determine la persona o personas ganadoras.

g) Descripción de las medidas a adoptar por la persona solicitante con el fin de garantizar plenamente la transparencia en el desarrollo de la rifa o tómbola solicitada para evitar fraudes.

h) Destino de los beneficios obtenidos por la celebración de la rifa o tómbola solicitada.

i) Relación detallada de las personas autorizadas por la persona solicitante para vender billetes, papeletas o participaciones.

5.- Con la solicitud de autorización se debe adjuntar la siguiente documentación:

a) Si actúa una persona en representación, es necesario que lo acredite por los medios previstos en la normativa sobre procedimiento administrativo.

b) Bases a las cuales se ha de ajustar la realización de la rifa o tómbola solicitada.

c) Proyectos de publicidad que se han de utilizar, así como también de los boletos, papeletas o participaciones para llevar a cabo la rifa o tómbola solicitada.

d) Copia de los contratos, facturas, títulos o documentos que acrediten la propiedad de los premios a favor de la persona solicitante, o bien documento acreditativo de la constitución de aval por la cuantía de su valor.

e) Autorización concedida por el organismo correspondiente cuando se realice en combinación con sorteos de la Organización Nacional de Ciegos Españoles, Loterías y Apuestas del Estado o de la Entidad Autónoma de Juegos y Apuestas.

6.- Presentadas la solicitud y la documentación señaladas, el órgano competente dictará una resolución de autorización o denegación de la tómbola o rifa solicitada en el plazo de un mes desde la fecha en que la solicitud haya tenido entrada.

7.- Si en el plazo mencionado no se ha dictado y notificado resolución, la persona interesada puede considerarla estimada.

8.- La autorización debe contener todas las condiciones y circunstancias a las que se ha de sujetar la realización de la tómbola o rifa solicitada. El incumplimiento de las mismas puede comportar la revocación de la autorización concedida.

9.- La Administración podrá participar con la entidad autorizada en la explotación de las rifas o tómbolas, y su participación se determinará por el Consejo de Gobierno.

ARTÍCULO 252.- REQUISITOS ESPECÍFICOS PARA LA EXPLOTACIÓN DE COMBINACIONES ALEATORIAS

1.- La organización de combinaciones aleatorias precisará de una declaración responsable, que deberá presentarse ante la Autoridad Reguladora del Juego con un plazo de diez días hábiles antes del inicio de la actividad.

2.- La participación del público en estas actividades ha de ser gratuita y en ningún caso debe existir ningún tipo de sobreprecio o tarificación adicional, cualquiera que sea el procedimiento o sistema a través del que se realicen.

3.- Se ha de disponer de las bases completas del sorteo, con indicación de la fecha y el lugar de celebración y el nombre del notario o notaria ante el que se realiza. En el supuesto de que la presencia del notario o notaria sea imposible o innecesaria por la naturaleza o mecánica de la campaña o promoción, se debe justificar motivadamente su ausencia.

4.- Las combinaciones aleatorias con fines publicitarios o promocionales no pueden parecerse ni en ningún caso inducir a error a las personas destinatarias, respecto a su denominación, medios técnicos, desarrollo, funcionamiento o de cualquier otra forma a otros juegos previstos en el Decreto 277/1996, de 26 de noviembre, que aprueba el catálogo de juegos de la Comunidad Autónoma de Euskadi.

5.- La persona interesada en llevar a cabo una combinación aleatoria, junto con la declaración responsable deberá aportar la siguiente documentación:

a) Fotocopia del Documento Nacional de Identidad o equivalente, en el caso de las personas jurídicas, Fotocopia del Código de Identificación Fiscal de la mercantil y copia compulsada o testimonio notarial de la escritura de constitución de la sociedad, y de sus estatutos.

b) Descripción de la actividad promocional.

c) Fecha de inicio y fin de la actividad promocional.

d) Disponibilidad del premio, especie o servicio.

6.- La declaración responsable produce efectos desde el día de su presentación sin perjuicio de las facultades de comprobación, control e inspección atribuidas a la Autoridad Reguladora del Juego.

ARTÍCULO 253.- COMUNICACIÓN AL ÓRGANO COMPETENTE EN MATERIA DE TRIBUTOS

Al efecto de las actuaciones de comprobación, inspección y recaudación de la autoliquidación de la tasa sobre rifas, tómbolas y combinaciones aleatorias con fines publicitarios o promocionales, la Autoridad Reguladora del Juego ha de enviar en el plazo de diez días hábiles a la hacienda foral correspondiente una copia de las autorizaciones, y en el caso de las combinaciones aleatorias con fines publicitarios o promocionales una copia de la comunicación.

DISPOSICIÓN ADICIONAL PRIMERA. Modelos oficiales de comunicaciones previas, declaraciones responsables y solicitudes normalizados

El Departamento del Gobierno Vasco competente en materia de juego podrá publicar modelos normalizados correspondientes a las comunicaciones previas, declaraciones responsables y solicitudes necesarias para la inscripción en el Registro Central de Juego.

DISPOSICIÓN ADICIONAL SEGUNDA. Importadores

1. Las referencias que en el presente Reglamento se hacen al importador, lo son exclusivamente a personas físicas o jurídicas que comercialicen máquinas no procedentes de Estados miembros de la Unión Europea o de Estados firmantes del Acuerdo sobre el Espacio Económico Europeo o de Estados que tengan un Acuerdo de Asociación Aduanera con la Unión Europea.
2. Todo fabricante establecido en otro Estado miembro de la Unión Europea o en un Estado firmante del Acuerdo sobre el Espacio Económico Europeo o en Estados que tengan un Acuerdo de Asociación Aduanera con la Unión Europea, o toda empresa que esté establecida en dichos Estados y que importe directamente desde los mismos, podrá inscribirse en el registro en las mismas condiciones que una empresa establecida en el Estado español.

DISPOSICIÓN ADICIONAL TERCERA. Productos procedentes Comunidad Europea

Los requisitos de la presente reglamentación no se aplicarán a los productos procedentes de la Comunidad Europea ni a los productos originarios de los países de la AELC Partes Contratantes en el Acuerdo EEE ni a los de los Estados que tengan un Acuerdo de Asociación Aduanera con la Unión Europea, que se ajusten a:

- a) Una norma o un código de buenas prácticas que emane de un organismo de normalización nacional o de una entidad equivalente de una de las Partes Contratantes en el Acuerdo EEE, legalmente seguidos en esta última.
- b) Una norma internacional cuya aplicación esté permitida en uno de estos Estados.
- c) Una norma técnica de aplicación obligatoria para la fabricación, la comercialización o la utilización en uno de dichos Estados.
- d) Métodos de fabricación tradicionales o innovadores legalmente seguidos en una de las Partes Contratantes en el Acuerdo EEE, que vayan acompañados de una documentación técnica descriptiva lo suficientemente precisa como para que los productos puedan ser evaluados para la aplicación indicada, llegado el caso por medio de pruebas complementarias, siempre que la norma, el código de buenas prácticas, la norma técnica o el método en cuestión permitan garantizar un nivel de protección equivalente al perseguido por la presente reglamentación.

DISPOSICIÓN ADICIONAL CUARTA. Máquinas de tipo «B».

Las máquinas de tipo «B» instalables en establecimientos públicos de hostelería, en salas de fiestas, de baile y discotecas conforme a la normativa anterior pasan a ser denominadas máquinas de tipo «BH» .

DISPOSICIÓN ADICIONAL QUINTA. Apuestas tradicionales.

- 1.- Las apuestas que a la fecha de entrada en vigor del presente Reglamento de apuestas generales se vengán realizando sobre partidos de pelota vasca en los frontones de la Comunidad Autónoma de Euskadi, podrán seguir realizándose de acuerdo con los siguientes requisitos:

a) El número de corredores de apuestas por evento no podrá ser superior a uno por cada 100 personas o fracción sobre el aforo máximo autorizado del local, con un máximo de 18 corredores. En el caso de finales de torneos o partidos de campeonatos, la presencia de corredores de apuestas podrá ser un 30 por 100 superior al que le correspondería por aforo, con un máximo de 18 corredores.

b) A los efectos de este artículo, se considerarán corredores de apuestas aquellas personas autorizadas por la empresa organizadora de un evento para actuar como intermediarios en las apuestas cruzadas entre asistentes al evento en el propio local.

c) El cruce de las apuestas únicamente podrá ser realizado directamente entre los asistentes al evento en el propio local.

d) El límite máximo de cada apuesta será de 600 euros respectivamente.

e) La empresa organizadora del evento dispondrá para los usuarios de comprobantes o resguardos de la apuesta, en los términos establecidos en el presente Reglamento.

f) La empresa organizadora podrá retener en concepto de comisión hasta el 16 por 100 del importe de las cantidades de las apuestas ganadoras.

g) Previo acuerdo con el organizador del evento, las empresas de apuestas autorizadas podrán instalarse máquinas auxiliares de apuestas homologadas, así como disponer de servicios para el registro manual de las apuestas, indistintamente, a razón de dos unidades por cada 5.000 personas o fracción del aforo del recinto.

h) Dichas empresas de apuestas asumirán la responsabilidad sobre los elementos de juego instalados, en los términos y condiciones establecidos en el presente Reglamento.

i) Estas máquinas auxiliares de apuestas, dado su carácter temporal y provisional, no se contabilizarán a los efectos de la planificación establecida en el presente Reglamento.

2.- Asimismo, podrán realizarse apuestas de acuerdo con los requisitos especificados en el apartado 1 de este artículo en los eventos contemplados en el apartado herri kirolak de la relación de eventos sobre los que se autoriza las apuestas del Anexo III al presente Reglamento, cuando se realicen en recintos cerrados.

3.- Igualmente, podrán realizarse apuestas en los eventos contemplados en el apartado herri kirolak que se realicen al aire libre, así como en las regatas de traineras, de acuerdo con los requisitos b), c), d) y e) de la presente Disposición.

4.- El resto de apuestas internas o externas sobre los eventos mencionados en los apartados anteriores del presente artículo, u otros eventos cualesquiera, que se desarrollen en estos locales, recintos y espacios, por cualquier medio o sistema, deberán ser organizadas por las empresas de apuestas en la Comunidad Autónoma de Euskadi, quienes asumirán la responsabilidad sobre las mismas, en los términos y condiciones establecidos en el presente Reglamento.

5.- A las apuestas internas en recintos deportivos especificados en el punto 4 de este artículo, les será de aplicación lo preceptuado en el presente Reglamento en lo referente a tipos de apuestas, límites cuantitativos de las mismas, validación, coeficientes aplicables y pago de las apuestas ganadoras. Igualmente, les serán de aplicación lo relativo a información al usuario y personal de juego.

6.- Las instalaciones eventuales y máquinas auxiliares de apuestas a que se refiere este artículo, podrán comenzar su actividad dos horas antes del comienzo del evento y deberán finalizar una hora después de la finalización del mismo.

DISPOSICIÓN ADICIONAL SEXTA. Apuestas sobre actividades hípicas

1. La empresa explotadora de la apuesta externa podrá celebrar, previa autorización de la persona titular del Departamento competente en materia de juego, acuerdos con otras entidades que tengan el mismo objeto fuera de la Comunidad Autónoma de Euskadi, a efectos de incluir apuestas sobre actividades deportivas o de competición en las que participen caballos por ellas organizadas e, incluso, conformar entre ambas una sola apuesta. Los citados acuerdos podrán implicar una totalización contable común por cada modalidad de apuesta sobre las mismas carreras, de manera que los dividendos pagados a los ganadores sean equivalentes.

2. Las empresas operadoras de apuestas podrán realizar apuestas basadas en actividades deportivas o de competición en las que participen caballos sin perjuicio de aquéllas que se autoricen al amparo de su normativa específica. No obstante cuando se trate de apuestas de carácter mutual sobre tales eventos se regirán, en lo no dispuesto en la reglamentación de apuestas generales, por lo dispuesto en la normativa específica para las apuestas basadas en actividades deportivas o de competición en las que participen caballos.

DISPOSICIÓN ADICIONAL SÉPTIMA. Instalación de máquina, elemento o sistema

La instalación de cualquier máquina, elemento o sistema que permita el desarrollo de un juego, sea con carácter principal o accesorio, en locales de la Comunidad Autónoma de Euskadi, estará sujeta a los límites cuantitativos y criterios de planificación establecidos en el presente Reglamento y requerirá el correspondiente título habilitante de la Autoridad Reguladora del Juego, de acuerdo con lo que disponga su normativa sectorial.

DISPOSICIÓN ADICIONAL OCTAVA. Apuestas virtuales.

La explotación por las empresas operadoras de apuestas de la realización de apuestas sobre el resultado incierto de representaciones virtuales de eventos deportivos o no deportivos únicamente será posible en los términos y condiciones que se establezcan por Orden de la persona titular del Departamento competente en materia de juego, siempre que se garantice el desenlace incierto del evento virtual.

La realización de apuestas sobre tales eventos virtuales únicamente podrá realizarse desde locales de apuestas o a través de sistemas telemáticos.

DISPOSICIÓN TRANSITORIA PRIMERA. Rótulos

Las personas titulares de locales de juego con autorización en vigor deberán adaptar los rótulos de la fachada a lo dispuesto en este Decreto en el plazo de tres meses desde su entrada en vigor.

DISPOSICIÓN TRANSITORIA SEGUNDA. Locales de juego

Las autorizaciones de instalación y las de funcionamiento de los locales de juego otorgadas con anterioridad a la entrada en vigor del Reglamento conservarán su vigencia y no precisan de adaptarse a las distancias mínimas reguladas en el mismo.

En el caso de no disponer de la superficie mínima exigida en el mismo al local, mantendrán su vigencia siempre y cuando no se reduzca la superficie útil del local en el momento de obtener dicha autorización.

DISPOSICIÓN TRANSITORIA TERCERA. Expedientes y autorizaciones en tramitación

Los expedientes de modificación y las autorizaciones que se encuentren en tramitación ante el Departamento competente en materia de juego en la fecha de entrada en vigor del Reglamento que se aprueba deberán atenerse en cuanto a los requisitos, condiciones y trámites necesarios, a las disposiciones del Reglamento que se aprueba.

DISPOSICIÓN TRANSITORIA CUARTA. Número mínimo de permisos de explotación.

Las inscripciones de empresas operadoras de máquinas de juego de tipo «B» existentes a la entrada en vigor del presente Reglamento que no dispongan de un mínimo de 10 permisos de explotación de máquinas de tipo «B» seguirán siendo válidas mientras mantengan su inscripción en el Registro Central de Juego.

DISPOSICIÓN TRANSITORIA QUINTA. Máquinas de juego multipuesto

Las empresas operadoras que tengan instaladas y en funcionamiento máquinas multipuesto con más de ocho puestos deberán adecuarse en el plazo de cinco años a lo dispuesto en el Reglamento de máquinas de juego y auxiliares.

DISPOSICIÓN TRANSITORIA SEXTA. Sitio web

Las empresas de apuestas con autorización para la explotación de apuestas a través de sistemas telemáticos otorgadas con anterioridad a la entrada en vigor del Reglamento deberán adoptar el nombre del dominio «.eus» en un plazo de un año. Las empresas podrán operar con los dos dominios de manera simultánea hasta el vencimiento del plazo de implantación del dominio «.eus».

DISPOSICIÓN DEROGATORIA.

1. A la entrada en vigor del presente Decreto quedan derogadas las siguientes disposiciones:
 - a. Decreto 39/2012, de 20 de marzo, por el que se aprueba el Reglamento de casinos de juego.

- b. Decreto 31/2004, de 10 de febrero, por el que se aprueba el Reglamento del juego del bingo de la Comunidad Autónoma de Euskadi.
 - c. Decreto 32/2005, de 22 de febrero, por el que se modifica el Reglamento del juego del bingo de la Comunidad Autónoma de Euskadi.
 - d. Decreto 55/2008, de 1 de abril, de segunda modificación del Decreto por el que se aprueba el Reglamento del juego del bingo de la Comunidad Autónoma de Euskadi.
 - e. Decreto 620/2009, de 15 de diciembre, de tercera modificación del Reglamento del juego del bingo de la Comunidad Autónoma de Euskadi.
 - f. Decreto 14/2015, de 10 de febrero, de quinta modificación del Reglamento del juego del bingo de la Comunidad Autónoma de Euskadi.
 - g. Decreto 380/1994, de 4 de octubre, por el que se aprueba el Reglamento de Salones de Juego y Salones Recreativos.
 - h. Decreto 277/2000, de 26 de diciembre, de modificación del Reglamento de Salones de Juego y Salones Recreativos.
 - i. Decreto 95/2005, de 19 de abril, por el que se aprueba el Reglamento de Apuestas de la Comunidad Autónoma de Euskadi.
 - j. Decreto 68/2005, de 5 de abril, de Apuestas Hípicas en la Comunidad Autónoma de Euskadi.
 - k. Decreto 600/2009, de 17 de noviembre, por el que se aprueba el Reglamento de máquinas y sistemas de juego.
 - l. Decreto 25/2012, de 28 de febrero, de modificación del Reglamento de máquinas y sistemas de juego; de segunda modificación del Reglamento de salones de juego y salones recreativos y de cuarta
 - ll. Decreto 314/1994, de 19 de julio, por el que se regula el juego mediante boletos.
2. Asimismo, quedan derogadas todas aquellas disposiciones de igual o inferior rango que se opongan a lo previsto en el Decreto.

DISPOSICIÓN FINAL PRIMERA

Se faculta a la persona titular del Departamento competente en materia de juego para dictar las disposiciones necesarias para en desarrollo y ejecución del presente Decreto, y en particular las referidas a:

- a) Modificar las modalidades de juego de casinos especificados en el anexo II, las relaciones de apuestas especificados en los anexos III y IV.
- b) Los modelos y valor facial de las tarjetas de juego a utilizar en las diferentes modalidades del juego del bingo.
- c) Las normas de juego de las diferentes modalidades del juego del bingo.
- d) La modificación del número de tarjetas de juego de cada lote de combinaciones posibles establecido en el presente Decreto, así como el orden de los premios de las modalidades de bingo.

- e) Los porcentajes de distribución de premios en cada una de las modalidades del juego del bingo.
- f) Lo referido a la apuesta interna en recintos deportivos y apuestas tradicionales y los modelos de permisos de explotación y de autorización de instalación de máquinas auxiliares.
- g) La modificación de los límites máximos de las apuestas hípcas establecidos en el artículo 217.
- h) Las condiciones y requisitos técnicos precisos para la homologación de las máquinas y sistemas de juego.

DISPOSICIÓN FINAL SEGUNDA. Entrada en vigor

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

ANEXO I

PLANIFICACIÓN DE LOS JUEGOS.

1.- Número de autorizaciones de explotación a empresas:

- a) Se limita a tres el número máximo de autorizaciones para la instalación de casinos de juego en el ámbito territorial de la Comunidad Autónoma, a razón de uno por cada Territorio Histórico, incluidos los buques que puedan ser autorizados.
- b) Se limita a tres el número máximo de autorizaciones para la organización, explotación y gestión de apuestas en el ámbito de la Comunidad Autónoma de Euskadi.
- c) Sólo podrá autorizarse una apuesta hípica externa a que se refiere el presente Decreto en el ámbito de la Comunidad Autónoma de Euskadi.
- d) Se limita a una el número máximo de autorizaciones para la organización y explotación de loterías en el ámbito territorial de la Comunidad Autónoma.
- e) Se limita a una el número máximo de autorizaciones para la organización y explotación de juego de boletos en el ámbito territorial de la Comunidad Autónoma.

2.- Número máximo de locales autorizados:

- a) Se limita a tres el número máximo de casinos de juego autorizados en el ámbito territorial de la Comunidad Autónoma, incluidos en dicho número los buques autorizados, a razón de un casino de juego en cada uno de los territorios históricos de Araba, Bizkaia y Gipuzkoa.
- b) El aforo de la totalidad de las salas de bingo de la Comunidad Autónoma de Euskadi no podrá ser superior diez mil plazas.
- c) Se limita a 210 el número máximo de Salones de Juego autorizados en el ámbito territorial de la Comunidad Autónoma de Euskadi.
- d) La totalidad de locales de apuestas generales que se autoricen para la actividad de recepción, registro o validación de los boletos de apuestas, no podrán superar el número de 75 en el territorio de la Comunidad Autónoma de Euskadi. Se incluyen en esta cantidad los locales de juego que se habiliten como locales de apuestas.
- e) Se limita a uno el número de hipódromos con apuestas en el ámbito territorial de la Comunidad Autónoma de Euskadi.
- f) Los locales de apuestas hípicas que se autoricen para la exclusiva actividad de recepción o validación de los boletos de apuestas hípicas, no podrán superar el número de 15 en el territorio de la Comunidad Autónoma de Euskadi. Se exceptúa de esta planificación las dependencias que se habiliten al efecto dentro del recinto de los hipódromos

3.- Distancias entre locales de juego.

- a) Locales de juego de Bingo. Deberán guardar entre sí una distancia igual o superior a 600 metros medida radialmente.
- b) Salones de Juego. Deberán guardar entre sí una distancia igual o superior a 500 metros medida radialmente.
- c) Locales de Apuestas generales y Locales de Apuestas Hípicas Externas. Deberán guardar entre sí una distancia igual o superior a 200 metros medida radialmente.
- d) Los locales de juego de distinta naturaleza, exceptuando los casinos, deberán guardar entre sí una distancia igual o superior a 100 metros medida radialmente.
- e) Se entenderá por distancia radial la medida del radio de una circunferencia cuyo centro sea el punto central de la puerta principal de acceso del local cuya autorización se pretende.

4. Número máximo de permisos de explotación.

4.1. Máquinas de tipo «AR» o recreativas de redención. No están sujetas a límite alguno

4.2. Máquinas de juego de tipo «B» o recreativas con premio programado:

- a) Máquinas de juego de tipo «BH». El número máximo de permisos de explotación de máquinas de tipo «BH» será el número de permisos de explotación, en situación de alta o expectativa de explotación, a la entrada en vigor de este Decreto. Únicamente se autorizarán los permisos de explotación generados mediante el proceso de canje previsto en el punto 6 de este anexo.
- b) Máquinas de juego de tipo «BS». número máximo de permisos de explotación de máquinas de tipo «BS» será el número de permisos de explotación, en situación de alta o expectativa de explotación, a la entrada en vigor de este Decreto. Únicamente se autorizarán **los** permisos de explotación generados mediante el proceso de canje previsto en el punto 6 de este anexo.
- c) Máquinas de juego de tipo «BG». El número máximo de permisos de explotación de máquinas de tipo «BG» en el total de los bingos de la Comunidad Autónoma de Euskadi no superará 300.

4.3. Máquinas de azar de tipo «C». o de azar. No están sujetas a límite alguno. Tantos permisos como permita el aforo de los locales, conforme a lo dispuesto en este Decreto.

4.4. Máquinas auxiliares.

- a) a) Máquinas auxiliares de apuestas generales. El número máximo de permisos de explotación en locales de apuestas no superará los 750.
El número máximo de permisos de explotación en locales de hostelería, salas de fiestas, de baile y discotecas, así como en espacios públicos de hoteles, y locales no habilitados no superará los 1.500.
- b) Máquinas auxiliares de apuestas Hípicas. El número máximo de permisos de explotación en locales de apuestas no superará los 150.
El número máximo de permisos de explotación en locales de hostelería, salas de fiestas, de baile y discotecas, así como en espacios públicos de hoteles, casinos, bingos y salones de juego no superará los 100.
- c) Máquinas auxiliares de boletos y loterías y de combinaciones aleatorias. No están sujetas a límite alguno

5. Máquinas de juego en locales de juego.

5.1. En Casinos:

a) En los Casinos podrá instalarse los siguientes tipos de máquinas regulados en el presente Decreto:

- máquinas de tipo «AR» o recreativas de redención.
- máquinas de juego de tipo «B» o recreativas con premio programado en todo sus modalidades excepto las «BG» recreativas con premio especial.

- máquinas de azar de tipo «C». o de azar
- máquinas auxiliares.

b) Número de máquinas en casino:

- máquinas de tipo «AR» o recreativas de redención. El número máximo de máquinas a instalar se determinará en función del espacio ocupado conforme a lo dispuesto en el artículo 31.2, f) de este Decreto.

- máquinas de juego de tipo «B» o recreativas con premio programado. El número máximo de máquinas a instalar se determinará en función de la superficie destinada conforme a lo dispuesto en el artículo 31.2, f) de este Decreto

- máquinas de azar de tipo «C» o de azar. El número máximo de puestos tipo «C» a instalar en un casino: Dependerá de las siguientes reglas:

- Cuando las máquinas estén situadas en una o varias dependencias con accesos específicos y diferentes de la sala de juegos del casino, el número total de máquinas de tipo «C» en estas dependencias no podrá ser superior a 15 máquinas por cada 50 personas del aforo máximo del casino.

- En ningún caso, la superficie destinada a máquinas en la totalidad de las dependencias del casino, podrá ser superior a la destinada al resto de juegos

- Máquinas auxiliares. Podrán instalarse:

Un máximo de tres máquinas auxiliares de apuestas generales, sin perjuicio de los locales de juego que se habiliten como locales de apuestas.

Una máquina auxiliar de apuestas hípcas.

5.2. En Bingos.

a) En los locales de Bingo podrán instalarse los siguientes tipos de máquinas regulados en el presente Decreto:

- máquinas de tipo «AR» o recreativas de redención.
- máquinas de juego de tipo «B» o recreativas con premio programado en todas sus modalidades.
- máquinas auxiliares.

b) Número de máquinas por sala de Bingo:

- máquinas de tipo «AR» o recreativas de redención. El número máximo de máquinas a instalar se determinará en función del espacio ocupado conforme a lo dispuesto en el artículo 31.2, f) de este Decreto.

- Máquinas tipo «B» o recreativas con premio programado en todas sus modalidades:

Máquinas de tipo «BG» el número máximo de máquinas a instalar en cada local serán conforme al aforo de la sala al efecto en que se instalen.

Podrán instalarse hasta un máximo de 3 máquinas de tipo «BH» en la zona de recepción.

Podrán instalarse hasta un máximo de 9 máquinas de tipo «BS» en el interior del local, una vez pasado por el servicio de control y admisión.

- Máquinas Auxiliares. Podrán instalarse:

El número máximo de máquinas auxiliares del juego del bingo por cada sala será de 24.

Un máximo de tres máquinas auxiliares de apuestas generales, sin perjuicio de los locales de juego que se habiliten como locales de apuestas.

Una máquina auxiliar de apuestas hípcas.

5.3. En Salones de Juego.

a) En los Salones de Juego podrán instalarse los siguientes tipos de máquinas regulados en el presente Decreto:

- máquinas de tipo «AR» o recreativas de redención.

- máquinas de juego de tipo «B» o recreativas con premio programado en todo sus modalidades, excepto las «BG» recreativas con premio especial.

- máquinas auxiliares.

b) Número de máquinas por Salón de Juego:

- máquinas de tipo «AR» o recreativas de redención. El número máximo de **máquinas a instalar** se determinará en función del espacio ocupado conforme a lo dispuesto en el artículo 31.2, f) de este Decreto.

- Máquinas de tipo «B»: En los salones de juego se instalará un número mínimo de 12 máquinas o recreativas con premio programado y el máximo resultará de la superficie destinada conforme a lo dispuesto en el artículo 31.2, f) de este Decreto.

- Máquinas Auxiliares. Podrán instalarse:

Un máximo de tres máquinas auxiliares de apuestas generales, sin perjuicio de los locales de juego que se habiliten como locales de apuestas.

Una máquina auxiliar de apuestas hípcas.

5.4. En Locales de Apuestas Generales

a) En los locales de apuestas podrán instalarse los siguientes tipos de máquinas regulados en el presente Decreto:

- máquinas de tipo «AR» o recreativas de redención.

- máquinas de juego de tipo «BH» o recreativas con premio programado.

- máquinas auxiliares.

b) Número de máquinas por Local de Apuesta:

- máquinas de tipo «AR» o recreativas de redención. El número máximo de máquinas instalar se determinará en función del espacio ocupado conforme a lo dispuesto en el artículo 31.2, f) de este Decreto.
- un máximo de 2 máquinas de juego de tipo «BH».
- En los locales de apuestas podrán instalarse un máximo de 10 máquinas auxiliares de apuestas y cinco máquinas cuando se trate de locales de apuestas.

5.5. En Locales de Apuestas Hípicas

a) En los locales de apuestas hípicas podrán instalarse los siguientes tipos de máquinas regulados en el presente Decreto:

- máquinas de tipo «AR» o recreativas de redención.
- máquinas de juego de tipo «BH» o recreativas con premio programado.
- máquinas auxiliares.

b) Número de máquinas por Local de Apuesta:

- máquinas de tipo «AR» o recreativas de redención. El número máximo de máquinas instalar se determinará en función del espacio ocupado conforme a lo dispuesto en el artículo 31.2, f) de este Decreto.
- un máximo de 2 máquinas de juego de tipo «BH».
- En los locales de apuestas podrán instalarse un máximo de 10 máquinas auxiliares de apuestas.

5.6. En locales e instalaciones de hostelería, salas de fiestas, de baile y discotecas, así como en espacios públicos de hoteles.

a) En los locales de hostelería, salas de fiestas, de baile y discotecas, así como en espacios públicos de hoteles podrán instalarse los siguientes tipos de máquinas regulados en el presente Decreto:

- máquinas de tipo «AR» o recreativas de redención.
- máquinas de juego de tipo «BH» o recreativas con premio programado.
- máquinas auxiliares:

b) Número de máquinas por locales e instalaciones de hostelería, salas de fiestas, de baile y discotecas, así como en espacios públicos de hoteles. Se podrá instalar un máximo de tres máquinas de juego, conforme a la siguiente distribución.

- Una máquina de tipo «BH»
- Dos máquinas de tipo «AR» o recreativas de redención

- Indistintamente, una máquina auxiliar de apuestas, boletos o combinaciones aleatorias.

6. Gestión del número de permisos de explotación de máquinas tipo «B»

1. Durante la vigencia de la presente planificación no se otorgarán nuevos permisos de explotación de máquinas de tipo «B», sin perjuicio de aquellos que procedan de los procedimientos de canje y sorteo contemplados en los párrafos siguientes.

2. Podrá autorizarse por la Autoridad reguladora del juego el canje de permisos de explotación en las siguientes condiciones:

a) Los permisos de explotación instalables en locales e instalaciones de hostelería, salas de fiestas, de baile y discotecas, así como en espacios públicos de hoteles podrán ser canjeados por permisos de explotación instalables en salones de juego, a razón de 6 por 1.

b) Los permisos de explotación instalables en salones de juego serán canjeables por permisos de explotación instalables en locales e instalaciones de hostelería, salas de fiestas, de baile y discotecas, así como en espacios públicos de hoteles, a razón de 1 por 3.

c) Los permisos de explotación a canjear serán entregados por la empresa solicitante. Los permisos de explotación que causen baja en el proceso del canje no se acumularán a la adjudicación anual de permisos de explotación vacantes.

d) Con la autorización del canje se otorgarán a la empresa interesada los permisos resultantes del mismo, que deberán ser instalados en el plazo máximo de dos meses, contados desde la fecha de entrega de los mismos a la persona solicitante.

Este plazo será de 1 año cuando la instalación se realice en un salón de juego de nueva apertura. Una vez transcurridos estos plazos sin instalación, las personas solicitantes decaerán en su derecho, los permisos obtenidos serán retirados y se le devolverán los permisos inicialmente entregados para el canje.

e) Los permisos obtenidos mediante este procedimiento de canje no podrán transmitirse ni canjearse hasta pasados, al menos, cinco años desde la fecha de su autorización conforme a lo dispuesto en esta disposición.

