DIARI OFICIAL
DE LA GENERALITAT VALENCIANA

Legislación consolidada

**Última revisión 01.01.2017**

# LEY 4/1988, de 3 de junio, del Juego de la Comunidad Valenciana [1]

**(DOGV núm. 842 de 09.06.1988)** Ref. 0901/1988

Sea notorio y manifiesto a todos los ciudadanos, que las Cortes Valencianas han aprobado y yo, de acuerdo con lo establecido por la Constitución y el Estatuto de Autonomía, en nombre del Rey promulgo la siguiente Ley:

## PREÁMBULO

La presente Ley parte de no querer ignorar el hecho social del juego legalizado, entendiendo por tal no tanto la actividad recreativa o lúdica por definición, sino, antes bien, la modificación patrimonial en cuanto designio del azar. La realidad del juego está socialmente admitida: es un dato de partida con independencia de valoraciones extrajurídicas. Pero se hace ineludible que las Cortes Valencianas juzguen de la materia pues tampoco puede desconocerse, en los términos desiguales que delimitan la riqueza o la pobreza, que la realidad resultante es finalmente compleja y obediente a diferentes intereses sociales. Junto a la deficiente asignación de recursos que la importante cantidad de dinero apostado en juego deja presuponer, parece cada vez más incuestionable que su recolocación final no alimenta per se una más justa distribución de la renta. Por lo que el problema de los límites a la hora de regular nuevas ofertas ligadas al azar, como los problemas de regulación inherentes a las ofertas (públicas o privadas) ya implantadas, sigue siendo una cuestión abierta sobre la que cada vez menos conviene improvisar.

La Comunidad Valenciana asume, en virtud de su Estatuto de Autonomía de 1 de julio de 1982, competencia exclusiva sobre casinos, juegos y apuestas, con la única exclusión de las apuestas mutuas deportivo-benéficas. El Real Decreto 1038/1985, de 25 de mayo, hizo efectiva tal competencia sobre las materias reseñadas.

Frente a la pretensión liberalizadora sin reservas que supuso el levantamiento de la absurda prohibición del juego, cercana en el tiempo, y como marco específico que las competencias estatuarias demandan al respecto de coherencia capaz de conjugar eficiencia y equidad, la presente Ley introduce en el ámbito del territorio valenciano la necesaria racionalidad en un sector, cada vez más consolidado desde el punto de vista empresarial y de empleo directo,

[1] Redactada de conformidad con lo dispuesto en las siguientes leyes de Medidas Fiscales, de Gestión Administrativa y Financiera y de Organización de la Generalitat:
**Ley 14/1997, de 26 de diciembre de 1997** (DOGV núm. 3153 de 31.12.1997) Ref. Base Datos 4186/1997.
**Ley 10/1998, de 28 de diciembre de 1998** (DOGV núm. 3404 de 31.12.1998) Ref. Base Datos 3252/1998.
**Ley 9/1999, de 30 de diciembre** (DOGV núm. 3657 de 31.12.1999) Ref. Base Datos 3966/1999.
**Ley 9/2001, de 27 de diciembre** (DOGV núm. 4158 de 31.12.2001) Ref. Base Datos 5309/2001.
**Ley 16/2003, de 17 de diciembre** (DOGV núm. 4654 de 19.12.2003) Ref. Base Datos 5532/2003.
**Ley 12/2004, de 27 de diciembre** (DOGV núm. 4913 de 29.12.2004) Ref. Base Datos 5889/2004.
**Ley 14/2005, de 23 de diciembre** (DOGV núm. 5166 de 30.12.2005) Ref. Base Datos 6570/2005.
**Ley 16/2008, de 22 de diciembre** (DOGV núm. 5922 de 29.12.2008) Ref. Base Datos 014865/2008.
**Ley 16/2010, de 27 de diciembre** (DOGV núm. 6429 de 31.12.2010) Ref. Base Datos 013862/2010.

donde no parece justificable que la administración deje en manos de los particulares las normas de explotación del juego.

La racionalidad que persigue introducir la presente Ley pretende conseguir, en resumen, los siguientes objetivos:

1) Garantizar el pacífico desarrollo de las actividades en que se manifiesta el juego.

2) Lograr la seguridad jurídica en el flujo de relaciones establecido entre el ciudadano que arriesga su dinero a la espera de obtener un incremento o utilidad y los organizadores normalmente configurados como empresa.

3) Crear los cauces jurídicos mínimos para adecuar el juego a la situación social y económica y que a la vez sirva de elemento regulador entre la oferta empresarial y la demanda social.

Para cumplir los principios indicados es necesario, incluso urgente, la aprobación de esta Ley del Juego y Apuestas para la Comunidad Valenciana, que recoja las peculiaridades y realidad social de su ámbito territorial.

El rango de Ley viene justificado por dos motivos fundamentales: en primer lugar, por afectar a un derecho fundamental como es la libertad de empresa, reconocido en el artículo 38 de la Constitución, juntamente con los artículos 128 y 131 de la norma de cabecera estatal, que lo contempla como materia reservada a Ley según el artículo 53.1 del citado texto legal; en segundo lugar, por establecer parcialmente un nuevo procedimiento sancionador, con una tipificación de infracciones y previsión de sanciones en materia de juego, cuestiones todas ellas afectadas por el mismo principio de reserva de ley.

Se agrupa el articulado de la Ley en cuatro Títulos dedicados respectivamente a establecer los principios básicos del sistema, configurar las distintas modalidades del juego con sus condiciones o elementos peculiares, señalar los distintos sujetos partícipes en la actividad y, finalmente, establecer las normas necesarias para garantizar su cumplimiento o, lo que es lo mismo, articular la condición de su eficacia a través del régimen sancionador.

Debe destacarse el encuadramiento de la acción administrativa referente a las autorizaciones en el ámbito de lo discrecional, que no es sinónimo de arbitrariedad sino ventaja para adecuar la acción administrativa a las necesidades concretas del momento, sin que ello suponga desprecio al señalamiento de condiciones objetivas previamente establecidas.

Se exige al ejecutivo valenciano el análisis permanente de la estructura, las circunstancias y los efectos en torno al juego como punto de partida para diseñar una adecuada planificación del sector que actúe a modo de verdadero canalizador de la citada actividad administrativa.

Se ha partido de definir las modalidades básicas sin desconocer que tal empeño, ante fenómenos como el que nos ocupa, supone la elección y el rechazo simultáneos de piezas de un mismo mosaico, pero ello se ha hecho con plena conciencia de la necesidad de tal tarea y de las ventajas del sistema. Al regular los elementos personales del sector se ha pretendido coordinar el necesario control administrativo, y la exigencia de una línea de conducta -que en este caso no ha de verse como obstáculo de la acción sino robustecedora de la necesaria honestidad profesional y empresarial-, con la libertad de acción empresarial configurada por nuestro sistema político.

Por su parte, el régimen sancionador se ensambla con el Derecho punitivo general del que toma sus principios básicos. Se ha eludido deliberadamente la equivalencia entre infracción y mero incumplimiento, que además de hacer necesaria la posterior tipificación, resulta una manifestación anacrónica del principio medieval de «responsabilidad objetiva».

Se trata, pues, en resumen de una Ley no excesivamente extensa por reservar su ulterior concreción a normas reglamentarias, que posibilita por otra parte el ejercicio de las competencias estatuarias en la materia y busca la claridad y solidez de sus principios para permitir desarrollar una actividad consentida por la sociedad y al mismo tiempo, desde el punto de vista administrativo, armonizar los plurales intereses puestos en juego.

## TÍTULO I. Disposiciones generales

**Artículo 1. Objeto de la Ley**

1. La presente Ley tiene por objeto la regulación, en el ámbito territorial de la Comunidad Valenciana, del juego y de las apuestas en sus distintas modalidades, y en general de cualquier actividad por la que se arriesguen cantidades de dinero u objetos susceptibles de evaluación económica, en función del resultado de un acontecimiento futuro o incierto, independientemente de la incidencia que en él tenga la habilidad de los participantes o el mero azar.

2. Quedan excluidos del ámbito de esta Ley los juegos o competiciones de puro pasatiempo o recreo constitutivos de usos sociales de carácter tradicional, familiar o amistoso, siempre que no sean objeto de explotación lucrativa por los jugadores u otras personas.

**Artículo 2. Juegos autorizables**

1. Para que un juego pueda ser autorizado es requisito indispensable su inclusión previa en el Catálogo de Juegos y Apuestas de la Generalitat Valenciana.

2. En el Catálogo de Juegos y Apuestas serán incluidos, como mínimo, los siguientes:

a) Las loterías.

b) Los exclusivos de los Casinos de Juego, que serán los siguientes:

- Ruleta Francesa.
- Ruleta Americana.
- Veintiuno o Black Jack.
- Bola o Boule.
- Treinta y Cuarenta.
- Punto y Banca.
- Ferrocarril, Bacarrá o Chemin de Fer.
- Bacarrá a dos paños.
- Dados o Craps.
- Ruleta de la Fortuna.

c) El juego del Bingo, en sus distintas modalidades.

d) Los que se desarrollen mediante el empleo de máquinas recreativas y de azar.

e) El juego de boletos.

f) Las rifas, tómbolas y combinaciones aleatorias.

g) Las apuestas sobre acontecimientos deportivos o de otro carácter previamente determinados.

Se exceptúan las Apuestas Mutuas Deportivo-Benéficas, según lo previsto en el artículo 31.31 de la LO 5/1982, de 1 de julio.

3. Por Decreto del Consell, a propuesta de la Conselleria de Economía y Hacienda, previo informe de la Comisión de Juego de la Comunidad Valenciana, se podrá incluir en el Catálogo juegos y apuestas no contemplados en el apartado anterior, si se considera oportuno regularlos en base a su incidencia económica o social. El Consell dará cuenta de dicho Decreto a la Comisión correspondiente de las Cortes Valencianas.

4. Los juegos no incluidos en el Catálogo tendrán la consideración legal de prohibidos a todos los efectos y el material utilizado en ellos será objeto de comiso.

5. En todo caso la práctica de los juegos y apuestas habrá de realizarse con material previamente homologado por el órgano competente, que tendrá la consideración de material de comercio restringido.

**Artículo 3. Autorizaciones**

1. La organización, explotación y práctica de cualquiera de los juegos y/o apuestas permitidos a que se refiere el artículo segundo de esta Ley, requerirá la previa autorización administrativa, tendrá una duración determinada y se concederá de acuerdo con la planificación del sector a que hace referencia el artículo cuarto de esta Ley y con sujeción a los requisitos y procedimientos que reglamentariamente se establezcan.

2. Las autorizaciones podrán concederse bien para actividades a realizar en uno o varios actos, bien para un período de tiempo, renovable en su caso por la administración.

Las autorizaciones sólo son transferibles en los casos que reglamentariamente se determinen y siempre con conocimiento expreso de la administración.

3. No podrán ser titulares de autorización para la realización de todas las actividades necesarias para la práctica y organización de los juegos y/o apuestas a que se refiere esta Ley, quienes se encuentren en alguna de las siguientes circunstancias:

a) Haber sido condenado mediante sentencia firme por delito de falsedad, contra las personas, contra la propiedad o contra la Hacienda Pública, dentro de los cinco años anteriores a la fecha de la autorización.

b) Los quebrados no rehabilitados y quienes habiéndose declarado en estado legal de suspensión de pagos o concurso de acreedores hayan sido declarados insolventes o no hayan cumplido totalmente las obligaciones adquiridas.

c) Haber sido sancionado por dos o más infracciones tributarias graves, en los últimos cinco años por tributos sobre el juego y apuestas.

La incursión en alguna causa de incapacidad con posterioridad al otorgamiento de la autorización llevará aparejada la pérdida de ésta, que no podrá volver a solicitarse durante un período de cinco años.

**Artículo 4. Competencias**

1. Corresponde al Consell:

- La aprobación del Catálogo de Juegos y Apuestas así como la inclusión o exclusión de cualquier modalidad de juego no contemplada en el artículo segundo de esta Ley.
- Aprobar la planificación general del sector, sin perjuicio de la coordinación general que pudiera corresponder a la administración Central.
- La aprobación de los reglamentos específicos de cada juego y/o apuestas incluido en el Catálogo de Juegos y Apuestas.

2. Corresponde a la Conselleria de Economía y Hacienda:

- La elaboración de las normas necesarias para el control y dirección de los juegos y apuestas.
- La concesión de las autorizaciones necesarias para realizar las actividades relacionadas con los juegos y apuestas.
- La elevación al Consell de las propuestas de su competencia.
- La vigilancia y control de las actividades relacionadas con los juegos y apuestas.

3. Corresponde a la Comisión del Juego de la Comunidad Valenciana:

- Informar sobre los acuerdos que debe tomar el Consell en función de las competencias a que se refiere el punto Uno de este artículo.
- Llevar a la consideración de la Conselleria de Economía y Hacienda cuantas iniciativas y estudios considere oportunos en materia de juegos y apuestas y las restantes competencias que reglamentariamente se le atribuyan.

## TÍTULO II. De las distintas modalidades de juegos y locales donde se practican

**Artículo 5. Requisitos de los juegos**

1. Los juegos y apuestas permitidos sólo podrán practicarse con los requisitos, condiciones y en los establecimientos, lugares y espacios señalados en esta ley y sus disposiciones reglamentarias.

2. La práctica de los juegos y apuestas regulados en esta ley podrá realizarse de forma presencial o a través de los medios electrónicos, telemáticos o de comunicación a distancia en las condiciones y con los requisitos que reglamentariamente se determinen.

**Artículo 6. Casinos de Juego**

1. Tendrán la consideración legal de Casinos de Juego los locales o establecimientos que, reuniendo los requisitos exigidos, hayan sido autorizados para la práctica de los juegos a que hace referencia el apartado 2.b) del artículo segundo de esta Ley. Asimismo podrán practicarse en los Casinos de Juego, previa autorización, otros juegos de los incluidos en el Catálogo.

2. El otorgamiento de la autorización requerirá, en su caso, previa convocatoria de concurso público en el que se valorará el interés turístico del proyecto, la solvencia de los promotores y el programa de inversiones, requiriéndose en todo caso informe del Ayuntamiento del término municipal donde se hubiese de instalar.

3. El aforo, superficie y funcionamiento de los Casinos de juego, así como los servicios mínimos que deberán prestar al público, se ajustarán a lo fijado reglamentariamente.

4. La autorización se concederá por un período de diez años.

5. Podrá autorizarse a cada uno de los Casinos de juego la instalación y funcionamiento de una o varias salas que, formando parte del casino de juego, se encuentren situadas fuera del recinto o complejo donde esté ubicado el mismo, en el número, distancia, periodo y condiciones que reglamentariamente se determinen.

Dichas salas funcionarán como apéndice del Casino del que formen parte, y en ellas podrán practicarse, previa autorización, juegos exclusivos de Casinos, así como otros juegos de los incluidos en el Catálogo, en los términos que se establezcan reglamentariamente.