3. Cada año se autorizará el mismo número de permisos de explotación equivalentes a los permisos de explotación de máquinas de tipo «B» dados de baja definitiva durante el año natural. La adjudicación de estos permisos de explotación tendrá lugar conforme al siguiente procedimiento:

a) Se presentarán las solicitudes antes del día 1 de diciembre del año natural anterior al que vayan a surtir efecto. Las empresas operadoras solicitantes no podrán optar a la adjudicación de nuevos permisos en este procedimiento si durante ese mes de diciembre alguno de sus permisos hubiera estado en situación expectativa de explotación.

b) La adjudicación de los permisos se realizará por riguroso orden de entrada, una vez finalizado el plazo señalado en el apartado anterior. En el supuesto de que las solicitudes excedan de los permisos disponibles, se realizará un sorteo, adjudicando unitariamente los permisos hasta su total reparto, en función de dichas solicitudes.

c) Las empresas operadoras a las que se haya autorizado permisos de explotación provenientes de bajas definitivas de permisos a que se refiere esta disposición, no podrán transmitir su titularidad hasta pasado, al menos, 2 años desde la fecha de la resolución de

adjudicación; durante ese periodo tampoco podrán pasar a situación de expectativa de explotación por causa imputable a la empresa operadora ninguno de los permisos de los que sea titular.

d) Los permisos de explotación adjudicados en el procedimiento a que se refiere el presente artículo deberán ser instalados en el plazo máximo de tres meses, contados desde la fecha de la resolución de adjudicación. En caso contrario, los permisos de explotación pasarán a la situación de baja definitiva y la empresa operadora adjudicataria no podrá participar en los dos próximos procesos de adjudicación de este tipo de permisos.

e) Si el número de autorizaciones de permisos de explotación solicitadas resulta inferior al número total de las ofertadas, el remanente no volverá a ser ofertado y se aplicará a disminuir el número máximo de permisos establecido en la planificación en vigor.

4. Los permisos de explotación de máquinas de tipo «B» resultantes de los procedimientos de canje o sorteo previstos en esta disposición, adoptarán una numeración y un formato específico, de manera que resulten perfectamente diferenciados, de una parte, los instalables en salones de juego, y de otra, los instalables en locales e instalaciones de hostelería, salas de fiestas, de baile y discotecas, así como en espacios públicos de hoteles.

5. Cuando a resultas de una nueva planificación se aumente el número de permisos de explotación de máquinas de tipo «B», los criterios, requisitos y procedimiento para la adjudicación de los mismos se establecerán mediante una orden del titular del Departamento competente en materia de Juego, atendiendo a las circunstancias económicas y sociales.

ANEXO II

Juegos de Casino

Se considerarán juegos exclusivos de casinos y, por lo tanto, solo se podrán practicar en los locales o establecimientos autorizados como casinos de juego, quedando prohibida la organización y práctica de juegos que, con el mismo o distinto nombre, constituyan modalidades de los juegos propios de Casinos, los siguientes:

01.- Ruleta Francesa.

I.- Denominación.

La ruleta es un juego de azar, de los denominados de contrapartida, cuya característica esencial reside en que los participantes juegan contra el establecimiento organizador, dependiendo la posibilidad de ganar de una rueda horizontal giratoria.

II.- Elementos de juego.

Instrumentos de la ruleta.

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

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

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

III.- Personal.

1.- Clases.

El personal afecto a cada ruleta comprende:

a) Para la denominada «a dos paños»: un Jefe de Mesa o Inspector; cuatro croupiers que se situarán en el centro de la mesa, respectivamente a derecha e izquierda de aquellos, y opcionalmente dos «extremos de mesa», instalados en las extremidades de ésta.

b) Para la denominada «a un solo paño»: un Jefe de Mesa o Inspector, dos croupiers, uno solo cuando el número de clientes sea reducido (cilindristas) y, opcionalmente un «extremo de mesa».

2.- Competencias:

a) El Jefe de Mesa o Inspector tiene como misión dirigir la partida y controlar los cambios que se realizan en el curso de la misma, estándoles prohibido manipular, de forma alguna, el dinero, las placas o las fichas. Puede existir un Jefe de Mesa o Inspector por cada cuatro mesas, independientemente del juego que se practique en ellas, siempre que estas se encuentren en el mismo sector.

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

c) Los «extremos de mesa» si los hubiera, tienen por misión colocar las posturas en la zona que ellos controlan a petición de los jugadores presentes en la mesa y ejercer una vigilancia particular sobre aquellas, a fin de evitar errores, discusiones y posibles fraudes. En su ausencia esta labor será desarrollada por los cilindristas.

IV.- Reglas de la Ruleta.

1. - Combinaciones posibles.

A) Posibilidades o Suertes múltiples.

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

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

c) Fila o transversal. Se juega a los tres números seguidos que constituyen una fila, colocando su apuesta en medio de la línea longitudinal que separa las filas de los espacios laterales destinados a las suertes sencillas. Caso de salir uno de los tres números, el jugador obtiene once veces la cantidad que puso. También pagará once veces, las fichas colocadas sobre las combinaciones «0, 1, 2» y «0, 2, 3», posturas denominadas tradicionalmente como transversales del 0.

d) Cuadro. La apuesta se hace sobre cuatro números que forman un cuadro, colocándose la postura en el punto de intersección de las líneas que separan dichos números. En caso de ganancia, se obtiene ocho veces la citada postura. También se pagará ocho veces las fichas colocadas sobre las combinaciones «0, 1, 2, 3» denominada esta postura a cuatro primeros.

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

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

g) Docena. Abarca la apuesta los números del 1 al 12 (primera docena), los números del 13 al 24 (segunda docena), o los números del 25 al 36 (tercera docena), y la posible ganancia asciende a dos veces la cantidad apostada.

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

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

j) Apuestas a «Vecinos»

Se denomina apuesta a vecinos a aquella que comprende el número solicitado, más dos de cada lado de este en el cilindro, emplazando las posturas a pleno. Por ejemplo, la apuesta «cero y vecinos» se compondrá de cinco fichas, del mínimo al máximo del valor de la postura permitida en la mesa, apostadas a pleno en los números 0, 3, 15, 26 y 32.

k) Apuestas a «Sectores»

- Sector del Cero o Serie Grande.

Se compone de nueve fichas, del mínimo al máximo del valor de la postura permitida en la mesa, y se emplaza de la siguiente forma: dos fichas a la transversal 0-2-3, una ficha al caballo 4-7, una ficha al caballo 12-15, una ficha al caballo 18-21, una ficha al caballo 19-22, dos fichas al cuadro 25-29 y una ficha al caballo 32-35.

- Tercio o Serie Pequeña.

Se compone de seis fichas, del mínimo al máximo del valor de postura permitida en la mesa, y se emplazan de la siguiente forma: una ficha al caballo 5-8, una ficha al caballo 10-11, una ficha al caballo 13-16, una ficha al caballo 23-24, una ficha al caballo 27-30 y una ficha al caballo 33-36.

- Huérfanos.

Se compone de cinco fichas, del mínimo al máximo valor de la postura permitida en la mesa, y se emplazan de la siguiente forma: una ficha de pleno al 1, una ficha al caballo 6-9, una ficha al caballo 14-17, una ficha al caballo 17-20 y una ficha al caballo 31-34.

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

B) Posibilidades o Suertes sencillas.

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

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

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

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

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

2.- Máximos y mínimos de las apuestas.

A) Normas generales sobre tales límites.

El mínimo de las apuestas en la ruleta viene determinado en la autorización concedida por la Autoridad Reguladora del Juego.

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

a) En las suertes sencillas el máximo representa 180, 360, 540 o 900 veces la cantidad fijada como mínimo de postura. Los mínimos en las apuestas denominadas suertes sencillas podrán ser fijados hasta cinco veces el mínimo autorizado sobre el número entero, pudiendo determinar la Dirección del Casino que las apuestas a estas suertes sean múltiplos del mínimo fijado.

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

En el pleno o número completo, 10, 20, 30 o 50 veces el mínimo de la apuestas; en la pareja o caballo, 20, 40, 60 o 100 veces; en la fila transversal, 30, 60, 90 o 150 veces; en el cuadro, 40, 80, 120 o 200 veces; en la seisena, 60, 120, 180 o 300 veces; en la columna y docena, 120, 240, 360 o 600 veces; en la doble columna y docena, 240, 480, 720 o 1.200 veces.

B) Normas Específicas:

El Director o Directora de Juego o su sustituto, podrá modificar los mínimos de las apuestas en juegos o mesas determinadas con sujeción a los siguientes requisitos:

Durante el desarrollo de la sesión y una vez puesta en funcionamiento una mesa, el Director o Directora de Juego, o su sustituto, podrán variar el límite de las apuestas de la misma, anunciando las tres últimas bolas con el límite anterior, completando el anticipo de la mesa si fuera preciso. Anunciando, acto seguido, el nuevo límite de las apuestas. Esta variación en los mínimos de las apuestas afectará al límite máximo de las apuestas, a la suma de dinero que el Casino debe tener en Caja como garantía de las apuestas en la forma establecida por el artículo 132 del Reglamento de Casinos, y a criterio del Director o Directora de juego o de su sustituto al anticipo que debe entregarse a cada mesa.

Asimismo, si una mesa de contrapartida se quedase parada, sin clientela, podrá ser cerrada temporalmente en el transcurso de la sesión. Para ello, el anticipo de la mesa deberá permanecer en la misma cerrado bajo llave y éstas en poder del Director o Directora de Juego o su sustituto. Para reanudar la partida, deberá estar presente, necesariamente, un croupier y un Jefe de Mesa o Inspector. El efectivo y las propinas de la mesa cerrada temporalmente, no podrán ser extraídos hasta el cierre definitivo de la mesa en cuestión.

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

3.- Funcionamiento del juego.

Las fases sucesivas del mismo son las siguientes:

- a) El croupier encargado de maniobrar el aparato debe, obligatoriamente, accionar cada vez el cilindro en un sentido opuesto al anterior y lanzar la bola en el sentido inverso.
- b) Antes de esa maniobra, y mientras la fuerza centrífuga retiene a la bola en la galería, pueden los jugadores realizar sus apuestas, hasta el momento en que el croupier, debido a que el movimiento de la bola se hace más lento y está a punto de caer dentro del disco, anuncie «no va más». Desde entonces, ninguna postura puede ser aceptada.
- c) Cuando la bola se detiene definitivamente en una de las treinta y siete casillas, el croupier anunciará en voz alta el número y las suertes sencillas ganadoras, tocando con su rastrillo el citado número para designarlo ostensiblemente al público, procediéndose a continuación por los croupiers a retirar las apuestas perdedoras y al pago de aquellas apuestas que han resultado ganadoras, según el orden siguiente: dobles columnas, columnas, dobles docenas, docenas; suertes simples (rojo, negro, pares, impares, pasa y falta); seisenas, transversales, cuadro y parejas o caballos, y, en último lugar, los plenos. En las mesas con un solo paño serán indistintamente los croupiers los que pagarán las apuestas ganadoras después de retirara las perdedoras.
- d) En el supuesto de que una ficha o cualquier otro objeto caiga en el cilindro durante la rotación de la bola o que la bola salte fuera del cilindro o en el caso de un lanzamiento defectuoso de la bola, el Jefe de Mesa, Inspector o el mismo croupier, en su ausencia, debe detener el juego, detener la bola y anunciar inmediatamente en voz alta y clara «tirada nula», acto seguido volverá a lanzar de nuevo la bola, poniéndola antes en el número que cayó en la jugada anterior, esperando a que el cilindro de 2 o 3 vueltas antes de volver a tirar la bola, anunciando: «Hagan juego señores, pueden modificar sus apuestas».
- e) Al final de cada sesión el cilindro deberá ser cerrado con la suficiente garantía de que no podrá ser manipulado.

02.- Ruleta Americana con un solo Cero.

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

I.- Instrumentos de la ruleta americana.

Varias son las diferencias que existen con respecto a la ruleta francesa:

- a) La mesa de juego es de pequeñas dimensiones, aunque puede ser autorizado el uso de una mesa doble. Las apuestas se colocan sobre uno de los dos lados del tapete, siempre en el lado opuesto a la posición del croupier en la mesa, como ejemplo, para el caso de las apuestas en el lado izquierdo, es la que se refleja en la figura.

1.2. RULETA AMERICANA DE UN SOLO CERO.

			0		
1 al 18	1ª Decena	1	2	3	
		4	5	6	
P.A.R.	2ª Decena	7	8	9	
		10	11	12	
		13	14	15	
IMP.A.R.19 al 36	3ª Decena	16	17	18	
		19	20	21	
		22	23	24	
		25	26	27	
		28	29	30	
		31	32	33	
		34	35	36	

b) La utilización de fichas de juego denominadas «Fichas de color». En el borde de la mesa cerca del cilindro y de forma visible se colocará un número de compartimentos o marcadores transparentes igual a la cifra máxima de colores existentes. Dichos compartimentos, claramente separados unos de otros, están destinados a recibir una ficha, sin valor determinado, sobre el cual se colocará un marcador que indica el valor dado a las fichas de ese color por el jugador. Este valor puede ir del 0 mínimo al máximo de la postura de la mesa sobre un número entero, adaptándose al valor nominal de las fichas existentes en el Casino.

c) El jugador podrá jugar con fichas de valor o con fichas de color. Cuando el juego realizado por el jugador sea con fichas de valor, el Jefe de Mesa o Inspector, será quien autorice dichas apuestas, siempre y cuando la utilización de estas fichas no impida la identificación del apostante. El mismo Jefe de Mesa o Inspector podrá impedir nuevas apuestas mediante el uso de fichas de valor, cuando considere que el número de apuestas es excesivo para el adecuado desarrollo y control del juego.

d) Apuestas de Sectores y Vecinos.

En la parte central de la mesa, próximo al croupier, en el paño; pero fuera de la zona de apuestas, podrán existir unos recuadros especiales para acoger las denominadas apuestas de «vecinos» y de «sectores». Para la de vecinos existirán espacios reservados para los 37 números del cilindro. Para los «sectores» existirán tres espacios para los tres denominados «sectores» del cilindro, conocidos como, Sector del Cero o Serie Grande, Serie Pequeña o Tercio y Huérfanos.

e) Botones señaladores de apuestas de Vecinos y Sectores.

Asimismo podrá existir un recipiente que contendrá 37 botones, marcados con los números de 0 al 36, ambos inclusive, que emplazándoles sobre un número exacto de fichas, a la vista del empleado y clientes, significara que estas fichas juegan al número elegido y dos vecinos de cada lado de este en su ubicación en el cilindro. Por ejemplo: si situásemos el botón marcador número 17 sobre cinco fichas de 10 euros, significa que se están jugando 10 euros a cada uno de los números 2, 6, 17, 25 y 34. Dichos botones, salvo en el diseño de su número serán transparentes con el fin de permitir ver el tipo de ficha y valor de la misma que cubren en cada caso. También podrán existir otros tres botones, con las características anteriormente descritas, que identificarán las siguientes apuestas:

SG= Serie Grande o Sector del cero

T= Tercio o Serie Pequeña.

H= Huérfanos.

II.- Elementos personales.

a) El personal destinado a cada ruleta comprende un Jefe de Mesa o Inspector, un croupier, y opcionalmente, un auxiliar, encargado, entre otras funciones de asistencia al croupier y de ordenar los montones de fichas.

b) El Jefe de Mesa o Inspector es el responsable de la claridad y regularidad del juego, de los pagos, de todas las operaciones efectuadas en la mesa y del control de los marcadores. Puede existir un Jefe de Mesa o Inspector para cada cuatro mesas, independientemente del juego que se practique en ellas, siempre que estén en un mismo sector.

III.- Funcionamiento del juego.

a) En cada jugada, el croupier podrá estar asistido por un auxiliar o por una máquina clasificadora de fichas.

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

IV.- Combinaciones del juego.

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

V.- Máximos y mínimos de las apuestas.

El jugador podrá jugar bien con fichas de valor, siempre con la autorización del Jefe de Mesa o Inspector, o con fichas de color. En este último caso, el jugador, en el momento que se atribuye una serie de fichas, puede fijar el valor que desea dar a cada una de ellas, dentro de los límites del mínimo y máximo sobre un número entero. Cuando el jugador no anuncie al croupier el valor que desea dar a sus fichas, éstas tomarán el valor del mínimo de la mesa.

VI.- Normas específicas

Asimismo, si una mesa de contrapartida se quedase parada, sin clientela, podrá ser cerrada temporalmente en el transcurso de la sesión. Para ello, el anticipo de la mesa deberá permanecer en la misma cerrado bajo llave y éstas en poder del Director o Directora de Juego o su sustituto. Para reanudar la partida, deberá estar presente, necesariamente, un croupier y un Jefe de Mesa o Inspector. El efectivo y las propinas de la mesa cerrada temporalmente, no podrán ser extraídos hasta el cierre definitivo de la mesa en cuestión.

03.- Veintiuno o «Black Jack».

I.- Denominación.

El veintiuno o «Black Jack» es un juego de azar practicado con naipes de los denominados de contrapartida, en el que los participantes juegan contra el establecimiento, siendo el objetivo del juego alcanzar veintiún puntos o acercarse a ellos sin pasarse de este límite.

II.- Elementos del juego.

1.- Cartas o naipes.

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

2.- Distribuidor o «Sabot».

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

Todos los distribuidores deben ser numerados en cada establecimiento y guardados en el armario de las cartas o en otro distinto que cumpla las mismas exigencias. Su distribución a las diferentes mesas la realizará el Director o Directora, o empleado responsable al comienzo de cada sesión, procurando evitar que los mismos distribuidores se destinen sistemáticamente a las mismas mesas.

Habrà de pertenecer obligatoriamente a un modelo homologado por la Autoridad Reguladora del Juego.

Previa homologación, la Autoridad Reguladora del Juego podrá autorizar la utilización de distribuidores o «sabot» automáticos que contengan elementos, dispositivos o componentes electrónicos o informáticos y que realicen las funciones de barajado y distribución de las cartas de un modo automático, sin acción del croupier.

La homologación consistirá en verificar que el «sabot» cumple la funcionalidad para el que ha sido destinado.

Las funciones de custodia, uso y manipulación de los «sabots» o barajadores automáticos, caso de autorizarse, seguirán estando encomendadas al empleado de juego que las tenga atribuidas por el presente Catálogo de Juegos.

Una vez finalizada su utilización, podrán permanecer en la mesa de juego siempre que tengan las suficientes medidas de seguridad para que no pueda ser manipulado.

3.- Mesa de Juego.

La Autoridad Reguladora del Juego podrá autorizar, previa solicitud del Casino interesado, la instalación de mesas con paños reversibles, de tal forma, que en una misma mesa, se puedan poner en funcionamiento distintos juegos, siempre efectuando el cierre del juego anterior. Posteriormente se iniciará el nuevo juego con su nuevo anticipo. De utilizarse esta posibilidad, cada paño tendrá su número y libros de contabilidad específicos. Esta posibilidad podrá ser de uso en todos los juegos cuyas mesas son similares a las utilizadas en el juego de Veintiuno o «Black Jack».

III.- Personal de Veintiuno o «Black Jack».

El Inspector o Jefe de Mesa.

Le corresponde controlar el juego y resolver los problemas que durante el transcurso del mismo se les presenten. Puede existir un Jefe de Mesa o Inspector por cada cuatro mesas, independientemente del juego que se practique en ellas, siempre que estas se encuentren en un mismo sector.

El croupier.

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

IV.- Jugadores.

a) Sentados.

El número de jugadores a los que les está permitido participar en el juego debe coincidir con el número de plazas de apuestas marcadas en el tapete, cuya cifra máxima no podrá ser superior a nueve. Si algunas plazas no están cubiertas, pueden los jugadores apostar sobre las vacantes. Asimismo, podrán apostar sobre la «mano» de cualquier otro jugador, hasta un límite de cuatro apuestas totales por casilla y claramente separadas, con el consentimiento del jugador situado en primera línea o, en caso necesario, con el consentimiento del Jefe de Mesa o Inspector y dentro de los límites de la apuesta máxima. En cualquier caso, el jugador situado en la primera línea, delante de cada casilla, es quien manda en la misma.

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

b) Jugadores de pie

Pueden también participar en el juego los jugadores que están de pie, apostando sobre la «mano» de un jugador, con el consentimiento de éste o, en caso necesario, con el consentimiento del Jefe de Mesa o Inspector y dentro de los límites de la apuesta máxima; sin embargo, no pueden dar al jugador titular de la casilla consejos o instrucciones, debiendo aceptar las decisiones de éste.

V.- Reglas de Juego.

1.- Posibilidades de juego.

a) Juego simple o Veintiuno o «Black Jack».

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

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

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

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

el valor de un punto. No obstante, si todos los jugadores se hubiesen pasado, el croupier no necesitará tomar más cartas.

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

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

Si no tuviera 21 puntos, recogerá las apuestas de las «manos» que tengan una puntuación inferior a la suya y pagará a aquellas que la tengan superior. Las «manos» que hayan obtenido una puntuación igual a la del banquero serán nulas, pudiendo sus titulares retirar sus apuestas una vez hayan sido recogidas sus cartas.

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

b) Seguro.

Cuando el primer naipe del croupier sea un as, los jugadores podrán asegurarse contra el posible Veintiuno o «Black Jack» de la Banca. El croupier propondrá este seguro al conjunto de jugadores y antes de dar la tercera carta al primer jugador que lo pida. A partir de este momento, nadie podrá asegurarse.

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

En el caso de que el jugador tuviera Black Jack y el croupier un As, el jugador podrá optar por recibir el pago a la par, antes de que el croupier comience a dar la tercera carta en cada una de las casillas.

c) Los pares.

Cuando un jugador recibe las dos primeras cartas del mismo valor, podrá jugar a dos «manos». Si utilizase esta posibilidad deberá hacer una apuesta igual a la suya inicial en la otra carta. Estas dos cartas y estas dos apuestas serán consideradas entonces como «manos» separadas e independientes, teniendo cada una su valor y destino propios. Podrán, por tanto, formar tantas «manos» como sea el número de cartas de igual valor que reciba.

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

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

Si un jugador separa un par de ases o par de cartas que valgan 10 puntos cada una y con la siguiente carta suma 21 puntos, esta jugada no será considerada como Veintiuno o «Black

Jack», y se le pagará, si su jugada fuera superior a la de la Banca, solamente una vez su apuesta.

d) Apuesta doble.

Un jugador podrá doblar su apuesta con los dos primeros naipes. En este caso, no tendrá derecho más que a un solo naipe suplementario. La doble apuesta estará autorizada para todas las «manos» comprendidos los pares y a excepción de la pareja de ases. En el caso que uno de los dos naipes sea un As su valor será el que más convenga a la persona jugadora.

e) Apuesta a Parejas.

La Dirección de Casino tendrá la opción de incluir en el juego del Black Jack la apuesta a Parejas.

Esta apuesta consiste en que el jugador podrá realizar una jugada independiente a la original del Black Jack, pero con la obligación de haber realizado, previamente, una apuesta a ésta, en una o varias casillas, tantas como esté jugando al juego original del Black Jack, en la cual apuesta a que las dos primeras cartas de la casilla va a ser una pareja.

Existen tres modalidades de pareja:

a) Pareja Completa. Es la formada por dos cartas idénticas tanto en valor, como en color. (Ejemplo: dos Reyes de corazones)

b) Pareja Color. Es la formada por dos cartas de idéntico valor y de idéntico color, o bien negro o bien rojo. (Ejemplo: dos Damas, una de Tréboles y otra de Picas.)

c) Pareja Incompleta. Es la formada por dos cartas, las cuales solo coinciden en el valor. (Ejemplo: un 7 de corazones y un 7 de tréboles.)

El mínimo estará fijado desde la mitad de la apuesta mínima de la mesa.

El máximo podrá se fijado en cada mesa en 10, 20 o 30 veces el mínimo de la mesa. El máximo se entiende por «mano» y no puede ser sobrepasado por la suma de las apuestas realizadas en cada «mano» por parte de uno o varios jugadores. El máximo de apuestas por casilla será de cuatro.

En la mesa de juego, existirán tantas casillas para la apuesta de Parejas como casillas existan para el juego tradicional de Black Jack.

La tabla de pagos para la apuesta de Parejas será la siguiente:

Pareja Completa pagará 25 a 1

Pareja Color pagará 12 a 1.

Pareja Incompleta pagará 6 a 1.

f) Apuesta acumulada.

El Casino podrá solicitar autorización para instalar en alguna o todas las mesas de black jack, una apuesta adicional denominada Apuesta acumulada. Su objeto es conseguir un premio especial, dependiente sólo de la jugada que obtenga el jugador.

Para jugar a la Apuesta acumulada, se deberá depositar en la casilla destinada a tal fin, o en el espacio existente entre las casillas y la línea del seguro, una cantidad estipulada, pero que en

ningún caso, podrá ser superior a la mitad del mínimo de la mesa. En caso de obtener una de las combinaciones propuestas, el jugador obtendrá el premio especial correspondiente.

La relación de los premios deberá estar expuesta en un sitio visible de la mesa, haciendo coincidir las combinaciones a conseguir con los premios a ganar.

Las combinaciones posibles son las siguientes:

- Si la primera carta es cualquier 7 se pagará, como mínimo, 2 a 1 el valor de la apuesta.
- Si las dos primeras cartas son dos 7 de distinto palo, se pagará, como mínimo, 10 a 1 el valor de la apuesta.
- Si las dos primeras cartas son dos 7 del mismo palo, se pagará, como mínimo, 50 a 1 el valor de la apuesta.
- Si las tres primeras cartas son tres 7 de distinto palo, se pagará, como mínimo, 200 a 1 el valor de la apuesta.
- Si las tres primeras cartas son tres 7 del mismo palo, se pagará, como mínimo, el valor total de la apuesta acumulada, que en ningún caso podrá ser inferior a 2.000 veces el valor de la apuesta.

Se entiende que únicamente se paga el premio mayor.

Podrán autorizarse jackpot progresivos, y carruseles entre distintas mesas, pero en todo caso, requerirán autorización expresa, y su relación no podrá disminuir las proporciones descritas.

g) Retiro.

Una vez que el croupier haya finalizado la distribución de los dos primeros naipes a cada jugador, y antes de entregar naipes suplementarios al primer jugador que le corresponda, cada jugador podrá rehusar seguir jugando, salvo cuando la primera carta del croupier sea un as, en cuyo caso, no existirá posibilidad de acogerse a la opción del retiro. En los casos en que los jugadores puedan hacer uso del retiro y deseen acogerse a esta posibilidad, deberán informarlo al croupier, quien procederá a retirar la mitad de sus apuestas y sus naipes, perdiendo la posibilidad de seguir jugando en esa mano.

Las apuestas contenidas en los puntos: e, f, g, serán opcionales para cada casino, determinando la dirección de juego, si se admiten o no. En todo caso, el casino que las utilice deberá informar a sus clientes, en todas las mesas de juego donde sean aceptadas.

2.- Máximos y mínimos de las apuestas.

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

a) El mínimo vendrá fijado por la autorización concedida por la Autoridad Reguladora del Juego. Son aplicables a este juego las normas de la ruleta referentes a la posibilidad de modificar el mínimo y el máximo de las apuestas. Para el cambio de mínimos en una misma sesión, será necesario anunciar el último sabot con el mínimo anterior al que se quiere modificar.

b) El máximo de las apuestas es fijado por cada mesa en la autorización en 25, 50, 100 o 200 veces el mínimo de la postura.

El máximo se entiende por «mano» y no puede ser sobrepasado por la suma de las apuestas realizadas sobre cada «mano» por parte de uno o varios jugadores.

3.- Funcionamiento del juego.

Existen diversas operaciones que son previas al comienzo de cada partida:

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

b) Finalizadas las operaciones previas, cada uno de los montones se mezclará, como mínimo tres veces. Seguidamente, el croupier reunirá los seis juegos y efectuará un corte y finalmente la media docena se presentará al jugador que recibió la carta de corte en el último pase para que efectúe un nuevo y último corte. En el supuesto que rehusara hacerlo, el croupier se lo irá ofreciendo a los demás jugadores, siguiendo el sentido de las agujas del reloj, para que efectúen el corte, comenzando por la izquierda del croupier. Si ninguno de los jugadores aceptara efectuar este último corte, el mismo será realizado por el Jefe de mesa. Al inicio de la partida el primer corte se empezará a ofrecer al primer jugador sentado en la mesa, comenzando por la izquierda del croupier.

Después del mismo, el croupier colocará un separador de muestra o bloqueo, a fin de dejar como reserva una cantidad de cartas equivalente, como mínimo, a un juego. A continuación se introducirán las cartas en el distribuidor o «sabot».

Si se utilizase distribuidor o sabot automático, el croupier introducirá los naipes en éste para su mezcla y distribución en proceso continuo

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

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

4.- Normas específicas

Asimismo, si una mesa de contrapartida se quedase parada, sin clientela, podrá ser cerrada temporalmente en el transcurso de la sesión. Para ello, el anticipo de la mesa deberá permanecer en la misma cerrado bajo llave y éstas en poder del Director o Directora de Juego o su sustituto. Para reanudar la partida, deberá estar presente, necesariamente, un croupier y un Jefe de Mesa o Inspector. El efectivo y las propinas de la mesa cerrada temporalmente, no podrán ser extraídos hasta el cierre definitivo de la mesa en cuestión.

03.01.- Triple Black Jack.

El funcionamiento de la variedad del triple blackjack responde a los mismos principios que rigen el blackjack. Por ello, en este apartado únicamente se recogen aquellas normas que son específicas del triple blackjack, considerando aplicables, en consecuencia, para todo lo no previsto en ellas, las disposiciones referentes al blackjack contenidas en el epígrafe 3 del presente Catálogo.

a) Apuestas.

Cada jugador tendrá la opción de apostar en una, dos o las tres casillas de apuestas situadas enfrente de él, numeradas del 1 al tres, pudiéndose realizar solo una apuesta por casilla.

1.- Posibilidades de juego.

a) Juego simple o Blackjack.

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

Después se distribuirá un segundo naipe, siempre en el mismo orden, a cada «mano». A partir de este momento, se ponen en juego todas las apuestas situadas en la casilla número 1, y sólo éstas, junto a la apuesta del jackpot, en su caso.

Seguidamente preguntará a los jugadores que tienen la «mano» si desean naipes adicionales. Cada jugador podrá rehusar o pedir naipes suplementarios, uno por uno, hasta que lo crea oportuno, pero en ningún caso podrá pedir naipes suplementarios si ha obtenido una puntuación de 21 o más. Cuando una «mano» obtenga una puntuación superior a 21, perderá, y el croupier recogerá inmediatamente todas las apuestas de esa mano, antes de pasar a la «mano siguiente».

Cuando los jugadores hayan hecho su juego, el croupier se dará a sí mismo una o varias cartas, siempre que tenga competidor. Al llegar a 17 puntos deberá plantarse, no pudiendo tomar naipes suplementarios.

En caso contrario, deberá pedir otros naipes hasta que el total de su puntuación alcance 17 o más. Cuando tenga un as entre sus cartas, deberá contarlos como 11 puntos si con este valor alcanza 17 o más y siempre que no cuente con él más de 21 puntos, en cuyo caso, se tomará el valor de un punto.

El croupier, después de anunciar su puntuación, procederá a recoger las apuestas perdedoras, situadas en la casilla número 1, y a pagar las ganadoras de derecha a izquierda. Después recogerá o pagará, según sea el caso, las apuestas de Jackpot. Si el banquero se hubiera pasado de 21 puntos, pagará todas las apuestas, situadas en la casilla número 1, que aún estén en juego.

Si no tuviera 21 puntos, recogerá las apuestas de las «manos» que tengan una puntuación inferior a la suya y pagará a aquellas que la tengan superior. «Las manos» que hayan obtenido una puntuación igual de la del banquero serán nulas, pudiendo sus titulares retirar sus apuestas. Los naipes de todos los jugadores se mantendrán en la mesa, hasta que finalice la tercera jugada, salvo en los casos que haya obtenido una puntuación superior a 21 puntos, o que no existan apuestas en las casillas números dos y tres.

Los pagos se harán a la par, es decir, por la misma cantidad de la apuesta situada en la casilla número 1, pero si un jugador hiciera un Blackjack, que consiste en alcanzar 21 puntos con los dos primeros naipes, se le pagará siempre en razón de tres por dos.

El Blackjack ganará siempre a la puntuación de 21 obtenida con más de dos cartas.

Con 21 puntos o Blackjack no se podrá pedir carta.

Una vez finalizada la jugada correspondiente a las apuestas situadas en las casillas número 1, el croupier procederá a retirar todas sus cartas a excepción de la primera recibida, y poniéndose en juego, a partir de este instante, las apuestas situadas en la casilla número dos. Posteriormente, se dará a sí mismo una o varias cartas, siempre que tenga competidor.

Al llegar a 17 puntos deberá plantarse, no pudiendo tomar naipes suplementarios. En caso contrario, deberá pedir otros naipes hasta que el total de su puntuación alcance 17 o más. Cuando tenga un as entre sus cartas, deberá contarlos como 11 puntos si con este valor alcanza 17 o más y siempre que no cuente con él más de 21 puntos, en cuyo caso, se tomará el valor de un punto.

El croupier, después de anunciar su puntuación, procederá a recoger las apuestas perdedoras, situadas en la casilla número 2, y a pagar las ganadoras de derecha a izquierda. Si el banquero se hubiera pasado de 21 puntos, pagará todas las apuestas, situadas en la casilla número 2, que aún estén en juego.

Si no tuviera 21 puntos, recogerá las apuestas de las «manos» que tengan una puntuación inferior a la suya y pagará a aquellas que la tengan superior. «Las manos» que hayan obtenido una puntuación igual de la del banquero serán nulas, pudiendo sus titulares retirar sus apuestas.

El mismo proceso se repetirá con las apuestas situadas en las casillas número tres, finalizando la mano.

b) El seguro.

Cuando el primer naipe del croupier sea un as, los jugadores podrán asegurarse contra el posible Blackjack de la Banca, tantas veces, como casillas tenga apostadas.

2.- Máximo y mínimo de las apuestas.

Tanto el máximo, como el mínimo de las apuestas, se entenderán por cada una de las tres casillas de cada jugador.

3.- Normas específicas

Asimismo, si una mesa de contrapartida se quedase parada, sin clientela, podrá ser cerrada temporalmente en el transcurso de la sesión. Para ello, el anticipo de la mesa deberá permanecer en la misma cerrado bajo llave y éstas en poder del Director o Directora de Juego o su sustituto. Para reanudar la partida, deberá estar presente, necesariamente, un croupier y un Jefe de Mesa o Inspector. El efectivo y las propinas de la mesa cerrada temporalmente, no podrán ser extraídos hasta el cierre definitivo de la mesa en cuestión

04.- Boule o Bola.

I.- Denominación.

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

II.- Elementos del juego.

El juego de la bola se practica en una mesa, en cuyo centro se encuentra la plataforma circular y, a sus lados, dos paños destinados a recibir las apuestas. También puede incluir un solo paño.

La mencionada plataforma consiste en un plato circular de 1,50 m de diámetro inserto en un cuadro de 1,85 m de lado. En el centro presenta un saliente alrededor del cual se distribuyen

dos filas, con dieciocho orificios, y con la numeración del 1 al 9, en uno de los cuales vendrá a caer la bola de caucho indicando el número ganador.

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

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

III.- Personal.

El personal afecto es el siguiente:

a) El Jefe de Mesa o Inspector es el que dirige la partida. Puede existir un Jefe de Mesa o Inspector por cada cuatro mesas, independientemente del juego que se practique en ellas, siempre que estas se encuentren en un mismo sector.

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

IV.- Jugadores.

En cada partida pueden participar un número indeterminado de ellos.

V.- Reglas del juego.

a) Combinaciones posibles.

Solo se pueden usar dos combinaciones

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

b) Máximos y mínimos de las apuestas.

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

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

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

c) Funcionamiento del juego.

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

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

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

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

VI.- Normas específicas.

Asimismo, si una mesa de contrapartida se quedase parada, sin clientela, podrá ser cerrada temporalmente en el transcurso de la sesión. Para ello, el anticipo de la mesa deberá permanecer en la misma cerrado bajo llave y éstas en poder del Director o Directora de Juego o su sustituto. Para reanudar la partida, deberá estar presente, necesariamente, un croupier y un Jefe de Mesa o Inspector. El efectivo y las propinas de la mesa cerrada temporalmente, no podrán ser extraídos hasta el cierre definitivo de la mesa en cuestión.

05.- Treinta y Cuarenta.

I.- Denominación.

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

II.- Elementos del juego.

1.- Cartas o naipes.

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

2.- Mesa de juego.

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

En la parte opuesta se situarán el Jefe de mesa, colocándose a ambos lados de este los dos croupiers. Delante y a la izquierda del croupier tallador existirá una ranura en la que se

depositarán las cartas usadas y enfrente de los dos croupiers la caja que contiene la Banca de la mesa.

III.- Personal.

Cada mesa tendrá permanentemente destinada a su servicio, cuando esta tenga juego, dos croupiers y un Jefe de Mesa o Inspector, el cual podrá tener a su cargo hasta cuatro mesas, independientemente del juego que se practique en ellas, siempre que se encuentren en un mismo sector.

a) El Jefe de mesa o Inspector, será el responsable del correcto desarrollo del juego.

b) Croupiers: existirán dos, una vez que en la mesa dé comienzo la partida con la presencia de algún cliente, situados uno frente al otro. Uno de ellos, el croupier tallador, tendrá como misión el reparto de las cartas y el otro el pago de las apuestas ganadoras y la retirada de las posturas perdedoras.

IV.- Jugadores.

En cada partida pueden apostar un número indeterminado de ellos.

V.- Reglas del Juego.

1.- Combinaciones posibles.

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

Los jugadores no pueden hacer uso más que de las combinaciones siguientes, por las que ellos perciben el equivalente de sus apuestas:

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

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

En caso contrario hay inverso.

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

2.- Máximos y mínimos de las apuestas.

El mínimo de las apuestas viene determinado en la autorización concedida por la Autoridad Reguladora del Juego.

El máximo podrá ser igual a 20, 25 o 50 veces el mínimo establecido.

3.- Desarrollo del juego.

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

Acto seguido el croupier coloca una carta roja delante de las cinco últimas cartas del mazo. La aparición de esa carta roja determina la anulación del juego en curso, procediéndose a poner en la mesa y boca abajo las cinco últimas cartas, así como al recuento de las mismas.

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

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

VI.- Normas específicas

Asimismo, si una mesa de contrapartida se quedase parada, sin clientela, podrá ser cerrada temporalmente en el transcurso de la sesión. Para ello, el anticipo de la mesa deberá permanecer en la misma cerrado bajo llave y éstas en poder del Director o Directora de Juego o su sustituto. Para reanudar la partida, deberá estar presente, necesariamente, un croupier y un Jefe de Mesa o Inspector. El efectivo y las propinas de la mesa cerrada temporalmente, no podrán ser extraídos hasta el cierre definitivo de la mesa en cuestión.

06.- Dados o Craps.

I.- Denominación.

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

II.- Elementos del Juego.

1.- Dados.

El juego de dados se juega con 2 dados, del mismo color, de material transparente, con las superficies pulimentadas, de 20 a 25 mm de lado. Deberán tener los bordes bien definidos (cortantes), los ángulos vivos y los puntos marcados al ras. No se admitirán, por tanto, dados con bordes biselados, ángulos redondeados o puntos cóncavos.

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

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

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

III.- Personal.

En cada mesa de dados prestará sus servicios un Jefe de Mesa o Inspector, uno o dos croupiers y un «stickman».

Cuando funcione solamente la mitad de la mesa o se utilice la mesa reducida de dados, (mini-craps. European Seven-eleven, etc) Tendrá que haber como mínimo, un croupier-stickman.

a) El Jefe de mesa es el responsable de la claridad y regularidad del juego, colaborando con los croupiers en el manejo de las fichas y depositando el dinero en caja.

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

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

IV.- Reglas del Juego.

1.- Combinaciones.

Los jugadores no podrán hacer uso más que de las siguientes clases de suertes:

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

Win.

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

Don't Win.

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

Come.

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

Don't Come.

Que se juega en cualquier momento después de la primera tirada. Gana si sale el 2 o 3, pierde con el 7 o el 11 y da resultado nulo con el 12. Si sale cualquier otra cifra, la apuestas es colocada en la casilla correspondiente, y a partir de la siguiente jugada, gana si sale el 7 y pierde si sale el punto sobre el que está colocada la apuesta.

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

Field.

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

Big 6.

Que se juega en cualquier momento de la partida. Gana si sale una puntuación de 6 formada de cualquier manera y pierde si la puntuación es de 7. Mientras no salga una u otra puntuación la apuesta continúa, aunque puede ser retirada por el jugador.

Big 8.

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

Under 7.

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

Over 7.

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

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

Hard Ways.

Que se juega sobre los totales de 4, 6, 8 o 10 formados por dobles, pudiendo ser retiradas las apuestas después de cada tirada no decisiva. Gana si sale el «doble elegido» y pierde con el 7 o si el total del número no está formado por dobles. El doble de 2 y el doble de 5 se pagan siete veces la apuesta, el doble de 3 y el doble de 4, nueve veces la apuesta.

Juego de 7.

Que se paga cuatro veces la apuesta. Gana si sale 7; pierde si sale cualquier otro resultado.

Juego de 11.

Que se paga quince veces la apuesta. Gana si sale el 11; pierde si sale cualquier otro resultado.

Any Craps.

Que se paga siete veces la apuesta. Gana si sale el 2, 3 o 12; pierde si sale cualquier otro resultado.

Craps 2.

Que se paga treinta veces la apuesta. Gana si sale el 2; pierde con cualquier otro resultado.

Craps 3.

Que se paga quince veces la apuesta. Gana si sale el 3; pierde con cualquier otro resultado.

Craps 12.

Que se paga treinta veces la apuesta. Gana si sale el 12; pierde con cualquier otro resultado.

Horn.

Que se paga cuatro veces la apuesta. Esta suerte, que asocia el Craps con el juego del 11, gana si sale 2, 3,

12 u 11; pierde con cualquier otro resultado.

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

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

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

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

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

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

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

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

2.- Apuestas.

Las apuestas mínimas y máximas se determinarán en la autorización del Casino.

En las suertes sencillas, la apuesta máxima no podrá ser inferior a 20 veces ni superior a 1.000 veces el mínimo de la mesa.

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

En las suertes asociadas del Don't Win y del Don't Come el máximo de la apuesta se fijará en función del punto jugado, esto es, para 4 y 10, el 200 por 100 del importe de la apuesta hecha sobre la suerte sencilla correspondiente; para el 5 y 9, el 150 por 100 de dicho importe, y para 6 u 8; el 120 por 100 del mismo importe.

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

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

3.- Funcionamiento.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

VI.- Normas específicas

Asimismo, si una mesa de contrapartida se quedase parada, sin clientela, podrá ser cerrada temporalmente en el transcurso de la sesión. Para ello, el anticipo de la mesa deberá permanecer en la misma cerrado bajo llave y éstas en poder del Director o Directora de juego o su sustituto. Para reanudar la partida, deberá estar presente, necesariamente, un croupier y un Jefe de Mesa o Inspector. El efectivo y las propinas de la mesa cerrada temporalmente, no podrán ser extraídos hasta el cierre definitivo de la mesa en cuestión

07.- Punto y Banca, Mini y Midi Punto y Banca.

I.- Denominación.

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

II.- Elementos del juego.

1.- Cartas.

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

2.- Distribuidor o «sabot».

Se estará a lo dispuesto en el número 2 del apartado II del epígrafe 03 del presente Catálogo.

3.- Mesa de juego.

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

a) Tipo «Mini».

Esta mesa tiene las dimensiones y características similares a las de Black Jack, para un número de jugadores sentados de hasta siete.

La Autoridad Reguladora del Juego podrá autorizar, previa solicitud del Casino interesado, la instalación de mesas con paños reversibles, de tal forma, que en una misma mesa, se puedan poner en funcionamiento distintos juegos, siempre efectuando el cierre del juego anterior. Posteriormente se iniciará el nuevo juego con su nuevo anticipo. De utilizarse esta posibilidad, cada paño tendrá su número y libros de contabilidad específicos. Esta posibilidad podrá ser de uso en todos los juegos cuyas mesas son similares a las utilizadas en el juego de Veintiuno o «Black Jack».

b) Tipo de «Midi»

Será de forma semicircular para un número de jugadores sentados no superior a 9.

En relación a los paños reversibles será de aplicación respecto al Black Jack a nueve lo indicado en el punto anterior.

La superficie central de la mesa ha de contener las siguientes aberturas: una destinada para recibir las propinas que se den a los empleados, y otra para introducir los billetes que se cambien por fichas o placas. Asimismo, tendrá un cajetín o descartador para depositar los naipes ya utilizados.

Asimismo, existirá una casilla situada en el centro de la mesa para recoger las apuestas a favor de empate.

III.- Personal.

Cada mesa de juego tendrá un Jefe de Mesa o Inspector y dos o tres croupiers, excepto si el juego se desarrolla en una sola ala de la mesa, en cuyo caso el Jefe de Mesa o Inspector podrá realizar también las funciones de uno de los croupiers.

1.- Jefe de Mesa o Inspector.

Le corresponde la dirección del juego en todas sus fases, sin perjuicio de las funciones que a lo largo del presente epígrafe del Catálogo se le atribuye.

También llevará una lista en la que determinará el orden de prioridad para cubrir plaza que queden vacantes.

En las mesas de Mini y Midi Punto y Banca, el Jefe de Mesa o Inspector podrá tener a su cargo hasta cuatro mesas, independientemente del juego que se practique en ellas, siempre que estas se encuentren en un mismo sector.

2.- Croupiers.

Son los responsables de las apuestas de sus respectivos lados de la mesa, así como de la recogida de apuestas perdedoras y del pago de las apuestas ganadoras. Les corresponde también la mezcla de las cartas, su introducción en el «sabot» y en la cesta una vez usadas. Asimismo, recogerán la deducción que en beneficio del establecimiento haya que hacer, recibirán las propinas y las introducirán en la ranura destinada a tal efecto. Anunciarán el comienzo de cada jugada y de la «mano» ganadora, e informarán a los jugadores sobre las reglas a seguir en cada caso. Asimismo, pasarán el «sabot», recogerán los naipes al final de cada jugada y comprobarán el estado de los mismos.

Cuando el juego se desarrolle en mesa reducida, la distribución de las cartas corresponderá al croupier, o a los jugadores, a criterio de la Dirección del Casino. La primera y tercera carta son para Punto y la segunda y la cuarta para Banca, procediendo a extraer una carta adicional por el Punto o la Banca siguiendo las reglas de la tercera carta.

En las mesas de Mini Punto y Banca y Midi Punto y Banca el desarrollo de la partida corre a cargo de un solo croupier.

Una vez recogidas las apuestas perdedoras y pagadas las ganadoras, las cartas serán retiradas con las caras hacia abajo y depositadas en un recipiente o cajetín destinado para ese fin.

IV.- Jugadores.

Podrán participar en el juego los jugadores sentados frente a los departamentos numerados, y a opción de la Dirección del Casino, aquellos jugadores que permanezcan de pie.

La distribución de las cartas por los jugadores es optativa. Se establece un turno rotatorio a partir del situado frente a su departamento número 1. Si algún jugador no quiere realizar la distribución, el «sabot» pasará al que esté situado a su derecha.

El jugador que distribuye las cartas juega la «mano» de la Banca; la «mano» del jugador corresponderá a aquel que haya realizado la apuesta más elevada; de no haber apuestas a favor de la «mano» del jugador, tendrá las cartas el croupier. Se perderá el derecho a distribuir las cartas cuando la Banca pierda la jugada, pasando el «sabot» al jugador correspondiente, de acuerdo con el turno establecido.

V.- Banca.

El establecimiento se constituye en Banca y le corresponderá el cobro y pago de las apuestas. En el supuesto de resultar ganadora la «mano» de la Banca se efectuará una deducción de hasta el 5 por 100 de las apuestas ganadoras en beneficio del establecimiento.

Opcionalmente, el juego de Punto y Banca también se podrá desarrollar de forma que en el supuesto de resultar ganadora la «mano» de la Banca con la puntuación de 6, se efectuará una deducción del 50 por 100 de las apuestas ganadoras en beneficio del establecimiento. Todas las demás combinaciones de «manos» bien sean para la Banca, bien para el Punto serán pagadas a la par.

El mínimo de las posturas podrá ser distinto para cada mesa, no pudiendo en ningún caso ser inferior al mínimo autorizado por la Dirección de Juego y Espectáculos. El máximo de las apuestas podrá ser fijado entre 20 y 100 veces el mínimo, pudiendo determinar la Dirección del Casino que las apuestas sean múltiples del mínimo de la mesa.

VI.- Reglas del juego.

1.- Cada jugador recibe inicialmente dos cartas. El valor del juego depende de los puntos adjudicados a cada carta, que son los que lleva inscritos, salvo el 10 y las figuras, que no tienen ningún valor numérico, y el as, que vale un punto. En la suma de los puntos se desprecian las decenas y sólo tiene valor, a efectos del juego, la cifra de unidades. Ganará aquel cuya puntuación sea de nueve o esté más próxima a dicha cifra. En caso de empate, la jugada será considerada nula y las apuestas podrán ser retiradas, a excepción de las efectuadas a «empate», que cobrarán del establecimiento su ganancia, a razón de ocho a uno.

Recibidas las dos primeras cartas por la «mano» del jugador y la «mano» de la Banca, si la puntuación de alguno de éstas es 8 o 9, el juego se da por finalizado, no pudiendo la otra «mano» solicitar una tercera carta.

2.-Reglas de la tercera carta.

a) Para la «mano» del jugador.

-Cuando su puntuación es de 0, 1, 2, 3, 4 o 5 ha de pedir carta.

-Cuando su puntuación es de 6 o 7, ha de plantarse.

b) Para la «mano» de la Banca el juego se ajustará a lo dispuesto en el siguiente cuadro:

Puntu	Tercera carta de la mano del jugador										
	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	P
Ación											
Dos primeras											
Cartas de la Banca											
0	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T
1	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T
2	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T
3	T	T	T	T	T	T	T	T	P	T	T
4	P	P	T	T	T	T	T	T	P	P	T
5	P	P	P	P	T	T	T	T	P	P	T
6	P	P	P	P	P	P	T	T	P	P	P
7	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P

T: Significa pedir una tercera carta.

P: Significa plantarse.

VII.- Desarrollo del juego.

Realizadas las operaciones de recuento, mezclado y corte del mazo, se colocará en su interior una carta bloqueo o carta de detención de un color que permita diferenciarla de las demás,

cuidando de que por debajo de ella queden siete cartas. La aparición de la carta de detención determinará el final de la partida y no se podrá realizar ninguna jugada más, salvo la que se esté llevando a cabo en ese momento.

A continuación el croupier extrae una primera carta y la descubre. El valor de aquella determinará el número de cartas que serán inutilizadas e introducidas en la cesta, o descartador. Para este caso concreto, el valor de las figuras y los dieces será de diez puntos.

La orden del croupier «no va más» y a continuación «cartas», está dirigida al jugador que tiene el «sabot» para que éste reparta dos cartas, boca abajo, a cada «mano». La primera y tercera cartas, que corresponden a la «mano» del jugador son trasladadas al croupier, que dándose la segunda carta y cuarta carta que corresponden a la Banca, bajo la esquina frontal derecha del «sabot». Acto seguido, son trasladadas las cartas de la «mano» del jugador, se entregan a aquel que realizó la mayor apuesta a favor de dicha «mano», quien las mostrará devolviéndolas a continuación al croupier que anunciará la puntuación total y las colocará a su derecha. Asimismo, el jugador que distribuye las cartas las descubre y traslada al croupier. Este anuncia el punto total para las dos cartas y la coloca a su izquierda.

Cuando de acuerdo con las reglas establecidas, el jugador haya de plantarse, el croupier anunciará: «El jugador se planta... (Puntuación total)»; en caso contrario, dirá en voz alta: «carta para el jugador». Iguales reglas son aplicadas a la «mano» de la Banca.

Finalizada la jugada, el croupier anunciará la «mano» con la más alta puntuación, que será la ganadora, procediéndose a continuación al pago de las apuestas ganadoras y a la deducción, en su caso, del beneficio del establecimiento.

En caso de empate, el jugador que apostara a empate cobrará la ganancia establecida, ocho a uno.

VIII.- Normas específicas

Asimismo, si una mesa de contrapartida se quedase parada, sin clientela, podrá ser cerrada temporalmente en el transcurso de la sesión. Para ello, el anticipo de la mesa deberá permanecer en la misma cerrado bajo llave y éstas en poder del Director o Directora de Juego o su sustituto. Para reanudar la partida, deberá estar

presente, necesariamente, un croupier y un Jefe de Mesa o Inspector. El efectivo y las propinas de la mesa cerrada temporalmente, no podrán ser extraídos hasta el cierre definitivo de la mesa en cuestión.

08.- Ferrocarril, Bacará o Chemin de Fer.

I.- Denominación.

El bacará-ferrocarril, conocido también como «chemin de fer», es un juego de cartas de los denominados de círculo que enfrenta a varios jugadores entre sí, teniendo uno de ellos la Banca y pudiendo apostar contra ésta todos los jugadores que se hallan sentados y los que se encuentran detrás de estos de pie.

II.- Elementos del juego.

1.- Cartas.

Se utilizan seis barajas, de 52 caras, de las denominadas francesas, sin índices, la mitad de ellas de un color y la otra mitad de otro distinto.

Los naipes pueden ser usados varias veces y no habrán de ser sustituidos por otros, siempre y cuando se encuentre en perfecto estado. En lo que se refiere a las características que han de reunir las cartas, la forma de ser barajadas y manejadas durante el juego, se estará a lo dispuesto en el Reglamento de Casinos de Juego.

2.- Distribuidor o «sabot».

Se estará a lo dispuesto en el número 2 del apartado II del epígrafe 03 del presente Catalogo.

3.- Mesa de juego.

Será de forma ovalada, con un ligero corte o hendidura en uno de sus lados mayores, que indica la posición del croupier. La mesa ha de tener una serie de departamentos separados y numerados a partir de la derecha del croupier. Cada departamento puede dar acogida a un solo jugador.

La superficie central de la mesa ha de contener las siguientes aberturas o ranuras: una en el centro, donde se introducirán las cartas usadas, también llamada cesta; otra a la derecha del croupier, para las deducciones en beneficio de la casa, llamada pozo o «cagnotte», y una última, o dos en su caso, para propinas. La cantidad que constituye la Banca estará situada frente al croupier a su izquierda, situándose a la derecha del mismo las ganancias del banquero que no constituyan la Banca (que no hayan sido apuestas en juego por éste).

III.- Personal.

Cada mesa de juego, en el momento de comenzar la partida, tendrá permanentemente a su servicio un Inspector, un croupier y un cambista (empleado de cambios).

1.- Inspector.

Es el responsable del desarrollo correcto del juego. Actúa como delegado de la Dirección y le corresponde resolver cualquier conflicto planteado en la mesa del juego. Llevará una relación de jugadores que aspiren a ocupar plazas que puedan quedarse vacantes.

2.- Croupier.

Sin perjuicio de las funciones que a lo largo del presente epígrafe del Catálogo se le atribuyen, tendrá encomendadas las siguientes: recuento, mezcla e introducción de las cartas en el «sabot»; traslado de las cartas a los jugadores por medio de su pala, anuncio en voz alta de las distintas fases del juego y actuaciones de los jugadores; cálculo e ingreso de la cantidad que corresponda al pozo en la ranura correspondiente, introducción de las cartas usadas y de las propinas en las ranuras destinadas al efecto.

Asimismo, le corresponde la custodia y control de la suma que constituye la Banca y el pago de las ganancias a los jugadores. También orientar a los jugadores que lo soliciten sobre las reglas aplicables en cada caso.

3.- Cambista.

Situado de pie frente o detrás del croupier, tiene como misión efectuar el cambio de dinero por fichas a los jugadores que lo soliciten, así como al croupier.

Además podrán existir servidores auxiliares en número no superior a uno por cada cuatro mesas o fracción. No podrán intervenir en todo cuanto se relacione con el desarrollo del juego, las cartas o las fichas.

IV.- Jugadores.

Frente a cada uno de los departamentos de la mesa, podrá sentarse un jugador. La superficie de los departamentos podrá ser utilizada para depositar las fichas y manejar, en su caso, las cartas. También podrán participar en el juego cuantos jugadores lo deseen, situándose de pie alrededor de la mesa y detrás de los que se hallen sentados.

A todos los efectos se establece el siguiente orden de prioridad entre los jugadores: los jugadores sentados sobre los que están de pie; entre los primeros se seguirá la numeración correlativa de los departamentos a partir del que se halle situado a la derecha del banquero. Entre los que están de pie se seguirá el mismo orden de prioridades que entre los sentados. El jugador sentado que cambia de sitio durante una talla está obligado a dejar pasar la «mano» (saludar); además, no puede ejercer su derecho de prioridad para adquirir la «mano» pasada, es decir, coger la Banca, o para hacer banco hasta que no haya «saludado». Lo mismo ocurrirá cuando un jugador ocupe una plaza vacante durante la distribución de un «sabot».

Si el cambio de asiento o la llegada de un nuevo jugador se hacen al finalizar la talla, el orden de prioridades permanecerá intacto.

En ningún caso puede un jugador ocupar plaza de asiento en varias mesas de juego simultáneamente.

La ocupación de plazas vacantes se hará de la forma siguiente: tendrán prioridad, durante la talla, los inscritos en la lista de espera en poder del Inspector; una vez concluida ésta, los jugadores sentados que hayan solicitado cambio de plaza.

El jugador que durante dos veces consecutivas rehúse tomar la «mano» deberá abandonar su plaza en la mesa de juego.

Está prohibido a los jugadores de pie desplazarse de sitio para seguir la «mano». El que lo haga será cobrado el primero o pagado el último, en su caso.

El jugador que esté ausente de la mesa cuando le corresponda coger la «mano» perderá su plaza en beneficio del primer inscrito en la lista de espera.

En ningún caso podrá ocuparse una plaza de asiento momentáneamente vacía.

V.- Banca.

La Banca se adjudica inicialmente al jugador situado a la derecha del croupier (sentado frente al departamento número 1) y será rotatoria siguiendo el orden de numeración de los departamentos.

Cualquier jugador, esté sentado o de pie, podrá, en cualquier pase de la Banca, asociarse al banquero, si éste lo acepta, poniendo a su disposición una cantidad determinada. El asociado no podrá intervenir en ningún momento en el juego y ganará o perderá en las mismas condiciones que el banquero.

La Banca podrá ser retenida por el jugador mientras gane, debiendo, en caso de pérdida, ser cedida al jugador situado a su derecha. Lo mismo ocurrirá cuando la Banca sea abandonada voluntariamente. Si alguno de los jugadores no quiere coger la Banca, ésta seguirá rotando por el orden establecido. En todo caso, el jugador que coge la Banca habrá de hacerlo, por lo menos, con la misma cantidad que el que abandonó voluntariamente.

Si ningún jugador sentado desea adquirir la Banca, se ofrece a los que están de pie, y si nadie la adquiere, el jugador que cedió la Banca o pasó la «mano» puede volver a cogerla por la misma cantidad. La «mano» pasada adquirida por un solo jugador tiene preferencia sobre la adquirida en asociación. El banquero que pasó la «mano» puede asociarse con el jugador que la ha adquirido posteriormente.

Cuando la Banca no ha sido adquirida en el turno rotatorio, se subastará y adjudicará al mayor postor de entre los jugadores sentados y de pie, a excepción del banquero. Los jugadores sentados sólo tendrán prioridad sobre los que se hallan de pie en caso de pujas iguales.

Cuando algún jugador que está de pie adquiere la Banca (toma la «mano»), y la vuelve a pasar, aquélla se ofrece primero al jugador sentado a la derecha del último jugador sentado que tuviese la Banca. Cuando el jugador que adquiere la Banca está sentado al pasarla, ésta se ofrecerá primero al jugador sentado a su derecha.

Una vez adjudicada la Banca, el total que la forma puede ser aumentado por el jugador en relación a la cantidad ofrecida, pero nunca disminuido.

Si la Banca adjudicada es superior a la Banca anterior, el jugador que había hecho Banca antes de pasarle la «mano» tiene derecho a coger las cartas, aunque su apuesta sea inferior a la de otros jugadores, pero solo por una jugada.

El banquero que pasa la «mano», así como su asociado, no podrán participar en la subasta de la «mano» que acaban de pasar, pero sí podrán hacerlo cuando el nuevo banquero pase la «mano», y así sucesivamente.

Si ningún jugador adquirió la Banca, ésta vuelve al jugador situado a la derecha del banquero que pasó la «mano», quien deberá aceptarla por el mínimo establecido en la mesa. Caso de no hacerlo, cederá su plaza.

Cuando el jugador que adquirió una «mano» pasada pierde, el «sabot» vuelve al jugador sentado a la derecha del banquero que pasó la «mano».

El jugador que adquiere la Banca está obligado a dar cartas por lo menos una vez. Si se niega, la Banca se subastará, pero no podrá pujar por ella ni este jugador ni el anterior banquero si hubiera pasado de la «mano». Si en esta primera jugada hay igualdad de puntos, la Banca puede ser cedida de acuerdo con las reglas generales.

El mínimo del punto o mínimo de las posturas, es decir, la cantidad mínima para poder jugar como punto contra la Banca, no será necesariamente idéntico para las distintas mesas, ni podrá ser inferior en ningún caso el mínimo autorizado por la Autoridad Reguladora del Juego.

El máximo del punto o cantidad máxima que puede exponer un jugador es aquella cantidad equivalente a la existencia en la Banca en cada jugada. Cuando un jugador llega a dicha cantidad máxima se dice que «hace banco».

El máximo de la Banca deberá ser equivalente a cien veces el mínimo autorizado para el punto, y el mínimo de aquella no podrá ser inferior al de éste. Previa solicitud de los Casinos, podrá autorizarse el que la Banca juegue sin máximo limitado.

La deducción en beneficio del establecimiento queda fijada en hasta un 5 por 100 sobre las cantidades ganadas por el banquero en cada jugada.

«Garage» es la cantidad o conjunto de cantidades que el banquero excluye del juego, cuando se dan los casos o circunstancias siguientes:

a) «Garage» voluntario.

Las ganancias obtenidas por el banquero normalmente pasan a formar parte de la Banca, pero aquel podrá decidir voluntariamente excluirlas del juego, siempre que la suma de las mismas supere una cantidad equivalente a cincuenta veces el mínimo del punto, pasando entonces a constituir o formar parte del «garage».

b) «Garage» obligatorio.

Es la cantidad que el banquero ha de excluir del juego en la medida en que el importe de la Banca excede de la suma de valores de los puntos.

c) «Garage» impropio.

Es aquella parte de la Banca que el banquero no puede poner en juego, porque excede de la cantidad máxima permitida para aquella, es decir, de cien veces el mínimo del punto.

d) Exclusión del «Garage».

En el caso de que la Banca juegue sin máximo limitado, el banquero podrá renunciar al «garage» anunciando «todo va».

VI.- Reglas del juego.

El valor del juego depende de los puntos adjudicados a cada carta, que son lo que llevan inscritos, salvo el 10 y las figuras, que no tienen ningún valor numérico y el as, que vale un punto. Se suma la puntuación de las cartas y se desprecian las decenas, teniendo valor exclusivamente la cifra de las unidades. Ganará aquel juego cuya puntuación sea de nueve o esté más próxima a dicha cifra. En caso de empate, la jugada es considerada nula.

El banquero reparte inicialmente y de forma alternativa dos cartas tapadas al jugador que se enfrenta con él, y se da a sí mismo dos cartas tapadas. Si recibidas las dos primeras cartas, la puntuación es de ocho o nueve, éstas serán descubiertas y se abate el juego, debiendo el contrario mostrar asimismo su juego.

En los demás casos, el jugador que se enfrenta a la banca podrá solicitar una tercera carta o considerarse servido, lo que anunciará utilizando los términos «carta» y «no», respectivamente. La actuación del jugador se atenderá a las reglas siguientes:

Cuando tiene 6 o 7, ha de plantarse.