**Artículo 7. Juegos en buques**

Los buques no inferiores a 15.000 toneladas dedicados al transporte de viajeros, cuando la compañía que los explote tenga el domicilio en la Comunidad Valenciana y el trayecto se inicie y termine en puertos de dicho territorio, podrán ser autorizados para la organización, explota-

ción y práctica de determinados juegos de los específicamente previstos para los Casinos con las condiciones que reglamentariamente se determinen.

**Artículo 8. Salas de Bingo**

1. El juego del bingo sólo podrá practicarse en las Salas expresamente autorizadas al efecto, con los cartones homologados oficialmente, cuya venta habrá de efectuarse dentro de la sala donde el juego se desarrolle, o a través de los medios señalados en el artículo 5,2 de la presente ley por la entidad o sociedad titular de la sala autorizada.

2. Se podrá autorizar el traslado e instalación de nuevas salas de bingo con las distancias, requisitos y condiciones que reglamentariamente se determinen. [2]

3. En las salas de bingo podrán instalarse maquinas de juego y practicarse los juegos de apuestas y boletos, en las condiciones que reglamentariamente se determinen.

4. La autorización se concederá por un período máximo de diez años.

**Artículo 9. Máquinas de Juego**

1. Son máquinas de juego los aparatos manuales o automáticos que a cambio de un precio permiten su utilización como mero instrumento de recreo o pasatiempo del jugador o la obtención por éste de un premio.

2. A efectos de su régimen jurídico, las máquinas se clasifican en los siguientes grupos:

- Tipo A o puramente recreativas, que no ofrecen al jugador o usuario premio en metálico alguno directa ni indirectamente, pudiendo dividirse en manuales y electrónicas.

- Tipo B o recreativas con premio, que a cambio del precio de la partida o jugada conceden al usuario un tiempo de uso o de juego y, eventualmente, un premio cuyo valor no podrá exceder de 20 veces el fijado como precio de la partida.

- Tipo C o de azar, que a cambio del precio de la partida o jugada pueden ofrecer un premio de hasta 400 veces el valor de la partida. No obstante, podrán autorizarse máquinas progresivas en las que el premio máximo no podrá exceder de 10.000 veces el valor de la apuesta.

En todo caso, la cuantía y el porcentaje de premios podrá ser modificado por el Consell a propuesta de la Conselleria de Economía y Hacienda.

3. Reglamentariamente podrán determinarse las condiciones de instalación de máquinas tipo B y C progresivas interconexionadas cuyo conjunto pueda conceder un premio proporcional a las máquinas que lo integran.

4. Quedan excluidas de la presente Ley las máquinas expendedoras que se limiten a efectuar mecánicamente la venta de los productos o mercancías, siempre que el valor del dinero depositado en las máquinas corresponda al valor de mercado de los productos que entreguen, así como las máquinas tocadiscos o video-discos y las de naturaleza estrictamente manual o mecánica, sin componentes eléctricos, de competición pura o deporte que no den premio directo o indirecto alguno y expresamente se determinen reglamentariamente.

También quedan excluidas de la presenta Ley las máquinas de mero pasatiempo o recreo que no ofrecen al jugador o usuario premio en metálico o en especie, ni directa ni indirectamente, limitándose a conceder al usuario un tiempo de uso o de juego a cambio del precio de la partida, pudiendo ofrecer como único aliciente adicional, por causa de la habilidad del jugador, la posibilidad de seguir jugando por el mismo importe inicial en forma de prolongación de la propia partida.

La utilización de las máquinas mencionadas en el párrafo anterior, no implicará el uso de imágenes o realización de actividades que puedan herir la sensibilidad o perjudicar la formación de la infancia y la juventud. Tampoco podrán transmitir mensajes contrarios a los derechos reconocidos en la Constitución Española y en el Estatuto de Autonomía de la Comunitat Valenciana, ni contener elementos racistas, sexistas, pornográficos o que hagan apología de la violencia ni usar imágenes o efectuar actividades propias de locales no autorizados para menores. [3]

[2] Apartado 2 del artículo 8 redactado por **Ley 5/2013, de 23 de diciembre**, de Medidas Fiscales, de Gestión Administrativa y Financiera, y de Organización de la Generalitat (DOGV núm. 7181 de 27.12.2013) Ref. Base Datos 011698/2013.

[3] Apartado 4 del artículo 9 modificado por el **Decreto Ley 4/2013, de 2 de agosto**, del Consell, por el que se establecen medidas urgentes para la reducción del déficit público y la lucha contra el fraude fiscal en la Comunitat Valenciana, así como otras medidas en materia de ordenación del juego (DOGV núm. 7083 de 06.08.2013) Ref. Base Datos 007615/2013.

5. Las máquinas tipo C podrán, asimismo, interconectarse con la finalidad de otorgar premios especiales que el jugador podrá recibir por el simple hecho de estar jugando en una de las máquinas interconectadas, independientemente de si obtiene alguna combinación ganadora y de la apuesta realizada. Reglamentariamente podrán determinarse las condiciones de la interconexión.

**Artículo 10. Requisitos de las máquinas de juego**

1. Las máquinas de juego clasificadas en el artículo anterior deberán cumplir como mínimo los siguientes requisitos:

a) Estar inscritas en el correspondiente Registro de Modelos Homologados.

b) Llevar incorporada una placa de identidad de la máquina.

c) Contar con la autorización de explotación.

d) Contar con la autorización de instalación o Boletín de Situación, según se determine reglamentariamente.

2. Las condiciones para la instalación se establecerán reglamentariamente.

**Artículo 11. Locales habilitados para la instalación de máquinas de juego**

1. Las máquinas de juego sólo pueden instalarse en los establecimientos o locales indicados en esta Ley.

2. Se entiende por Salones Recreativos aquellos establecimientos dedicados exclusivamente a la explotación de máquinas de tipo A o puramente recreativas. Se denominarán Salones Cyber cuando en los mismos se explote únicamente máquinas recreativas de tipo A mediante soporte informático.

3. Se entiende por salones de juego aquellos establecimientos dedicados específicamente a la explotación de máquinas de tipo B o recreativas con premio, si bien podrán igualmente explotarse en ellos máquinas de tipo A y practicarse los juegos de apuestas y boletos, en las condiciones que reglamentariamente se determinen.

4. El número de máquinas a instalar en bares, cafeterías, restaurantes, clubes, campings y demás establecimientos análogos, será el que se fije reglamentariamente, sin que en ningún caso se pueda superar la instalación conjunta de más de dos máquinas de tipo B.

5. En los locales autorizados para la instalación de máquinas recreativas y de azar, sólo podrán explotarse juegos autorizados por la Conselleria competente en materia de juego.

6. El Consell, a propuesta de la Conselleria de Economía y Hacienda, elaborará un Reglamento específico para los Salones recreativos y salones de juego, mencionados en este artículo, adaptando a sus propias características las normas generales para locales de pública concurrencia.

7. Se podrá autorizar la instalación de nuevos salones de juego, así como el cambio de clasificación de salón recreativo a salón de juego, con las distancias, requisitos y condiciones que reglamentariamente se determinen. [4]

**Artículo 12. Apuestas**

1. Podrá autorizarse el cruce de apuestas dentro de los recintos en que se realicen determinadas competiciones, como hipódromos, canódromos, frontones o similares, y en otros espacios o condiciones que expresamente se determinen en vía reglamentaria.

2. Se entiende por apuesta aquella actividad 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.

**Artículo 13. Juegos de Boletos**

1. El juego de boletos es aquel que tiene lugar mediante la adquisición por un precio de determinados billetes o boletos que expresamente indicarán en metálico el premio el cual necesariamente deberá permanecer desconocido para todos hasta su raspadura manual o apertura. Esta modalidad de juego podrá practicarse bien de forma individualizada o bien combinada con otra, determinada previamente en el billete o boleto y siempre por indicación del precio y de los premios que pudieran corresponder.

2. La organización del juego de boletos corresponderá a la Generalitat Valenciana. Su explotación solo podrá realizarse a través de una empresa pública o una sociedad mixta de capital público mayoritario.

[4] Apartado 7 del artículo 11 redactado por la **Ley 5/2013, de 23 de diciembre**.

**Artículo 14. Rifas, tómbolas y combinaciones aleatorias**

1. Podrá autorizarse la celebración de rifas, tómbolas y combinaciones aleatorias en las condiciones y requisitos que reglamentariamente se establezcan.

Las combinaciones aleatorias con fines publicitarios estarán exceptuadas de esta autorización, siempre que la participación del público en estas actividades sea gratuita y en ningún caso exista sobreprecio o tarificación adicional.

Igualmente podrá autorizarse reglamentariamente la celebración de rifas y tómbolas cuyo beneficio se destine íntegramente a la financiación de fiestas populares. [5]

2. Los premios de rifas y tómbolas necesariamente tendrán que ser en especie y no canjeables por dinero, salvo autorización expresa del órgano competente. Las combinaciones aleatorias tendrán que tener una finalidad publicitaria.

## TÍTULO III. De las empresas titulares de autorización para la realización de juegos y apuestas y del personal empleado

**Artículo 15. Empresas de juego**

1. La organización y explotación de juegos y/o apuestas únicamente podrá ser realizada por personas físicas o jurídicas expresamente autorizadas e inscritas en los Registros que en su caso se determine.

2. La Generalitat Valenciana, bien directamente, bien a través de empresas públicas o sociedades mixtas de capital público mayoritario, podrá asumir la realización de juegos y apuestas.

3. Los titulares de empresas de juego, deberán prestar las garantías y ajustarse a los requisitos y condiciones que reglamentariamente se determinen para cada juego y/o apuesta. Las fianzas que se establezcan tendrán como límite máximo el 10% del volumen de operaciones realmente realizados en el ejercicio inmediatamente anterior y del estimado como previsible, en atención a los medios humanos y materiales a utilizar, cuando se trate de empresa de nueva creación.

La fianza prestada quedará afecta a las responsabilidades y al cumplimiento de las obligaciones que se deriven del régimen sancionador previsto en la presente ley y sus normas de desarrollo, así como al pago de los premios a los jugadores y al cumplimiento de las obligaciones derivadas de los tributos específicos en materia de juego.

Los empresarios del juego estarán, asimismo, obligados a remitir a la Conselleria de Economía, Hacienda y Administración Pública la información que ésta solicite, al objeto de cumplir sus funciones de control, coordinación y estadística.

4. Lo establecido en el apartado anterior será de aplicación a quienes esporádica o eventualmente sean autorizados para la organización y explotación de alguna modalidad de juego.

5. La transmisión de acciones o participaciones de Entidades dedicadas a la organización y explotación de juegos y apuestas requerirá, en todo caso, autorización previa de la administración.

**Artículo 16. Entidades titulares de Casinos**

Las empresas titulares de Casinos deberán reunir los siguientes requisitos mínimos:

a) Constituirse bajo la forma de sociedades anónimas y tener por objeto la explotación de un Casino y eventualmente el desarrollo de actividades de promoción turística.

b) Ostentar la nacionalidad española.

c) Tener el capital social totalmente desembolsado, dividido en acciones nominativas, y al menos en la cuantía que se fije reglamentariamente.

d) La administración de la sociedad será colegiada.

e) Ninguna persona física o jurídica podrá ostentar participación en el capital ni cargos directivos en más de una sociedad explotadora de Casinos de Juego en el ámbito territorial de la Comunidad Valenciana.

**Artículo 17. Entidades titulares de Salas de Bingo**

1. Podrán ser titulares de Salas de Bingo:

a) Las Entidades benéfico-deportivas culturales y turísticas que tengan más de tres años de ininterrumpida existencia legal y funcionamiento.

[5] Apartado 1 del artículo 14 redactado por la **Ley 5/2013, de 23 de diciembre**.

b) Las Entidades mercantiles constituidas al efecto bajo la forma de sociedades anónimas, sociedades de responsabilidad limitada, sociedades laborales y cooperativas de trabajo CV, que ostenten la nacionalidad española y tengan un capital totalmente desembolsado, en la cuantía y forma que se fije reglamentariamente, cuyo objeto social sea la explotación de salas de bingo. [6]

2. Las Entidades enumeradas en la letra a) del apartado anterior tendrán preferencia en la obtención de la autorización para la explotación de Salas de Bingo. Las citadas Entidades podrán realizar la explotación del juego bien directamente o bien a través de empresas de servicios constituidas como Sociedades Anónimas, Sociedades Anónimas Laborales y Cooperativas de Trabajo CV, sin que este último caso suponga minoración de las responsabilidades que aquellas adquieran frente a la administración

**Artículo 18. Empresas operadoras de máquinas de juego**

1. La explotación de máquinas de juego en locales autorizados de titularidad propia o ajena sólo podrá efectuarse por las denominadas empresas operadoras.

2. Ostentarán tal consideración las personas naturales o jurídicas que, previamente autorizadas, sean inscritas en el Registro que a tal efecto llevará la Conselleria de Economía y Hacienda. Los casinos de juego tendrán, en todo caso, la condición de empresas operadoras.

**Artículo 19. Del personal que realiza su actividad en empresas de juego**

1. Las personas que realicen su actividad profesional en empresas dedicadas a la gestión y a la explotación de juego y/o apuestas, y que reglamentariamente se determinen, deberán estar en posesión del correspondiente documento profesional, para cuyo otorgamiento será necesaria la ausencia de antecedentes penales por alguna de las circunstancias previstas en el artículo tercero apartado tres, así como el no haber sido sancionado administrativamente en los últimos cinco años inmediatamente anteriores por falta tipificada en esta Ley como grave o muy grave.

2. Los documentos profesionales a que se refiere el número anterior serán expedidos y renovados por plazos máximos de cinco años, pudiendo ser revocados por acuerdo motivado de la Autoridad administrativa competente.

3. Los empleados que participen directamente en el desarrollo de los juegos de Casinos o Salas de Bingo, así como sus cónyuges, ascendientes hasta el segundo grado de consanguinidad o afinidad y los colaterales, no podrán tener participación alguna en la sociedad titular de la empresa de juego, salvo que fueran gestionados por Sociedades Anónimas Laborales y Cooperativas del Trabajo CV.

4. La contratación por parte de las empresas de juego de personal extranjero se regirá por la legislación vigente en la materia.

**Artículo 20. De los directores, partícipes y accionistas de empresas de juego**

Las personas que ostenten los cargos de Administradores, Gerentes y Apoderados o sean accionistas o partícipes de empresas de juego y/o apuestas no deberán hallarse incursos en ninguna de las circunstancias previstas en los apartados a) y b) del artículo 3, ni haber sido sancionados administrativamente en los últimos cinco años por alguna de las faltas muy graves tipificadas en esta Ley.

**Artículo 21. Usuarios** [7]

1. No podrán participar en juegos y apuestas:

a) Los menores de edad o los que, por decisión judicial, hayan sido declarados incapaces, pródigos o culpables en procedimiento concursal.

b) Quienes voluntariamente soliciten su exclusión.

c) Los directivos, accionistas y partícipes en sus propias empresas de juego y apuestas.

d) Los deportistas, entrenadores u otros participantes en el acontecimiento o actividad deportiva sobre la que se realiza la apuesta.

e) Los directivos de las entidades deportivas participantes u organizadoras respecto del acontecimiento o actividad deportiva sobre la que se realiza la apuesta.