En el supuesto de que el jugador haga banco, no se le aplicarán estas reglas y tendrá libertad para pedir carta o quedarse servido, siempre que lo autorice el Director o Directora de Juegos antes de comenzar la partida. A continuación, el banquero podrá optar entre pedir carta o no hacerlo, excepto cuando tiene cero («Bacarra»), en que es obligatorio solicitar una tercera carta. A diferencia de las anteriores, la tercera carta se da siempre descubierta. El jugador finaliza con el anuncio de la puntuación de cada jugador, el descubrimiento de las cartas y el pago o retirada de las apuestas, en su caso.

Todo jugador puede solicitar al croupier aclaraciones sobre las reglas del juego, quien está obligado a dárselas. Si el jugador tiene puntuación de 5 y solicita consejo al croupier, éste le hará plantarse.

El banquero podrá, si lo desea, solicitar del croupier el cuadro de jugadas de la Banca, en cuyo caso deberá ajustarse a lo en él establecido.

VII.- Desarrollo del juego.

Es condición imprescindible para que el juego pueda dar comienzo, que haya en la mesa un mínimo de cuatro jugadores, cifra que deberá mantenerse a lo largo de toda la partida.

Al principio de cada partida, el croupier, después de mezclar las cartas, las ofrecerá a los jugadores, diciendo: «señores, las cartas pasan». Cualquier jugador puede mezclar las cartas, que a su vez, habrán de mezclarse por última vez por el croupier cuando le sean devueltas. Hecho esto, ofrece las cartas al jugador situado a su izquierda, y así sucesivamente, hasta que alguno de ellos corte el mazo.

A continuación se colocará en el interior, antes de las siete cartas finales del mazo, una carta-bloqueo, o carta de detención, de un color que permita diferenciarla de las demás. La aparición de aquella carta determinará de las demás. La aparición de aquella carta determinará el final de la partida y no se podrá realizar ninguna jugada más, salvo la que se está llevando a cabo en el momento.

Adjudicada la Banca, el banquero anunciará la cantidad puesta en juego, que será entregada en fichas al croupier, quien las colocará sobre la mesa, a su izquierda. Acto seguido, éste anunciará la suma, indicando a los jugadores que es la cifra máxima que puede jugar, para ello utilizará la expresión «hay...euros en la Banca».

Si hay varios jugadores que quieren hacer banco, se seguirá el orden de las prioridades establecido en el apartado IV.

El banco hecho por un solo jugador, incluso si está de pie, tiene preferencia sobre el banco en asociación.

Si ninguno de los jugadores, sentados o de pie, está dispuesto a hacer banco, puede anunciarse banco parcial, con la expresión «banco con la mesa», para lo cual la cantidad de la postura habrá de ser la mitad de la Banca. A continuación, el croupier invitará al resto de los jugadores a completar con sus apuestas la suma en Banca, hasta que con la voz «no va más apuestas» dé por finalizado el tiempo de apostar.

El jugador que ha anunciado «banco con la mesa» tiene derecho a coger las cartas, incluso si está de pie, excepto cuando alguien dice la frase «con la mesa y último completo», siendo el hecho de completar la otra mitad el que da prioridad. El banco con la mesa 2 es considerado un acto aislado y no da prioridad para la jugada siguiente, salvo que haya sido hecho solo.

Cuando nadie hace banco, ni banco con la mesa, las cartas se dan al jugador sentado cuya apuesta sea más alta. En caso de igualdad de apuesta, se estará al orden general de prioridades entre los jugadores. Está prohibido que un jugador sentado una su apuesta a la de otros jugadores, estén de pie o sentados.

La petición de banco no tiene preferencia cuando las cartas han sido ya distribuidas, excepto cuando el jugador repite el banco («banco seguido», en cuyo caso puede hacerlo incluso después de la distribución de las cartas, siempre que otro jugador no las tenga ya en la «mano». Tiene derecho a pedir «banco seguido» el jugador que hizo banco y perdió.

Si en el caso de «banco seguido» el croupier da por error las cartas a otro jugador, éstas podrán ser reclamadas si aún no han sido vistas (la carta es considerada vista cuando ha sido levantada del tapiz).

Si la petición de «banco seguido» se produce después de la distribución y entrega de las cartas a otro jugador, este último tiene preferencia si ha tomado cartas y las ha visto.

Cuando habiéndose anunciado correctamente «banco seguido» un jugador toma las cartas antes de que el croupier las dé al jugador que anuncio «banco seguido», aquellas le serán retiradas, aunque hayan sido vistas, y se entregaran al jugador al que corresponda.

Todo «banco seguido» abandonado puede ser recuperado en caso de igualdad de puntuación entre el banquero y otro jugador o jugadores.

Cuando nadie hace banco y sólo un jugador apuesta contra la Banca, éste tendrá derecho al «banco seguido».

Una vez realizadas las apuestas, y tras la voz del croupier «no va más apuestas», el banquero extraerá las cartas del «sabot» y las distribuirá de una en una alternativamente, empezando por el jugador contrario. Las cartas serán trasladadas hasta él por el croupier mediante la pala. Queda formalmente prohibido al banquero distribuir las cartas antes de que el croupier haya anunciado «no van más apuestas»; si embargo, podrá instar al croupier a que retire las posturas efectuadas después de mencionada dicha frase.

Examinadas las cartas y solicitada, en su caso, una tercera, se procederá a descubrir los receptivos juegos, pagando el croupier al ganador. Si el triunfo ha correspondido al banquero, se efectuará por el croupier la deducción correspondiente al pozo o «cagnotte», y se introducirá su importe en la ranura destinada al efecto.

Las ganancias del banquero pasarán a formar parte de la Banca, salvo si éste decide excluirlas del juego, de acuerdo con lo previsto en el apartado V, en cuyo caso el croupier las colocará sobre la mesa, a su derecha.

Cuando se hayan terminado las cartas de un «sabot», el croupier procederá a realizar las operaciones correspondientes de mezcla, corte e introducción del mazo en el «sabot». El banquero que gana la última jugada de una talla tiene derecho a seguir siéndolo en la próxima, si ofrece una cantidad igual a la que constituía entonces la Banca.

Puntuación	Tercera carta de la mano del jugador										
	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	P
0	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T
1	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T

2	T										
3	T	P	o	T							
4	P	P	T	T	T	T	T	T	P	P	T
5	P	P	P	P	o	T	T	T	P	P	T
6	P	P	P	P	P	P	T	T	P	P	P
7	P										

T: Significa pedir carta.

P: Significa plantarse.

O: Significa que se puede optar.

Ante la petición de algún jugador, las cartas serán controladas al final de la talla.

VIII.- Errores e infracciones en el juego.

1.- Está prohibido extraer cartas del distribuidor antes de haber finalizado el tiempo de apuestas. Las cartas sacadas no podrán en ningún caso ser reintegradas al «sabot», y el jugador que las sacó irregularmente está obligado a seguir la jugada. Si en un caso excepcional el Inspector estima que no debe aplicar esta regla en todo su rigor, la carta o cartas sacadas habrán de ser obligatoriamente desechadas y no podrán ser utilizadas por el jugador que toma la «mano» pasada.

Toda carta que aparezca descubierta al ser extraída del «sabot» se considerará inservible y será retirada, sin que por ello puedan los jugadores disminuir o retirar sus apuestas.

Si en el transcurso de la distribución aparecen dos o más cartas pegadas entre sí, la jugada será anulada.

Cuando alguna carta caiga al suelo sólo podrá ser recogida por el croupier o cualquier otro empleado del establecimiento, y conservará su valor, reanudándose a continuación la jugada.

2.- Errores del croupier.

Si el croupier descubre accidentalmente alguna carta durante la distribución, los jugadores habrán de ajustarse a las reglas del juego de banquero y punto. En el caso de que las dos cartas del punto sean descubiertas, el banquero habrá de atenerse a lo dispuesto en el cuadro de jugadas de la Banca, debiendo pedir carta en los casos opcionales. Cualquier otra falta cometida por el croupier durante el reparto de las cartas anulará la jugada, siempre que no pueda ser aquella rectificadas sin perjuicio para el banquero y el jugador.

En caso de que el croupier anuncie por error «carta» cuando el punto ha dicho «no», la jugada se restablece conforme al cuadro. Si el banquero tiene 0, 1, 2, 3, 4 o 5 y ya ha sacado una carta, ésta le es adjudicada; si ha sacado dos cartas, la primera de ellas se le adjudica y la segunda se desecha; si tiene 6 o 7, cualquier carta extraída es desechada.

3.- Errores del banquero.

La extracción por parte del banquero de una quinta carta después de haber dado dos al punto y haberse dado él mismo dos, le obligará a aceptarla para sí en el supuesto de que el punto no solicite una tercera carta.

Si el banquero, en la distribución inicial, se da más de dos cartas, se considera que tiene una puntuación de cero («bacarra»), aunque conserve su derecho a pedir otra carta.

Cuando al dar la tercera carta el banquero da por error dos cartas al jugador contrario, se le adjudicará aquella de las dos con la que forme una puntuación más alta. Lo contrario ocurrirá cuando el banquero se dé a sí mismo dos cartas en vez de una.

Si durante la distribución de las dos primeras cartas del punto el banquero deja caer alguna en la cesta, se considera que el punto abate con 9. Cuando esto ocurre con la tercera carta del punto, se considerará que su puntuación es de 9. El banquero tendrá, en este caso, derecho a una tercera carta, salvo si tiene 7.

Si durante el reparto el banquero descubre la primera o la tercera carta, al ir ambas dirigidas al punto, aquél deberá descubrir su carta respectiva. Cuando el banquero descubre por error las dos cartas dirigidas al contrario, además de descubrir sus dos cartas, habrá de ajustar obligatoriamente su juego al cuadro de jugadas de la Banca.

El banquero ha de hablar siempre después del punto. Si abatiera antes de que este se hubiera pronunciado, los jugadores podrán retirar sus apuestas. Cuando el banquero, teniendo 8 o 9, da u ofrece cartas, pierde su derecho a abatir.

La introducción por el banquero de alguna carta en la cesta antes de que haya sido vista de forma inequívoca por el resto de los jugadores, llevará aparejada la pérdida de la jugada para el banquero.

No podrá efectuarse ninguna reclamación contra el banquero cuando la jugada haya finalizado y las apuestas hayan sido cobradas o pagadas.

IX.- Errores de los jugadores.

Está formalmente prohibido ver las cartas recibidas de forma lenta y tenerlas en la mano demasiado tiempo. Cualquier jugador que emplee demasiado tiempo en anunciar su juego no podrá continuar teniendo las cartas.

Excepto el croupier, nadie podrá dar consejos a los jugadores. Cuando se infrinja esta regla, se estará a lo dispuesto en el cuadro de jugadas.

Si por error el punto dice «carta» en vez de «no», o viceversa, el banquero tiene derecho a darle o negarle la carta, a menos que aquél tenga «bacarra». En todo caso, el banquero habrá de pronunciarse antes de sacar la carta.

En el caso de que el punto se olvide de abatir en su momento, pierde este derecho; si ha pedido carta, la decisión la tomará el banquero. El punto que teniendo 9 olvida abatir pierde la jugada si el banquero abate con 8.

Cualquier otro error en el anuncio del juego por parte del punto será rectificado, desechándose, si procede, las cartas puestas en juego como consecuencia de dicho error. Se exceptuará de esta regla el jugador que hace banco, en cuyo caso habrá de sufrir las consecuencias de su error, salvo si tiene cero, «bacarra», con sus dos primeras cartas, pudiendo entonces solicitar siempre una tercera carta.

Si el jugador arroja las cartas en la cesta antes de que hayan sido vistas, la jugada se le dará por perdida.

Las apuestas de los puntos deben estar situadas a descubierto encima de la mesa y deben ser vigiladas por ellos mismos. Ninguna reclamación podrá ser aceptada si esta regla ha sido incumplida. Cuando haya posturas colocadas sobre la raya, juegan la mitad; cualquier otro anuncio por parte del jugador obliga al croupier a proceder al cambio inmediato, sin que el jugador pueda oponerse.

Los casos no previstos en el presente epígrafe del Catálogo de Juegos serán sometidos a la apreciación del Inspector de Mesa, quien resolverá.

X.- Normas específicas.

Asimismo, si una mesa de contrapartida se quedase parada, sin clientela, podrá ser cerrada temporalmente en el transcurso de la sesión. Para ello, el anticipo de la mesa deberá permanecer en la misma cerrado bajo llave y éstas en poder del Director o Directora de Juego o su sustituto. Para reanudar la partida, deberá estar presente, necesariamente, un croupier y un Jefe de Mesa o Inspector. El efectivo y las propinas de la mesa cerrada temporalmente, no podrán ser extraídos hasta el cierre definitivo de la mesa en cuestión.

09.- «Baccarra» a dos paños.

I.- Denominación.

El «baccarra» a dos paños es un juego de cartas de los denominados de circulo, que enfrenta a un jugador que es la Banca con otros jugadores, pudiendo apostar contra aquel tanto los jugadores que se hallan sentados alrededor de la mesa de juego como los que están situados de pie detrás de aquellos.

Recibe también el nombre de Banca o Banca Francesa y puede revestir dos modalidades: Banca limitada y Banca libre o abierta. En el primer caso, el banquero sólo responderá por la cantidad que, situada sobre la mesa, constituye la Banca en cada momento. En la Banca libre o Banca abierta, su titular ha de responder frente a todas las posturas sin límite.

En la Banca limitada existirá un límite o cifra máxima para constituir la Banca, independientemente de que durante el transcurso del juego el banquero supere con sus ganancias tal cantidad máxima de adjudicación.

II.- Elementos de juego.

1.- Cartas.

Se utilizarán barajas de 52 cartas, de las denominadas francesas, sin índices, siendo obligatorio que sean siempre barajas a estrenar. Serán necesarias seis barajas, tres de un color y tres de otro, tanto en la Banca libre como en la limitada.

2.- Distribuidor o «sabot».

Se estará a lo dispuesto en el número 2 del apartado II del epígrafe 03 del presente Catálogo.

3.- Mesa de juego.

Será ovalada, con un ligero corte o hendidura en uno de sus lados mayores, que indicará la posición del croupier. Frente a él se colocará el banquero, que tendrá a su derecha el primer paño, formado por una serie de departamentos y numerados a partir del más cercano al banquero, que llevará el número 1; a su izquierda estará el segundo paño, con el mismo número de departamentos y numeración correlativa, iniciada con el número siguiente al último del primer paño, en el departamento situado más próximo al banquero.

Además, cada paño tendrá una superficie delimitada destinada a recoger las posturas que se quieren realizar sobre el otro paño. Las apuestas, colocadas sobre la raya que separa aquella superficie del resto del paño, jugaran por partes iguales a los dos paños.

En la parte libre de la mesa habrá una primera ranura para las cartas usadas, llamada cesta; una segunda ranura, a la derecha del croupier, para deducciones en beneficio de la casa sobre las ganancias del banquero, que recibe el nombre de pozo o «cagnotte» y una tercera ranura, que pueden ser dos, para recoger las propinas.

III.- Personal.

El personal necesario será: un Inspector o Jefe de Mesa, un croupier y opcionalmente un cambista y un auxiliar. Será aplicable al Inspector o Jefe de Mesa, croupier y cambista, respectivamente, lo dispuesto en los números 1, 2, y 3 del apartado III del epígrafe 08 del presente Catálogo.

IV.- Jugadores.

También llamados puntos, cada uno podrá ocupar uno de los departamentos numerados en la mesa. Así mismo, podrán sentarse más jugadores, que se situarán detrás de aquellos entre los distintos departamentos.

Igualmente podrán realizar apuestas en los distintos paños cuando jugadores estén situados de pie, detrás de aquellos que estén sentados.

El orden de prioridad a efectos de apuestas, entre los jugadores, será el siguiente: dentro de un mismo paño, los jugadores sentados en los departamentos numerados más cercanos al banquero; a continuación, el resto de jugadores, por el mismo orden que los sentados.

En el supuesto de que se anuncie banco en ambos paños, se procederá por sorteo para determinar la prioridad de los paños.

Las cartas sólo podrán ser manejadas por los jugadores que estén sentados en departamentos numerados, estableciéndose un turno rotatorio conforme al orden de numeración de cada paño. Las cartas habrán de ser cedidas por el jugador, siguiendo el turno establecido en caso de triunfo de la Banca. Queda exceptuado de esta regla el jugador que haga de banco, que esté de pie o sentado para manejar las cartas.

Los jugadores que quieran ocupar una plaza sentada, deberán hacerse inscribir en la lista de espera que lleva el Inspector en cada mesa.

V.- Banca.

1.- El Inspector, a la hora de apertura, anunciará el nombre del banquero y la cantidad del montante de la Banca. Si no hubiera banquero, el Inspector subastará la Banca y la adjudicará al mejor postor, pudiendo pujar por ella todos los jugadores.

En caso de igualdad de pujas, la adjudicación se hará por sorteo.

La adjudicación podrá hacerse a una o varias tallas, y a juicio del Director de Juegos, para uno o varios días. El importe de la Banca deberá ser depositado, antes del comienzo de la partida, en la Caja del Casino, en efectivo o mediante cheques librados por banco.

El banquero podrá abandonar la Banca una vez realizada la primera jugada, anunciando la cantidad que retira. Si el banquero gana y se retira, durante el mismo «sabot» no podrá volver a ser banquero.

Se entenderá que la Banca ha saltado cuando no queden fondos en al misma. En este caso, el banquero tiene derecho a continuar, efectuando un nuevo deposito igual o superior al inicial, o abandonar la Banca. Caso de que continúe con la Banca, puede cambiar de «sabot».

En cualquiera de los casos, abandonada la Banca por el banquero, el Inspector volverá a ofrecerla a otro, por la misma cantidad inicial. Si no fuese aceptada por ninguno se subastara, o, en su caso, se sorteara nuevamente, iniciándose luego un nuevo «sabot». Si no se presenta ningún postor, se dará por finalizada la partida.

El mínimo y el máximo de las posturas vendrán establecidos en la autorización. Los mínimos podrán variar para las distintas mesas de juego.

La cantidad que forme la Banca será necesariamente limitada en la modalidad de Banca limitada. En la autorización se fijará el máximo y mínimo de la Banca.

2.- En la Banca libre no existirá tope máximo para la Banca, y el establecimiento no podrá fijar una máximo a las posturas de los jugadores. Cualquier jugador podrá ser banquero, en la modalidad de Banca libre, si justifica la existencia de depósito, considerado suficiente, en la propia caja del establecimiento o en la de una entidad de crédito previamente admitida por la dirección del establecimiento, de tal forma que pueda pagar todas las apuestas sin que la responsabilidad del establecimiento pueda verse en ningún momento comprometida.

El «bacarra» con Banca libre sólo podrá practicarse en una mesa por cada establecimiento y por un máximo de dos sesiones separadas entre sí por la hora de la cena. En cada sesión se jugarán dos tallas.

3.- La deducción en beneficio del establecimiento queda fijada en un 2 por 100 sobre las cantidades ganadas en cada jugada por le banquero para la Banca limitada, y en 1,25 por 100 para la Banca libre.

VI.- Reglas de juego.

Las reglas contenidas en el apartado VI del epígrafe 08 del presente Catalogo son aplicables con carácter general. Sin perjuicio de ello se establecen las adaptaciones que se detallan a continuación.

Se enfrentan dos jugadores, uno por cada paño, contra el banquero, siguiendo el turno establecido en el apartado IV, párrafo 5.

Si la puntuación de las dos primeras cartas es de 0, 1, 2, 3 y 4, los jugadores han de pedir una tercera carta; si dicha puntuación es de 5, tienen libertad para pedir carta o quedarse servidos, y, por fin, si es de 8 o 9 han de descubrir sus cartas. Queda exceptuado de esta regla el jugador que al principio de la partida haga banco.

El banquero puede pedir carta o plantarse, salvo si solicita del croupier el cuadro de jugadas de la Banca, en cuyo caso habrá de seguirlo siempre que se indique lo mismo para los dos paños. El cuadro de jugadas de la Banca es el recogido en el epígrafe 08 del presente Catálogo.

Un 8 con las dos primeras cartas gana siempre a un 8 o 9 utilizando una tercera carta.

Se puede pedir banco por cualquier jugador, esté sentado o de pie, por una sola vez y al principio de cada partida. El banco comprenderá los dos paños, pero el juego se desarrollará exactamente igual que si hubiera dos jugadores, de tal forma que no se podrán ver las cartas del segundo paño por el jugador hasta haber jugado en el primer paño. En caso de que haya juego nulo, podrá repetirse la jugada hasta dos veces más. Se entenderá que ha habido juego nulo cuando ha habido pérdida o ganancia por parte de ninguno de los dos jugadores.

Está prohibido a los puntos el juego en asociación.

VII.- Desarrollo del juego.

Es condición imprescindible para que el juego pueda dar comienzo que haya un mínimo de dos jugadores por paño, cifra que deberá mantenerse a lo largo de toda la partida.

Una vez realizadas las operaciones de recuento, mezcla y corte del mazo se colocará en su interior una carta bloqueo o carta de detención de un color que permita diferenciarla de las demás, cuidando de que por debajo de ella queden 10 cartas. La aparición de aquella carta determinará el final de la partida y no se podrá realizar ninguna jugada más, salvo la que se está llevando a cabo en ese momento.

Adjudicada la Banca, de acuerdo con lo establecido en el apartado V, el banquero entregará la cantidad puesta en juego, en fichas, al croupier para su custodia. A continuación, se realizarán las posturas en ambos paños, de acuerdo con el orden de prioridad que establece el apartado IV, párrafo 3, hasta que el croupier anuncie con la voz «ya no va más» la terminación del tiempo de apostar. Las apuestas no podrán ser colocadas inmediatamente a la derecha o a la izquierda del banquero y del croupier.

Las apuestas colocadas sobre la raya que separa la zona del jugador de la zona de apuestas juegan la mitad, de la misma forma que las posturas colocadas sobre la raya que separa la zona de apuestas de un paño de la zona de otro paño juegan a dos paños. En este caso, cuando la mitad de una apuesta a caballo representa un número impar de unidades de apuestas, se considera que la fracción más fuerte juega al primer paño.

El banquero, entonces, extraerá las cartas del «sabot» y las repartirá de una en una por el siguiente orden: primer paño, segundo paño y Banca. Las cartas serán trasladadas hasta los jugadores por el croupier median una pala. Serán los contrarios de la Banca y tendrán las cartas los jugadores a los que corresponda, de acuerdo con el turno establecido en el apartado IV, párrafo 5. El jugador que tiene la «mano», después de haber visto su puntuación, abata o no, debe dejar las cartas sobre la mesa. Examinadas las cartas, los jugadores que son «mano» en cada paño habrán de pronunciarse por su orden respectivo y antes del banquero. Finalizada la jugada, el croupier separa las cartas y anuncia el punto. El banquero habrá de enseñar su punto a los dos paños.

A continuación, se procederá por el croupier al pago de las posturas ganadoras ya la retirada de la perdedoras; en el caso de que el banquero gane en los dos paños, o su ganancia en uno sea superior a la pérdida en el otro, el croupier ingresará la cantidad que corresponda al pozo o «cagnotte», en la ranura destinada al efecto. Las ganancias del banquero pasarán a formar

parte de la Banca. Ante la petición de algún jugador, las cartas serán controladas al final de la talle.

VIII.- Errores e infracciones en el juego.

1.- Está prohibido extraer cartas del distribuidor antes de haber finalizado el tiempo de apuestas. Las cartas sacadas no podrán en ningún caso ser reintegradas al «sabot» y el jugador que las sacó irregularmente está obligado a seguir la jugada. Si en un caso excepcional el Director responsable del establecimiento estima que no aplicar esta regla, la carta o cartas sacadas habrán de ser obligatoriamente desechadas y no podrán ser utilizadas por el jugador que tomo la «mano».

Toda carta que aparezca descubierta al ser extraída del «sabot» se considerara inservible y será retirada, sin que por ello los jugadores puedan disminuir ni retirar sus apuestas.

Si en el transcurso de la distribución aparecen dos o más cartas pegadas entre sí, la jugada será nula.

Cuando alguna carta caiga al suelo solo podrá ser recogida por el croupier o cualquier otro empleado del establecimiento y conservará su valor, reanudándose a continuación la jugada.

Si las cartas son dadas o tomadas por error por un jugador distinto del que tiene la «mano», si aquél ya se pronunció, la jugada será mantenida, pasándose las cartas en la jugada siguiente al jugador al que le correspondía.

2.- Errores del banquero.

En todos los casos de distribución irregular la jugada será rectificada, si ello puede hacerse de forma evidente; en caso contrario, aquella será anulada.

Si el banquero da carta a un paño que ha dicho «no» o no da cara a un paño ya solicitó, la jugada será restablecida de acuerdo con las normas de los errores de los jugadores.

Si las cartas de un paño son descubiertas durante la distribución, la jugada se llevará a cabo de acuerdo con lo dispuesto en el párrafo tercero del número 3 del presente apartado y ninguna apuesta podrá ser aumentada, disminuida o retirada.

Si durante la distribución algunas cartas caen en la cesta sin haber sido vistas, la jugada será anulada para el paño que perdió las cartas o para los dos paños, si correspondieran al banquero. En el caso de que se trate de alguna de las terceras apuestas, si ha sido vista, será recuperada por el croupier y la jugada continuará.

3.- Actuaciones del banquero en la jugadas restablecidas.

Cuando un paño abate al banquero está obligado a seguir el cuadro de jugadas de la Banca respecto al otro paño pidiendo tercera carta en los dos supuestos opcionales.

Cuando el cuadro de jugadas de la Banca indica lo mismo para los dos paños, el banquero deberá seguirlo.

Cuando el cuadro indica pedir carta en un paño y plantarse en el otro, el banquero es libre de plantarse o pedir, si el error ha sido de un jugador o del croupier; si el error ha sido del banquero, éste habrá de pedir carta obligatoriamente, si tiene cinco o menos, plantándose en caso contrario. Dar una carta a un paño que la ha solicitado o dar a un paño la carta destinada a otro, no constituye una falta del banquero, que no se pierde su derecho a solicitar una tercera carta.

4.- Errores de los jugadores.

Si el primer paño dice «no» teniendo menos de cinco y el segundo paño ha recibido carta, ésta volverá al primer paño; el segundo paño recibirá entonces la carta siguiente, haya sido recogida o no por el banquero, y éste actuará de acuerdo con lo dispuesto en el número 3 del presente apartado.

Si el primer paño pide carta, teniendo seis o más, la carta recibida irá al segundo paño, si pidió carta, o al banquero, de acuerdo con las reglas contenidas en este apartado, número 3.

Si el primer paño dice «carta» y después «no» o viceversa, el croupier deberá hacer especificar al jugador lo que desea y verificar su puntuación. Si ésta es de cinco, la primera palabra se considerara correcta; si tiene otro punto, la jugada será restablecida de acuerdo con las reglas de los párrafos anteriores.

El jugador que dice «no» teniendo ocho o nueve pierde su derecho a abatir; si pide carta, la jugada será restablecida de acuerdo con los párrafos anteriores.

Las mismas reglas se aplicarán entre el segundo paño y el banquero, en caso de error de aquel paño.

5.- Está formalmente prohibido ver las cartas recibidas de forma lenta y tenerlas en la «mano» demasiado tiempo. Cualquier jugador que emplee mucho tiempo en anunciar su juego no podrá continuar teniendo las cartas.

Excepto el croupier nadie podrá dar consejo a los jugadores. Cuando se infrinja esta regla, se estará a lo dispuesto en el cuadro de jugadas.

Si las cartas del banquero o de alguno de los palos son arrojadas, a la cesta, sin haber sido mostradas, se considerará que su puntuación era de cero (bacarra). Si esta falta es cometida por el croupier, las cartas serán recogidas y la puntuación reconstruida de acuerdo con el testimonio del jugador cuyas cartas fueron arrojadas a la cesta y de los otros jugadores que las hayan visto.

El banquero que anuncia un punto que no es el suyo podrá solicitar una tercera carta, siempre que los otros jugadores no hayan mostrado sus puntos. En caso contrario, se estará a lo dispuesto en el párrafo tercero del número 3 del presente apartado.

Ninguna reclamación podrá ser formulada una vez finalizada la jugada correspondiente y pagada o cobrada las apuestas.

Los casos no previstos en el presente Catálogo de Juegos serán resueltos por el Inspector de mesa.

IX.- Normas específicas.

Asimismo, si una mesa de contrapartida se quedase parada, sin clientela, podrá ser cerrada temporalmente en el transcurso de la sesión. Para ello, el anticipo de la mesa deberá permanecer en la misma cerrado bajo llave y éstas en poder del Director de Juego o su sustituto. Para reanudar la partida, deberá estar presente, necesariamente, un croupier y un Jefe de Mesa o Inspector. El efectivo y las propinas de la mesa cerrada temporalmente, no podrán ser extraídos hasta el cierre definitivo de la mesa en cuestión.

10.- Ruleta de la fortuna.

I.- Denominación.

La ruleta de fortuna es un juego de azar, de los denominados de contrapartida, en el que los participantes juegan contra el establecimiento organizador, dependiendo la posibilidad de ganar del movimiento de una rueda que gira.

II.- Elementos del juego.

La ruleta de la fortuna se practica en una mesa, en la que van dibujadas las series de las apuestas.

La ruleta, con un tachón central, tiene un diámetro de 152 cm. y va montada en un poste de madera de 8 pulgadas que a su vez va apoyado en una sólida base también de madera. Tiene cincuenta y cuatro divisiones metálicas (celdas); cada una lleva dibujada un símbolo que corresponde a una postura.

La mesa está dividida en un determinado número de casillas, que corresponden a las diversas combinaciones posibles. El jugador puede elegir entre las siguientes combinaciones: 24, 15, 7, 4, 2 y Joker.

La mesa llevará una caja para el efectivo y una caja par a las apuestas.

III.- El personal.

El personal afecto es el siguiente:

a) El Jefe de Mesa o Inspector, es el que dirige la partida. Podrá haber un Jefe de Mesa o Inspector por cada cuatro mesas, independientemente del juego que se practique en ellas, siempre que estas se encuentren en el mismo sector.

b) Habrá un croupier encargado de efectuar los pagos y retirar las apuestas perdedoras, también será el encargado de hacer girar la rueda, esta función también podrá ser desempeñada por un croupier auxiliar, cuando las circunstancias así lo aconsejen.

IV.- Jugadores.

En cada partida pueden participar un número indeterminado de ellos.

V.- Reglas del juego.

1.- Combinaciones posibles.

Se puede apostar a 24 posiciones, en cuyo caso el ganador empata; apostar 15 posiciones, pagándose a los ganadores 1 a 1; a 7 posiciones, pagándose 5 a 1; a 4 posiciones, pagándose 10 a 1; a 2 posiciones, pagándose 20 a 1; y en los dos Jockey se paga 45 a 1.

2.- Máximos y mínimos de las apuestas.

El máximo y mínimo de las apuestas viene fijado en la autorización de la Autoridad Reguladora del Juego.

3.- Funcionamiento del juego.

Las apuestas se realizan por los jugadores a partir del momento en que el croupier anuncia «hagan sus apuestas». Estas son colocadas, en forma de fichas, en una de las casillas de la mesa escogida por el jugador.

A continuación la rueda se hace girar, dando numerosas vueltas antes de pararse. Cuando la rueda vaya perdiendo fuerza en su giro, el croupier preguntará «¿están hechas las apuestas?».

Seguidamente anunciará «no va más». Desde entonces toda apuesta depositada tras este aviso es rechazada y el croupier devuelve las fichas al apostante tardío. Una vez que la rueda queda inmovilizada en una casilla, el croupier anuncia el resultado, diciendo en voz alta la posición ganadora.

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

VI.- Normas específicas.

Asimismo, si una mesa de contrapartida se quedase parada, sin clientela, podrá ser cerrada temporalmente en el transcurso de la sesión. Para ello, el anticipo de la mesa deberá permanecer en la misma cerrado bajo llave y éstas en poder del Director de Juego o su sustituto. Para reanudar la partida, deberá estar presente, necesariamente, un croupier y un Jefe de Mesa o Inspector. El efectivo y las propinas de la mesa cerrada temporalmente, no podrán ser extraídos hasta el cierre definitivo de la mesa en cuestión.

11.- Poker Sin descarte.

I.- Denominación.