[6] Apartado 1.b) del artículo 17 redactado por el artículo 121 de la **Ley 7/2014, de 22 de diciembre**, de Medidas Fiscales, de Gestión Administrativa y Financiera, y de Organización de la Generalitat (DOGV núm. 7432 de 29.12.2014) Ref. Base Datos 011461/2014.

[7] Redacción dada por el artículo 122 de la **Ley 7/2014, de 22 de diciembre**.

2. Los organizadores de juegos, además de a las personas previstas en el número anterior, deberán impedir la entrada a los locales o salas de juegos a los que pretendan entrar en los mismos portando armas u objeto que puedan utilizarse como tales así como a cualquier persona que presente síntomas de embriaguez, intoxicación por drogas u otras sustancias análogas o enajenación mental. Igualmente deberán ser expulsados de los locales o salas de juego quienes alteren de cualquier forma el orden público.

3. Los menores podrán tener acceso a los salones recreativos y a la zona A de los salones de juego.

4. Los titulares de los establecimientos de juego, previa autorización y en la forma que reglamentariamente se establezca, podrán imponer otras condiciones de admisión o prohibiciones de acceso a las salas de juego y apuestas.

5. Los usuarios o participantes en los juegos tienen las siguientes obligaciones:

a) Identificarse ante las empresas de gestión y explotación de juegos y apuestas.

b) Cumplir las normas y reglas de los juegos y apuestas en los que participen.

c) No alterar el normal desarrollo de los juegos.

d) Respetar el derecho de admisión de locales y salas de juego y apuestas.

6. En los establecimientos autorizados para la práctica de los juegos existirá un libro de reclamaciones a disposición de los jugadores así como de los agentes de la autoridad y de los funcionarios públicos que se habiliten para la labor inspectora.

## TÍTULO IV. Régimen sancionador

**Artículo 22. Infracciones administrativas**

1. Son infracciones administrativas en materia de juego las acciones u omisiones tipificadas en la presente Ley, pudiendo el reglamento o reglamentos que la desarrollen introducir especificaciones o graduaciones a dichas infracciones.

La concurrencia de causas internas o externas que impidan o anulen el ejercicio de la libre voluntad podrá probarse por cualquiera de los medios admitidos en derecho.

2. Las infracciones en materia de juego se clasifican en faltas muy graves, graves y leves.

**Artículo 23. Faltas muy graves**

Son faltas muy graves:

a) La organización y explotación de juegos o apuestas sin poseer la correspondiente autorización administrativa, así como la celebración o práctica de los mismos fuera de los locales o recintos permitidos o en condiciones distintas a las autorizadas, o la utilización de medios, modos o formas no permitidos o prohibidos en los reglamentos específicos de los diferentes juegos. [8]

b) La fabricación, comercialización o explotación de elementos de juego incumpliendo las normas dictadas al efecto bien por el Estado bien por la Generalitat, según su competencia.

c) La cesión de las autorizaciones concedidas, salvo con las condiciones o requisitos establecidos en esta Ley y demás normas que la desarrollen o complementen.

d) La participación como jugadores directamente o por medio de terceras personas, del personal empleado y directivo, de los accionistas y partícipes de empresas dedicadas a la gestión, organización y explotación del juego, así como la de los cónyuges, ascendientes y descendientes de aquellos en línea directa de primer grado, en los juegos y apuestas que gestionen o exploten dichas empresas.

e) La manipulación de los juegos en perjuicio de los participantes o de la Hacienda Pública. [9]

f) La concesión de préstamos a los jugadores o apostantes en los lugares en los que se celebren juegos y apuestas.

g) El impago total o parcial a los jugadores o apostantes de las cantidades con que hubieran sido premiados.

h) Obtener las correspondientes autorizaciones mediante la aportación de datos o documentos no conformes con la realidad.

i) La negativa u obstrucción a la actuación inspectora de control y vigilancia realizada por agentes de la autoridad, así como por los funcionarios y órganos encargados o habilitados específicamente para el ejercicio de tales funciones.

[8] Apartado a) del artículo 23 redactado por el artículo 123 de la **Ley 7/2014, de 22 de diciembre**.
[9] Apartado e) del artículo 23 redactado por el artículo 123 de la **Ley 7/2014, de 22 de diciembre**.

j) La vulneración de las normas y condiciones esenciales en virtud de las cuales se concedieron las preceptivas autorizaciones.

k) La venta de cartones, boletos o billetes de juego, apuestas, rifas o tómbolas por personas distintas de las autorizadas.

l) Permitir o consentir la práctica de juegos o apuestas en locales no autorizados o en condiciones distintas a las autorizadas, o por personas no autorizadas, así como la instalación y explotación de máquinas recreativas y de azar carentes de la preceptiva autorización.

ll) Efectuar publicidad de los juegos y apuestas o de los locales o establecimientos en que estas se practiquen contraviniendo la normativa que regula la publicidad del juego. [10]

m) Instalar máquinas en número que exceda del autorizado.

n) La participación como jugadores directamente o por medio de terceras personas, de quienes intervengan en el acontecimiento objeto del juego o de la apuesta, que puedan influir en el resultado de dicho acontecimiento, y que lo tengan prohibido en virtud de la presente ley o de los reglamentos que la desarrollen, así como la de sus cónyuges, ascendientes y descendientes en línea directa de primer grado.

ñ) El incumplimiento o violación de las medidas cautelares adoptadas por la Administración. [11]

**Artículo 24. Faltas graves**

Son faltas graves:

a) Permitir la práctica de juegos o apuestas, así como el acceso a los locales o salas de juego autorizadas a personas que lo tengan prohibido en virtud de la presente Ley y de los reglamentos que la desarrollan.

b) Reducir el capital de las Sociedades o las fianzas de las Empresas de Juego y/o apuestas por debajo de los límites legales establecidos, o proceder a cualquier transferencia no autorizada de las acciones o participaciones, así como incumplir las prescripciones de esta Ley relativas a las ampliaciones y transmisión de capital fiscal.

c) La inexistencia de las medidas de seguridad de los locales exigidas en la autorización de apertura o el mal funcionamiento de los mismos.

d) Las promociones de venta mediante actividades análogas a las de los juegos incluidos en el Catálogo.

e) No facilitar a los órganos competentes la información necesaria para un adecuado control de las actividades de juego y apuestas.

f) No exhibir en el establecimiento de juego, así como en las máquinas autorizadas, el documento acreditativo de la autorización establecido por la presente Ley, así como aquellos que en el desarrollo de la presente norma y disposiciones complementarias se establezcan.

g) La admisión de más jugadores de los que permita el aforo del local.

h) No conservar en el local los documentos que se establezcan en los reglamentos que desarrollen la presente Ley, así como la pérdida sin causa justificada de los mismos.

i) Realizar la transmisión de una máquina sin la autorización correspondiente.

j) La práctica de juegos de azar en establecimientos públicos, en círculos tradicionales o clubs públicos o privados.

k) Carecer o llevar incorrectamente los libros o registros contables exigidos en la correspondiente reglamentación de juego.

l) La perturbación del orden en los establecimientos de juego en la medida en que afecte al normal desarrollo de la actividad así como la conducta insultante o agresiva con el personal del establecimiento. [12]

m) Utilizar, por parte de jugadores y apostantes, fichas, cartones, boletos u otros elementos de juego que sean falsos, así como manipular máquinas u elementos de juego. [13]

**Artículo 25. Faltas leves**

Son faltas leves:

a) Practicar juegos de azar y apuestas de los denominados tradicionales no incluidos en el Catálogo de Juegos, en establecimientos públicos, círculos tradicionales o clubs públicos o

[10] Letra ll) del artículo 23 redactado por la **Ley 5/2013, de 23 de diciembre**.
[11] Apartado ñ) del artículo 23 introducido por el artículo 123 de la **Ley 7/2014, de 22 de diciembre**.
[12] Apartado l) del artículo 24 introducido por el artículo 124 de la **Ley 7/2014, de 22 de diciembre**.
[13] Apartado m) del artículo 24 introducido por el artículo 124 de la **Ley 7/2014, de 22 de diciembre**.

privados, cuando la suma total de las apuestas tengan un valor económico superior en cinco veces al salario mínimo interprofesional diario.

b) La llevanza inexacta del fichero de visitantes.

c) Colocar la documentación que ha de llevar incorporada la máquina de manera que se dificulte su visibilidad desde el exterior, o la falta de protección eficaz para impedir su deterioro o manipulación.

d) La falta de libro de reclamaciones en los locales autorizados para el juego, en la forma que reglamentariamente se determine.

e) En general, el incumplimiento de los requisitos o prohibiciones establecidos en la Ley, reglamentos y demás disposiciones que la desarrollen y completen, no señalados como faltas graves o muy graves.

**Artículo 26. Responsables de las infracciones**

Son responsables de las infracciones reguladas en esta Ley sus autores, sean personas físicas o jurídicas.

En el caso de infracciones cometidas en los establecimientos de juegos o apuestas o en locales donde haya máquinas de juego, por directivos, administradores o personal empleado en general, serán asimismo responsables solidarios las personas o entidades para quienes aquellos presten sus servicios.

En todo caso, la comisión de tres faltas leves en un período de un año tendrá la consideración de una falta grave, y la comisión de tres faltas graves en un año o de cinco en tres años tendrá la consideración de muy grave.

**Artículo 27. Sanciones pecuniarias** [14]

1. Las infracciones administrativas calificadas como leves serán sancionadas con una multa de hasta seis mil euros, las calificadas como graves de hasta veinticinco mil euros y las calificadas como muy graves de hasta seiscientos mil euros.

2. Corresponderá al Consell la imposición de sanciones por infracciones muy graves cuya cuantía se halle comprendida entre trescientos mil euros con un céntimo y seiscientos mil euros.

3. Corresponderá al titular de la consellería competente, en materia de juego, la imposición de sanciones por infracciones muy graves cuya cuantía se halle comprendida entre noventa mil euros y un céntimo hasta trescientos mil euros.

4. Corresponderá al titular de la dirección general competente, en materia de juego, la imposición de sanciones por infracciones muy graves, cuya cuantía no exceda de noventa mil euros y para la imposición del resto de sanciones, por infracciones graves y leves.

5. Para la graduación de la sanción se tendrán en cuenta las circunstancias personales o materiales que concurran en el caso, así como la transcendencia económica y social de la acción.

La reiteración y reincidencia serán circunstancias agravantes siempre que no hayan sido tenidas en cuenta como elemento de tipicidad de la infracción.

El reconocimiento de la responsabilidad por parte del presunto infractor será circunstancia atenuante para la imposición de la sanción.

6. Además de la sanción pecuniaria, la comisión de una infracción llevará aparejada, en su caso, la entrega a la Administración y a los perjudicados que hubieran sido identificados, de los beneficios ilícitos obtenidos por los tributos y cantidades defraudadas, respectivamente.

7. Anualmente en las leyes de presupuestos podrán ser revisadas las cuantías de las multas para adecuarlas a la realidad económica.

**Artículo 28. Sanciones no pecuniarias**

1. En los casos de infracciones graves y muy graves, en atención a su naturaleza, repetición o transcendencia, podrán imponerse además de las sanciones pecuniarias, las siguientes sanciones:

- Suspensión, cancelación temporal o revocación definitiva de la autorización para la celebración, organización o explotación de juegos y/o apuestas.

- Clausura temporal o definitiva del establecimiento donde tengan lugar la explotación del juego y/o apuestas, o inhabilitación definitiva del mismo para actividades de juego.

[14] Redacción dada por el artículo 125 de la **Ley 7/2014, de 22 de diciembre**.

- Inhabilitación temporal o definitiva para ser titular de autorización respecto del juego y apuestas.

2. Por causa de infracción muy grave o grave cometida por el personal de la empresa de juego, se podrá imponer, accesoriamente a la sanción de multa, la suspensión de capacidad para el ejercicio de' su actividad en lugares dedicados a la explotación del juego.

3. En los supuestos de falta de autorización, revocación o suspensión de la misma, podrá acordarse el comiso, destrucción o inutilización de las máquinas o elementos de juego objeto de la infracción.

4. Cuando la actividad principal que se ejerza en un establecimiento no sea de juego y/o apuestas, no podrá ser clausurado el mismo, si bien podrá acordarse la prohibición de instalación y realización de actividades de juego.

5. En las infracciones cometidas por los jugadores o visitantes en atención a las circunstancias que concurran y la trascendencia de la infracción, podrán imponerse como sanción accesoria, la prohibición de entrada en los establecimientos de juego, por un máximo de dos años. [15]

**Artículo 29. Prescripción y caducidad** [16]

1. Las faltas leves prescribirán a los seis meses, las graves a los dos años y las muy graves a los tres años.

2. El término de la prescripción comenzará a contar desde el día en que se hubiere cometido la infracción y se interrumpirá desde que el procedimiento se dirija al infractor, volviendo a correr de nuevo desde que se paralice el procedimiento o termine sin sanción.

3. El plazo máximo para notificar la resolución del procedimiento sancionador será de seis meses, contado desde la fecha del acuerdo de iniciación. Dicha notificación se ajustará a lo dispuesto en el artículo 40 de la Ley 39/2015, del Procedimiento Administrativo Común de las Administraciones Públicas.

4. El incumplimiento del plazo indicado en el apartado anterior producirá la caducidad del procedimiento.

**Artículo 30. Procedimiento sancionador.**

1. El procedimiento sancionador se ajustará a lo previsto en esta Ley y en las normas reglamentarias dictadas en su desarrollo, y subsidiariamente a lo establecido en la Ley de Procedimiento Administrativo.

2. En el caso de falta grave o muy grave se seguirán los siguientes trámites:

1) Se iniciará al tener conocimiento de las supuestas infracciones por el órgano competente que designará Instructor al efecto.

2) El Instructor formulará pliego de cargos que será notificado al interesado quien dispondrá de un plazo de ocho días para formular pliego de descargos y solicitar en su caso el recibimiento de las pruebas.

3) El Instructor podrá acordar, de oficio o a instancia de parte, la apertura de un período de prueba por plazo no superior a treinta días cuando estime que los hechos denunciados o alegados no estuvieran suficientemente acreditados.

4) Transcurrido el plazo para formular pliego de descargos o concluida en su caso la fase probatoria, el Instructor formulará propuesta de resolución que será notificada al interesado, quien podrá alegar lo que a su derecho convenga en el plazo de quince días.

5) A la vista de lo actuado el órgano competente dictará la resolución que corresponda.

3. En el caso de falta leve se observará lo establecido en el apartado anterior a excepción de lo indicado en el número 3. En tales supuestos bastará para iniciar el procedimiento la propia acta incoada por la Inspección del Juego y Apuestas, en cuyo caso el actuario tendrá la consideración de Instructor del expediente.

4. Cuando existan indicios de falta grave o muy grave se podrá acordar como medida cautelar el cierre de los establecimientos en que se practique el juego vulnerando las disposiciones legales así como el precinto, depósito o incautación de los materiales usados para dicha práctica.

[15] Apartado 5 del artículo 28 introducido por el artículo 126 de la **Ley 7/2014, de 22 de diciembre**.

[16] Redacción dada por el artículo 70 de **Ley 13/2016, de 29 de diciembre**, de medidas fiscales, de gestión administrativa y financiera, y de organización de la Generalitat (DOGV núm. 7948 de 31.12.2016) Ref. Base Datos 009919/2016.

Las máquinas recreativas y de azar que carezcan de los requisitos establecidos en esta Ley o que infrinjan los límites de apuestas o premios, así como los instalados en locales no autorizados, podrán ser precintados por los agentes de la autoridad, como medida cautelar, lo cual se hará constar en el acta incoada al efecto.

5. Contra la resolución dictada en el expediente sancionador podrán interponerse los recursos prevenidos en el Título V de la Ley de Procedimiento Administrativo.

La interposición de recursos no llevará aparejada la suspensión del acto, lo cual sólo procederá cuando se previera la producción de daños o perjuicios de imposible o muy difícil reparación.

## DISPOSICIONES ADICIONALES

**Primera**

El Consell de la Generalitat Valenciana, a propuesta de la Conselleria de Economía y Hacienda, aprobará el Catálogo de Juegos y Apuestas autorizados.

**Segunda**

La Conselleria de Economía y Hacienda habilitará a funcionarios de las distintas Administraciones Públicas para que realicen el control e inspección administrativa del juego, a quienes habrá de facilitarse por los titulares de autorizaciones sobre el juego y apuestas el acceso a los establecimientos o lugares así como a los libros, registros y documentos necesarios para el cumplimiento de su misión.

Dichos funcionarios, que deberán poseer la cualificación necesaria, tendrán la condición de agentes de la autoridad en el ejercicio de sus funciones.

**Tercera**

1. Se crea la Comisión del Juego de la Comunidad Valenciana como órgano consultivo, de estudio y asesoramiento de las actividades relacionadas con el juego y apuestas.

2. Su estructura, funcionamiento y composición se determinarán reglamentariamente. Formarán parte de la misma, entre otros, representantes de la administración, de los empresarios y de los sindicatos.

3. Su constitución se llevará a cabo en el plazo de seis meses a partir de la entrada en vigor de la presente Ley.

**Cuarta** [17]

1. La publicidad, promoción, patrocinio y cualquier forma de comunicación comercial de las actividades de juego podrá efectuarse por las personas físicas o jurídicas y en los términos que reglamentariamente se determinen.

2. La publicidad de cualquier modalidad de juego regulado en esta ley deberá ajustarse a la normativa específica sobre la publicidad y no contendrá, en ningún caso, gráficos, textos o imágenes xenófobos, sexistas, que fomenten comportamientos compulsivos o cualquier trato discriminatorio contrario a la Constitución o al Estatut d'Autonomia de la Comunitat Valenciana.

3. No se considerará publicidad del juego, a los efectos previstos en esta ley, la mera información comercial identificativa llevada a cabo sin fines publicitarios, en los términos que reglamentariamente se establezcan.

**Quinta**

En los procedimientos relativos a las materias objeto de la presente Ley, los efectos del silencio administrativo se entenderán desestimatorios, salvo que en la reglamentación específica de cada juego o apuesta se prevea lo contrario.

## DISPOSICIONES TRANSITORIAS

**Primera**

En tanto los órganos de la Generalitat Valenciana no hagan uso de las facultades reglamentarias que les otorga la presente Ley, se aplicarán las disposiciones generales vigentes, en todo aquello que no se oponga a lo dispuesto en esta Ley.

[17] Disposición adicional cuarta redactada por la **Ley 5/2013, de 23 de diciembre**.

No obstante lo anterior, lo previsto en el artículo once, apartado cuarto, de esta Ley será de aplicación en la fecha de aprobación del correspondiente Reglamento.

**Segunda**

Las autorizaciones de carácter temporal concedidas con anterioridad a la entrada en vigor de la presente Ley se considerarán válidas y tendrán el plazo de vigencia que en ellas se hubiere indicado.

La renovación de las autorizaciones actualmente vigentes una vez transcurrido su período de validez se realizará con arreglo a las disposiciones de esta Ley y de acuerdo con los criterios adoptados al planificar el sector del juego.

Las autorizaciones que no tuvieren señalado plazo de vigencia deberán renovarse al menos en el plazo de cinco años.

**Tercera**

El régimen de infracciones y sanciones regulado en esta Ley se aplicará únicamente a los hechos cometidos a partir de su entrada en vigor, extendiéndose, no obstante, a los anteriores en el caso de que constituya ley más favorable.

## DISPOSICIÓN DEROGATORIA

Quedan derogadas cuantas disposiciones se opongan a lo establecido en la presente Ley.

## DISPOSICIONES FINALES

**Primera**

Se autoriza al Consell para dictar las disposiciones necesarias para el desarrollo de esta Ley.

**Segunda**

El conseller de Economía y Hacienda dictará las disposiciones precisas para acomodar los servicios de juego a las normas aprobadas por esta Ley.

**Tercera**

La presente Ley entrará en vigor el día siguiente de su publicación en el Diari Oficial de la Generalitat Valenciana.

Por tanto, ordeno que todos los ciudadanos, tribunales, autoridades y poderes públicos a los que corresponda, observen y hagan cumplir esta Ley.

Valencia, a 3 de junio de 1988

El Presidente de la Generalitat,
JOAN LERMA I BLASCO

## ANÁLISIS JURÍDICO

**Esta disposición afecta a:**

Deroga a :

- **Decreto 149/1985, de 4 de octubre, del Consell de la Generalitat, sobre regulación del ejercicio de las competencias transferidas a la Generalitat Valenciana en materia de Juego.**
- **Orden de 3 de abril de 1987, de la Conselleria de Economía y Hacienda, por la que se modifica el juego del Bingo.**

**Esta disposición está afectada por:**

Afectada por:

- **DECRETO 56/2011, de 20 de mayo, del Consell, por el que se modifican determinados preceptos del Reglamento de Casinos de Juego de la Comunitat Valenciana, del Reglamento del Juego del Bingo, del Reglamento de Máquinas Recreativas y de Azar, y del Reglamento de Salones Recreativos y Salones de Juego. [2011/6037]**
- **DECRETO 42/2011, de 15 de abril, del Consell, por el que se aprueba el Reglamento de Apuestas de la Comunitat Valenciana. [2011/4621]**
- **DECRETO 55/2011, de 20 de mayo, del Consell, por el que se aprueba el Reglamento Regulador de la Publicidad del Juego en la Comunitat Valenciana. [2011/6031]**

Desarrollada o Complementada por:

- **Decreto 141/1988, de 23 de septiembre, del Consell de la Generalitat Valenciana, por el que se reglamenta la estructura, funcionamiento y composición de la Comisión del Juego de la Comunidad Valenciana.**
- **Decreto 129/1989, de 16 de agosto, del Consell de la Generalitat Valenciana, por el que se regulan las rifas, tómbolas y combinaciones aleatorias.**
- **Decreto 90/1990, de 11 de junio, del Consell de la Generalitat Valenciana, por el que se aprueba el Reglamento de Máquinas Recreativas y de Azar.**
- **Decreto 89/1990, de 11 de junio, del Consell de la Generalitat Valenciana, por el que se aprueba el Reglamento del Juego del Bingo.**
- **Orden de 14 de marzo de 1991, de la Conselleria de Economia y Hacienda, por la que se dictan normas reguladoras sobre la organización administrativa en materia de juego.**
- **Decreto 75/1993, de 28 de junio, del Gobierno Valenciano, por el que se aprueba el Reglamento del Juego del Bingo.**
- **Decreto 76/1993, de 28 de junio, del Gobierno Valenciano, por el que aprueba el Reglamento de Máquinas Recreativas y de Azar.**
- **Decreto 77/1993, de 28 de junio, del Gobierno Valenciano, por el que aprueba el Reglamento de Salones Recreativos y Salones de Juego.**
- **DECRETO 215/1994, de 17 de octubre, del Gobierno Valenciano, por el que se aprueba el Reglamento de Casinos de Juego de la Comunidad Valenciana. [94/7786]**
- **DECRETO 155/1998, de 29 de septiembre, del Gobierno Valenciano, por el que se aprueba el Reglamento de Máquinas Recreativas y de Azar. [1998/X8614]**
- **DECRETO 25/2003, de 25 de marzo, del Consell de la Generalitat, por el que se aprueba el Reglamento del Juego del Bingo. [2003/3567]**

- **DECRETO 116/2006, de 28 de julio, del Consell, por el que aprueba el Reglamento de Casinos de Juego de la Comunitat Valenciana. [2006/9319]**
- **DECRETO 44/2007, de 20 de abril, del Consell, por el que se aprueba el Reglamento de Salones Recreativos y Salones de Juego. [2007/4976]**
- **DECRETO 142/2009, de 18 de septiembre, del Consell, por el que se aprueba el Reglamento de Casinos de Juego de la Comunitat Valenciana. [2009/10759]**

Modificada por:

- **LEY 14/1997, de 26 de diciembre de 1997, de Medidas de Gestión Administrativa y Financiera y de Organización de la Generalitat.**
- **LEY 10/1998, de 28 de diciembre de 1998, de Medidas Fiscales, de Gestión Administrativa y Financiera y de Organización de la Generalitat Valenciana. [1998/L11439]**
- **Ley 9/1999, de 30 de diciembre, de medidas fiscales, de gestión administrativa y financiera, y de organización de la Generalitat Valenciana. [1999/11018]**
- **LEY 9/2001, de 27 de diciembre, de Medidas Fiscales, de Gestión Administrativa y Financiera, y de Organización de la Generalitat Valenciana. [2001/12749]**
- **LEY 16/2003, de 17 de diciembre, de Medidas Fiscales, de Gestión Administrativa y Financiera, y de Organización de la Generalitat Valenciana. [2003/13519]**
- **LEY 12/2004, de 27 de diciembre, de Medidas Fiscales, de Gestión Administrativa y Financiera, y de Organización de la Generalitat Valenciana. [2004/13489]**
- **LEY 14/2005, de 23 de diciembre, de la Generalitat, de Medidas Fiscales, de Gestión Financiera y Administrativa, y de Organización de la Generalitat. [2005/14571]**
- **LEY 16/2008, de 22 de diciembre, de Medidas Fiscales, de Gestión Administrativa y Financiera, y de Organización de la Generalitat. [2008/14964]**
- **LEY 16/2010, de 27 de diciembre, de Medidas Fiscales, de Gestión Administrativa y Financiera, y de Organización de la Generalitat [2010/14109]**
- **DECRETO LEY 4/2013, de 2 de agosto, del Consell, por el que se establecen medidas urgentes para la reducción del déficit público y la lucha contra el fraude fiscal en la Comunitat Valenciana, así como otras medidas en materia de ordenación del juego. [2013/8347]**
- **LEY 5/2013, de 23 de diciembre, de Medidas Fiscales, de Gestión Administrativa y Financiera, y de Organización de la Generalitat. [2013/12400]**
- **LEY 7/2014, de 22 de diciembre, de Medidas Fiscales, de Gestión Administrativa y Financiera, y de Organización de la Generalitat. [2014/11805]**
- **LEY 13/2016, de 29 de diciembre, de medidas fiscales, de gestión administrativa y financiera, y de organización de la Generalitat. [2016/10576]**

DIARI OFICIAL
DE LA GENERALITAT VALENCIANA

# Decreto 129/1989, de 16 de agosto, del Consell de la Generalitat Valenciana, por el que se regulan las rifas, tómbolas y combinaciones aleatorias.

**(DOGV núm. 1141 de 14.09.1989)** **Ref. 2154/1989**

El tiempo transcurrido desde la promulgación de las normas que reglamentan las rifas, tómbolas y combinaciones aleatorias, junto con la demanda que de estos juegos viene realizando la sociedad ha supuesto un desfase entre la realidad jurídica y la realidad social.

Esta circunstancia, unida a la promulgación de la Ley de la Generalitat Valenciana 4/1988, de 3 de junio, del Juego de la Comunidad Valenciana, inspirada en unos nuevos principios, hace necesaria la actualización de la norma reguladora de los juegos mencionados para adaptarla tanto a la realidad social como a las normas y principios generales introducidos por la Ley del Juego Valenciana.

Por cuanto antecede, previo informe de la Comisión de Juego de la Comunidad Valenciana, a propuesta del Conseller de Economía y Hacienda, y previa deliberación del Consell de la Generalitat Valenciana en su reunión del día 16 de agosto de 1989,

DISPONGO:

**Artículo primero**

1. Se entiende por rifa aquella modalidad de juego consistente en el sorteo a celebrar de un objeto o varios, previamente determinado, entre los adquirentes de uno o varios billetes o boletos de importe único, correlativamente numerados o de otra forma diferenciados entre si.

2. La tómbola es aquella modalidad de juego en la que el jugador participa en el sorteo de diversos objetos expuestos al público mediante la adquisición de billetes o boletos que contienen, en su caso, la indicación del premio que se puede obtener.

3. La combinación aleatoria es una modalidad de juego por la que una persona o Entidad, con fines publicitarios, sortea premio en metálico o especie, entre quienes adquieran sus bienes o servicios u ostentan la condición actual o potencial de clientes suyos, sin exigir una contraprestación específica.

**Artículo segundo. Competencias para la autorización de rifas, tómbolas y combinaciones aleatorias.**

Serán competentes para la concesión de las autorizaciones:

1. Los Directores de los Servicios Territoriales de la Conselleria de Economía y Hacienda cuando la autorización de la rifa o tómbola sea de ámbito provincial y que el importe total de los billetes o boletos no exceda de cinco millones pesetas.

2. La Comisión Técnica del Juego cuando la autorización de la rifa o tómbola sea de ámbito superior al provincial o se supere el impoorte referido en el apartado anterior.

**Artículo tercero. Clases de rifas y tómbolas.**

Las rifas y las tómbolas se clasificarán en:

1. Benéficas.- Se entenderá por tales aquellas organizadas por Instituciones, Ayuntamientos, Diputaciones u otras Corporaciones o Entidades, en las que el importe de los beneficios obtenidos se destine a satisfacer necesidades primarias del establecimiento benéfico.

Asimismo, tendrán tal consideración las organizadas por Comisiones de Fiestas para la financiación de fiestas populares.

2. De utilidad pública.- Se entenderá por tales aquellas organizadas por las Instituciones y Corporaciones citadas en los que el importe de los beneficios obtenidos se destine a fines de reconocida utilidad pública.

3. De interés particular.- Se entenderá por tales aquellas organizadas por personas o Entidades públicas o jurídicas en las que el importe de los beneficios no se apliquen a ninguno de los fines reseñados en los dos apartados anteriores.

La tómbola de interés particular solo se autorizará en el caso de celebrarse con ocasión de ferias o fiestas locales.

**Artículo cuarto. Solicitud de rifas o tómbolas.**

El expediente se iniciará a instancias del interesado, debiendo hacer constar en el escrito de solicitud:

1. La Corporación o persona solicitante, con indicación de los datos que la identifiquen, así como la actividad que realicen.