El Poker Sin descarte es un juego de cartas de los denominados de contrapartida, exclusivo de Casinos de Juego, en el que los participantes juegan contra el establecimiento siendo el objetivo del juego superar la jugada que obtenga el croupier, existiendo varias combinaciones ganadoras.

II.- Elementos del juego.

1.- Cartas o naipes.

El Poker sin descarte se juega con una baraja de 52 cartas y de similares características a las utilizadas en el juego de Veintiuno o «Black Jack». El valor de las mismas, ordenadas de mayor a menor, es: As, Rey, Dama, Jota, 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3 y 2. El As puede utilizarse como la carta más pequeña delante del 2 o como la más alta detrás del Rey, es decir podrá ser el valor mayor o menor de la serie.

A criterio del Director de Juego podrán utilizarse varias barajas, que se pondrán en juego alternativamente cada jugada.

Podrán utilizarse mecanismos automáticos de mezclado de cartas. La distribución de cartas con este tipo de sabots podrá efectuarse de cinco en cinco cartas.

2.- Mesa de Juego.

Será de similares medidas y características que la de «Black Jack», con las casillas de apuestas divididas en tres espacios, uno para la postura inicial, otro para la segunda apuesta y, delante, un tercero para el descarte.

Opcionalmente podrá tener, además, una casilla por jugador para el seguro o una hendidura, en su caso, dependiendo de si el control de las apuestas del seguro del carrusel es automático o manual.

La Autoridad Reguladora del Juego podrá autorizar, previa solicitud del Casino interesado, la instalación de mesas con paños reversibles, de tal forma, que en una misma mesa, se pueden poner en funcionamiento

distintos juegos, siempre efectuando el cierre del juego anterior. Posteriormente se iniciará el nuevo juego con su nuevo anticipo. De utilizarse esta posibilidad, cada paño tendrá su número y libros de contabilidad específicos. Esta posibilidad podrá ser de uso en todos los juegos cuyas mesas son similares a las utilizadas en el juego del Black Jack.

III.- Personal.

a) El Jefe de Mesa o Inspector. A quien corresponde controlar el juego y resolver los problemas que durante el transcurso del mismo se le presente. El Jefe de mesa o Inspector podrá tener a su cargo hasta cuatro mesas, independientemente del juego que se practique en ellas, siempre que estas se encuentren en el mismo sector.

b) El croupier: dirige la partida, teniendo como misión la mezcla de las cartas, su distribución a los jugadores, retirar las apuestas perdedoras y el pago de las que resulten ganadoras. Anunciará todas las fases del juego y cambiará el efectivo a los jugadores.

IV.- Jugadores.

1.- Sentados.

El número de jugadores a los que se permite participar en el juego debe de coincidir con el número de plazas de apuestas marcadas en el tapete hasta un máximo de siete.

2.- Pueden también participar en el juego los jugadores que estén de pie, apostando sobre la «mano» de un jugador, con consentimiento de este y en todo caso con la aprobación del Jefe de mesa, dentro de los límites de apuesta máxima. El número de apuestas por casilla no será superior a cuatro.

El jugador sentado delante de cada casilla será el que mande en la misma y no podrá enseñar sus cartas a los demás apostantes, ni hacer comentarios acerca de la partida en curso.

3.- Un jugador siempre que existan casillas vacantes, podrá jugar en las mismas; pero solo podrá ver las cartas de la casilla en la que se encuentre sentado, en el resto tendrá la opción de doblar sus apuestas sin ver las cartas, jugando una apuesta ciega.

V.- Reglas del juego.

1.- Combinaciones posibles.

Las combinaciones posibles, ordenadas de mayor a menor, son las siguientes:

a) Escalera Real de color. Es la formada por las cinco cartas correlativas más altas de un mismo palo (ejemplo: As, Rey, Dama, Jota y 10 de trébol). Se paga 100 veces la apuesta.

b) Escalera de color. Es la formada por cinco cartas correlativas del mismo palo (ejemplo: 4, 5, 6, 7 y 8, de trébol). Se paga 25 veces la apuesta.

c) Poker. Es la formada por cuatro cartas de un mismo valor. (ejemplo, 4 Reyes). Se paga 20 veces la apuesta.

d) Full. Es la formada por tres cartas de un mismo valor y otras dos de igual valor pero distinto que el anterior (ejemplo: 3 sietes y 2 ochos). Se paga 7 veces la apuesta.

e) Color. Es el formado por cinco cartas no correlativas del mismo palo (ejemplo: As, 4, 7, 8 y Dama, de Trébol). Se paga 5 veces la apuesta.

f) Escalera. Es la formada por cinco cartas correlativas, sin que todas ellas sean del mismo palo (ejemplo: 7, 8, 9, 10 y Jota). Se paga 4 veces la apuesta.

g) Trío. Es el formado por tres cartas de un mismo valor (ejemplo: tres Damas). Se paga 3 veces la apuesta.

h) Doble pareja. Es la formada por dos cartas del mismo valor y otras dos de igual valor pero distinto del anterior (ejemplo: 2 Reyes y 2 Jotas). Se paga 2 veces la apuesta.

i) Parejas. Es la formada por dos cartas de igual valor y las otras tres diferentes (ejemplo: 2 Damas). Se paga una vez la apuesta.

j) Cartas mayores. Cuando no se producen ninguna de las combinaciones anteriores, pero las cartas del jugador son mayores que las del croupier. Se entiende que las cartas son mayores, atendiendo en primer lugar a la carta de mayor valor, si fueran iguales, a la siguiente y así sucesivamente. Se paga una vez la apuesta.

En cualquier caso, el jugador solo ganará las apuestas cuando su combinación sea superior a la del croupier, perdiendo en caso contrario y conservando su apuesta pero sin ganar premio alguno en caso de empate. Cuando croupier y jugador tenga la misma jugada, ganará la apuesta quien tenga la combinación formada por cartas de mayor valor, atendiendo a las siguientes reglas:

Cuando ambos tengan Poker, ganará aquél que lo tenga superior. Ejemplo: un Poker de Reyes supera a uno de Damas.

Cuando ambos tengan Full, ganará aquel que tenga las tres cartas iguales de mayor valor.

Cuando ambos tengan Escalera, de cualquier tipo, ganará aquel que tenga la carta de mayor valor.

Cuando ambos tengan Color, ganará aquel que lo tenga formado por cartas de mayor valor, igual que en el Poker.

Cuando ambos tengan Dobles Parejas, ganará aquel que tenga la pareja formada por cartas de mayor valor; si coincidiese, se estará a la segunda pareja y, en último caso, a la carta restante de mayor valor.

Cuando ambos tengan Pareja, ganará aquel que la tenga de mayor valor, y si coincidiese se atenderá a la carta de mayor valor, según lo descrito en cartas mayores.

2.- Máximos y mínimos de las apuestas.

Las apuestas de los jugadores deberán estar representadas exclusivamente por fichas y deberán realizarse dentro de los límites establecidos para cada mesa de juego.

El máximo de las apuestas podrá ser de 10, 20, 25 o 50 veces el mínimo de la postura.

El Casino de Juego, al inicio de cada sesión, fijará para cada mesa la cuantía de las apuestas de acuerdo con la banda de fluctuación que tenga autorizada por la Autoridad Reguladora del Juego.

3.- Desarrollo del juego.

La extracción de naipes del depósito, su desempaquetamiento y su mezclado se atenderán a las normas del Reglamento de Casinos de Juego.

Antes de la distribución de las cartas, los jugadores deberán efectuar sus apuestas iniciales dentro de los límites mínimos y máximos de cada mesa de juego. Seguidamente el croupier cerrará las apuestas con el «no va más» y comenzará la distribución de los naipes de uno en uno, boca abajo, a cada «mano», comenzando por su izquierda y siguiendo el sentido de las agujas del reloj, dándose igualmente carta para la Banca, hasta la distribución de las cinco cartas para cada «mano» y para la Banca, con la salvedad de que la última carta para la Banca se dará descubierta. En el supuesto de que las cartas fueran mezcladas y distribuidas mediante el distribuidor o «sabot» automático, el croupier las repartirá de cinco en cinco para cada una de las «manos» que estén en juego, dándose para sí mismo las últimas cinco, destapando la última de estas.

Los jugadores miran sus cartas y tiene la opción de continuar el juego (ir) diciendo «voy», o retirarse del mismo (pasar) diciendo «paso». Los que opten por «ir» deberán doblar la apuesta inicial, añadiendo una cantidad doble a ésta en la casilla destinada a la segunda apuesta; los que opten por «pasar» perderán la apuesta inicial, que será retirada en ese momento por el croupier.

Después de que los jugadores se hayan decidido por «ir» o «pasar», el croupier descubre las cuatro cartas tapadas de la Banca.

La Banca solo juega si entre sus cartas existe, como mínimo, un As y un Rey, o una combinación superior; de no ser así, abonará a cada jugador una cantidad idéntica a la apostada inicialmente, 1 por 1.

Si la Banca juega, esto es, si tiene, como mínimo, un As y un Rey o una combinación superior, el croupier comparará sus cartas con la de los jugadores y pagará las combinaciones superiores a la suya, de acuerdo con lo establecido en la apartado 1 de las reglas del juego para la segunda apuesta abonando a la par, 1 por 1, la postura inicial.

Si un jugador tuviese varias combinaciones dentro de su «mano» solo se pagará la más alta.

Los jugadores cuya combinación sea inferior a la del croupier perderán sus apuestas, que serán retiradas en su totalidad por éste.

En caso de empate se estará a lo dispuesto en el apartado 1.

Cualquier error en la distribución de las cartas, bien en el número de las mismas o en la aparición indebida de alguna carta descubierta, supondrá la anulación de toda la jugada.

Está prohibido a los jugadores intercambiar información sobre sus cartas o descubrirlas antes de tiempo; cualquier violación de esa prohibición supondrá la pérdida de la totalidad de la apuesta.

Una vez retiradas las apuestas perdedoras y abonados los premios a las ganadoras, se dará por finalizada la jugada, iniciando una nueva.

VI.- Opciones de juegos adicionales.

1.- Jackpot.

La aplicación de esta modalidad de apuesta será facultativa, a criterio de la Dirección de Juego, para cada Casino.

Consiste en una apuesta adicional independiente para los jugadores cuyo objetivo es conseguir un premio especial que depende únicamente de la jugada que obtenga el jugador y del importe

acumulado por el jackpot en aquel momento, previa la deducción autorizada a favor del establecimiento. Para jugar al progresivo, cada jugador debe depositar una cantidad destinada a esta finalidad. Asimismo, puede existir un progresivo común a varias mesas. El desarrollo de esta modalidad de juego ha de estar expuesta en un lugar visible de la mesa y debe indicar las combinaciones que comportan premio y su importe.

Las combinaciones que posibilitan la obtención del Jackpot son:

Escalera Real que obtiene el total del acumulado de todas las mesas.

Escalera de Color que obtiene el diez por ciento del acumulado.

Poker que obtiene el cinco por ciento del acumulado de todas las mesas.

El máximo de la apuesta para el Jackpot será la mitad del mínimo de la mesa.

En el supuesto de que, en la misma jugada, apareciesen dos o más escaleras de color, dos o más Poker, o escalera de color y Poker, se abonarán el diez o el cinco por ciento respectivo, en primer lugar a la jugada más alta, en caso de igualdad se pagará primero aquella combinación de mayor valor. Si las escaleras de color fuesen iguales se pagará el diez por ciento de la cantidad inicial del Jackpot a cada jugador.

Efectuado el reparto de premios, deberán consignarse en el libro de contabilidad de la mesa las cantidades abonadas, y en el visor, la deducción correspondiente.

2.- Seguro.

Para la opción del seguro, el jugador deberá depositar en la casilla destinada a tal fin y antes de comenzar la distribución de las cartas, una apuesta no superior a la mitad del mínimo de la mesa. Dentro de las normas de funcionamiento del Poker sin descarte, y en caso de obtener una de las combinaciones que se indican a continuación, con las primeras cinco cartas, el jugador tiene opción a los siguientes pagos:

Full: 100 veces la cantidad única estipulada.

Poker: 300 veces la cantidad única estipulada.

Escalera de Color: 1.000 veces la cantidad única estipulada.

Escalera Real: 2.000 veces la cantidad única estipulada.

3.- Comprar una carta.

Existe la posibilidad, por parte de jugador, de comprar una carta adicional descartándose de una de las cinco recibidas en el comienzo de cada mano. Esta carta se comprará a la Banca por la misma cantidad de la apuesta inicial del jugador interesado en dicha compra. Para ello, en el momento que le corresponda el turno de juego al interesado, éste depositará el naipe descartado junto con la misma cantidad de su apuesta inicial, dándole derecho a recibir una carta adicional descubierta. La cual, se le entregará al cliente una vez retirada la de su descarte.

Las opciones de juegos adicionales de jackpot y seguro serán incompatibles con la opción de juegos adicionales de compra de carta adicional, de manera que si un jugador realiza la apuesta al jackpot o al seguro y posteriormente quiere optar a la compra de una carta adicional, la apuesta efectuada a esta última determinará de forma automática la pérdida de la apuesta realizada previamente al jackpot o al seguro.

VII.- Normas específicas.

Asimismo, si una mesa de contrapartida se quedase parada, sin clientela, podrá ser cerrada temporalmente en el transcurso de la sesión. Para ello, el anticipo de la mesa deberá permanecer en la misma cerrado bajo llave y éstas en poder del Director de Juego o su sustituto. Para reanudar la partida, deberá estar presente, necesariamente, un croupier un Jefe de Mesa o Inspector. El efectivo y las propinas de la mesa cerrada temporalmente, no podrán ser extraídos hasta el cierre definitivo de la mesa en cuestión.

12.- Poker Con descarte

I.- Denominación.

El Poker con descarte es un juego de azar en el que los participantes, mediante la utilización de cinco cartas y jugando contra el establecimiento, tienen por objetivo el lograr una combinación de superior valor a la que obtenga éste.

II.- Elementos del juego.

2.1.- Cartas o naipes. Al Poker con descarte se jugará con una baraja de cincuenta y dos naipes y de similares características a las utilizadas en el juego de Veintiuno o Blackjack. El valor de las mismas, ordenadas de mayor a menor, es: As, Rey, Dama, Jota, 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3 y 2. El As puede utilizarse como la carta más pequeña delante del 2 o como la más alta detrás del Rey, es decir podrá ser el valor mayor o menor de la serie.

A juicio del Director de juegos, podrán utilizarse dos barajas que se pondrán en juego, alternativamente, cada jugada.

2.2.- Mesa de juego.

La mesa sobre la que se practicará el juego será de similares medidas y características que las utilizadas para el juego de Veintiuno o Blackjack.

Las seis casillas de apuestas estarán divididas en tres espacios, uno para la apuesta inicial, otro para la segunda apuesta y, delante, una tercera para el descarte. Opcionalmente, podrá tener, además, seis casillas para la apuesta del Jackpot, o seis hendiduras, en su caso, dependiendo de si el control de las apuestas del Jackpot es automático o manual. La Consejería competente en materia de juegos podrá autorizar, previa solicitud del Casino interesado, la instalación de mesas con paños reversibles, de tal forma, que en una misma mesa, se puedan poner en funcionamiento distintos juegos, siempre, efectuando el cierre del juego anterior. Posteriormente, se iniciará el nuevo juego, con su nuevo anticipo. De utilizarse esta posibilidad, cada paño tendrá su número y libros de contabilidad específicos.

2.3.- Barajador. Podrán utilizarse mecanismos automáticos de mezcla de cartas.

III.- Personal.

3.1.- Jefe de Mesa. Será la persona encargada de controlar el juego y resolver aquellos problemas y circunstancias que se susciten durante su desarrollo, pudiendo disponerse por el Director de juegos del Casino, que un mismo Jefe de Mesa sea el encargado de hasta cuatro mesas, independientemente del juego que se practique en ella, siempre que estas se encuentren en el mismo sector.

3.2.- Croupier. Será la persona encargada de dirigir cada partida y tendrá encomendada la función de mezclar las cartas de la baraja, la distribución de éstas a los jugadores, el abono del

premio de las combinaciones ganadoras y la retirada de las apuestas perdedoras. Anunciará todas las fases del juego y cambiará el efectivo a los jugadores.

IV.- Jugadores.

El número de jugadores a los que se permitirá participar en este juego será el mismo, o inferior, al de las plazas de apuestas marcadas en el tapete de la mesa con un límite máximo de seis.

Pueden también participar en el juego los jugadores que no estén sentados enfrente de las respectivas casillas, limitándose su participación, a apostar sobre la «mano» de un jugador, con consentimiento de este, y en todo caso con la aprobación del Jefe de mesa, dentro de los límites de apuesta máxima. El número de apuestas por casilla no será superior a cuatro.

El jugador sentado delante de cada casilla será el que mande en la misma y no podrá enseñar sus cartas a los demás apostantes, ni hacer comentarios acerca de la partida en curso.

V.- Reglas del juego.

5.1.- Combinaciones. Las combinaciones posibles del juego, ordenadas de mayor a menor valor, son las siguientes:

a) Escalera real de color. Es la formada por las cinco cartas de mayor valor de un mismo palo en el siguiente orden correlativo: As, Rey, Dama, Jota y 10. Se pagará 100 veces la apuesta.

b) Escalera de Color. Es la formada por cinco cartas del mismo palo, en orden correlativo, sin que éste coincida con las cartas de mayor valor. Se pagará 25 veces la apuesta.

c) Poker. Es la combinación formada por cuatro cartas de un mismo valor. Se pagará 20 veces la apuesta.

d) Full. Es la combinación formada por tres cartas de un mismo valor y otras dos del mismo valor y distinto al de las anteriores. Se pagará 7 veces la apuesta.

e) Color. Es la combinación formada por cinco cartas no correlativas del mismo palo. Se pagará 5 veces la apuesta.

f) Escalera. Es la combinación formada por cinco cartas, en orden correlativo y de distinto palo. Se pagará 3 veces la apuesta.

g) Trío. Es la combinación formada por tres cartas del mismo valor. Se pagará 2 veces la apuesta.

h) Doble Pareja. Es la combinación formada por dos cartas del mismo valor y otras dos de igual valor, pero distinto del de las anteriores. Se pagará 1 vez la apuesta.

i) Pareja de ochos o superior. Es la combinación formada por dos cartas de igual valor, y superior a la puntuación de 8. Se pagará 1 vez la apuesta.

En cualquier caso, el jugador sólo ganará las apuestas cuando su combinación sea de superior valor a la del croupier, perdiendo en caso contrario, y conservará su apuesta, pero sin ganar premio alguno, en el caso de empate.

Si un jugador tuviese varias combinaciones dentro de su «mano» solo se pagará la más alta.

5.2.- Cuando el croupier y el jugador tengan la misma combinación de naipes, ganará la apuesta quien obtenga la combinación formada por cartas de mayor valor atendiendo a las siguientes reglas:

- a) Cuando ambos obtengan Escalera de color, de cualquier palo, ganará aquel que tenga la carta de mayor valor.
- b) Cuando ambos obtengan Poker, ganará la apuesta aquel que lo tenga de superior valor.
- c) Cuando ambos obtengan Full, ganará aquel que tenga las tres cartas iguales de mayor valor.
- d) Cuando ambos obtengan Color, ganará aquel que tenga la carta de mayor valor.
- e) Cuando ambos obtengan Escalera, de cualquier tipo, ganará aquel que tenga la carta de mayor valor.
- f) Cuando ambos tengan Trío, ganará aquel que lo tenga formado por cartas de mayor valor.
- g) Cuando ambos obtengan Doble Pareja, ganará aquel que tenga la pareja formada por cartas de mayor valor; si coincidiesen, se estará a la otra pareja y, en última instancia, a la carta restante de mayor valor.
- h) Cuando ambos obtengan Parejas de 8 o superior, ganará aquel que la tenga de mayor valor y, si coincidiesen, se atenderá a la carta de mayor valor de las restantes.

VI.- Máximos y mínimos de las apuestas.

6.1.- Normas generales. Las apuestas de los jugadores, exclusivamente representadas por fichas del Casino de Juego, deberán realizarse dentro de los límites mínimos y máximos establecidos para cada mesa.

El Director de Juegos del Casino podrá fijar los límites mínimos y máximos de apuestas con arreglo a la banda de fluctuación que tenga autorizada por Autoridad Reguladora del Juego.

6.2.- Bandas de fluctuación. Las bandas de fluctuación para la apuesta inicial tendrán como límite máximo el de 10, 20, 25 o 50 veces del mínimo establecido en las bandas recogidas en las correspondientes autorizaciones de funcionamiento.

VII.- Desarrollo del juego.

7.1.- Extracción y distribución de naipes. El desempaquetamiento, la extracción de naipes del depósito y la mezcla de los mismos se atenderán a las reglas contenidas en la normativa aplicable para los Casinos de Juego.

Antes de la distribución de las cartas, los jugadores deberán efectuar sus apuestas iniciales, y en su caso, las apuestas del Jackpot, dentro de los límites mínimos y máximos de cada mesa de juego. A continuación el croupier cerrará las apuestas mediante la expresión de «no va más» y comenzará a distribuir los naipes del reverso y de uno en uno a cada jugador hasta reunir cinco cartas, comenzando por su izquierda y siguiendo el sentido de las agujas del reloj, dándose simultáneamente cartas para la banca.

En el caso de utilizar barajadores automáticos, la distribución se realizará tal y como especifique el mecanismo utilizado y debidamente homologado.

7.2.- Proceso de apuestas. Una vez distribuidas las cartas a los jugadores y a la banca, tras su examen,

aquéllos podrán optar entre proseguir con su participación en la partida, mediante la expresión «voy», o por el contrario, retirarse de la misma mediante la expresión «paso». Los que opten por participar en la partida deberán doblar su apuesta inicial, añadiendo una cantidad que represente el duplo de aquélla y depositarla en la segunda casilla destinada a la apuesta; los que hayan optado por retirarse de la partida, perderán el importe de la apuesta inicial, que será retirada de la mesa por el croupier en el momento de anunciarlo el jugador.

7.3.- Desenlace de la partida.

Después de que los jugadores hayan decidido participar, o bien retirarse de la partida, cada uno de los que continúen la partida y siguiendo el orden establecido, podrá descartarse de hasta dos cartas cada uno, con el fin de conseguir una jugada superior. El croupier irá primero, retirando las cartas descartadas y después, sirviendo las nuevas, casilla por casilla, comenzando por la casilla más a su izquierda y siguiendo el sentido de las agujas del reloj. Tanto las cartas que los jugadores conserven, como aquellas obtenidas tras el descarte, no podrán ser visualizadas, de nuevo, de forma individual, siendo el croupier, una vez finalizado su descarte, quien las exponga, a todos los jugadores, para su comparación.

Posteriormente, el croupier descubrirá las cinco cartas de la banca, y tras visualizar su jugada, podrá descartarse de hasta dos cartas, observando las reglas siguientes:

- 1.- Si tiene una escalera o jugada superior, no se descartará.
- 2.- Si tiene un trío, se descartará de las otras dos restantes no correspondientes al trío.
- 3.- Si tiene doble pareja, se descartará de la carta no correspondiente a ninguna de las parejas.
- 4.- Si tiene una pareja, se descartará de las dos cartas distintas de la pareja que tengan menor valor.
- 5.- Si no tiene ninguna jugada de las anteriores, y entre sus naipes tiene cuatro del mismo palo, se descartará del naipe restante, aunque tenga una combinación de cuatro cartas de valor consecutivo.
- 6.- Si no tiene ninguna jugada de las anteriores, y entre sus naipes tiene cuatro con valores consecutivos y superiores o iguales al 2, se descartará del naipe restante.
- 7.- Si no tiene ninguna jugada de las anteriores, se descartará de las dos de menor valor. Una vez finalizada la operación de descarte del croupier, sólo calificará para continuar el juego, si entre sus cartas tiene una jugada de pareja de ochos o superior.

De no ser así abonará en fichas a cada jugador una cantidad idéntica a la apostada inicialmente. Si por el contrario la banca tuviera cartas con valor suficiente para jugar (pareja de ochos o superior), el croupier comparará sus cartas con la de los jugadores y abonará las combinaciones superiores a la suya de acuerdo con las reglas establecidas en el apartado 5.1, respecto a la segunda apuesta. Las apuestas iniciales las abonarán a la par, a los jugadores con combinaciones ganadoras.

Los jugadores con combinaciones de cartas de valor inferior a la de la banca, perderán sus apuestas depositadas en las casillas correspondientes, siendo retiradas en su totalidad por el croupier; en caso de empate se estará a lo dispuesto en el apartado 5.2.

Una vez retiradas por el croupier las apuestas perdedoras, y abonadas las ganadoras, incluidas las del Jackpot si existieran, se dará por finalizada la partida, iniciándose, en su caso, otra nueva.

VIII.- Opciones de juegos adicionales

8.1.- Premio especial o Jackpot.

Existirá una apuesta adicional, voluntaria e independiente denominada Jackpot. Su objeto es conseguir un premio especial, dependiente solamente de la jugada que obtenga el jugador, e independiente de las cartas que tenga el croupier, y del importe acumulado por el jackpot en ese momento, previa deducción autorizada a favor del establecimiento. Para jugar al Jackpot, el jugador deberá depositar, antes de la distribución de las cartas y simultáneamente con la apuesta inicial, en la casilla o ranura destinada a tal fin, tal y como se especifica en el siguiente párrafo, una cantidad estipulada, que en ningún caso podrá ser superior a la mitad del mínimo de la mesa, y que estará indicada en un lugar visible de la misma. En caso de obtener una de las combinaciones propuestas, el jugador obtendrá el premio especial correspondiente.

La aplicación de esta modalidad de apuesta será facultativa, a criterio del Director o Directora de Juego, para cada Casino.

Para poder efectuar la apuesta del Jackpot, es condición indispensable haber efectuado la apuesta inicial de la mesa.

La relación de los premios deberá estar expuesta en un lugar visible de la mesa y sus pagos son los siguientes:

a) Pagos sin haber realizado descarte:

- Poker... 5% del valor del Jackpot.
- Escalera de color... 10% del valor del Jackpot.
- Escalera real... 100% del valor del Jackpot.

Y, opcionalmente, a criterio de cada Casino de Juego para su aplicación:

b) Pagos habiéndose descartado:

- Poker... 0,5% del valor del Jackpot.
- Escalera de color... 1% del valor del Jackpot.
- Escalera real... 10% del valor del Jackpot.

El premio especial o Jackpot podrá ser fijo o progresivo.

a) Si fuera fijo, la cantidad mínima que conformará el Jackpot, será de 2.000 veces el valor de la apuesta del Jackpot. En este caso, la mesa deberá tener seis casillas para la apuesta del Jackpot.

b) Si fuesen progresivos, el valor del Jackpot comenzará en una cantidad que en ningún caso podrá ser inferior a 1.000 veces la apuesta del mismo, y que irá aumentando en función de las cantidades jugadas en cada mano en un porcentaje determinado y autorizado por la Consejería competente en materia de juegos.

La progresión mencionada podrá efectuarse de una de las siguientes formas:

b.1.- En apuestas de introducción manual. El croupier o el Jefe de Mesa, al finalizar cada jugada, introducirá la cantidad total jugada en esa mano a la apuesta de Jackpot, en un visor, y el porcentaje correspondiente será sumado automáticamente al acumulado del momento.

b.2.- De introducción automática. Cada jugador, antes de la distribución de las cartas y simultáneamente a la apuesta inicial, deberá introducir la ficha del valor del Jackpot en una de las seis ranuras que la mesa tendrá para tal fin. Esta ranura deberá tener un mecanismo electrónico similar al de las máquinas recreativas, que al detectar la entrada de la ficha, acumule el porcentaje autorizado, en un visor destinado a mostrar la cantidad total del Jackpot.

En el caso de que varios jugadores consiguiesen Escalera Real en la misma jugada y sin descarte, la totalidad del Jackpot será repartida entre ellos a partes iguales.

En los supuestos de que se obtuviese Escalera de Color o Poker y sin descarte, se abonará el 10 o 5% según el caso, del acumulado en primer lugar, al jugado que la tuviese de mayor valor, y después, el porcentaje correspondiente de la cantidad restante, a los que tuviesen premios de valor inferior. Si las Escaleras de Color fuesen iguales, se pagará a cada jugador el 10% de la cantidad inicial del Jackpot de esa jugada.

Los premios de jackpot obtenidos sin descarte, siempre se pagarán antes que los obtenidos con descarte.

Efectuado el reparto de premios, deberán consignarse en el libro de contabilidad de la mesa las cantidades abonadas, y en el visor, la deducción correspondiente.

8.2.- Carrusel.

Independientemente del juego que se desarrolle en la mesa, y siempre que tras ser solicitado por el Casino de Juego fuese autorizado por la Autoridad Reguladora del Juego, se podrán interconectar algunas o todas las mesas de Poker con descarte.

La cantidad que conformará el premio, será la suma de los Jackpot de cada una de las mesas que conformen el mismo.

10.- Reglas comunes.

10.1.- Errores. Cualquier error que se produjese durante la distribución de las cartas, bien en el número de las mismas o bien en la aparición indebida de alguna carta descubierta, supondrá la anulación de toda la jugada.

Las cartas deberán permanecer siempre sobre la mesa.

10.2.- Prohibiciones.

Queda prohibido intercambiar información sobre las cartas, descubrirlas antes de tiempo o pedir consejo sobre las jugadas.

VII.- Normas específicas.

Asimismo, si una mesa de contrapartida se quedase parada, sin clientela, podrá ser cerrada temporalmente en el transcurso de la sesión. Para ello, el anticipo de la mesa deberá permanecer en la misma cerrado bajo llave y éstas en poder del Director o Directora de Juego o su sustituto. Para reanudar la partida, deberá estar presente, necesariamente, un croupier y un Jefe de Mesa o Inspector. El efectivo y las propinas de la mesa cerrada temporalmente, no podrán ser extraídos hasta el cierre definitivo de la mesa en cuestión.

13.- Poker Trijoker.

I.- Denominación.

El Trijoker es un juego de cartas de los denominados de contra partida, exclusivo de Casinos de Juego, en el que los participantes juegan contra el establecimiento, dependiendo la posibilidad de ganar de conseguir unas combinaciones de cartas determinadas. Se establece como jugada mínima para ganar pareja de J.

II.- Elementos del juego.

1.- Cartas o naipes.

Al Poker Trijoker se juega con una baraja de 52 cartas y de similares características a las utilizadas en el juego de Veintiuno o «Blackjack». El valor de las mismas, ordenadas de mayor a menor, es: AS, Rey, Dama, Jota, 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3, 2. El As puede utilizarse como la carta más pequeña delante del 2 o como la más alta detrás del Rey, es decir podrá ser el valor mayor o menor de la serie.

2.- Mesa de juego.

Será de medidas y características similares a las de Veintiuno o «Black jack», con siete espacios separados para los jugadores. Cada espacio tiene tres casillas para efectuar las apuestas, de las cuales al menos dos están numeradas con las referencias 1 y 2. Además tiene dos casillas diferenciadas para colocar las dos cartas comunes a todos los jugadores, y una abertura para introducir las propinas.

La Autoridad Reguladora del Juego podrá autorizar, previa solicitud del Casino interesado, la instalación de mesas con paños reversibles, de tal forma, que en una misma mesa, se pueden poner en funcionamiento distintos juegos, siempre efectuando el cierre del juego anterior. Posteriormente se iniciará el nuevo juego con su nuevo anticipo. De utilizarse esta posibilidad, cada paño tendrá su número y libros de contabilidad específicos. Esta posibilidad podrá ser de uso en todos los juegos cuyas mesas son similares a las utilizadas en el juego del Black Jack.

III.- Personal.

a) Jefe de Mesa o Inspector.

El Jefe de mesa o Inspector. A quien corresponde controlar el juego y resolver los problemas que durante el transcurso del mismo se le presente. El Jefe de mesa o Inspector podrá tener a su cargo hasta cuatro mesas, independientemente del juego que se practique en ellas, siempre que estas se encuentren en el mismo sector.

b) El croupier:

Dirige la partida, teniendo como misión la mezcla de las cartas, su distribución a los jugadores, retirar las apuestas perdedoras y el pago de las que resulten ganadoras. Anunciará todas las fases del juego y cambiara el efectivo a los jugadores.