2. Representación que ostenta el que suscriba la instancia.

3. La fecha de celebración de la rifa o tómbola con especificación detallada de la modalidad que haya de revestir.

4. Número y características de las papeletas que se propongan emitir, con indicación de su precio unitario. Cuando la rifa o tómbola sea en combinación con la Lotería Nacional o con el sorteo de la ONCE, se determinará el total de números a emitir y su relación con dichos sorteos.

5. Ambito territorial que abarque la venta de billetes o papeletas y la forma de efectuar dicha venta.

6. Relación detallada del premio o premios que hayan de otorgarse, con expresión de su precio y forma de adjudicación a los jugadores premiados, así como el lugar donde se encuentran depositados o expuestos.

7. Lugar donde se vaya a efectuar el sorteo que determine el ganador o ganadores.

8. Descripción de las medidas a adoptar por la Entidad peticionaria para garantizar plenamente la transparencia en el desarrollo de la rifa o tómbola y la evitación de posibles fraudes.

9. Descripción de las medidas de control de la contabilidad de la rifa o tómbola interesada.

10. Destino de los beneficios a obtener con la celebración de la rifa o tómbola solicitada.

11. Relación detallada de los vendedores de billetes o boletos autorizados por la entidad peticionaria.

**Artículo quinto. Documentos que deben unirse a la solicitud de rifas o tómbolas.**

A la instancia de solicitud deberán unirse los siguientes documentos:

1. Estatutos sociales, debidamente inscritos en el Registro correspondiente.

2. Acreditación de la representación por parte de quien suscribe la petición.

3. Ejemplar de los contratos, facturas, títulos o documentos acreditativos de la propiedad de los premios en favor de la Entidad solicitante, ya que, en todo caso, tanto si se trata de bienes muebles o inmuebles deberán estar previamente adquiridos y depositados o instalados en lugares donde pueda constarse su existencia.

4. Fotocopia compulsada o legitimada de los Documentos Nacionales de Identidad de los vendedores.

5. Certificación expedida por la Entidad peticionaria, expresiva de la asunción de las responsabilidades y obligaciones a que den lugar la actuación de los vendedores autorizados.

6. Proyectos de publicidad y anuncios que hayan de emplearse.

7. Modelos de los billetes o papeletas que se van a utilizar.

8. En su caso, referencia a la norma por la que se hubiera declarado de utilidad pública el fin a que se destinen los beneficios de la rifa o tómbola, o certificación emitida por el Organismo oficial correspondiente.

**Artículo sexto. Solicitud de combinaciones aleatorias.**

En las combinaciones aleatorias la solicitud deberá efectuarse por personas físicas o jurídicas dedicadas al comercio, autorizándose cuando la finalidad publicitaria de la combinación aleatoria tenga relación con la actividad de que se trate.

En el escrito de solicitud de autorización para la celebración de la combinación aleatoria deberán de hacerse constar:

1. Identidad de la Entidad o empresa organizadora de la combinación aleatoria y de la actividad comercial que realiza.
2. Representación que ostenta el que suscribe la instancia.
3. Las fechas de celebración de la combinación aleatoria con especificación detallada de la modalidad o sistemas que se utilizará.
4. Número y características de las papeletas que se propongan emitir. Cuando la combinación aleatoria sea en combinación con la Lotería Nacional o con el sorteo de la ONCE se determinará el total de números a emitir y su relación con dichos sorteos.
5. Ambito territorial que abarque la distribución de billetes o papeletas y la forma de efectuarla.
6. Relación detallada del premio o premios que hayan de otorgarse, con expresión de su precio y forma de adjudicación a los jugadores premiados, así como el lugar donde se encuentran depositados o expuestos.
7. Descripción de las medidas adoptadas para garantizar plenamente la transparencia en el desarrollo del juego y la evitación de posibles fraudes.
8. Medios publicitarios a utilizar.

**Artículo séptimo**. **Documentos que deben unirse a la solicitud de combinación aleatoria.**

A la instancia de solicitud de autorización de combinación aleatoria se acompañará la siguiente documentación:

1. Escritura de constitución y Estatutos sociales, debidamente inscritos en el registro correspondiente.
2. Acreditación de la representación de la persona que suscriba la petición en nombre de aquella.
3. Ejemplar de los contratos, facturas, títulos o documentos acreditativos de la propiedad de los premios. En todo caso, tanto si se trata de bienes muebles o inmuebles deberán estar previamente adquiridos y depositados en lugares donde pueda constatarse su existencia. Si los premios consisten en cantidades dinerarias deberán estar previamente depositadas en una Entidad financiera.
4. Proyecto de publicidad y anuncios que hayan de emplearse.
5. Modelos de billetes o papeletas que se hayan de utilizar.

**Artículo octavo**. **Procedimiento para la autorización.**

Las autorizaciones reguladas en el presente Decreto se entienden siempre condicionadas al previo pago, afianzamiento o consignación de la tasa fiscal recayente sobre los juegos autorizados y demás requisitos exigidos reglamentariamente.

Por los Directores Territoriales se remitirá copia a la Comisión técnica del Juego de los acuerdos dictados en el ejercicio de las competencias.

**Artículo noveno**. **Régimen sancionador.**

Las infracciones del presente Decreto se sancionarán de conformidad con lo dispuesto en el Título IV de la Ley 4/1988, de 3 de junio, del Juego de la Comunidad Valenciana, sin perjuicio de las responsabilidades tributarias en que pudiera incurrir.

## DISPOSICIONES FINALES

**Primera**

Se faculta al Conseller de Economía y Hacienda para dictar cuantas normas sean precisas para el desarrollo del presente Decreto.

**Segunda**

El presente Decreto entrará en vigor al día siguiente de su publicación en el Diari Oficial de la Generalitat Valenciana.

Valencia, a 16 de agosto de 1989.

El Presidente de la Generalitat,
JOAN LERMA I BLASCO

El Conseller de Economía y Hacienda,
ANTONIO BIRLANGA CASANOVA

DIARI OFICIAL
DE LA GENERALITAT VALENCIANA

Legislación consolidada

**Última revisión 04.06.2015**

# DECRETO 115/2006, de 28 de julio, del Consell, por el que se aprueba el Reglamento de Máquinas Recreativas y de Azar. [1]

**(DOGV núm. 5343 de 11.09.2006)** Ref. 4801/2006

En uso de la autorización concedida por la Ley 4/1988, de 3 de junio, del Juego de la Comunitat Valenciana, por el Consell se aprobó mediante el Decreto 155/1998, de 29 de septiembre, el Reglamento de Máquinas Recreativas y de Azar que derogó el anterior desarrollo normativo.

El Decreto 192/2001, de 18 de diciembre, modificó determinados preceptos del Decreto anterior con el fin de adecuarlo a los cambios experimentados en el sector, tanto desde el punto de vista de las innovaciones tecnológicas como de la cambiante realidad empresarial, sin olvidar la incidencia de la regulación de la Unión Europea.

Igualmente, la dinámica de la realidad social, que conlleva un constante cambio tecnológico en las máquinas y una adecuación empresarial a las nuevas demandas que se generan, hacen necesaria, con el fin de garantizar una mayor seguridad jurídica, una nueva regulación que permita la adecuación del sector a los nuevos avances tecnológicos y demandas de ocio surgidos en la sociedad.

Esta finalidad tienen las modificaciones que se recogen en el Reglamento que se aprueba por el presente Decreto, tales como la posibilidad de interconectar máquinas de tipo A instaladas en distintos locales; la introducción de las tarjetas electrónicas o magnéticas denominadas “prepago” para la utilización en máquinas de tipo A y B instaladas en salones de recreativos y de juego; el desarrollo del juego en las máquinas de tipo B mediante pantalla de televisión o soporte físico análogo controlado por señal de video o similar, con posibilidad de tener hasta tres juegos homologados; incluir otro idioma de la Unión Europea en las leyendas obligatorias de las máquinas de tipo B; regular la posibilidad de otorgar un premio distinto e independiente en las máquinas de tipo C. Incidiendo, también, en modificaciones procedí mentales y administrativas en aras a dar una mejor respuesta a las necesidades que se plantean.

La presente disposición ha sido sometida al procedimiento de información en materia de normas y reglamentaciones técnicas previsto en la Directiva 98/34/CE y 98/48/CE, del Parlamento Europeo y del Consejo, incorporadas y unificadas en un solo texto a nuestro jurídico por el Real Decreto 1.337/1999, de 31 de julio. Por cuanto antecede, previo informe de la Comisión del Juego de la Comunitat Valenciana, a propuesta del conseller de Economía, Hacienda y Empleo, oído el Consell Jurídic Consultiu de la Comunitat Valenciana, y previa deliberación del Consell en la reunión de 28 de julio de 2006,

[1] Redactada de conformidad con lo dispuesto en el **Decreto 200/2009, de 6 de noviembre** (Diari Oficial núm. 6140, de 09.11.2009); **Decreto 42/2011, de 15 de abril** (DOGV núm. 6540, de 10.06.2011); **Decreto 56/2011, de 20 de mayo** (DOGV núm. 6540, de 10.06.2011) y **Decreto 26/2012, de 3 de febrero** (DOGV núm. 6707, de 06.02.2012).

## DECRETO

**Artículo único**

Se aprueba el Reglamento de Máquinas Recreativas y de Azar que figura inserto a continuación.

## DISPOSICIÓN ADICIONAL

**Única**

El plazo máximo para resolver y notificar las autorizaciones establecidas en el Reglamento que se aprueba, que sean consecuencia de solicitudes formuladas por los interesados, será de seis meses a contar desde la presentación de aquellas.

Transcurrido dicho plazo, los efectos del silencio administrativo se entenderán desestimatorio, de acuerdo con lo previsto en la Ley del Juego de la Comunitat Valenciana.

## DISPOSICIONES TRANSITORIAS

**Primera**

Las máquinas recreativas y de azar que a la entrada en vigor del presente reglamento figuren inscritas en el Registro de Modelos de la Comunitat Valenciana mantendrán su validez durante el periodo máximo de la autorización de explotación que les ampare.

**Segunda**

Las denuncias de las autorizaciones de instalación efectuadas con anterioridad a la entrada en vigor del presente reglamento, de acuerdo con lo establecido en el Decreto 155/1998, de 29 de septiembre, del Consell, modificado por el Decreto 192/2001, de 18 de diciembre, serán válidas y producirán todos sus efectos.

A la entrada en vigor del presente reglamento, los titulares de las autorizaciones de instalación con una vigencia inferior a un plazo de cinco años, a las que no les sea de aplicación lo establecido en el párrafo anterior, podrán denunciar las mismas de acuerdo con lo establecido en su artículo 31.2. En caso de que no se produzca dicha denuncia estas autorizaciones de instalación se entenderán prorrogadas por un periodo de cinco años.

**Tercera**

En el plazo de nueve meses de la entrada en vigor del presente reglamento, las máquinas de tipo A o puramente recreativas instaladas en salones de juego y salones recreativos deberán estar amparadas por los correspondientes boletines de situación.

**Cuarta**

Las solicitudes que se encuentren en tramitación en la fecha de entrada en vigor del presente reglamento, deberán ajustarse a lo dispuesto en el mismo y cumplir los requisitos y condiciones previstos en él.

## DISPOSICIÓN DEROGATORIA

Queda derogado el Decreto 155/1998, de 29 de septiembre, del Consell, modificado por el Decreto 192/2001, de 18 de diciembre, del Consell, así como cuantas disposiciones de igual o inferior rango se opongan a lo dispuesto en el presente Decreto y en el Reglamento aprobado por el mismo.

## DISPOSICIONES FINALES

**Primera**

Se faculta al conseller competente en materia de juego para:

a) Introducir las modificaciones no sustantivas que, por razones de evolución de mercado y nuevas técnicas, se hagan precisas para una mejor homogeneización de los requisitos para este tipo de máquinas recreativas y de azar establecidos en el presente reglamento.

b) Dictar las disposiciones de desarrollo del presente reglamento.

c) Regular el sistema para la destrucción o desguace de máquinas recreativas y de azar, así como, en su caso, para fijar los precios por dichos servicios.

d) Modificar los anexos del presente reglamento.

**Segunda**

Las empresas titulares de casinos de juego, salas de bingo, salones de juego y salones recreativos se considerarán empresas operadoras sin necesidad de su autorización e inscripción en el Registro pudiendo ser titulares y explotadoras únicamente de las máquinas recreativas y de azar que tengan instaladas, respectivamente, en aquellos establecimientos de juego.

**Tercera**

Todo fabricante, importador, comercializador y distribuidor establecido en otro estado de la Unión Europea, que reúna los requisitos previstos en el presente reglamento, podrá inscribirse en el Registro correspondiente en las mismas condiciones que una empresa establecida en el Estado Español.

**Cuarta**

El presente Decreto entrará en vigor al día siguiente de su publicación en el Diari Oficial de la Generalitat.

Valencia, a 28 de julio de 2006.

El President de la Generalitat,
FRANCISCO CAMPS ORTIZ.

El Conseller de Economía, Hacienda y Empleo,
GERARDO CAMPS DEVESA.

# REGLAMENTO DE MÁQUINAS RECREATIVAS Y DE AZAR

## TÍTULO I. Disposiciones Generales

### CAPÍTULO I. Ámbito y Objeto del Reglamento

**Artículo 1. Ámbito y objeto**

El presente reglamento tiene por objeto la regulación, en el ámbito de la Comunitat Valenciana, del juego que se desarrolla mediante el empleo de máquinas recreativas y de azar regulado por la Ley 4/1988, de 3 de junio, del Juego de la Comunitat Valenciana, así como determinados aspectos de las actividades económicas que tengan relación con el mismo.

**Artículo 2. Exclusiones**

1. Quedan expresamente excluidas de este Reglamento:

a) Las máquinas expendedoras, entendiendo por tales las que se limitan a efectuar mecánicamente ventas de productos siempre que el valor del dinero depositado corresponda al valor normal del mercado de los productos que se entreguen y que estén determinados los artículos que se obtienen en cada acción y el mecanismo no constituya o se preste a admitir cualquier tipo de apuesta, combinación aleatoria o juego de azar. Las de servicio de cambio de moneda quedan excluidas.

b) Las máquinas tocadiscos y videodiscos accionadas por monedas.

c) Las máquinas o aparatos de naturaleza estrictamente manual o mecánica, de competencia pura o deportiva entre dos o más jugadores, aunque su uso requiera la introducción de monedas y cuenten con elementos electrónicos que no tengan influencia decisiva para el desarrollo del juego

d) Las máquinas o aparatos recreativos de uso infantil que permitan al usuario un entretenimiento consistente en la imitación del trote de un caballo del vuelo de un avión o movimientos similares

### CAPÍTULO II. Definición, características y requisitos de las máquinas

**Artículo 3. Clasificación de las máquinas**

A los efectos de su régimen jurídico y conforme a lo dispuesto en el artículo 9 de la Ley de Juego de la Comunitat Valenciana, las máquinas de juego se clasifican en:

- Tipo A o puramente recreativas.
- Tipo B o recreativas con premio.
- Tipo C o de azar.

**Artículo 4. Máquinas de tipo A o puramente recreativas**

1. Son máquinas de tipo A o puramente recreativas las siguientes:

a) Aquellas que no ofrecen al jugador o usuario premio en metálico alguno directa ni indirectamente.

b) Las de mero pasatiempo o recreo que se limiten a conceder al usuario un tiempo de uso o de juego a cambio del precio de la partida, pudiendo ofrecer como único aliciente adicional y por causa de la habilidad del jugador la posibilidad de continuar jugando por el mismo importe inicial en forma de prolongación de la propia partida o de otra adicional, que en ningún caso podrá ser canjeada por dinero.

Se considerarán en este grupo de máquinas a los aparatos informáticos que permitan, a cambio de un precio por un determinado tiempo de uso, la práctica de juegos recreativos en locales de pública concurrencia. La práctica de dichos juegos sólo podrá desarrollarse mediante sistemas de conexión individuales y/o redes debidamente autorizadas.

c) Las que además de proporcionar un tiempo de uso o de juego a cambio del precio de la partida, concedan un premio directo en especie en función de la habilidad, destreza o conocimiento del jugador, consistente exclusivamente en juguetes infantiles, que en todo caso serán identificables desde el exterior de la máquina.

d) Aquellos aparatos que además de proporcionar un tiempo de uso o de juego a cambio del precio de la partida, automáticamente expendan vales o fichas acumulables, canjeables por premios en especie consistentes en juguetes infantiles, en función de la habilidad, destreza o conocimiento del jugador.

En este caso, los premios deberán estar expuestos visiblemente en el establecimiento de instalación, junto con la información relativa a los vales o fichas necesarios para obtenerlos.

2. No se podrán homologar ni inscribir en el Registro de Modelos las máquinas cuya utilización implique el uso de imágenes o la realización o exhibición de actividades que de cualquier manera puedan herir la sensibilidad o perjudicar la formación de la infancia y la juventud.

Tampoco podrán homologarse las máquinas que transmitan mensajes contrarios a los derechos reconocidos en la Constitución Española y en el Estatut d'Autonomia de la Comunitat Valenciana y, en especial, los que contengan elementos racistas, sexistas, pornográficos o que hagan apología de la violencia, así como las máquinas cuya utilización implique el uso de imágenes o la realización de actividades propias de locales no autorizados para menores.

3. No se podrá realizar ninguna modificación del juego homologado sin la autorización previa de la Subsecretaría de la Conselleria competente en materia de juego.

La sustitución de los juegos homologados deberá comunicarse previamente a la Subsecretaría de la Conselleria competente en materia de juego.

4. El pago del precio de la partida podrá efectuarse mediante moneda corriente y/o mediante sistemas de prepago debidamente homologados. No obstante, el pago del precio de la partida en aparatos informáticos también podrá efectuarse en efectivo a personal del establecimiento.

5. Las máquinas de tipo A de mero pasatiempo o recreo definidas en el punto 1.b) del presente artículo, podrán interconectarse entre ellas, tanto si se encuentran en el mismo salón como en otros, mediante sistemas debidamente homologados, cuyo centro de control deberá estar ubicado en uno de los salones que se interconectan.

Los aparatos informáticos dedicados al juego recreativo podrán interconectarse entre ellos cumpliendo lo establecido en el apartado anterior, así mismo deberán acreditar de forma fehaciente estar dotados de un dispositivo de control y restricción de acceso a las redes informáticas (Internet) que limiten la posibilidad llevar a cabo con ellos cualquier forma de juego, tanto los recreativos como cualquier actividad por la que se arriesguen cantidades de dinero u objetos susceptibles de evaluación económica, así como que garantice lo dispuesto en el apartado 2 del presente artículo.

6. Requisitos particulares para la homologación de las máquinas recreativas de tipo A con premio en especie.

6.1 Las máquinas recreativas de tipo A con premio directo en especie deberán reunir, además, las siguientes características específicas:

a) El precio máximo de la partida será de un euro.

b) El valor del premio, acreditado mediante factura, no podrá exceder de 6 euros.

c) Los juguetes infantiles ofrecidos deberán cumplir los requisitos y condiciones exigidos por la normativa que regule su importación, fabricación, comercialización y distribución, así como la relativa a la protección de los consumidores y usuarios.

d) Dispondrán de los mecanismos de seguridad necesarios que impidan la introducción de manos y brazos de los usuarios a través de los dispensadores de premios.

e) Deberán incorporar dispositivos de verificación de entrega de los premios en especie obtenidos por los usuarios.

f) Deberán disponer de manual de uso y funcionamiento, en el que también se especificará la naturaleza de los premios, que se entregará al laboratorio de ensayo autorizado así como a la Conselleria competente en materia de juego junto con la solicitud de inscripción en el Registro de Modelos.

g) Incorporarán mecanismos de devolución automática del importe de la jugada en caso de avería o agotamiento de los productos destinados a premios.

h) Dispondrán de dispositivos que garanticen la devolución automática del importe de la partida si se producen cortes en la alimentación eléctrica de la máquina o, en su caso, la entrega del premio obtenido por el usuario de la misma.

i) Incorporarán contadores electrónicos no alterables ni manipulables que registren el número de partidas jugadas así como el número de productos entregados como premio.

j) Dispondrán de un tablero frontal en el que constarán con claridad y de forma legible, en cualquiera de los dos idiomas oficiales determinados en el Estatut d'Autonomia de la Comunitat Valenciana, las reglas y condiciones del funcionamiento del juego.

k) Los mecanismos de habilidad o pericia en ningún caso podrán ser manipulados, alterados, modificados o regulados.

6.2 Las máquinas recreativas de tipo A que automáticamente expendan vales o fichas canjeables por juguetes infantiles deberán reunir, además, las siguientes características específicas:

a) El precio máximo de la partida será de un euro.

b) El valor del premio, acreditado mediante factura, no podrá exceder de 20 euros.

c) Los vales o fichas sólo podrán canjearse en el local o establecimiento en que se hayan conseguido.

d) A todo vale o ficha le corresponderá necesariamente un premio.

e) Los juguetes infantiles ofrecidos deberán cumplir los requisitos y condiciones exigidos por la normativa que regule su importación, fabricación, comercialización y distribución, así como la relativa a la protección de los consumidores y usuarios.

f) Deberán incorporar dispositivos de verificación de entrega de los vales o fichas obtenidos por los usuarios.

g) Dispondrán de un tablero frontal en el que constarán con claridad y de forma legible, en cualquiera de los dos idiomas oficiales determinados en el Estatut d'Autonomia de la Comunitat Valenciana, las reglas y condiciones para la obtención de los vales o fichas.

**Artículo 5. Máquinas de tipo B o recreativas con premio** [2]

1. Son máquinas de tipo B o recreativas con premio aquellas que, a cambio del precio de la partida o jugada, conceden al usuario un tiempo de uso o de juego y, eventualmente, un premio en metálico.

2. Para ser homologadas e inscritas en el Registro correspondiente como máquinas de tipo B habrán de cumplir los siguientes requisitos:

a) El precio de cada jugada o partida será de 5 céntimos de euro o de cantidades múltiplos de dicho importe con un máximo de 20 céntimos de euro.

b) El premio máximo que las máquinas pueden entregar será de quinientas veces el precio máximo, sin perjuicio del incremento del premio previsto en el apartado 3, letras e y g, de este artículo, para el supuesto de partidas simultáneas.

El programa de juego no podrá provocar ningún tipo de secuencia de juego o relación sistemática y predeterminada cuyo resultado sea la obtención de un premio por un importe superior al máximo establecido

c) Cada máquina estará programada y explotada de forma que devuelva, en todo ciclo de cuarenta mil partidas consecutivas, un porcentaje de premios que nunca será inferior al 70% del valor de las partidas efectuadas. Se entiende por ciclo el conjunto de partidas consecutivas y correlativas que el programa de juego debe establecer para pagar el porcentaje de devolución de premios.

d) Las memorias de la máquina que determinen el juego y el plan de ganancias deberán hacer imposible su alteración o manipulación.

e) Las máquinas incorporarán una fuente de alimentación de energía autónoma que preservará la memoria en caso de desconexión o interrupción de la corriente eléctrica, de tal forma, que cuando se reinicie la actividad de la máquina, el programa parta de la posición en que se encontraba en el momento de interrupción, incluyendo todas las secuencias de juego realizadas.

f) Todas las máquinas deberán disponer de un mecanismo de expulsión automática de los premios al exterior, sin necesidad de acción alguna por parte del jugador. Los premios han de consistir necesariamente en billetes o moneda metálica de curso legal entregada por la máquina.

No obstante lo anterior, en los salones de juego, salas de bingo así como en los casinos, se podrá autorizar por la Conselleria competente en materia de juego que tanto el pago del precio de la partida como el cobro de los premios obtenidos por los jugadores, se realice mediante tarjetas magnéticas o electrónicas homologadas propias del establecimiento, que deberán ser adquiridas previamente por el usuario en la caja del mismo.

[2] El apartado 2, letra b; el apartado 3, letras a, e y g; y el apartado 4 del artículo 5 redactados por el **Decreto 33/2014, de 21 de febrero, del Consell**, por el que se modifican determinados preceptos del Reglamento de Máquinas Recreativas y de Azar, aprobado por el Decreto 115/2006, de 28 de julio; del Reglamento de Salones Recreativos y Salones de Juego, aprobado por el Decreto 44/2007, de 20 de abril; del Reglamento de Apuestas de la Comunitat Valenciana, aprobado por el Decreto 42/2011, de 15 de abril; así como la disposición transitoria primera del Decreto 26/2012, de 3 de febrero, por el que se modifican diversos reglamentos de juego (DOGV núm. 7220 de 24.02.2014).

Los premios serán, en todo caso, canjeables por dinero en el propio establecimiento. Asimismo y, previo consentimiento del jugador, el pago de los premios obtenidos se podrá instrumentar mediante la entrega al ganador de cheque al portador por el importe correspondiente, librado contra la cuenta bancaria de la persona o entidad titular.

g) Deberán disponer de un mecanismo de bloqueo que impida iniciar una partida cuando el depósito de pagos no disponga de monedas suficientes para efectuar, en su caso, el pago de los premios programados. En este caso, la máquina devolverá automáticamente el dinero introducido.

h) Dispondrán de un tablero frontal en el que constarán con claridad y de forma legible, en cualquiera de los dos idiomas oficiales determinados en el Estatut d'Autonomia de la Comunitat Valenciana, las reglas del juego, el porcentaje legal que se devuelve en premios y el que, en su caso, devuelva la máquina, la indicación de los billetes, monedas y tarjetas que acepta, la descripción de las combinaciones ganadoras y el importe del premio correspondiente a cada una de ellas, así como la advertencia, en su caso, de que la máquina no devuelve cambio.

Igualmente, constará con claridad y de forma legible, que su uso puede generar adicción y que queda prohibido a los menores de 18 años de edad. Esta leyenda figurará sobre un fondo blanco con letras mayúsculas, del tipo Arial negro y de un tamaño mínimo de tres milímetros.

Opcionalmente, lo establecido en los párrafos anteriores podrá figurar, además, en el idioma de cualquier otro país miembro de la Unión Europea.

i) Deberán llevar incorporado un contador de créditos que no admitirá una acumulación superior al equivalente de cincuenta partidas.

j) Dispondrán de un dispositivo que impida realizar más de 600 partidas en 30 minutos, siendo la duración media de la partida de 3 segundos.

k) No podrán tener instalado ningún tipo de dispositivos sonoros cuyo objetivo sea actuar como reclamo o atraer la atención de los concurrentes cuando la máquina no se encuentre en funcionamiento.

l) Para iniciar la partida se requerirá que el jugador accione el pulsador o palanca de puesta en marcha. Transcurridos cinco segundos sin hacerlo, la máquina deberá funcionar automáticamente.

m) Cuando por razón de la moneda introducida para jugar, exista valor residual inferior al precio de la partida, dicho valor residual, a voluntad del jugador, podrá ser adicionado hasta completar el precio de la partida o jugarlo a partida o nada.

n) Deberán incorporar, además, los dispositivos de seguridad previstos en el apartado 3 del artículo 8.

3. Con carácter opcional, las máquinas de tipo B podrán estar dotadas de los siguientes mecanismos o características que deberán constar en el correspondiente registro de inscripción, en el tablero frontal de la máquina y en su documentación acreditativa:

a) Los que permiten al jugador practicar el doble o nada u otros análogos, siempre que el programa de juego garantice el porcentaje fijado en el artículo 2, letra c, del presente artículo y que el premio máximo no pueda superar las quinientas veces el precio máximo de la partida simple, y mil, mil quinientas, dos mil y dos mil quinientas veces el precio máximo de la partida en las partidas simultáneas previstas en el apartado 3, letra e, de este artículo.

b) Monederos aptos para admitir monedas o billetes de valor superior al precio máximo autorizado por partida y devolver el dinero restante, a voluntad del jugador, o acumularlo para partidas posteriores con el máximo previsto en el apartado 2.i) del presente artículo.

c) Un contador adicional de reserva de monedas introducidas no destinadas a juego, pudiendo ser recuperado su importe en cualquier momento y que permita pasar las acumuladas al contador de créditos de partidas, una vez que estos lleguen a cero y siempre por la acción voluntaria del jugador, sin que la máquina pueda destinar a este contador adicional de reserva las cantidades obtenidas como premio.

d) Un marcador de premios donde vayan acumulándose los premios obtenidos, debiendo quedar limitado dicho marcador al premio máximo autorizado, de forma tal que se permita su transferencia voluntaria al contador de créditos destinados al juego o bien la recuperación del dinero acumulado en cualquier instante. Esta última función se deberá producir de forma automática si transcurren diez segundos desde que el contador de créditos se agote o llegue a cero. En ningún momento dicha cantidad podrá acumularse al contador adicional de reserva de monedas y podrá cobrarse por el jugador a su voluntad.

e) Los dispositivos que permitan la realización simultánea de dos, tres, cuatro o cinco partidas de precio máximo de veinte céntimos de euro. En este supuesto, el premio máximo a obte-

ner será de mil, mil quinientas, dos mil o dos mil quinientas veces el precio máximo de la partida, respectivamente.

A los efectos establecidos en el apartado 2, letra j, del presente artículo, la realización de las partidas simultáneas contarán como una partida simple

f) Las que no devuelvan cambio, en cuyo caso estará programada de forma que juegue automáticamente la partida o partidas sucesivas que correspondan hasta la finalización del importe introducido. Esta característica deberá figurar obligatoriamente en el tablero frontal de la máquina.

g) Los que permitan la realización de hasta cinco partidas simultáneas de precio máximo de veinte céntimos de euro. En este supuesto, el premio máximo a obtener será de mil, dos mil, tres mil, cuatro mil y cinco mil veces el precio máximo de la partida, cuando se realicen una, dos, tres, cuatro o cinco partidas simultáneas respectivamente, que podrán estar dotadas con monederos aptos para admitir monedas o billetes cuyo valor máximo no podrá exceder doscientas cincuenta veces el precio máximo autorizado, sin perjuicio de que se puedan acumular para partidas posteriores a voluntad del jugador. El premio de estas máquinas podrá pagarse mediante dinero en efectivo, cheque o talón bancario contra la cuenta corriente de la empresa titular del local.