IV.- Jugadores.

Podrán participar un máximo de siete jugadores, y cada jugador sólo podrá jugar en una casilla, estando prohibido enseñar sus cartas a los demás jugadores, o comentarles su jugada, mientras dure la mano. No se admite la participación de jugadores que se encuentren de pie en torno a la mesa.

V.- Reglas del juego.

1.- Combinaciones posibles.

Las combinaciones posibles, ordenadas de mayor a menor, son las siguientes:

- a) Escalera Real de color. Es la formada por las cinco cartas correlativas más altas de un mismo palo. (ejemplo: As, Rey, Dama, Jota y 10 de trébol).
- b) Escalera de color. Es la formada por cinco cartas correlativas del mismo palo. (ejemplo: 4, 5, 6, 7 y 8, de trébol).
- c) Poker. Es la formada por cuatro cartas de un mismo valor. (ejemplo, 4 Reyes).
- d) Full. Es la formada por tres cartas de un mismo valor y otras dos de igual valor pero distinto que el anterior (ejemplo: 3 sietes y 2 ochos).
- e) Color. Es el formado por cinco cartas no correlativas del mismo palo (ejemplo: As, 4, 7, 8 y Dama, de Trébol).
- f) Escalera. Es la formada por cinco cartas correlativas, sin que todas ellas sean del mismo palo. (ejemplo: 7, 8, 9, 10 y Jota).
- g) Trío. Es el formado por tres cartas de un mismo valor. (ejemplo: tres Damas).
- h) Doble pareja. Es la formada por dos cartas del mismo valor y otras dos de igual valor pero distinto del anterior. (ejemplo: 2 Reyes y 2 Jotas).
- i) Parejas. Es la formada por dos cartas de igual valor y las otras tres diferentes (ejemplo: 2 Damas). Se paga una vez la apuesta.

La tabla de pagos, en orden ascendente, es la siguiente:

- a) Pareja de J o mayor: 1 a 1.
- b) Doble pareja: 2 a 1.
- c) Trío: 3 a 1.
- d) Escalera simple: 5 a 1
- e) Color: 8 a 1.
- f) Full: 11 a 1.
- g) Poker: 50 a 1.
- h) Escalera de color: 200 a 1.
- i) Escalera Real de Color: 500 a 1.

2.- Normas Generales.

Las apuestas de los jugadores, deberán estar representadas exclusivamente por fichas y deberán realizarse dentro de los límites establecidos para cada mesa de juego. Se entiende que el mínimo y máximo es para cada una de las tres casillas de cada jugador.

El Casino de Juego, al inicio de cada sesión, fijará para cada mesa la cuantía de las apuestas de acuerdo con la banda de fluctuación que tenga autorizada por la Autoridad Reguladora del Juego.

3.- Bandas de Fluctuación.

Las bandas de fluctuación para la apuesta inicial tendrá como límite máximo el de 10, 20 o 30 veces el mínimo establecido en las bandas recogidas en las correspondientes autorizaciones de funcionamiento.

4.- Desarrollo del juego.

La extracción de naipes del depósito, su desempaquetamiento y su mezclado se atenderá a las normas del Reglamento de Casinos de Juego.

Después de haber mezclado los naipes, el croupier propondrá a los jugadores que hagan sus apuestas. Cada jugador deberá efectuar tres apuestas iguales, una en cada una de las tres casillas dispuestas en su departamento. Cuando las apuestas estén efectuadas y el croupier haya anunciado el «no va más», éste comenzará a repartir los naipes cubiertos, uno por uno y alternativamente a los jugadores y comenzando por su izquierda. Seguidamente, colocará un naipe cubierto en la casilla situada enfrente de él y a su izquierda. A continuación, repartirá un segundo naipe cubierto a cada jugador, y colocará otro naipe cubierto en la casilla situada a su derecha. Repartirá después un tercer naipe cubierto a cada jugador. Si se descubriera por error uno de los naipes de los jugadores, la mano continuará normalmente. Si se descubriera uno de los dos naipes comunes para todos los jugadores y situados delante del croupier, se continuará la jugada normalmente, a excepción de que sea un J o superior, en cuyo caso, se anulará la mano completa.

Después de que cada jugador haya visto sus cartas y a medida que le corresponda su turno, tiene la opción de retirar la apuesta número 1 o dejarla en juego. Cuando todos los jugadores hayan decidido el destino de su apuesta número 1, el croupier descubre la carta situada en la casilla a su izquierda. Esta carta es común para todos los jugadores y forma parte de la mano de cada uno de ellos. Después de conocer el valor de la primera carta común, cada jugador puede retirar su apuesta número 2 o dejarla en juego, independientemente del destino de la primera apuesta. A continuación, el croupier descubre la segunda carta situada en la casilla de su derecha. Esta carta es también común para todos los jugadores y forma parte de sus respectivas combinaciones. Hasta este momento, los jugadores deben tener una, dos o tres apuestas en juego, dependiendo de sus decisiones anteriores.

5.- Desenlace de la jugada.

Según la tabla de pagos que se hallará expuesta en cada una de las mesas, el croupier procederá a pagar cada una de las apuestas ganadoras en la proporción establecida y a cobrar las perdedoras, comenzando por su derecha. El jugador que aún tenga tres apuestas en juego y gana la jugada, cobrará la proporción establecida en cada una de sus tres apuestas. Si su jugada no es ganadora, perderá las apuestas en juego.

Al finalizar el croupier retirará las cartas, comprobando las mismas.

Al finalizar la jornada el Jefe de mesa o Inspector anunciará las tres últimas jugadas.

VI.- Reglas comunes.

1.- Errores.

Cualquier error que se produjese durante la distribución de las cartas, en el número de las mismas o bien en la aparición indebida de alguna carta descubierta, supondrá la anulación de toda la jugada, salvo lo especificado en el apartado V. 4 de este epígrafe.

Las cartas deberán permanecer en todo momento sobre la mesa.

2.- Prohibiciones.

Queda prohibido a los jugadores intercambiar información sobre las cartas, descubrir antes de tiempo o pedir consejo sobre las jugadas.

VII.- Normas específicas

Asimismo, si una mesa de contrapartida se quedase parada, sin clientela, podrá ser cerrada temporalmente en el transcurso de la sesión. Para ello, el anticipo de la mesa deberá permanecer en la misma cerrado bajo llave y éstas en poder del Director o Directora de Juego o su sustituto. Para reanudar la partida, deberá estar presente, necesariamente, un croupier y un Jefe de Mesa o Inspector. El efectivo y las propinas de la mesa cerrada temporalmente, no podrán ser extraídos hasta el cierre definitivo de la mesa en cuestión.

14.- Pai Gow Poker.

I.- Denominación.

Es un juego de cartas de los denominados de contrapartida, exclusivo de Casinos de Juego, en el que los participantes se enfrentan al establecimiento. A cada jugador sentado en la mesa se le distribuirán siete cartas, con las cuales tiene que hacer dos «manos»: una de dos cartas («mano» pequeña o baja) y otra de cinco cartas

(«mano» grande o alta).

Tiene por objeto superar, con las dos «manos» establecidas del jugador, las dos «manos de la Banca. Ambas «manos» del jugador deberán ser superiores a las «manos» respectivas de la Banca. Si una «mano» del jugador obtuviera la misma puntuación que la de la Banca, se considerará igualdad, y la Banca gana todas las igualdades. Si un jugador ganara una «mano», pero perdiera la otra, se considerará empate y las apuestas quedarán como estaban, pudiendo el jugador rescatarlas. La mayor «mano» posible de dos cartas que se podrá conseguir será dos Ases, y la más alta de cinco cartas, cinco Ases. Las «manos» ganadoras se pagarán a la par, menos el porcentaje de comisión determinado. A las perdedoras se les retirará el dinero apostado.

II.- Elementos del juego.

1.- Cartas.

Al Pai Gow Poker se juega con una baraja tradicional de 52 cartas, más un Joker. Éste puede ser usado únicamente como un As, para completar una escalera, un color o una escalera de color.

2.- Mesa de juego.

Será de medidas y características similares a las usadas en el juego del Veintiuno o «Black Jack», pero con el tapete propio del juego en el cual habrá señaladas hasta un máximo de 6 casillas con el fin de acoger las apuestas, y otros tantos lugares divididos en dos casillas, una para depositar la «mano» grande y otra para la «mano» pequeña. Además dispondrá de una bandeja como las de Veintiuno o «Black Jack», para proceder a los cambios de fichas y a la deducción de la cantidad correspondiente a la comisión.

La Autoridad Reguladora del Juego podrá autorizar, previa solicitud del Casino interesado, la instalación de mesas con paños reversibles, de tal forma, que en una misma mesa, se pueden poner en funcionamiento distintos juegos, siempre efectuando el cierre del juego anterior.

Posteriormente se iniciará el nuevo juego con su nuevo anticipo. De utilizarse esta posibilidad, cada paño tendrá su número y libros de contabilidad específicos. Esta posibilidad podrá ser de uso en todos los juegos cuyas mesas son similares a las utilizadas en el juego del Black Jack.

3.- Cubilete y dados.

Se utilizarán tres dados, del mismo color, con las superficies pulimentadas de 20 a 25 mm de lado y se colocarán dentro de un cubilete o recipiente, para ser sacudidos antes de ser utilizados.

III.- Personal.

1.- Jefe de Mesa o Inspector.

Le corresponde la dirección del juego en todas sus fases, sin perjuicio de cualquier otra función que se le pueda encomendar. El Jefe de Mesa podrá tener a su cargo hasta un máximo de cuatro mesas, independientemente del juego que se practique en ellas, siempre que estas estén en un mismo sector.

2.- Croupier.

Es el responsable de la mezcla y distribución de las cartas, del cobro de las apuestas perdedoras y del pago de las ganadoras, y de la recogida y control de los naipes, una vez finalizado el juego y la partida. Anunciará todas las fases del juego, cambiará el efectivo a los jugadores y, cuando proceda, deducirá la comisión en beneficio del establecimiento.

3.- Jugadores.

Podrán participar en el juego un número de jugadores sentados coincidentes con el número de plazas delimitadas, marcadas en el tapete, cuya cifra máxima será de seis.

Cada «mano» de un jugador será considerada individualmente y seguirá el orden normal de distribución y petición de cartas. El jugador situado delante de cada casilla será el que manda en la misma y no podrá enseñar sus cartas a los demás apostantes.

IV.- Combinaciones posibles.

Las combinaciones posibles, ordenadas de mayor a menor, son las siguientes:

1.- Cinco Ases: es la formada por cinco Ases (cuatro Ases y el Joker).

2.- Escalera Real: es la formada por las cinco cartas correlativas más altas de un mismo palo (As, Rey, Dama, Jota y 10). La segunda escalera más alta es la combinación formada por As, 2, 3, 4 y 5.

3.- Escalera de Color: es la formada por cinco cartas correlativas de un mismo palo (8, 9, 10, Jota y Dama).

4.- Poker: es el formado por cuatro cartas de un mismo valor. (Cuatro Reyes).

5.- Full: es el formado por tres cartas de un mismo valor y otras dos de igual valor. (3 ochos y 2 nueves).

6.- Color: es el formado por cinco cartas no correlativas del mismo palo. (8, 9, 10, Dama y AS de Tréboles).

7.- Escalera: es la formada por cinco cartas correlativas de distintos palos.

8.- Trío: es el formado por tres cartas de un mismo valor y las dos restantes sin formar pareja. (3 ochos, Dama y Rey).

9.- Doble Pareja: es la formada por dos parejas de cartas de distinto valor. (2 nueves, 2 Jotas y 1 As).

10.- Pareja: es la formada por dos cartas del mismo valor. (2 Reyes, 8, 9 y As).

11.- Carta más Alta: cuando una «mano» no tuviera ninguna de las combinaciones anteriores, será ganada por el jugador que tenga la carta mayor.

V.- Máximos y mínimos de las apuestas.

Las apuestas de los jugadores deberán estar representadas exclusivamente por fichas y deberán realizarse dentro de los límites establecidos para cada mesa de juego.

El Casino de Juego fijará para cada mesa, al inicio de cada sesión, la cuantía de las apuestas de acuerdo con la banda de fluctuación que tenga autorizada por la Autoridad Reguladora del Juego.

Significados:

- Ganancia: la apuesta es pagada a la par con una retención porcentual de comisión para el Casino.

- Pérdida: se pierde la apuesta.

- Partida Nula: el cliente recupera íntegramente la apuesta.

El porcentaje de comisión podrá ser de hasta el 5 por 100, a discreción del Establecimiento, anunciándolo a los jugadores antes del inicio de la partida.

VI.- Reglas del Juego.

La extracción de naipes del depósito, su desempaquetamiento y su mezcla se atenderán a las normas del Reglamento de Casinos de Juego.

El croupier pasará la baraja a un cliente para que la corte. A continuación y antes de repartir las cartas, los jugadores efectuarán sus apuestas iniciales en las casillas señaladas al efecto, dentro de los límites mínimos y máximos de cada mesa de juego. Seguidamente el croupier cerrará las apuestas con el «no va más», cojerá un cubilete, que contendrá los tres dados, lo sacudirá, arrojando los dados encima de la mesa, y, finalmente, anunciará la suma de los dados, para determinar quién recibe la primera «mano».

La posición del Banquero para 7 posiciones y 6 jugadores será siempre 1, 8 o 15. El croupier contará desde la posición del Banquero. Una vez realizada esa operación, el croupier colocará las cartas delante de cada uno de los jugadores (incluyéndose a sí mismo), en el sentido de las agujas del reloj, desde el punto de inicio indicado por los dados.

El croupier mezclará las cartas y confeccionará tantas «manos» de siete cartas boca abajo como jugadores haya enfrente de la bandeja que contiene el anticipo. Hecho esto, comprobará las que sobran y las colocará en el contenedor de las cartas usadas.

Podrán construirse en Banca tanto el croupier como cualquier jugador. Por ello, se ofrecerá la Banca a cada jugador, quien podrá aceptarla o pasar, en cuyo último caso, se ofrecerá al siguiente jugador. El croupier deberá aceptar la Banca cuando le llegue el turno. Agotado su

turno, se ofrecerá de nuevo a los jugadores y así sucesivamente. Quien ostente la Banca será identificado por un círculo blanco.

Cada jugador compondrá dos «manos»: la «mano» baja o pequeña de dos cartas, y la «mano» alta o grande de cinco cartas. La «mano» alta debe ser de mayor valor que la «mano» baja. El croupier no podrá ver sus cartas hasta que todos los jugadores, incluido quien ostente la Banca, hayan establecido sus «manos» en las casillas destinadas al efecto, con las cartas boca abajo. Hecho esto, el croupier dará la vuelta a sus cartas y confeccionará las dos «manos» enfrente de la bandeja de fichas con las cartas boca arriba. Las «manos» de quien ostente la banca se compararán en primer lugar con las del croupier. El cuadro comparativo con las distintas posibilidades es el siguiente:

Caso	Mano alta	Mano baja	Result. cliente	Pagos y cobros
1	Superior	Superior	Ganancia	Recu. tot. Apuesta
2	Superior	Inferior	Partida Nula	Recu. tot. Apuesta
2b	Inferior	Superior	Partida Nula	Recu. Tot. Apuesta
3	Superior	Igualdad	Partida Nula	Recu. tot. Apuesta
3b	Igualdad	Superior	Partida Nula	Recu. tot. Apuesta
4	Inferior	Igualdad	Perdida	Perdida total Apuesta

4b	Igualdad	Inferior	Perdida	Perdida total Apuesta
5	Igualdad	Igualdad	Perdida	Perdida total Apuesta
6	Inferior	Inferior	Perdida	Perdida total Apuesta

Caso 1: las dos «manos» del cliente ganan a las dos «manos» del croupier => Ganancia.

Caso 2 y 2b: el cliente gana sobre una de las dos «manos» del croupier, mientras pierde la otra => Partida nula.

Caso 3 y 3b: el cliente gana sobre una «mano», pero tiene igualdad en la otra => Partida nula.

Caso 4 y 4b: el cliente pierde una «mano» y tiene igualdad en la otra => Pierde.

Caso 5: el cliente tiene igualdad en ambas «manos» => Pierde.

Caso 6: el cliente pierde en las dos «manos» => Pierde.

Quando el croupier haya resuelto el caso del cliente n.º - 1 pasará al 2.º - y así sucesivamente. En cada turno, las cartas que no valgan serán recogidas en el contenedor de cartas usadas.

Las «manos» ganadoras se dejarán, boca arriba, debajo del círculo de apuestas. A las perdedoras el croupier les retirará la apuesta y depositará las cartas en el contenedor a tal efecto.

VII.- Observaciones.

- 1.- Una vez que haya expuesto sus cartas quien ostente la Banca, los demás jugadores no podrán tocar las suyas.
- 2.- No está permitido a los jugadores mostrar sus cartas o «manos» confeccionadas a los otros jugadores, así como hablar con ellos antes de que las «manos» hayan sido expuestas.
- 3.- Cualquier «mano» incorrectamente confeccionada se considerará siempre perdedora.

VI.- Normas específicas.

Asimismo, si una mesa de contrapartida se quedase parada, sin clientela, podrá ser cerrada temporalmente en el transcurso de la sesión. Para ello, el anticipo de la mesa deberá permanecer en la misma cerrado bajo llave y éstas en poder del Director o Directora de Juego o su sustituto. Para reanudar la partida, deberá estar presente, necesariamente, un croupier y un Jefe de Mesa o Inspector. El efectivo y las propinas de la mesa cerrada temporalmente, no podrán ser extraídos hasta el cierre definitivo de la mesa en cuestión.

15.- Poker de tres cartas o TriPoker

I.- Denominación.

El «Poker de Tres Cartas» es un juego de cartas de los denominados de contrapartida, exclusivo de Casinos de Juego, en el que los participantes juegan contra el establecimiento.

II.- Elementos de Juego.

1.- Cartas o naipes.

Al «Poker de Tres Cartas» se juega con una baraja de 52 cartas y de similares características a las utilizadas en el juego de Veintiuno o «Black Jack». El valor de las mismas, ordenadas de mayor a menor, es As, Rey, Dama, Jota, 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3 y 2. El As puede utilizarse como la carta más pequeña delante del 2 o como la más alta delante del Rey, es decir podrá ser el valor mayor o menor de la serie.

2.- Mesa de Juego.

Será de medidas y características similares a la de Veintiuno o «BlackJack», con siete casillas de apuestas divididas en 3 espacios. Un primer espacio para aquellos interesados en apostar a la casilla de «PAR PLUS», otro para la apuesta de «ANTE» y un tercero para la «2ª APUESTA». En el centro de la mesa deberá leerse la frase: «La Banca Juega con Dama o Superior».

La Autoridad Reguladora del Juego podrá autorizar, previa solicitud del Casino interesado, la instalación de mesas con paños reversibles, de tal forma, que en una misma mesa, se pueden poner en funcionamiento distintos juegos, siempre efectuando el cierre del juego anterior. Posteriormente se iniciará el nuevo juego con su nuevo anticipo. De utilizarse esta posibilidad, cada paño tendrá su número y libros de contabilidad específicos. Esta posibilidad podrá ser de uso en todos los juegos cuyas mesas son similares a las utilizadas en el juego del Black Jack.

III.- Personal.

a) Jefe de Mesa o Inspector. A quien corresponde controlar el juego y resolver los problemas que durante el transcurso del mismo se le presente. El Jefe de Mesa podrá tener a su cargo hasta cuatro mesas, independientemente del juego que se practique en ellas, siempre que estas se encuentren en el mismo sector.

b) El croupier. Dirige la partida, teniendo como misión la mezcla de las cartas, su distribución a los jugadores, retirar las apuestas perdedoras y el pago de las que resulten ganadoras. Anunciará todas las fases del juego y

cambiará el efectivo a los jugadores.

IV.- Jugadores.

1.- Sentados.

El número de jugadores a los que se permite participar en el juego debe coincidir con el número de plazas de apuestas marcadas en el tapete, hasta un máximo de siete.

2.- Jugadores de pie.

Pueden también participar en el juego los jugadores que estén de pie, apostando sobre la «mano» de un jugador, con consentimiento de este y en todo caso con la aprobación del Jefe

de Mesa, dentro de los límites de apuesta máxima. El número de apuestas por casilla no será superior a dos.

El jugador sentado delante de cada casilla será el que mande en la misma y no podrá enseñar sus cartas a los demás apostantes, ni hacer comentarios acerca de la partida en curso.

V.- Reglas del Juego.

1.- Combinaciones posibles.

Las combinaciones posibles, ordenadas de mayor a menor, son las siguientes:

a) Escalera Real. Es la formada por las tres cartas superiores de un mismo palo. Ejemplo: As, Rey y Dama de Picas.

b) Escalera de Color. Es la formada por las tres cartas correlativas de un mismo palo. Ejemplo: Rey, Dama y Jota de Trébol.

c) Trío: Es el formado por tres cartas de un mismo valor. Ejemplo 3 Reyes.

d) Escalera: Es la formada por tres cartas correlativas, sin que todas ellas sean del mismo palo. Ejemplo, 5, 6,7.

e) Color: Es el formado por tres cartas no correlativas del mismo palo. Ejemplo, As, 9 y 5 de Corazones.

f) Pareja: Es la formada por dos cartas de igual valor y la otra de diferente valor. Ejemplo, 2 Damas y un 7.

Cuando el jugador y la Banca tengan combinaciones similares se considerará como de mayor valor, de acuerdo a las siguientes reglas.

a) Cuando se obtenga Escalera, la que tenga la carta de mayor valor.

b) Cuando se obtenga Trío, el que lo tenga formado por las cartas de mayor valor.

c) Cuando se obtenga Color, el que lo tenga formado por la carta de mayor valor.

d) Cuando se obtenga Pareja, el tenga la pareja de mayor valor, y si coincidiese, se entenderá a la carta mayor de las restantes.

Si las combinaciones son de igual valor después de comprobar todas las cartas, esta se considerara empate.

2.- Máximos y mínimos de las apuestas.

Las apuestas de los jugadores deberán estar representadas exclusivamente por fichas y deberán realizarse dentro de los límites establecidos para cada mesa de juego. El Director o Directora de Juego podrá establecer los mínimos y máximos de las mesas en función de la banda de fluctuación que tenga autorizado el juego por la Autoridad Reguladora del Juego.

El máximo de las apuestas será de 10, 20, 30 o 50 veces el mínimo de la apuesta de la mesa.

3.- Desarrollo del Juego.

La extracción de naipes del depósito, su desempaquetamiento y su mezcla se atenderán a las normas del Reglamento de Casinos de Juego

Antes de la distribución de las cartas, los jugadores deberán efectuar sus apuestas dentro de los límites mínimos y máximos establecidos de cada mesa de juego. Seguidamente el croupier cerrará las apuestas con el «no va más» y comenzará la distribución de los naipes de uno en uno boca abajo, a cada «mano», comenzando por su izquierda y siguiendo el sentido de las agujas del reloj, dándose igualmente carta para la Banca, hasta completar la distribución de las tres cartas para cada mano y para la Banca, En el supuesto de que las cartas fueran mezcladas y distribuidas mediante el distribuidor o «sabot» automático, el croupier las repartirá de tres en tres para cada una de las «manos» que están en juego, dándose para sí mismo las últimas tres.

Después de ver sus cartas los jugadores tienen dos opciones: «ir» o «retirarse». Los jugadores que no deseen continuar la jugada, se lo indicarán al «croupier» y dejarán sus cartas boca abajo. A continuación, el «croupier» retirará las apuestas de estos jugadores y recogerá sus cartas.

Los jugadores que deseen continuar la jugada, colocarán sus cartas en la casilla denominada «2.^a Apuesta» y encima de ellas pondrá fichas por el mismo valor que su apuesta de Ante. Después de que los jugadores se hayan decidido por «Ir» o «Retirarse», el «croupier» descubrirá sus cartas.

La Banca sólo juega si tiene entre sus cartas, como mínimo, una Dama o una combinación superior; de no ser así, abonará a cada jugador una cantidad idéntica a la apostada en su postura de Ante (1 a 1). La «2.^a Apuesta» no sufrirá modificación alguna.

Si la Banca juega, esto es, si tiene, como mínimo, una Dama o una combinación superior, el croupier comparará sus cartas con las de los jugadores, que quedaran hasta ese momento en juego, y pagará las combinaciones superiores a la suya, teniendo en cuenta que el Ante y la «2.^a Apuesta» siempre se pagará 1 a 1. No obstante, existe un bonus en la apuesta de Ante, que, independientemente del rango de la «mano» que obtuviese el croupier, será pagado de la siguiente forma:

Escalera	1 a 1
Trío	4 a 1
Escalarrera de Color	5 a 11

Los jugadores cuya combinación sea inferior a la del croupier perderán todas sus apuestas, en esa «mano», las cuales serán retiradas en su totalidad por el croupier.

Cuando se comparen dos combinaciones de igual valor, ganará aquella que tenga la carta más alta, en el caso de que las tres cartas tuvieran idéntico valor, ésta se considerará empate y el jugador conservará sus apuestas.

Cualquier error en la distribución de las cartas, bien en el número de las mismas o en la aparición indebida de alguna carta descubierta, supondrá la anulación de toda la jugada.

Está prohibido a los jugadores intercambiar información sobre sus cartas o descubrirlas antes de tiempo; cualquier violación de esta prohibición supondrá la pérdida de la totalidad de la apuesta.

Una vez retiradas las apuestas perdedoras y abonados los premios a las ganadoras, se dará por finalizada la jugada, iniciando una nueva.

I.- Apuesta «Par Plus».

En el «Poker de tres cartas» existe una apuesta adicional e independiente del resto denominada «Par Plus». Para optar a esta apuesta se deberá depositar la postura en una casilla destinada a tal fin antes de comenzar con la distribución de los naipes. Su objeto es conseguir un premio especial obtenido exclusivamente por el rango de las cartas del jugador, sin que para ello afecte las que tuviese el croupier.

La tabla de pagos de la apuesta «Par Plus» es la siguiente:

- a) Escalera Real: 50 a 1
- b) Escalera de Color: 40 a 1
- c) Trío: 30 a 1.
- d) Escalera: 6 a 1.
- e) Color: 3 a 1.
- f) Pareja: 1 a 1.

VI.- Normas específicas

Asimismo, si una mesa de contrapartida se quedase parada, sin clientela, podrá ser cerrada temporalmente en el transcurso de la sesión. Para ello, el anticipo de la mesa deberá permanecer en la misma cerrado bajo llave y éstas en poder del Director o Directora de Juego o su sustituto. Para reanudar la partida, deberá estar presente, necesariamente, un croupier y un Jefe de Mesa o Inspector. El efectivo y las propinas de la mesa cerrada temporalmente, no podrán ser extraídos hasta el cierre definitivo de la mesa en cuestión.

16.- Texas Poker.

I.- Denominación.

El Texas Poker es un juego de cartas de los denominados de contrapartida, exclusivo de Casinos de Juego, en el que los participantes juegan contra el establecimiento siendo el objetivo del juego superar la jugada que obtenga el croupier, existiendo varias combinaciones ganadoras.

II.- Elementos del Juego.

1.- Cartas o naipes.

Se juega con una baraja de 52 cartas y de similares características a las utilizadas en el juego de Veintiuno o «Black Jack». El valor de las mismas, ordenadas de mayor a menor, es As, Rey, Dama, Jota, 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3 y 2. El As puede utilizarse como la carta más pequeña delante del 2 o como la más alta detrás del Rey, es decir podrá ser el valor mayor o menor de la serie.

2.- Mesa de Juego.

Será de similares características que las de «Black Jack», con las casillas divididas en tres espacios, uno para la postura «Ante», otro para la «2.^a Apuesta» y un tercero para una apuesta

adicional llamada «Texas Bonus» TXB. En el centro de la mesa deberá leerse la frase: «La Banca Juega con pareja de 4 o superior».

La Autoridad Reguladora del Juego podrá autorizar, previa solicitud del Casino interesado, la instalación de mesas con paños reversibles, de tal forma, que en una misma mesa, se puedan poner en funcionamiento distintos juegos, siempre efectuando el cierre del juego anterior. Posteriormente se iniciará el nuevo juego con su nuevo anticipo. De utilizarse esta posibilidad, cada paño tendrá su número y libros de contabilidad

específicos.

III.- Personal

a) El Jefe de Mesa o Inspector.

Es a quien corresponde controlar el juego y resolver los problemas que durante el transcurso del mismo se le presenten. El Jefe de Mesa podrá tener a su cargo hasta cuatro mesas, independientemente del juego que se practique en ellas, siempre que estas se encuentren en el mismo sector.

b) El croupier.

Dirige la partida, teniendo como misión la mezcla de las cartas, su distribución a los jugadores, retirar las apuestas perdedoras y el pago de las que resulten ganadoras. Anunciará todas las fases del juego y cambiará el efectivo a los jugadores.

IV.- Jugadores.

1.- Sentados.

El número de jugadores a los que se permite participar en el juego debe coincidir con el número de plazas de apuestas marcadas en el tapete, hasta un máximo de nueve.

2.- Jugadores de pie

Pueden también participará en el juego los jugadores que estén de pie, apostando sobre la «mano» de un jugador, con consentimiento de este y en todo caso con la aprobación del Jefe de Mesa, dentro de los límites de apuesta máxima. El número de apuestas por casilla no será superior a dos.

El jugador sentado delante de cada casilla será el que mande en la misma y no podrá enseñar sus cartas a los demás apostantes, ni hacer comentarios acerca de la partida en curso.

V.- Reglas del juego.

1.- Combinaciones posibles.

Las combinaciones posibles, ordenadas de mayor a menor, son las siguientes:

a) Escalera Real de color. Es la formada por las cinco cartas correlativas más altas de un mismo palo. (ejemplo: As, Rey, Dama, Jota y 10 de trébol).

b) Escalera de color. Es la formada por cinco cartas correlativas del mismo palo. (ejemplo: 4, 5, 6, 7 y 8, de trébol).

c) Poker. Es la formada por cuatro cartas de un mismo valor. (ejemplo, 4 Reyes).

- d) Full. Es la formada por tres cartas de un mismo valor y otras dos de igual valor pero distinto que el anterior (ejemplo: 3 sietes y 2 ochos).
- e) Color. Es el formado por cinco cartas no correlativas del mismo palo (ejemplo: As, 4, 7, 8 y Dama, de Trébol).
- f) Escalera. Es la formada por cinco cartas correlativas, sin que todas ellas sean del mismo palo. (ejemplo: 7, 8, 9, 10 y Jota).
- g) Trío. Es el formado por tres cartas de un mismo valor. (ejemplo: tres Damas).
- h) Doble pareja. Es la formada por dos cartas del mismo valor y otras dos de igual valor pero distinto del anterior. (ejemplo: 2 Reyes y 2 Jotas).
- i) Parejas. Es la formada por dos cartas de igual valor y las otras tres diferentes (ejemplo: 2 Damas).
- j) Cartas mayores. Cuando no se producen ninguna de las combinaciones anteriores, pero las cartas del jugador son mayores que las del croupier. Se entiende que las cartas son mayores, atendiendo en primer lugar a la carta de mayor valor, si fueran iguales, a la siguiente y así sucesivamente.

VI.- Tabla de pagos.

La tabla de pagos de la apuesta «Ante» es la siguiente:

- a) Escalera Real: 100 a 1
- b) Escalera de Color: 20 a 1
- c) Poker: 10 a 1
- d) Full: 3 a 1
- e) Color: 2 a 1
- f) Escalera o jugada menor: 1 a 1

La tabla de pagos de la apuesta «Texas Bonus» TXB, es la siguiente:

Desde pareja de Ases a Escalera 7 a 1

Color o jugada superior 25 a 1

Las posturas en la «2.^a Apuesta» siempre que resulten ganadoras se pagarán a la par, 1 a 1.

VII.- Desarrollo del Juego.

La extracción de naipes del depósito, su desempaquetado y su mezclado se atenderán a las normas del Reglamento de Casinos de Juego.