A los efectos establecidos en el apartado 2, letra j, del presente artículo, la realización de cinco partidas simultáneas se contabilizará como si se tratase de una partida simple

h) Las que permitan desarrollar el juego en o mediante pantalla de televisión o soporte físico análogo controlado por señal de vídeo o similar, en cuyo caso la información de las reglas del juego, descripción de combinaciones ganadoras y planes de ganancia podrán realizarse a través de la utilización de las propias pantallas, así como las instrucciones para visualizar dicha información.

Dichas máquinas podrán tener como máximo cinco juegos homologados y para el cambio de todos o de cualquiera de ellos se estará a lo dispuesto en el artículo 28 del presente reglamento.

Estos modelos de máquinas deberán incorporar los dispositivos técnicos necesarios que impidan que se pueda modificar su funcionamiento mediante la utilización de infrarrojos, de señales de ondas de radio o cualquier otros sistema desde el exterior de la máquina.

i) Las que conformando un sólo mueble permiten su utilización simultánea e independiente por dos o más jugadores. Estas máquinas estarán amparadas por una única autorización de explotación y a efectos de aforo computarán como una sola máquina, reduciéndose la superficie útil del local en proporción con los metros cuadrados utilizados por la misma.

j) Las que funcionen mediante tarjeta electrónica o magnética denominadas de prepago.

4. Son máquinas especiales para salones de juego, aquellas máquinas de tipo B que, eventualmente, conceden un premio en metálico de hasta tres mil euros.

El precio máximo de la partida o jugada en las máquinas especiales para salones de juego será de veinte céntimos de euro, sin que el valor total de la suma de las apuestas simultáneas realizables en una partida por cada jugador pueda exceder de tres euros

5. Son máquinas especiales para salas de bingo aquellas máquinas de tipo B que, a cambio del precio de la partida o jugada, eventualmente conceden un premio en metálico de hasta 6.000 euros. Este tipo de máquinas sólo podrán incorporar electrónicamente juegos similares a los practicados mediante cartones dentro de las salas de bingo autorizadas.

6. Requisitos técnicos específicos de las máquinas de tipo B especiales de salas de bingo.

6.1 Para homologar e inscribir en el Registro de Modelos las máquinas de tipo B especiales para salas de bingo, se deberán cumplir los siguientes requisitos técnicos:

a) El precio máximo de la partida será de 20 céntimos de euro, sin que el valor total de la suma de apuestas simultáneas realizables en una partida por cada jugador pueda exceder de 6 euros.

b) Previa homologación, podrá autorizarse para cada local individualizado que tanto las apuestas como el cobro de los premios obtenidos por los jugadores, se realicen mediante tarjetas magnéticas o electrónicas u otro soporte físico, en sustitución de dinero de curso legal. Los premios serán en todo caso canjeables por dinero de curso legal en el propio establecimiento. Asimismo y previo consentimiento del jugador, el pago de los premios obtenidos se podrá instrumentar mediante la entrega al ganador de cheque al portador por el importe correspondiente, librado contra la cuenta bancaria de la persona o entidad titular o empresa de servicios.

c) La duración media de cada partida no será inferior a tres segundos y sin que la duración mínima del desarrollo de seiscientas partidas pueda ser inferior a treinta minutos.

d) Cada máquina deberá devolver un porcentaje de al menos el 80% del total de apuestas efectuadas de acuerdo con la estadística de partidas que resulte de la totalidad de combinaciones posibles. Sin perjuicio de lo anterior, el premio máximo que puede otorgar cada máquina no será en ningún caso superior a mil veces el valor de lo apostado en la partida.

e) El juego se desarrollará necesariamente mediante la utilización de pantallas controladas por señal de vídeo o sistema similar.

f) El juego deberá consistir necesariamente en variaciones basadas en el juego del bingo desarrollado informáticamente y sin intervención en su desarrollo del personal de la sala.

g) El generador de sorteos numéricos que sirva de base para el juego que se desarrolle en estas máquinas podrá ser común a todas aquellas que conformen el mismo grupo de interconexión.

h) En ningún caso la máquina podrá expedir cartones o soportes físicos del juego desarrollado en la máquina para su utilización externa por parte del jugador o usuario.

6.2 La arquitectura del sistema deberá contar con los siguientes elementos y funcionalidades:

a) Un servidor de grupo que será el encargado de establecer la comunicación permanente con las máquinas ocupadas, respecto de las apuestas realizadas y los premios obtenidos.

b) Un servidor de comunicaciones que se encargará de canalizar y garantizar el intercambio de información entre el servidor de grupo y el servidor central.

c) Un servidor central que archivará todos los datos relativos a las apuestas realizadas y premios obtenidos, y deberá realizar y producir las estadísticas e informes del número de partidas realizadas, cantidades jugadas y combinaciones ganadoras otorgadas con indicación del día y la hora.

d) Un sistema informático de caja, que contará con un terminal de cajero que cargará en las tarjetas electrónicas prepago de la sala o en cualquier otro soporte debidamente autorizados por el órgano competente en materia de Juego, las cantidades solicitadas por los jugadores e indicará el saldo o crédito final de esta tarjeta para su abono a los mismos. A tal fin, deberá contar con un programa informático de control y gestión de todas las transacciones económicas realizadas.

e) Un sistema de verificación que, previo al inicio de cada sesión de la sala de bingo, comprobará diariamente el correcto funcionamiento de la totalidad del sistema. En el supuesto de que durante el funcionamiento del mismo se detectasen averías o fallos tanto en el servidor como en las máquinas, y sin perjuicio de la devolución a los jugadores de las cantidades apostadas, deberá comprobar antes del reinicio del sistema el correcto funcionamiento de éste y de todas y cada una de las máquinas.

Si la avería en alguna de las máquinas no pudiese ser subsanada en el acto, se procederá a desconectarla inmediatamente y a disponer sobre la misma de un cartel indicando dicha circunstancia.

f) Deberán incorporar contadores que cumplan las mismas funcionalidades previstas en el apartado 3.e) del artículo 8 del presente reglamento. No obstante, la empresa titular o de servicios de la sala de bingo podrá implementar en el servidor del establecimiento un sistema de información, homologado por el laboratorio de ensayo autorizado, que conectado a las máquinas o terminales de la sala, registre todas las funcionalidades exigidas con carácter general en el indicado artículo 8.3.e).

6.3 Como dispositivo adicional podrá homologarse aquél que permita, mediante la conexión de las máquinas instaladas en una sala, la formación de bolsas de premios mediante la acumulación sucesiva de una parte del importe de dichas apuestas y sin que dicha acumulación pueda suponer una disminución del porcentaje de devolución establecido en la letra d) del apartado 6.1 del presente artículo. Este dispositivo deberá gestionar informáticamente los premios acumulados y enviará a cada pantalla terminal la cuantía de los mismos conforme al plan de ganancias del sistema de la máquina. En el supuesto de que la máquina otorgue premios de acuerdo con un programa de premios previamente establecido, la cuantía máxima de las bolsas de premios o jackpots no podrá en ningún caso ser superior a 30.000 euros por grupo de interconexión.

7. En aquello no previsto con carácter específico tanto para las máquinas especiales para salones de juego como para las máquinas especiales de salas de bingo, será de aplicación lo previsto en los apartados 2 y 3 del presente artículo. [3]

**Artículo 6. Inclusión como máquinas tipo B o recreativas con premio**

Además de las anteriores, se considerarán máquinas de tipo B o recreativas con premio las siguientes:

a) Las llamadas grúas, cascada o similares que otorguen premios en metálico o en especie distintos a los previstos en los apartados c) y d) del artículo 4.1 de la presente norma.

b) Las llamadas «botes electrónicos» o similares, que permitan asociar un premio en metálico o en especie con el alcance de un importe o número determinado de propinas.

c) Las máquinas expendedoras cuando el objeto que entregan no pueda ser elegido por el usuario.

d) Aquellas otras que, por incluir algún elemento de juego, envite, apuesta o azar presenten razones suficientes para su inclusión a juicio de la Conselleria competente en materia de juego.

**Artículo 7. Exclusiones-prohibiciones a las máquinas de tipo B o recreativas con premio**

Quedan excluidas como máquinas de tipo B, y en consecuencia prohibidas como tales, las dotadas de dispositivos que incidan sobre el programa de juego o premios no previstos en el presente reglamento.

**Artículo 8. Máquinas de tipo C o de azar**

1. Son máquinas de tipo C o de azar aquellas que a cambio del precio de la partida o jugada conceden al usuario un tiempo de uso o de juego y, eventualmente, un premio que dependerá siempre del azar.

A estos efectos, se entiende por azar la probabilidad de obtener un símbolo, resultado, combinación o premio con independencia de la habilidad del usuario o de los resultados de las partidas anteriores o posteriores.

2. Para ser homologadas e inscritas en el Registro correspondiente como máquinas de tipo C habrán de cumplir los siguientes requisitos:

a) El precio de la apuesta será fijado en la resolución de inscripción en el Registro de Modelos. Igualmente podrán efectuarse varias apuestas en una misma partida con el límite máximo que se fije en la resolución de inscripción del modelo.

Asimismo, previa homologación, podrá autorizarse para cada local individualizado la utilización de fichas, tarjetas magnéticas o electrónicas u otro soporte físico, en sustitución del dinero de curso legal, que serán canjeables o reintegrables por dinero de curso legal dentro del mismo establecimiento.

b) El premio máximo que pueden otorgar las máquinas de tipo C en una partida será el que se fije en la resolución de inscripción en el Registro de Modelos respetando, en todo caso, el porcentaje de devolución fijado en la letra c) de este mismo apartado.

c) El mecanismo de la máquina deberá estar calculado de tal forma que devuelva a los jugadores, durante la serie estadística de jugadas que resulte de la totalidad de combinaciones posibles, un porcentaje de premios no inferior al 80 por 100 del valor de las apuestas efectuadas.

d) La duración mínima de la partida o jugada será de 2,5 segundos.

e) Cuando se emplee dinero de curso legal o exista autorización para la utilización de fichas, deberán disponer del mecanismo de expulsión automática de los premios a que se refiere el artículo 5.2.f) de la presente norma.

f) Deberán disponer de un tablero frontal o visualizar la información en la pantalla de la propia máquina con las condiciones establecidas en el artículo 5.2.h) de la presente norma, y además:

- Indicación del número de apuestas posibles a efectuar por partida o jugada, tipo de apuesta y valor de la apuesta mínima.
- La indicación de los tipos y valores de las monedas, fichas, tarjetas o soporte físico que acepta.

[3] Redacción dada al apartado 7 por la disposición final primera del **Decreto 62/2015, de 8 de mayo, del Consell**, por el que se aprueba el Reglamento del Juego del Bingo (DOGV núm. 7526 de 15.05.2015) Ref. Base Datos 004371/2015.

- El importe de los premios correspondientes a cada una de las combinaciones ganadoras, expresado en euros o en número de monedas, y que tendrá que quedar iluminado o señalado de forma inequívoca cada vez que se produzca la combinación.

g) Salvo autorización expresa en contrario, que deberá constar en la inscripción del modelo, todas las máquinas de tipo C estarán dotadas de dos contenedores internos de monedas. Uno será el depósito de reservas de pagos, que tendrá como destino retener las monedas para de forma automática proceder al pago de los premios correspondientes, y otro de ganancias, que tendrá como destino retener el dinero o fichas que no es empleado por la máquina para el pago automático de premios, y que deberá estar situado en un compartimiento separado de cualquier otro de la máquina, salvo del canal de alimentación.

Estarán exentas de estos depósitos las máquinas que utilicen como exclusivo medio del pago de premios las tarjetas electrónicas o magnéticas u otro soporte físico, con excepción de las fichas, canjeables posteriormente en el establecimiento por dinero de curso legal.

h) Dispondrán de un mecanismo avisador luminoso o acústico situado en la parte superior de la máquina, que entrará automáticamente en funcionamiento cuando la máquina sea abierta para efectuar en ella reparaciones momentáneas, relleno de depósito o por cualquier otra circunstancia.

i) Tendrán un indicador luminoso de que la moneda depositada ha sido aceptada por la máquina.

j) Dispondrán de un mecanismo avisador luminoso o acústico que permita al jugador llamar la atención del personal al servicio de la sala.

k) Las máquinas que proporcionan algún premio cuyo importe deba ser pagado manualmente deberán disponer de un avisador luminoso o acústico que se ponga en funcionamiento automáticamente cuando el jugador obtenga dicho premio. Dispondrán además de un mecanismo de bloqueo que, en el caso previsto anteriormente, impida a cualquier jugador seguir utilizando la máquina hasta que el premio extraordinario haya sido pagado y la máquina desbloqueada por el operario correspondiente.

l) También se podrán homologar e inscribir aquellas que dispongan de mecanismos que permitan la acumulación de premios obtenidos como créditos a favor del jugador, si bien en este caso el jugador ha de poder optar en cualquier momento por la devolución de los créditos acumulados.

m) Igualmente podrán homologarse e inscribirse las que permitan desarrollar el juego en o mediante pantalla de televisión o soporte físico análogo controlado por señal de vídeo o similar, en cuyo caso la información de las reglas del juego, descripción de combinaciones ganadoras y planes de ganancia podrán realizarse a través de la utilización de las propias pantallas, así como las instrucciones para visualizar dicha información.

Dichas máquinas podrán tener como máximo diez juegos homologados y para el cambio de todos o de cualquiera de ellos se estará a lo dispuesto en el artículo 28 del presente reglamento.

Estos modelos de máquinas deberán incorporar los dispositivos técnicos necesarios que impidan que se pueda modificar su funcionamiento mediante la utilización de infrarrojos, de señales de ondas de radio o cualquier otros sistema desde el exterior de la máquina.

3. Las máquinas de tipo C tendrán los siguientes dispositivos de seguridad:

a) Los que permitan la reiniciación de cualquier jugada interrumpida por falta de fluido eléctrico.

b) Los que impidan al jugador introducir en cada jugada un número de monedas superior al que constituye la apuesta máxima o que devuelvan automáticamente las monedas depositadas en exceso.

c) Los que impidan el funcionamiento y uso de la máquina o la desconecten automáticamente cuando no funcionen correctamente los contadores preceptivos o, en su caso, el sistema informático que los sustituya.

d) Los que impidan la manipulación de los contadores, preservando su memoria a pesar de la interrupción de fluido eléctrico.

e) Deberán incorporar contadores, acreditados mediante certificación expedida por cualquier entidad autorizada por la administración, que cumplan los siguientes requisitos:

1º. Posibilitar su lectura independiente por la administración mediante un conector exterior situado en la máquina, que posibilite leer la información almacenada en los contadores.

2º. Identificar la máquina en que se encuentren instalados, así como el establecimiento donde se explota aquella.