Para recibir cartas cada jugador realizará, dentro de los límites mínimos y máximos establecidos para cada mesa de juego, su apuesta en la casilla destinada para tal fin llamada «Ante». Asimismo, podrá realizar una apuesta adicional llamada TXB (Texas Bonus) en la casilla marcada con estas siglas. Seguidamente el croupier cerrará las apuestas con el «no va más» y comenzará la distribución de los naipes de uno en uno boca abajo, a cada «mano», comenzando por su izquierda y siguiendo el sentido de las agujas del reloj, dándose

igualmente carta para la Banca, hasta completar la distribución de las dos cartas para cada mano y para la Banca. Acto seguido, el croupier descubrirá tres primeras cartas comunes denominadas «Flop».

A partir de ese momento, después de ver sus cartas los jugadores tienen dos opciones, «Ir» o «Retirarse». Si el jugador desea continuar deberá doblar su apuesta inicial de «Ante» en la casilla denominada «2.^a Apuesta». Si el jugador decide renunciar a continuar en la jugada anunciará «No Voy». En ese caso el jugador perderá la apuesta de «Ante» y la apuesta de TXB, si éste la hubiera realizado.

Después de que los jugadores se hayan decidido por «Ir» o «Retirarse», el «croupier» anunciará: ¿Algún ganador del Texas Bonus? Si hubiese ganadores se procederá a descubrir sus cartas pagando las efectivamente ganadoras y retirando las apuestas perdedoras. Aquel jugador que apostando al TXB tuviese una combinación de pareja de Ases o jugada superior con las primeras cinco cartas, las dos suyas y las tres en el «Flop», resultará ganador del juego «Texas Bonus» cobrando la cantidad establecida en la tabla de pagos para este tipo de apuesta.

Seguidamente, el croupier descubrirá dos cartas más, comunes a todos los participantes, llamadas «Turn y

River» las cuales las colocará seguidas a las anteriores llamadas «flop». Acto seguido, el croupier descubrirá sus dos propias cartas que habrá permanecido tapadas hasta ese momento. Cada mano, las de los jugadores y la del croupier, se conformará con la mejor combinación posible entre las dos cartas propias y las cinco comunes para todos.

Para entrar en juego el croupier, deberá tener, como mínimo en su jugada, una pareja de cuatros o combinación superior. Si el croupier no entra en juego, deberá pagar la apuesta de «Ante» de acuerdo con las tablas de pagos correspondientes a esta apuesta. La «2.^a Apuesta» permanecerá igual, ni gana ni pierde.

Si el croupier entrase en juego, comparará su jugada con la de los participantes y podrán darse los siguientes casos:

Si el croupier y cualquier otro participante tuvieran las mismas cartas, no hay ganadores ni perdedores, empatan por lo que se mantienen las apuestas.

Si el croupier tuviese mejor juego que el jugador, éste último perderá las apuestas de «Ante» y «2.^a Apuesta».

Si el jugador tuviese mejor juego que el croupier, entonces el jugador cobrará el «ante» de acuerdo a la tabla de pagos establecida para tal fin. La «2.^a Apuesta» siempre se pagará a la par (1 a 1).

VIII.- Máximos y mínimos de las apuestas.

Las apuestas de los jugadores deberán estar representadas exclusivamente por fichas y deberán realizarse dentro de los límites establecidos para cada mesa de juego.

El Director o Directora de Juego podrá establecer los mínimos y máximos de las mesas en función de la banda de fluctuación que tenga autorizado el juego por la Autoridad Reguladora del Juego.

El máximo de las apuestas será de 10, 20, 30 o 50 veces el mínimo de la apuesta de la mesa.

IX.- Disfunciones del Juego.

1.- Errores en el reparto.

En general, si durante el reparto de las cartas se dieran alguno de los casos que se indican a continuación, se considerará que ha habido un error en el reparto y, en estos casos, todas las cartas serán recogidas por el croupier y se iniciará un nueva «mano».

Los casos que se tendrán en cuenta son los siguientes:

- a) Si los jugadores no reciben las cartas en la forma y el orden establecido reglamentariamente.
- b) Si un jugador recibe más o menos cartas de las debidas y no se puede corregir el error antes de que comiencen las apuestas.
- c) Si aparece alguna de las cartas pertenecientes al croupier descubiertas.
- d) Si se descubre que falta alguna de las cartas que componen la baraja.
- e) Si se descubre que la baraja es defectuosa.

2.- Errores del Croupier.

- a) Si el croupier anuncia una mano errónea, se considerará que «las cartas hablan por sí solas», y se tendrá en cuenta la combinación de las mismas existentes encima de la mesa.

3.- Errores del Jugador.

- a) Si un jugador pone en contacto, voluntariamente o involuntariamente, sus cartas con las de otro jugador, les serán, a ambos, retiradas sus cartas y no podrán seguir participando en la mano. De repetirse esta situación con alguno de los mismos implicados, el Jefe de Mesa o Inspector podrá expulsarlos de la mesa.
- b) Si un jugador por error descubre sus cartas, el juego seguirá siendo válido.

X.- Normas específicas.

Asimismo, si una mesa de contrapartida se quedase parada, sin clientela, podrá ser cerrada temporalmente en el transcurso de la sesión. Para ello, el anticipo de la mesa deberá permanecer en la misma cerrado bajo llave y éstas en poder del Director o Directora de Juego o su sustituto. Para reanudar la partida, deberá estar presente, necesariamente, un croupier y un Jefe de Mesa o Inspector. El efectivo y las propinas de la mesa cerrada temporalmente, no podrán ser extraídos hasta el cierre definitivo de la mesa en cuestión.

17.- Normas generales y comunes a las diferentes variedades de Poker de Círculo

I.- Denominación.

El Poker de Círculo es un juego de cartas que enfrenta a varios jugadores entre sí. El objetivo de juego es alcanzar la mayor combinación posible con una serie de cartas.

II.- Elementos del juego.

1.- Cartas o naipes.

Se juega con una baraja de 52 cartas y de similares características a las utilizadas en el juego de Veintiuno o «Black Jack». El valor de las mismas ordenadas de mayor a menor es: As, Rey,

Dama, Jota, 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3 y 2. El As puede ser atizado como la carta más pequeña delante de la menor con que se juegue o como As detrás de la del Rey.

2.- Mesa de Juego.

Es de forma ovalada por uno de sus lados y con un ligero entrante en el lado contrario destinado a acoger al croupier. La mesa, podrá tener una serie de espacios o departamentos separados a partir de la derecha del croupier. Cada departamento dará acogida a un jugador sentado.

La mesa podrá tener las siguientes aberturas o ranuras: una para las deducciones en beneficio de la casa, llamada pozo o cagnotte, otra, para introducir las propinas, y una tercera para introducir el dinero cambiado por fichas en la propia mesa. Además, dispondrá de una bandeja similar a las que se usan en Veintiuno o «Black jack», enfrente del croupier, para proceder a los cambios de fichas y a la deducción de la cantidad correspondiente al establecimiento.

3.- Beneficio.

El beneficio del establecimiento se podrá obtener eligiendo una de las tres opciones que se describen a continuación:

a) Un porcentaje sobre el «pot» que, en ningún caso superará el 5%, y que se aplicará en cada uno de los intervalos de apuestas. Pudiendo estar este limitado en su cantidad por la Dirección del Casino.

b) Un porcentaje que oscilará entre el 10 y el 20% del máximo de la mesa o del resto, por sesión, según de Poker que se juegue. Se entiende por sesión, una hora de juego más las dos últimas manos. Para las ampliaciones de sesiones superiores a horas no enteras, el porcentaje siempre será en fracciones de media sesión.

c) Un porcentaje que oscilará entre el 20 y el 50% del mínimo de la mesa, que se aplicará, por jugador, en el inicio del primer intervalo de apuestas de cada mano.

La Dirección de Juego del Casino puede fijar previamente la duración de cada partida siempre que lo haga público a los jugadores. En el caso de que el casino no utilice esa facultad, la duración de la partida tiene que ser, como mínimo, la necesaria para que cada jugador que inicia la partida pueda tener la mano en dos ocasiones.

III.- Personal.

Cada mesa de juego, en el momento de dar comienzo la partida, tendrá permanentemente un croupier a su servicio. La zona donde se desarrolle el juego, podrá estar controlada por un Jefe de Mesa, Inspector o equivalente.

1.- Jefe de Mesa, Inspector o equivalente.

Es el responsable del desarrollo correcto del juego. Actúa como delegado de la dirección del casino. Le corresponde resolver cualquier conflicto planteado en las mesas de juego y llevara una relación de jugadores que deseen ocupar las plazas que puedan quedar vacantes.

2.- Croupier.

Sin perjuicio de las funciones que más adelante se le atribuyen, tendrá encomendadas las siguientes: recuento, mezcla y reparto de las cartas a los jugadores; anuncio en voz alta y clara de las distintas fases del juego y actuaciones de los jugadores; cálculo e ingreso del beneficio correspondiente al establecimiento, introduciéndolo en la ranura que para dicho fin existe en la

mesa; introducción de las propinas en la ranura de la mesa destinada a tal efecto; cambios de dinero por fichas y la introducción del dinero en la ranura de la mesa destinada a tal efecto; control del juego y vigilancia para que ningún jugador apueste fuera de turno; custodia y control de la suma que constituye el «pot» y el pago del mismo. Igualmente resolverá a los jugadores las dudas sobre las reglas a aplicar en cada momento de la partida y en el caso de que tenga problemas con algún jugador se lo deberá comunicar al responsable del desarrollo del juego.

IV.- Jugadores.

Frente a cada uno de los espacios o departamentos de la mesa de juego, solo se podrá sentar un jugador. La superficie de los espacios podrá ser utilizada para depositar las fichas y mantener, en su caso, las cartas.

Al comienzo de cada partida se sortearán los puestos.

Si la partida ya está iniciada será el responsable del desarrollo del juego, quien asigna el puesto en la mesa si hay plaza libre.

A petición propia un jugador puede descansar un máximo de tres jugadas o manos por partida sin perder el puesto en la mesa.

V.- Prohibiciones.

Esta totalmente prohibido que un jugador abandone la mesa dejando encargado a otro jugador que le realice e iguale las apuestas, pues cada jugador juega por sí mismo y no se permiten las siguientes actuaciones:

- a) El juego por parejas ni siquiera temporalmente.
- b) Jugarse el «pot» voluntariamente.
- c) Repartirse el «pot» voluntariamente.
- d) La connivencia entre jugadores.
- e) Comprar o añadir fichas al resto para aumentarlo, una vez que se ha iniciado la jugada.
- f) Prestarse dinero entre jugadores.
- g) Guardarse fichas de su resto.
- h) Retirar de la mesa las cartas o alejarlas de la vista del croupier y de los demás jugadores.
- i) Tocar otros naipes que no sean los del propio jugador.
- j) Hacer comentarios entre los jugadores acerca de las jugadas durante el transcurso de las mismas, así como mirar las cartas de otros jugadores, aunque no se esté jugando esa «mano».

VI.- Reglas del juego.

1.- Combinaciones posibles.

- a) Escalera de Color Real: es la formada por las cinco cartas correlativas más altas de un mismo palo. (As, Rey, Dama, Jota y 10).
- b) Escalera de Color: es la formada por cinco cartas correlativas de un mismo palo. (5, 6, 7, 8 y 9).

- c) Poker: es la combinación de cinco cartas que contiene cuatro cartas de un mismo valor. (Cuatro Damas y un 5).
- d) Full: es la combinación de cinco cartas que contiene tres cartas de un mismo valor y otras dos distintas de las primeras, pero de igual valor entre sí. (Tres 8 y Dos 5).
- e) Color: es la combinación formada por cinco cartas no correlativas de un mismo palo. (9, 5, Dama, Jota y As de tréboles).
- f) Escalera: es la combinación formada por cinco cartas correlativas de distintos palos.
- g) Trío: es la combinación de cinco cartas que contiene tres cartas del mismo valor y las dos restantes sin formar pareja. (tres 5, un 3 y un 7).
- h) Figuras: es la combinación formada por cinco cartas que deben ser As, Rey, Dama, o Jota. Esta combinación solo se utilizara en las variedades de Poker cubierto.
- i) Dobles Pareja: es la combinación formada por cinco cartas que contiene dos parejas de cartas de distinto valor. (dos 5, dos Damas y un Rey).
- j) Pareja: es la combinación de cinco cartas que contiene dos cartas del mismo valor. (dos 7, un 5, una Dama y un As).
- k) Carta Mayor: cuando una «mano» no tiene ninguna de las combinaciones anteriores, esta es ganada por el jugador que tenga la cara mayor.

En las variantes de Poker que se juegue con menos de 52 cartas, el Color es más importante que el Full.

2.- Empates.

Cuando diversos jugadores tienen Poker, gana el que lo tiene de valor superior. (Un Poker de Reyes, supera un Poker de Damas).

Cuando diversos jugadores tienen Full, gana el que tiene las tres cartas iguales de valor más alto.

Cuando diversos jugadores tienen Escalera, de cualquier tipo, gana el que tiene la carta de mayor valor.

Cuando diversos jugadores tienen Color, gana el que tiene la carta de valor más alto.

Cuando diversos jugadores tienen Trío, gana el que lo tiene formado por las cartas de valor más alto.

Cuando diversos jugadores tienen Figuras, gana el que tiene la pareja más alta, y si coincide, se considera la carta de valor más alto.

Cuando diversos jugadores tienen Doble Pareja, gana el que tiene la pareja formada por las cartas de valor más alto; si coincide, se considera la segunda pareja, y en último lugar, la carta que queda de valor más alto.

Cuando diversos jugadores tienen Pareja, gana el que la tiene de valor más alto y, si coincide, se considera la carta de valor más alto de las restantes.

3.- Mínimos y máximos de las apuestas.

Las apuestas de los jugadores, exclusivamente representadas por fichas, deben realizarse dentro de los límites mínimos y máximos que tenga autorizados el Casino.

a) Normas generales sobre estos límites.

El mínimo y el máximo de la mesa dependen de la modalidad de Poker que se juegue en la misma. El mínimo puede variar entre el 20 y el 40% del máximo y el «ante» (apuesta inicial) será como máximo un 50% del mínimo de la mesa.

Se puede jugar con tres límites diferentes:

- 1) Split Limit: el máximo de la apuesta está limitado por la mitad del bote.
- 2) Bote con límite: el máximo de la apuesta está limitado por el bote.
- 3) Bote sin límite. No existe límite para la apuesta máxima; el mínimo no puede ser nunca inferior al autorizado, el cual deberá aparecer ostensiblemente visible en la mesa.

b) Normas especiales.

El Director o Directora del Casino, dentro de los límites autorizados, puede variar el límite de la apuesta de una mesa una vez puesta esta en funcionamiento, con previo anuncio a los jugadores.

VII.- Desarrollo del Juego.

Es condición indispensable para que la partida pueda comenzar que haya en la mesa como mínimo cuatro jugadores, número mínimo que deberá mantenerse a lo largo de toda la partida.

1.- Reparto de cartas.

Al principio de cada partida el croupier debe señalar claramente con un disco redondo (marca o mano) quién tiene la mano, colocándola delante del jugador. La mano irá rotando en el sentido de las agujas del reloj cada vez que procede un nuevo reparto de cartas.

Tras la comprobación por el croupier de la existencia de todos los naipes a utilizar para el desarrollo del juego, este procederá de la siguiente forma:

- a) Mezclará las cartas del mismo modo que se lleva a cabo en el juego de «Chemin de Fer» o «Bacarra», tras lo cual las agrupará.
- b) Barajará las cartas de forma que estas no sean vistas por ninguno de los jugadores de la mesa.
- c) Para mezclar y distribuir las cartas podrá utilizarse un «sabot» automático siempre que esté debidamente homologado.

Según el tipo de Poker que se esté jugando, las cartas también pueden ser barajadas por cualquier jugador, siempre que sea autorizado por el responsable de la partida, pero el último barajado, en la forma prevista en los puntos anteriores, siempre lo realizará el croupier.

Si en el momento de cortar queda al descubierto alguna carta del mazo se debe volver a barajar.

Al realizar el corte se deben cumplir las siguientes condiciones:

- a) Usar una sola mano.

- b) La dirección del corte debe ser recta y alejándose del cuerpo.
- c) La mano libre no puede tocar la baraja hasta que, después del corte, los montones de cartas reunido otra vez.
- d) La mano libre no debe obstaculizar la vista a los jugadores de tal forma que no pueden ver el procedimiento de corte.

Una vez que se ha realizado el corte, los jugadores que participan en la jugada deben realizar previamente, dependiendo del tipo de poker, una apuesta denominada «ante» o «ciega» fijada por el casino y acto seguido, el croupier reparte las cartas en el sentido de las agujas del reloj.

El croupier debe tener cuidado al dar las cartas de que no sean vistas por los otros jugadores. Por ello, al repartirlas, no puede levantarlas sino deslizarlas sobre la mesa.

2.- Intervalos o turnos de apuestas.

Acto seguido se inician las apuestas y el croupier va indicando a quién le corresponde apostar, según la

variante de Poker que se esté jugando. Todas las apuestas se agrupan en un lugar común de la mesa llamado «Pot».

Al llegar el turno de las apuestas los jugadores tienen las siguientes opciones:

a) «Retirarse» y salir del juego. Para lo cual deberá dar a conocer su intención, cuando sea su turno, poniendo las cartas encima de la mesa, alejándolas lo más posible de las cartas que se estén usando en el juego. En este caso el croupier retirará sus cartas, las cuales no deberán ser vistas por nadie.

Cuando un jugador opte por retirarse, no podrá participar en el «Pot», lo cual supondrá la renuncia a todas las apuestas que hubiera realizado, no pudiendo expresar ninguna opinión sobre el juego ni mirar las cartas de los demás jugadores.

b) «Pasar». Cualquier jugador al que le ha llegado el turno de apostar y decide no hacerlo, tendrá que decir «paso» siempre y cuando ningún jugador anterior haya realizado una apuesta durante ese intervalo de apuestas. Cualquier jugador que esté participando en el juego puede reservarse hasta que alguno de los jugadores decida apostar, en cuyo caso para seguir participando en el juego tiene que cubrir la apuesta o subirla si así lo desea.

c) «Cubrir» la apuesta. Para lo cual deberá meter en el «pot» el número suficiente de fichas para que el valor que representen las mismas sea igual a la de cualquier otro jugador, pero no superior.

d) «Subir» la apuesta. Para lo cual deberá meter en el «pot» el número de fichas suficiente para cubrirla más otro número de fichas para superar la apuesta, lo que dará lugar a que los jugadores, situados a su derecha, realicen alguna de las acciones anteriormente descritas.

Dependiendo de la variedad de Poker y en cada intervalo de apuestas, el número de veces que un jugador puede realizar una subida puede estar limitado; pero en el caso de que solo existan dos jugadores no hay límite al número de veces.

Al final de las apuestas todos los jugadores que permanezcan en la mano «activos» deberán haber puesto el mismo valor de fichas en el «pot» con la excepción de los jugadores que su Resto no alcanza el valor total, estos jugarán entonces por la parte proporcional.

Si al finalizar el turno de apuestas solo un jugador hubiera realizado una apuesta y todos los demás hubieran pasado, ganará automáticamente la «mano» y obtendrá el «pot» sin necesidad de enseñar sus cartas.

Antes de realizar la apuesta, cada jugador podrá reunir sus fichas dentro del espacio de la mesa que le corresponde. Se considerará que un jugador ha realizado la apuesta cuando traslade más allá de la línea que delimita su espacio las fichas o, en situaciones poco claras, desde el momento en que el croupier introduzca las fichas en el «pot» y no haya habido objeciones por parte del jugador.

Un jugador no podrá realizar una apuesta, ver la reacción de los demás jugadores y subir la apuesta. Las apuestas deben realizarse de una forma clara e inmediata, sin simular dudas respecto a dicha jugada.

Los jugadores deberán disponer del dinero en fichas suficientes para terminar la «mano». En el caso de que no lo tengan, jugarán por la cantidad proporcional apostada.

Los jugadores que estén jugando la mano deberán hablar solamente lo estrictamente necesario y, además, en cada intervalo de apuestas no pueden realizarlas como si tuviesen la máxima combinación con intención de confundir y engañar a los demás jugadores. En el caso de que alguno de los jugadores actuase de la forma anteriormente descrita le será llamada la atención por el croupier y, si reincide, el responsable de la partida, decidirá de forma irrevocable sobre su participación o continuación en la partida.

Ningún jugador podrá influir o criticar el juego que realice otro jugador. No se permitirá que haya personas, en los alrededores de la mesa, mirando el desarrollo de la partida salvo el personal del casino.

El croupier debe mantener, en todo momento, las cartas eliminadas y los descartes bajo control; ningún jugador está autorizado a ver las mismas durante la partida. Las demás cartas que tiene el croupier para repartir deben estar juntas y ordenadas durante todo el juego salvo en el momento del reparto.

El croupier debe mantener la baraja en una posición lo más horizontal posible, sin realizar desplazamientos con ella y la parte superior de la misma debe estar siempre a la vista de los jugadores. Cuando no tenga la baraja en la mano debe, en todo momento, protegerla poniendo una ficha del fondo de maniobra de la mesa.

3.- Pagos de las combinaciones ganadoras.

Una vez que las apuestas han sido igualadas, en el último intervalo de apuestas, cada jugador que previamente no se haya retirado debe mostrar sus cartas de modo que pueda verse la combinación que tiene para establecer la combinación ganadora.

El jugador que haya hecho la última apuesta mostrará sus cartas en primer lugar y a continuación, empezando por la izquierda de éste, las irán mostrando el resto de jugadores uno tras otro.

No será necesario que un jugador diga la combinación que tiene, al mostrar sus cartas, ni tampoco se tendrá en cuenta lo que haya dicho, pues será el croupier quien establezca el valor de las combinaciones descubiertas e indique cuál es el jugador con la combinación más alta y, si, es el caso, corregirá las combinaciones que hayan sido erróneamente anunciadas por los jugadores.

Una vez que el croupier haya constatado que todos los jugadores han podido examinar las cartas del ganador y que, no manifiestan disconformidad con la combinación ganadora, el croupier entregará el «pot» a aquel y retirará las cartas de la mesa.

En el caso de que se diesen dos o más combinaciones ganadoras de idéntico valor, el croupier, repartirá el «pot» entre los distintos jugadores con idénticas combinaciones, en la proporción respectiva a sus restos.

Las cartas que dé el croupier durante la «mano» sólo se descubrirán cuando el croupier anuncie el descubrimiento de la jugada.

Solamente los jugadores podrán ver sus cartas cubiertas y son responsables de que nadie más pueda verlas.

Los jugadores solamente podrán apostar las fichas o dinero que tengan sobre la mesa antes del comienzo de cada «mano».

VIII.- Disfunciones en el desarrollo del juego.

1.- Errores en el reparto.

En general, si durante el reparto de las cartas se dieran alguno de los casos que a continuación se indica, se consideraría que ha habido un error en el reparto y en estos casos, todas las cartas serán recogidas por el croupier, el cual iniciará una nueva «mano».

Los casos que se tendrán en cuenta son:

- a) Si los jugadores no reciben las cartas en la forma y el orden establecido reglamentariamente.
- b) Si un jugador recibe más o menos cartas de las debidas y no se puede corregir el error antes de que comiencen las apuestas.
- c) Si al comenzar la mano un jugador recibe una carta que no le corresponde y se tiene constancia de que este la ha visto.
- d) Si aparece alguna carta descubierta.
- e) Si se descubre que falta alguna carta en la baraja.
- f) Si se descubre que la baraja es defectuosa.

2.- Errores del croupier.

- a) Si el croupier anuncia una mano errónea, se considerará que «las cartas hablan por sí solas», y se tendrá en cuenta la combinación de las mismas existente sobre la mesa.
- b) Si el croupier, en el reparto de las cartas, le diera una carta a un jugador ausente, no se considerará error en el reparto. En el caso de que el jugador no llegara a tiempo, cuando le toque su turno de jugar esa mano, se retirarán sus cartas y dejará de jugar.
- c) Si el croupier, en el reparto de las cartas, le diera una carta a un jugador que no va a jugar la mano, o a una posición de la mesa que se encuentra vacía, no se considerará un error en el reparto, el croupier seguirá el reparto normal de las cartas incluido dicho jugador o dicha posición no ocupada y cuando haya terminado el reparto recogerá las cartas de esas posiciones.

3.- Errores de jugador.

- a) El jugador debe tomar todas las decisiones con carácter inmediato, con el fin de no retrasar el desarrollo de la partida; en caso contrario, este será advertido por el croupier y en el caso de ser incidente en este acto, podrá ser expulsado de la partida por el responsable de la misma.
- b) Si un jugador al apostar mezcla sus cartas con los descartes, creyendo que no han ido más jugadores a igualar su apuesta, pierde la oportunidad de seguir jugando la «mano», salvo que el croupier o responsable de la partida, puedan reconstruir la «mano» sin lugar a dudas. Como norma general siempre trataremos de reconstruir la «mano» y por consiguiente jugar el «pot».
- c) Si un jugador por error, para cubrir una apuesta introduce en el «pot» un número insuficiente de fichas para cubrir la apuesta, este no tendrá derecho a retirarlas; solo podrá añadir las precisas para igualar la apuesta.
- d) Si un jugador, por error, introduce en el «pot» ficha o fichas por un importe superior al necesario, sin anunciar por su parte el incremento de la apuesta, se considerará que sólo cubre la apuesta y se le devolverá la cantidad que hubiera puesto de más.
- e) Si un jugador por error descubre sus cartas, el juego seguirá siendo válido.
- f) Si un jugador realiza una apuesta fuera de su turno, esta se considerará válida; pero cuando llegue su turno de apuesta, este no podrá incrementar la misma.
- g) Si uno o varios jugadores, al repartir las cartas, no hubieran puesto el «ante» en el «pot» se considerará que la «mano» es válida y deberán poner el «ante» si quieren participar en la «mano». En el caso de que no sea posible determinar quién o quiénes son los jugadores que no han puesto su apuesta inicial se jugará la mano con un «pot» reducido.
- h) Si un jugador pone en contacto, voluntaria o involuntariamente, sus cartas con las de otro jugador, les será a ambos retiradas sus cartas y no podrán seguir participando en la mano. De repetirse esta situación con alguno de los mismos implicados, podrá ser expulsado de la mesa por el responsable de la partida.
- i) Si a un jugador se le pasara el turno de apostar, este deberá de ponerlo en conocimiento del croupier inmediatamente. El responsable de la partida, analizará la situación y tomará la decisión oportuna, la cual tendrá carácter irrevocable.

IX.- Diferentes variantes de Poker de círculo.

Las distintas variantes de Poker de círculo responden a los principios expuestos en los apartados precedentes de este epígrafe. Estas variantes de Poker de círculo recogidas en este Catálogo son las siguientes:

Poker cubierto de 5 cartas con un descarte.

Omaha.

Texas Hold'em

Five Stud Poker

Seven Card Stud Poker.

Poker Sintético

Las normas específicas de cada una de las variantes de Poker citadas en este apartado se recogen en los apartados siguientes de este epígrafe, y en todo lo no previsto de forma

explícita, se regularán por las referidas normas generales y comunes contenidas en los apartados I a VIII de este epígrafe.

17.1- Poker Cubierto de 5 cartas con un descarte.

I.- Elementos del juego:

Cartas. Dependiendo del número de jugadores se podrá jugar con 52 o 32 cartas.

II.- Reglas del juego:

Desarrollo del juego.

Antes de proceder a la distribución de las cartas por el croupier, el jugador que ostente la «mano» deberá iniciar el «pot» con la apuesta mínima de la mesa, a la vez, el jugador que ostente la «segunda mano» deberá doblar la anterior referida apuesta del mínimo; el resto de jugadores, una vez vistas las cartas, tendrán la posibilidad de: retirarse y salir del juego, cubrir la apuesta, efectuar una apuesta o subir la apuesta.

Existirá una apuesta denominada «ciega» que consiste en realizar una apuesta que será como mínimo, el doble de la efectuada por el «segundo mano», el primero que puede hacer la misma es el jugador siguiente al «segundo mano», de no ser realizada por este, no podrán hacerla los restantes; en el caso de que este la realizase, el siguiente podría hacer una «ciega» más, como mínimo doblando la cantidad del anterior y así sucesivamente. Las ciegas solo son válidas antes que el croupier comience la distribución de las cartas.

III.- Descartes.

Los jugadores tendrán derecho a un solo descarte, siendo este de un máximo de cuatro cartas y un mínimo de ninguna, en cuyo caso el jugador anunciará en voz alta que está «servido»; el jugador que se descarta de cuatro cartas, recibirá primeramente tres cartas y una vez el resto de participantes restituyan sus descartes, de tres o menos cartas, recibirá su cuarta carta, si, una vez distribuidas las cinco cartas a cada jugador, no hubiera suficientes naipes para cubrir los correspondientes descartes, una vez repartidas las cartas que quedasen del mazo, el croupier utilizará los descartes de todos los jugadores para completar la mano; con la única excepción de que si faltase un solo jugador para restituir su descarte, en ese caso, se utilizarían los descartes del resto de jugadores, excepto el suyo propio, para completar sus cinco cartas.

IV.- Errores e infracciones del juego.

Errores del croupier.

Si el croupier retira la baraja antes de finalizar la jugada sin darse cuenta de que tienen que repartirse más cartas debe, si se puede, coger la parte superior de la baraja y repartir las cartas que faltan. En caso contrario, debe mezclar las cartas que no se han usado sin incluir las de descarte. Se procederá de nuevo al corte y el croupier deberá eliminar la primera carta antes de empezar a repartir.

17.2.1.- Poker Descubierta Omaha.

I.- Denominación.

Es una variante del Seven Card Stud Poker siendo el objetivo del juego alcanzar la mayor combinación posible eligiendo dos de las cuatro cartas que tiene el jugador en la mano y tres de las cinco cartas que son comunes a todos los jugadores y que están sobre la mesa.

II.- Reglas del juego.

Desarrollo del juego.

Una vez que todos los jugadores que quieren participar en la jugada han puesto el «ante», el croupier da cuatro cartas cubiertas a los jugadores, de una en una. Acto seguido se inicia el primer intervalo de apuestas.

Una vez finalizado el intervalo de apuestas, el croupier quemará la primer carta del mazo, la cual no se mezclará con los descartes y no será vista por los jugadores y colocará las tres cartas siguientes en el centro de la mesa, con las cuales se iniciará el segundo intervalo de apuestas.

Al finalizar este intervalo de apuestas, se volverá a «quemar» la siguiente carta y se procederá a colocar una carta más a las tres citadas anteriormente, en el centro de la mesa, al lado de las tres anteriores, con lo cual empezará el tercer intervalo de apuestas.

Cuando se termine este intervalo de apuestas, se volverá a «quemar» la siguiente carta y se proceder a colocar una carta más, a las cuatro citadas anteriormente, en el centro de la mesa, al lado de la anterior, con lo que se inicia el cuarto y ultimo intervalo de apuestas.

17.2.2.- Poker Omaha cinco cartas.

I.- Definición.

El juego Omaha Cinco Cartas es una modalidad de Poker de círculo que se juega con una baraja de cincuenta y dos naipes, cuyo objetivo es alcanzar la combinación de mayor valor posible, eligiendo dos de los cinco naipes tapados o cubiertos que tenga cada jugador en la mano, con otros tres de los cinco naipes comunes a todos los jugadores de la mesa.

II.- Reglas del juego.

1.- En esta modalidad de juego se aplicarán las mismas reglas que rigen en el juego Omaha, con la diferencia que se repartirán cinco naipes cubiertos o tapados a cada jugador.

2.- En el juego Omaha Cinco Cartas podrán participar hasta un máximo de ocho jugadores.

3.- La Dirección de Juego podrá optar por mostrar el primer naipe común en el momento de la distribución de los naipes a los jugadores. En tal supuesto, la primera ronda o intervalo de apuestas se realizará con un naipe común descubierto.

III.- Límites máximos y mínimos de las apuestas.

Los límites máximos de las apuestas en cada intervalo, tanda o ronda, dependerán de la opción elegida para la mesa por la Dirección de Juego entre las siguientes:

- a) Limitado o «Fixed».
- b) Bote limitado o «Pot limit».
- c) Sin límite.

IV. - Errores o infracciones cometidas en el juego.

A esta modalidad de juego se aplicarán las mismas reglas para las infracciones y errores que el juego Omaha.

17.2.3.- Poker Omaha Hi&Low.

I.- Definición.

El juego Omaha Hi&Low es una variante del poker de círculo que se juega con una baraja de cincuenta y dos naipes, cuyo objetivo es alcanzar la combinación de mayor valor posible, eligiendo dos de los cuatro naipes cubiertos o tapados que tenga cada jugador en la mano, con otros tres comunes a todos los jugadores de la mesa.

II.- Reglas del juego.

1.- A esta modalidad de Poker de círculo se aplicarán las mismas reglas que rigen en la modalidad de Omaha, salvo que el bote o «pot» del Omaha Hi&Low lo podrán ganar los dos jugadores que tengan la combinación de mayor valor, y la de menor valor, respectivamente.

2.- Para poder jugar a la combinación de menor valor, deberán existir tres naipes comunes a los jugadores, de rango igual o inferior a 8. El As se podrá utilizar tanto para la combinación de mayor valor, como para la de menor valor.

III.- Límites máximos y mínimos de apuestas.

Los límites máximos de las apuestas en cada intervalo, tanda o ronda, dependerán de la opción elegida para la mesa por la Dirección de Juego entre las siguientes:

a) Limitado o «Fixed».

b) Bote limitado o «Pot limit».

c) Sin límite.

IV.- A esta modalidad de juego se aplicarán las mismas reglas para las infracciones y errores que el juego Omaha.

17.3.1.- Poker Descubierta Texas Hold'em.

I.- Denominación.

Es una variante del Seven Stud Card Poker, siendo el objetivo del juego alcanzar la mayor combinación posible, de cinco cartas, eligiendo cualquiera de las siete cartas de que se dispone en cada jugada.

II.- Reglas del juego: desarrollo del juego.

La única diferencia que existe con el Poker Omaha es que en lugar de repartir el croupier cuatro cartas al cada jugador al inicio de la partida, éste sólo reparte dos cartas a cada jugador.

17.3.2.- Poker Doble Hold'em.

1.- Definición.

El juego Doble Hold'em es una variante del Poker de círculo que se juega con una baraja de cincuenta y dos naipes, cuyo objetivo es alcanzar la combinación de mayor valor posible, eligiendo cualquiera de los siete naipes de los que se dispone en cada jugada en la doble línea de naipes comunes a todos los jugadores.

II.- Reglas del juego.

1.- Antes de la distribución de los naipes, los jugadores tendrán que realizar sus apuestas obligatorias, «ante» o «ciegas», dependiendo de la modalidad que elija la Dirección de Juego para la mesa.

2.- El Croupier repartirá dos naipes tapados o cubiertos a cada jugador, distribuidos de uno en uno.

3.- Finalizada la distribución de los naipes, se abrirá la primera ronda o intervalo de apuestas, debiendo hablar en primer lugar en todas las rondas, la persona que ostente la mano, y en su defecto, el jugador que se encuentre a la izquierda de la mano.

4.- Una vez cerrada la ronda de apuestas, el Croupier «quemará» el primer naipe del mazo sin mezclarlo con los descartes, y mostrará simultáneamente dos filas de tres naipes comunes, (Flop) a todos los jugadores, abriéndose la segunda ronda de apuestas.

5.- Finalizada la anterior ronda de apuestas, se «quemará» el primer naipe del mazo, y se mostrarán dos naipes, uno para cada línea, (Turn), que se colocarán junto a los tres anteriores, abriéndose la tercera ronda de envites. La cuarta y última ronda, (River), se realizará del mismo modo.

6.- Los jugadores tendrán que realizar la combinación de mayor valor posible en ambas líneas. El bote o «pot», se dividirá en dos, pudiendo optar los jugadores a ganar ambos.

III.- Límites máximos y mínimos de las apuestas.

Los límites máximos de las apuestas en cada intervalo, tanda o ronda, dependiendo de la opción que elija la Dirección de Juego para la mesa, serán las siguientes:

a) Limitado o «Fixed».

b) Bote limitado o «Pot limit».

c) Sin límite.

IV.- Errores o infracciones cometidas en el juego.

A esta modalidad de juego se aplicarán las mismas reglas para las infracciones y errores que el juego Texas Hold'em.

17.4.- Poker Descubierta Five Stud Poker.

I.- Denominación.

Es una variante del Seven Card Stud Poker y el objetivo del juego es alcanzar la mayor combinación posible entre las cinco cartas de que dispone cada uno de los jugadores.

II.- Elementos del juego:

Cartas.

Se juega con 32 cartas en lugar de 52 de una baraja completa. De esas 52 cartas se retiran las siguientes: 2, 3, 4, 5 y 6. Dejando para la práctica del juego las siguientes cartas: As. Rey, Dama, Jota, 10, 9, 8 y 7.

III.- Reglas de juego.

Desarrollo del juego.

El croupier repartirá una carta cubierta a cada uno de los jugadores y una descubierta con lo que comienza el primer intervalo de apuestas.

Una vez finalizado el primer intervalo de apuestas, el croupier da una nueva carta descubierta a cada uno de los jugadores, con lo que comienza el segundo intervalo de apuestas.

Al finalizar este intervalo de apuestas el croupier dará una nueva carta descubierta a cada uno de los jugadores con lo que comenzará el tercer intervalo de apuestas.

Una vez terminadas estas apuestas, el croupier volverá a dar una nueva carta descubierta, con lo que comienza el cuarto y último intervalo de apuestas.

En esta variante de Poker, el jugador con la combinación más alta es el que inicia las apuestas.

17.5.- Poker Descubierta Seven Card Stud Poker.

I.- Denominación.

El objetivo del juego es alcanzar la mayor combinación posible con siete cartas, teniendo en cuenta que de estas cartas sólo tienen valor al descubrir la jugada cinco de ellas.

II.- Reglas del juego.

1.- Mínimos y máximos de las apuestas.

Los límites máximos de las apuestas en cada intervalo, tanda o ronda de apuestas en función del bote pueden ser:

a) Split Limit: en los dos primeros intervalos de apuestas se juega con el límite más bajo y en los tres siguientes con el límite más alto. Caso de que las dos primeras cartas descubiertas sean una pareja, se jugará con el límite más alto.

b) Bote Limitado: en los dos últimos intervalos de apuestas el límite tiene los siguientes valores:

a.- Igual a la mitad del bote que existe al dar la sexta carta.

b.- Igual al bote que existe al dar la séptima carta.

En cada intervalo de apuestas cada jugador puede subir su apuesta como máximo tres veces y de acuerdo con los límites establecidos para cada intervalo.

2.- Desarrollo del Juego.

La única diferencia que existe con la variante de Poker Omaha es que en lugar de dar el croupier las cuatro cartas al inicio de la partida, sólo da a los jugadores dos cartas.

17.6.- Poker Descubierta Sintético.

I.- Denominación.

El objetivo del juego es conseguir la combinación de cartas del valor más alto posible, mediante la utilización de cinco cartas: dos repartidas por el croupier a cada jugador y tres de las cinco comunes que el croupier alinea sobre la mesa de juego.

II.- Elementos de juego.

Cartas.

Se juega con 28 cartas de similares características a las utilizadas en el Veintiuno o «Black Jack», utilizándose únicamente el As, Rey, Dama, Jota, 10, 9 y 8 de cada palo, según su valor y orden de importancia.

El As puede utilizarse como la carta más pequeña delante del 8 o como la carta más alta después del Rey.

III.- Mínimos y máximos de las apuestas.

Se juega con una cantidad mínima inicial denominada «resto». En caso de agotarse el resto, se podrán hacer reposiciones de acuerdo con la siguiente escala:

- a) Resto inicial: de 10 a 200 veces la cantidad de la apuesta mínima de la mesa.
- b) Reposiciones: de 5 a 100 veces la cantidad de apuesta mínima de la mesa.

IV.- Desarrollo del Juego.

Una vez que todos los jugadores han colocado la apuesta denominada «ante» señalada por el Casino, el croupier reparte dos cartas cubiertas a cada jugador y descubre la primera de las cinco cartas comunes.

A partir de este momento, comienza el primer turno de apuestas por el jugador que tiene la mano. Una vez hechas las apuestas, descubre la segunda carta. Seguidamente comienza el segundo turno de apuestas, que es abierto por el jugador que hace la apuesta más alta, y así sucesivamente hasta que se descubre la quinta y última carta y empieza el último turno de apuestas.

Una vez acabadas las apuestas, se descubren las cartas comenzando por el jugador que realiza la última apuesta más alta, y se paga el «pot» al ganador o se reparte entre los ganadores si hay diversas jugadas del mismo valor.

V.- Disfunciones en el desarrollo del juego.

1.- Errores en el reparto.

Si durante el reparto de las cartas se produjera alguno de los siguientes supuestos, todas las cartas serán recogidas por el croupier que iniciará la «mano» de nuevo:

- a) Si los jugadores no recibieran las cartas en el orden establecido reglamentariamente.
- b) Si un jugador recibiera menos o más de las dos cartas que le corresponden.
- c) Si aparece alguna carta descubierta.

2.- Errores del croupier.

a) Si el croupier descubriera más de una carta, de las cinco comunes, en cada intervalo de apuestas, se considerará como válida la primera, debiéndose sustituir las demás por las cartas de la baraja que no se hayan utilizado y en el caso de no haber suficientes se considerará anulada la «mano».

b) Si el croupier descubriera una carta, de las cinco comunes, antes de que hubiera finalizado el turno de apuestas, esta carta se considerará anulada y se sustituirá por otra nueva de las que quedan en la baraja.

ANEXO III

RELACIÓN DE EVENTOS SOBRE LOS QUE SE AUTORIZAN LAS APUESTAS.

1. Actividades Subacuáticas

Pesca submarina

Buceo deportivo

Natación con aletas

Apnea

Socorrismo

2. Ajedrez

3. Atletismo

Pista aire libre

Campo a través

Ruta

Pista Cubierta

4. Bádminton

5. Baloncesto

6. Balonmano

Balonmano

Balonmano playa

7. Béisbol y sófbol

Béisbol

Sófbol

8. Billar

9. Bolos

Petanca

Bowling

Bolo palma

Bolo palentino

Bolo leonés

Bola toki

Bolo alavés

Tres tablonas

Toka

Pasabolo

Hiru txirlo

Calva

10. Boxeo

Boxeo

Kickboxing

Fool-contact

Taiboxing

Aiki-wudo

11. Caza y pesca

Caza

Perros de muestra

Recorrido

Caza menor con perro

Becadas

San Humberto

Caza con arco

Pesca

Continental

Marítima

12. Ciclismo

Ciclo-cros

Trialsin

Mountain bike

Pista

Ruta

BMX

Ciclismo gimnasio

Cásting

13. Deportes aéreos

Parapente

Ala delta-vuelo libre

Paracaidismo

Vuelo a motor

Vuelo a vela

Vuelo acrobático

Aerostación

14. Deportes de invierno

Esquí alpino

Esquí de fondo

Saltos de esquí

Esquí artístico y acrobático

Snowboard

Telemark

Mushing-trineo con perro

Curling

Carreras sobre hielo

Skybob

15. Deportes de motor

Automovilismo

Montaña

Rallys

Circuito

Autocross

Cross

Kárting

Slalom

Clásicos

Quads

Motociclismo

Trial

Minimotos

Motocross

Enduro

Velocidad

Stadium motocros

Turismo

Motonáutica

Motos de agua

16. Esgrima

17. Esquí náutico

18. Fútbol

Fútbol

Fútbol sala

Fútbol playa

19. Gimnasia

Artística

Rítmica

Trampolín

Doble minitramp

Aeróbic deportivo

20. Golf

21. Halterofilia

22. Herri kirolak

Soka Tira

Harrijasotze

Trontza

Aizkora

Idi proba

Zaldi proba

Asto proba

Sega

Lokotx apustu

Txinga erute

Ingude altxatzea

Orga joko

Zaku lasterketa

Lasto jasotzea

Ontzi erutea

Lasto botatzea

Harrizulatzailleak

23. Hípica

Saltos de obstáculos

Concurso completo

Doma

Raid

Marcha

24. Hockey

Sala

Hierba

25. Judo

Judo

Kendo

Aikido

Wu-Shu

Jiu-jitsu

Lucha

Sambo

26. Karate y taekwondo

Karate-Kumite

Karate-Katas

Kempo

Kung-Fu

Tai-Jitsu

Taekwondo

Penckat-Silat´

27. Montaña

Orientación

Esquí de travesía

Carreras de montaña

Escalada en roca

Escalada deportiva

Alpinismo

Senderismo

Marchas

Descenso de barrancos

Espeleología

28. Natación

Natación piscina

Waterpolo

Sincronizada

Larga distancia

Saltos

Aquagim

29. Pádel

30. Patinaje

Hockey

Carreras

Artístico

En línea

Skate Board

Hockey sobre hielo

Patinaje artístico sobre hielo

31. Pelota vasca

Frontón de plaza libre

Trinquete

Frontón de pared izquierda

Frontenis

32. Piragüismo

Aguas tranquilas

Aguas bravas

Kayak surf

Kayak polo

33. Remo

Banco fijo

Banco móvil

Remoergómetro

34. Rugby

Rugby

Rugby A7

35. Squash

36. Surf

Body Board

Surf Board

37. Tenis de Mesa

38. Tenis y disciplinas asociadas

39. Tiro

Tiro olímpico precisión

Tiro olímpico plato

Tiro pichón

Tiro hélice

Tiro con arco diana al aire libre

Tiro con arco en sala

40. Triathlon

Triathlon

Triathlon invierno

Duathlon

41. Vela

Olímpicas

No Olímpicas

Cruceros

Winsurf

42. Voleibol

Sala

Playa

43. Otras modalidades deportivas o de competición no contempladas en los epígrafes anteriores de este anexo.

44. Eventos de carácter no deportivo permitidos conforme a lo dispuesto en este reglamento

45. Eventos relacionados con loterías y sorteos.

46. Eventos relacionados con juegos sobre números.

47. Representaciones virtuales de eventos deportivos y no deportivos.

MODALIDADES DE APUESTAS BASADAS EN ACTIVIDADES DEPORTIVAS O DE COMPETICIÓN EN LAS QUE PARTICIPEN CABALLOS.

1. Apuesta Sencilla Hipódromo

Consiste en designar un caballo escogido de entre los participantes de una carrera. Las Apuestas Sencillas Hipódromo pueden concertarse bajo dos modalidades: a Ganador y a Colocado.

a) La Apuesta Sencilla Hipódromo «a Ganador» consiste en la designación del caballo al que le sea atribuido el primer lugar al establecerse el resultado definitivo de la carrera. Podrá concertarse en cualquier carrera en la que participen, por lo menos, tres caballos de propietarios distintos. En caso de participar más de un caballo de la misma cuadra o propietario, a efectos de esta apuesta, se considerarán como uno solo todos los pertenecientes a un misma cuadra o propietario.

b) La Apuesta Sencilla Hipódromo «a Colocado» consiste en la designación de un caballo al que, al establecerse el resultado definitivo de la carrera, le sea atribuido:

–El primero o segundo lugar, cuando el número de participantes de la carrera esté comprendido entre seis y diez caballos, ambos inclusive.

–El primer, segundo o tercer lugar, cuando el número de participantes sea de once o más caballos.

Por consiguiente, en las carreras en que participen cinco o menos de cinco caballos no podrán concertarse Apuestas Sencillas Hipódromo «a Colocado».

2. Apuesta Sencilla Exterior

Consiste en designar un caballo escogido de entre los participantes de una carrera. Las Apuestas Sencillas Exterior pueden concertarse bajo dos modalidades: a Ganador y a Colocado.

a) La Apuesta Sencilla Exterior «a Ganador» consiste en la designación del caballo al que le sea atribuido el primer lugar al establecerse el resultado definitivo de la carrera. Podrá concertarse en cualquier carrera en la que participen, por lo menos, dos caballos de propietarios distintos o no emparejados. En caso de participar más de un caballo del mismo propietario y/o emparejados, a efectos de esta apuesta, se considerarán como uno solo todos los pertenecientes a una mismo propietario y/o emparejados.

b) La Apuesta Sencilla Exterior «a Colocado» consiste en la designación de un caballo al que, al establecerse el resultado definitivo de la carrera, le sea atribuido:

–El primero o segundo lugar, cuando el número de participantes de la carrera esté comprendido entre cuatro y siete caballos, ambos inclusive.

–El primer, segundo o tercer lugar, cuando el número de participantes sea de ocho o más caballos.

Por consiguiente, en las carreras en que participen tres o menos de tres caballos no podrán concertarse Apuestas Sencillas Exterior «a Colocado».

3. Apuesta Encadenada Sencilla

Está formada por una sucesión de apuestas sencillas «a Ganador» o «a Colocado» sobre varias carreras consecutivas o no de una misma reunión. La ganancia o devolución originada por una apuesta en una carrera se reinvertirá automáticamente en la apuesta siguiente.

Los apostantes tienen la facultad de indicar, para cada apuesta, si desean reinvertir la totalidad, la mitad o una parte, hasta una cantidad máxima precisada de la ganancia o devolución resultante de la apuesta inmediatamente anterior. En el caso de una reinversión por mitades, la suma reinvertida se redondea al múltiplo superior del mínimo establecido para la apuesta. Todo residuo de ganancia o devolución inferior al mínimo establecido para la apuesta, no reinvertido, se otorga definitivamente al apostante.

4. Apuesta Gemela Ganador

Consiste en designar dos caballos de una misma carrera a los que, al establecerse el resultado definitivo de la misma les sean atribuidos los dos primeros lugares. Podrá concertarse en cualquier carrera en la que participen, por lo menos, tres caballos de propietarios distintos.

Si en la carrera participan menos de siete caballos, el acierto habrá de consistir en la designación de los dos primeros clasificados en el propio orden que se establezca como resultado definitivo de la carrera (Gemela No Reversible o Con Orden).

Si la carrera reúne siete o más participantes, el acierto se limita a seleccionar los caballos que ocupen el primer y segundo lugar, cualquiera que sea el orden entre ellos (Gemela Reversible o Sin Orden).

No obstante, la empresa explotadora de la apuesta tendrá la potestad de modificar, previa información al público, el número de caballos necesarios para que una apuesta gemela sea o no reversible.

5. Apuesta Gemela Colocado

Consiste en designar dos caballos de una misma carrera a los que, al establecerse el resultado definitivo de la misma les sean atribuidos dos cualesquiera de los tres primeros lugares.

6. Apuesta Gemela Exterior o Couplé

Consiste en designar dos caballos de una misma carrera y en especificar la modalidad de apuesta Gemela Exterior o Couplé Ganador o Gemela Exterior o Couplé Colocado.

a) Una Apuesta Gemela Exterior o Couplé Ganador se pagará si los dos caballos escogidos ocupan los dos primeros lugares de la carrera.

b) Una Apuesta Gemela Exterior o Couplé Colocado se pagará si los dos caballos escogidos ocupan dos de los tres primeros lugares de la carrera.

7. Apuesta 2 de 4

Consiste en designar dos caballos de una misma carrera y se pagará si los dos caballos escogidos ocupan dos de los cuatro primeros lugares de la carrera.

8. Apuesta Doble

Consiste en la designación de dos caballos de carrera distinta a quienes, al establecerse el resultado definitivo de cada una de ellas, les sea atribuido el primer lugar de la suya respectiva. Con la excepción de la carrera con un solo participante, esta apuesta podrá concertarse cualquiera que sea el número de éstos que tomen parte en cada una de las pruebas que la integran. Estas apuestas se concertarán sobre carreras consecutivas o sobre dos carreras cualesquiera de la reunión.

9. Apuesta Triple

Consiste en la designación de tres caballos de carrera distinta, a quienes, al establecerse el orden definitivo de cada una de ellas, les sea atribuido el primer lugar de la suya respectiva.

En el caso de combinación ganadora sin acertante y previa información al público, el fondo repartible generado acrecerá el nuevo fondo que se constituya con la apuesta triple de una próxima reunión.

10. Apuesta Trío

Consiste en la designación de tres caballos participantes en una misma carrera a los que al establecerse el resultado definitivo de la misma, les sean atribuidos los tres primeros lugares, aunque no sea en el mismo orden de llegada.

En el caso de combinación ganadora sin acertante y previa información al público, el fondo repartible generado acrecerá el nuevo fondo que se constituya con la apuesta trío de una carrera posterior en la misma o diferente reunión.

11. Apuesta Trío Exterior

Consiste en la designación de tres caballos participantes en una misma carrera a los que al establecerse el resultado definitivo de la misma, les sean atribuidos los tres primeros lugares, aunque no sea en el mismo orden de llegada.

En el caso de combinación ganadora sin acertante, el fondo repartible se aplicará a la combinación de los caballos clasificados primero, segundo y cuarto; o en su defecto a la combinación de los caballos clasificados primero, tercero y cuarto; o en su defecto a la

combinación de los caballos clasificados segundo, tercero y cuarto. Si persiste la ausencia de combinación ganadora, se devuelven todas las apuestas trío.

12. Apuesta Trío Con Orden o Tripleta

Consiste en la designación de tres caballos participantes en una misma carrera a los que al establecerse el resultado definitivo de la misma, les sean atribuidos el orden de llegada indicado en el boleto de la apuesta.

En el caso de combinación ganadora sin acertante y previa información al público, el fondo repartible generado acrecerá el nuevo fondo que se constituya con la apuesta tripleta de una carrera posterior en la misma o diferente reunión.

13. Apuesta Terceta o Tiercé

Consiste en designar tres caballos de una misma carrera y en precisar su orden de clasificación en la llegada y se pagará si los tres caballos escogidos ocupan los tres primeros lugares de la carrera.

Se producirá un dividendo denominado «en orden» si el orden estipulado por el apostante es conforme al orden de llegada de la carrera.

Asimismo, se producirá otro dividendo denominado «sin orden» o «de base» cuando el orden de llegada estipulado por el apostante es diferente del orden de llegada de la carrera.

A cada una de las dos situaciones anteriores se les aplicará la mitad del fondo repartible.

14. Apuesta Cuádruple o Jackpot

Consiste en la designación de cuatro caballos de carrera distinta, a quienes, al establecerse el orden definitivo de cada una de ellas, les sea atribuido el primer lugar de la suya respectiva.

En el caso de combinación ganadora sin acertante y previa información al público, el fondo repartible generado acrecerá el nuevo fondo que se constituya con la apuesta cuádruple de una próxima reunión.

15. Apuesta Doble Gemela

La Apuesta Doble Gemela consiste en la designación de cuatro caballos, agrupados dos a dos en dos apuestas gemelas reversibles, correspondientes cada una de ellas a una carrera distinta, vinculándose el acierto a la correcta designación de todas y cada una de las dos gemelas reversibles. Estas apuestas se concertarán sobre carreras consecutivas o sobre dos carreras cualesquiera de la reunión.

En el caso de combinación ganadora sin acertante y previa información al público, el fondo repartible generado acrecerá el nuevo fondo que se constituya con la apuesta doble gemela de un suceso posterior en la misma o diferente reunión.

16. Apuesta Cuatro Reversible

Consiste en la designación de cuatro caballos participantes en una misma carrera a los que al establecerse el resultado definitivo de la misma, les sean atribuidos los cuatro primeros lugares, aunque no sea en el mismo orden de llegada.

En el caso de combinación ganadora sin acertante y previa información al público, el fondo repartible generado acrecerá el nuevo fondo que se constituya con la apuesta cuatro reversible de una carrera posterior en la misma o diferente reunión.

17. Apuesta Cuatro En Orden

Consiste en la designación de cuatro caballos participantes en una misma carrera a los que al establecerse el resultado definitivo de la misma, les sean atribuido el orden de llegada indicado en el boleto de la apuesta.

En el caso de combinación ganadora sin acertante y previa información al público, el fondo repartible generado acrecerá el nuevo fondo que se constituya con la apuesta cuatro en orden de una carrera posterior en la misma o diferente reunión.

18. Apuesta Cuarteta o Quarté

Consiste en designar cuatro caballos de una misma carrera y en precisar su orden de clasificación en la llegada y se pagará si los cuatro caballos escogidos ocupan los cuatro primeros lugares de la carrera.

Se producirá un dividendo denominado «en orden» si el orden estipulado por el apostante es conforme al orden de llegada de la carrera.

Asimismo, se producirá otro dividendo denominado «sin orden» o «de base» cuando el orden de llegada estipulado por el apostante es diferente del orden de llegada de la carrera.

A cada una de las dos situaciones anteriores se les aplicará la mitad del fondo repartible.

19. Apuesta Cuarteta Plus o Quarté Plus

Consiste en designar cuatro caballos de una misma carrera y en precisar su orden de clasificación en la llegada y se pagará si al menos tres de los cuatro caballos escogidos ocupan los tres primeros lugares de la carrera.

Se producirá un dividendo denominado «en orden» si los cuatro caballos escogidos ocupan los cuatro primeros lugares de la carrera y si el orden estipulado por el apostante para los cuatro caballos designados es conforme al orden exacto de llegada de la carrera.

Asimismo, se producirá otro dividendo denominado «sin orden» o «de base» cuando el orden de llegada estipulado por el apostante para los cuatro caballos escogidos es diferente del orden de llegada de la carrera.

Además, todas las combinaciones de cuatro caballos que contengan los caballos clasificados en los tres primeros lugares de la carrera, cualquiera que sea el orden estipulado por el apostante para estos tres caballos y un caballo clasificado en un orden posterior al cuarto darán lugar a un dividendo denominado «bonus».

El fondo repartible de la apuesta se distribuirá de la siguiente forma:

- 25 por 100 para los acertantes de la Cuarteta Plus o Quarté Plus en orden.
- 35 por 100 para los acertantes de la Cuarteta Plus o Quarté Plus sin orden.
- 40 por 100 para los acertantes de la Cuarteta Plus o Quarté Plus bonus.

20. Apuesta Quíntuple

Consiste en la designación de cinco caballos de carrera distinta, a quienes, al establecerse el orden definitivo de cada una de ellas, les sea atribuido el primer lugar de la suya respectiva.

En el caso de combinación ganadora sin acertante y previa información al público, el fondo repartible generado acrecerá el nuevo fondo que se constituya con la apuesta quíntuple de una próxima reunión.

21. Apuesta Quinteta Plus o Quinté Plus

Consiste en designar cinco caballos de una misma carrera y en precisar su orden de clasificación en la llegada y se pagará si al menos tres de los cinco caballos escogidos ocupan los tres primeros lugares de la carrera.

Se producirá un dividendo denominado "en orden" si los cinco caballos escogidos ocupan los cinco primeros lugares de la carrera y si el orden estipulado por el apostante para los cinco caballos designados es conforme al orden exacto de llegada de la carrera.

Asimismo se producirá otro dividendo denominado "sin orden" o "de base" cuando el orden de llegada estipulado por el apostante para los cinco caballos escogidos es diferente del orden de llegada de la carrera.

Además, todas las combinaciones de cinco caballos que contengan cuatro caballos clasificados en los cinco primeros lugares de la carrera, cualquiera que sea el orden estipulado por el apostante para estos cuatro caballos y un caballo clasificado en un orden posterior al quinto darán lugar a un dividendo denominado:

1. Bonus 4, si estos cuatro caballos se han clasificado en los cuatro primeros lugares de la carrera.
2. Bonus 4 sobre 5, si uno de estos caballos se ha clasificado en el quinto lugar.

Asimismo, todas las combinaciones de cinco caballos que contengan tres caballos clasificados en los tres primeros lugares de la carrera, cualquiera que sea el orden estipulado por el apostante para estos tres caballos y dos caballos clasificados ambos en un orden posterior al cuarto darán lugar a un dividendo denominado "bonus 3".

El fondo repartible de la apuesta se distribuirá de la siguiente forma:

- 3 por 100 para constituir un fondo.
- 14,55 por 100 para los acertantes de la Quinteta Plus o Quinté Plus en orden.
- 18,19 por 100 para los acertantes de la Quinteta Plus o Quinté Plus sin orden.
- 14,55 por 100 para los acertantes de la Quinteta Plus o Quinté Plus bonus 4.
- 24,25 por 100 para los acertantes de la Quinteta Plus o Quinté Plus bonus 4 sobre 5.
- 25,46 por 100 para los acertantes de la Quinteta Plus o Quinté Plus bonus 3.

Un núm. Plus de 0001 a 3000 determinado aleatoriamente se adjudica en el momento de registro de la apuesta a cada combinación unitaria o fórmula de apuesta Quinteta Plus o Quinté Plus.

Después de la salida confirmada de la carrera que sirve de soporte a la apuesta Quinteta Plus o Quinté Plus se selecciona de manera aleatoria un número y sólo uno comprendido entre 0001 y 3000 inclusive denominado núm. Plus Ganador.

Cuando una combinación Quinteta Plus o Quinté Plus da lugar al dividendo denominado:

En orden y además contiene el núm. Plus ganador, tiene derecho igualmente al pago del dividendo del Fondo.

Sin orden o de base y además contiene el núm. Plus ganador, tiene derecho a diez veces ese dividendo.

Bonus 4 y además contiene el núm. Plus Ganador, tiene derecho a diez veces ese dividendo.

Bonus 4 sobre 5 y además contiene el núm. Plus Ganador, tiene derecho a diez veces ese dividendo.

Bonus 3 y además contiene el núm. Plus Ganador, tiene derecho a diez veces ese dividendo.

22. Apuesta Quíntuple Especial

Consiste en la designación de seis caballos de carrera distinta, a quienes, al establecerse el orden definitivo de cada una de ellas, les sea atribuido el primer lugar de la suya respectiva.

En el caso de combinación ganadora sin acertante y previa información al público, el fondo repartible generado acrecerá el nuevo fondo que se constituya con la apuesta quíntuple especial de una próxima reunión.

23. Apuesta Triple Gemela

Consiste en la designación de seis caballos, agrupados dos a dos en tres apuestas gemelas reversibles, correspondientes cada una de ellas a una carrera distinta, vinculándose el acierto a la correcta designación de todas y cada una de las tres gemelas reversibles. En el caso de combinación ganadora sin acertante y previa información al público, el fondo repartible

generado acrecerá el nuevo fondo que se constituya con la apuesta triple gemela de una próxima reunión.

24. Apuesta Multi

Consiste en designar cuatro, cinco, seis o siete caballos de una misma carrera sin tener que precisar su orden de llegada.

Una apuesta Multi es pagable si los cuatro o cuatro de los caballos escogidos ocupan los cuatro primeros lugares de la carrera, cualquiera que sea su clasificación en la llegada.

Se producirá un dividendo denominado Multi en 4 si los cuatro caballos escogidos ocupan los cuatro primeros lugares de la carrera.

Se producirá un dividendo denominado Multi en 5 si cuatro de los cinco caballos escogidos ocupan los cuatro primeros lugares de la carrera.

Se producirá un dividendo denominado Multi en 6 si cuatro de los seis caballos escogidos ocupan los cuatro primeros lugares de la carrera.

Se producirá un dividendo denominado Multi en 7 si cuatro de los siete caballos escogidos ocupan los cuatro primeros lugares de la carrera.

El fondo repartible de la apuesta se distribuirá uniformemente entre todas las combinaciones Multi pagables aplicando:

-Un coeficiente 3 al número de aciertos pagables en la Multi en 7.

-Un coeficiente 7 al número de aciertos pagables en la Multi en 6.

-Un coeficiente 21 al número de aciertos pagables en la Multi en 5.

-Un coeficiente 105 al número de aciertos pagables en la Multi en 4.

El cociente así obtenido constituye el dividendo de base para cada categoría de dividendos de la apuesta, siendo el:

Dividendo pagado a la combinación Multi en 7 igual a 3 veces el dividendo de base.

Dividendo pagado a la combinación Multi en 6 igual a 7 veces el dividendo de base.

Dividendo pagado a la combinación Multi en 5 igual a 21 veces el dividendo de base.

Dividendo pagado a la combinación Multi en 4 igual a 105 veces el dividendo de base.