3º. Estar seriados y protegidos contra toda manipulación.

4º. Mantener los datos almacenados en memoria aun con la máquina desconectada, e impedir el uso de la misma en caso de avería o desconexión del contador.

5º. Almacenar los datos correspondientes al número de partidas realizadas y premios obtenidos, de forma permanente y acumulada desde su primera instalación.

No será preceptiva su instalación cuando el establecimiento disponga de un sistema informático central, autorizado por la administración competente y conectado a las máquinas en el que queden registradas todas las operaciones que aquellos dispositivos y contadores realicen.

4. En el caso de las máquinas de rodillos dispondrán, asimismo, de los siguientes dispositivos de seguridad:

a) Un dispositivo que permita a la máquina completar el giro total de los rodillos y, en su caso, el ciclo del pago del premio obtenido cuando retorne la energía a la máquina tras su interrupción.

b) Uno que desconecte la máquina automáticamente si, por cualquier motivo, los rodillos no giran libremente o su ángulo de giro en cada jugada es inferior a 90 grados.

c) Un dispositivo que en forma aleatoria modifique las velocidades de giro de, al menos, dos rodillos o tambores, y forzosamente, del primero de ellos, para evitar repeticiones estadísticas.

5. Asimismo serán consideradas máquinas de tipo C o de azar aquellas otras máquinas de juego cuyas características de funcionamiento no se ajusten a lo establecido en el artículo 5.

6. En los locales autorizados para estas máquinas podrán instalarse carruseles de máquinas de tipo C o máquinas interconectadas entre sí, mediante sistema debidamente homologado, con la finalidad de poder otorgar un premio llamado «Premio Especial», que podrá ser en metálico o en especie, canjeable en dinero de curso legal a voluntad del jugador.

La instalación de estos carruseles o máquinas interconectadas se ajustará a los siguientes requisitos:

a) La realización de estas interconexiones precisará autorización previa de la Conselleria competente en materia de juego. A tal fin, el solicitante especificará el número de máquinas que se interconectarán, modelo y número de autorización de explotación de las mismas, forma en que se realiza el enlace y cuantía del premio máximo a obtener.

b) Las máquinas que se interconecten deberán estar situadas en la sala de juegos principal del Casino y/o en la sala o salas de juego apéndice del mismo, y su número no podrá ser inferior a tres.

c) En cada máquina que forme parte del carrusel se hará constar en forma visible esta circunstancia, así como la cuantía del «Premio Especial» y la naturaleza y características del premio a obtener. En caso de que el premio sea en especie, deberá anunciarse el valor del mismo en dinero de curso legal.

7. Las máquinas tipo C podrán, asimismo, interconectarse con la finalidad de otorgar otros premios especiales que el jugador podrá recibir por el simple hecho de estar jugando en una de las máquinas interconectadas, independientemente de sí obtiene alguna combinación ganadora y de la apuesta realizada. En estos casos, el premio podrá ser en especie, teniendo el jugador la opción de cambiarlos por el dinero de curso legal previamente anunciado.

La interconexión de estas máquinas se efectuará con los requisitos fijados en el apartado anterior.

8. En cualquier caso, la interconexión de estas máquinas no podrá suponer una disminución del porcentaje de devolución de premios que se establece en el apartado 2.c) de este mismo artículo.

## TÍTULO II. Registros de modelos homologados y régimen de fabricación, importación, comercialización y distribución de material de juego

### CAPÍTULO I. Registro de Modelos Homologados

**Artículo 9. Registro de Modelos Homologados**

1. No podrá ser objeto de fabricación, distribución, importación y comercialización para su venta, gestión, explotación e instalación en el ámbito de la Comunitat Valenciana, ninguna máquina o aparato de los regulados en el presente reglamento cuyo modelo no haya sido previamente inscrito en el correspondiente Registro de Modelos.

Sólo podrá cederse la habilitación para la fabricación o importación de un modelo inscrito con la autorización expresa de la Conselleria competente en materia de juego.

El Registro de Modelos estará dividido en tres secciones correspondientes a la clasificación de máquinas a las que se refiere el artículo 3 del Reglamento de Máquinas Recreativas y de Azar. En cada sección se inscribirán los modelos concretos de máquinas siempre que respondan a las características generales establecidas en el título I, capítulo II, del citado reglamento. En la inscripción se especificará la denominación del modelo, sus características generales y los datos de identificación del fabricante y, en su caso, del importador.

2. La solicitud de homologación e inscripción en el Registro de Modelos deberá formularse ante la Subsecretaría de la Conselleria competente en materia de juego mediante escrito que reúna los requisitos exigidos por la Ley 30/1992, de 26 de noviembre, de Régimen Jurídico de las Administraciones Públicas y del Procedimiento Administrativo Común. Cuando se den las causas previstas en el artículo 11, se procederá por la Subsecretaría de la Conselleria competente en materia de juego a su cancelación, previa la tramitación del oportuno expediente.

La solicitud deberá ir acompañada de:

a) Fotografía del exterior de la máquina, nombre del modelo, dimensiones de la máquina y breve descripción del juego o juegos en el caso de las máquinas de tipo A y descripción completa de la forma de uso o del juego en las de los tipos B y C.

b) Planos de la máquina y de su sistema eléctrico y memoria descriptiva de la máquina, en la que se detalle sus dimensiones, su funcionamiento y sistema eléctrico, suscritos por técnico competente y visados por el colegio oficial respectivo.

c) Declaración CE de conformidad, de acuerdo con la normativa vigente en la materia.

d) Nombre del modelo.

e) Nombre del fabricante o importador, su número de inscripción en el Registro correspondiente, número y fecha de licencia de importación. En los casos de máquinas procedentes de Estados miembros de la Unión Europea, del Espacio Económico Europeo, o Turquía, se deberá acompañar todo lo anterior con excepción del número y fecha de licencia de importación.

En el caso de las máquinas recreativas de tipo A definidas en el artículo 4.1.d) de la presente norma, deberá igualmente aportarse certificado suscrito por técnico competente y visado por el colegio oficial correspondiente acreditativo de que la misma incorpora el dispositivo de verificación de entrega de los vales o fichas obtenidos por los usuarios.

Asimismo, y cuando se trate de máquinas de los tipos B y C, se adjuntarán además:

a) Listado completo de ordenador de una simulación de la secuencia total del juego que incluirá, al menos, cuarenta mil apuestas consecutivas.

b) Ejemplar del soporte en que se almacena el juego, con su correspondiente lector de memoria.

c) Descripción del tipo de contadores homologados que incorpora el modelo.

d) Cinco fotografías del interior y exterior de la máquina tomadas desde diversos ángulos.

e) Memoria adicional en la que se haga constar los siguientes extremos:

1º. Coste de la jugada o apuesta. .

2º. Premio máximo que puede otorgar la máquina por jugada, así como descripción del plan de ganancias y de los distintos premios, que la máquina puede conceder, detallando el procedimiento de obtención.

3º. Porcentaje de premios especificando el ciclo o número de jugadas a realizar para el cálculo de dicho porcentaje.

4º. Otros mecanismos o dispositivos con que cuente la máquina.

3. Las máquinas de los tipos A con premio directo en especie definidas en el artículo 4.1.c) de la presente norma, B y C deberán someterse a los ensayos en la entidad u órgano que se determine, el cual emitirá el correspondiente informe técnico de homologación. Se podrá requerir al solicitante la entrega en depósito de un prototipo del modelo. La Administración mantendrá reserva sobre los datos contenidos en la documentación aportada y sobre los objetos aportados. Se reconocen los ensayos previos realizados por laboratorios con autorización administrativa de otras comunidades autónomas del Estado Español y de los Estados miembros de la Unión Europea, del Espacio Económico Europeo o de Turquía, siempre que los resultados hayan sido puestos a disposición de la Conselleria competente en materia de juego y garanticen el nivel de cumplimiento técnico dispuesto en el presente reglamento.

4. Presentada la solicitud, y previo su examen, comprobación e informe técnico de los órganos que designe la Conselleria competente en materia de juego y requerimiento, en su caso, de la información y documentación adicional que fuera necesaria, se adoptará la resolución que proceda.

5. La Conselleria competente en materia de juego, a instancias del fabricante e importador inscrito en la Comunitat Valenciana, podrá autorizar provisionalmente la instalación en régimen

de ensayo a efectos de su aceptación en el mercado, por un periodo máximo de tres meses, de un determinado modelo de máquina de tipo A, B y C que se desee homologar.

Las solicitudes de autorización provisional de instalación de máquinas en régimen de ensayo únicamente se tramitarán respecto de aquellos modelos que no se encuentren en fase de homologación o de modificación sustancial de la homologación concedida y deberán presentarse ante la Subsecretaría de la Conselleria competente en materia de juego que, previos los trámites oportunos, resolverá.

Todas las máquinas en régimen de ensayo llevarán una leyenda con el siguiente texto: "Máquina en régimen de ensayo. Artículo 9,5 Decreto 115/2006. Conselleria de Economía, Hacienda y Empleo", que será facilitada por la Administración en el momento de su autorización.

La máquina sustituida será depositada en el almacén oficial de la empresa operadora con la que se pretende realizar el ensayo a disposición de la Subsecretaría de la Conselleria competente en materia de juego, y la documentación acreditativa de su legalidad quedará incorporada a la máquina en régimen de ensayo.

A. Trámites para su autorización:

1) La autorización provisional de explotación de la máquina en régimen de ensayo se concederá sustituyendo otra máquina que esté provista de la debida autorización de explotación y que se encuentre debidamente instalada.

2) El número de máquinas en régimen de ensayo no podrá exceder de diez unidades por modelo y provincia, ni de cien modelos distintos al año por fabricante e importador, ni de cien autorizaciones simultaneas en toda la Comunitat Valenciana.

3) La solicitud contendrá:

a) Descripción sucinta del modelo, con determinación de nombre y tipo, que deberá cumplir todos los requisitos que son necesarios para su homologación y que están explicitados en este Reglamento, acompañado de certificado emitido por el fabricante o importador que acredite estos extremos.

b) Indicación de la empresa operadora con la que se va a realizar el ensayo, y escrito de aceptación de la misma.

c) Número de máquinas a instalar

d) Establecimiento donde se pretende llevar a cabo el ensayo de la máquina.

e) Almacén donde se va a encontrar la máquina objeto de sustitución, debidamente precintada, a disposición de la Conselleria competente en materia de juego.

f) Acreditación por parte de la empresa operadora de estar al corriente del tributo específico de juego de la máquina objeto de sustitución

B. Una vez autorizado el ensayo de un determinado modelo de máquina, salvo renuncia expresa al mismo antes de su instalación, no se autorizará un nuevo ensayo sobre el mismo modelo, ni sobre variaciones que se efectúen en él.

**Artículo 10. Requisitos de la inscripción**

1. La inscripción en el Registro de Modelos conferirá a los titulares de las inscripciones el derecho a importar, fabricar y vender las máquinas que se ajusten a dichas inscripciones y cumplan los demás requisitos exigidos en el presente reglamento, siempre que dichos titulares mantengan la inscripción en el registro correspondiente.

2. La inscripción en el Registro de Modelos únicamente acreditará el cumplimiento de los requisitos señalados en el apartado 2 del artículo 9.

3. Las inscripciones en el Registro de Modelos tendrán una vigencia de cinco años renovables automáticamente por períodos de igual duración en tanto no se cancelen por cualquiera de las circunstancias que se especifican en el artículo siguiente.

4. No se inscribirán los modelos de máquinas cuya denominación sea idéntica a la de otros modelos que consten inscritos, sin perjuicio de lo dispuesto en la normativa sobre propiedad industrial. Los nombres de modelos con inscripción cancelada podrán volverse a inscribir.

5. Un mismo modelo ya homologado podrá inscribirse a nombre de más de un responsable añadiendo un dígito al número de inscripción.

6. Las máquinas legalmente comercializadas en un estado miembro de la Unión Europea y las originarias y legalmente comercializadas en los estados miembros pertenecientes al Espacio Económico Europeo o en Turquía podrán ser homologadas a tenor de lo dispuesto en el presente capítulo y cuando las mismas reúnan los requisitos exigidos en el presente reglamento.

7. Toda modificación de los modelos de máquinas inscritos precisará de homologación previa. Cuando, a juicio de la Subsecretaría de la Conselleria competente en materia de juego, la modificación solicitada no sea sustancial, se resolverá sin más trámite. Cuando se repute sustancial se exigirá el cumplimiento de todos los trámites y requisitos de homologación, manteniendo el mismo número de registro seguido de una letra adicional.

**Artículo 11. Cancelación de las inscripciones**

1. La inscripción en el Registro de Modelos podrá cancelarse en los casos siguientes:

a) Por voluntad del titular del modelo manifestada por escrito a la Conselleria competente en materia de juego.

b) Cuando el titular de la inscripción hubiera sido excluido del Registro de Fabricantes e Importadores de Máquinas Recreativas y de Azar y de Material de Juego.

c) Cuando se tenga conocimiento de falsedades, irregularidades o inexactitudes substanciales en la solicitud de inscripción del modelo.

d) Cuando se llegara a constatar con posterioridad a la inscripción en el Registro de Modelos el incumplimiento por el modelo de que se trate de los requisitos exigidos en el presente reglamento y/o no reúna las condiciones técnicas para el usuario.

e) Como consecuencia de expediente sancionador que expresamente cancele la inscripción.

f) Por resolución expresa de cancelación de la inscripción en el Registro, por dejar de reunir los requisitos exigidos para la inscripción.

g) Cuando así lo aconsejen graves razones de interés público, sin perjuicio de las indemnizaciones a que haya lugar, en su caso.

2. La cancelación, además de la inhabilitación para la fabricación, importación, comercialización y venta de las máquinas del modelo que se trate, producirá la extinción automática de las autorizaciones de explotación de las máquinas correspondientes al modelo, si la misma fuera consecuencia de los motivos de las letras c), d), y g) anteriores. En la resolución que la acuerde se fijará un plazo, no superior a tres meses, para llevar a cabo la retirada de las máquinas en explotación.

## CAPÍTULO II. Régimen de fabricación, importación y comercialización

**Artículo 12. Registro de Fabricantes e Importadores de Máquinas Recreativas y de Azar y de Material de Juego**

1. Las personas físicas o jurídicas dedicadas a la fabricación e importación de máquinas recreativas y de azar, aparatos de los regulados en el presente reglamento o material de juego, que desarrollen su actividad en el ámbito territorial de la Comunitat Valenciana, estarán obligadas a inscribirse en el Registro de Fabricantes e Importadores de Máquinas Recreativas y de Azar y de Material de Juego, que llevará a tal efecto la Conselleria competente en materia de juego.

2. Quienes pretendan ser inscritos como fabricantes o importadores deberán formular la solicitud ante la Subsecretaría de la Conselleria competente en materia de juego y acompañar los correspondientes documentos justificativos de:

2.1. En el caso de personas físicas deberán acreditar, ostentar la nacionalidad española o de cualquier estado miembro de la Unión Europea y no encontrarse incurso en ninguna de las circunstancias a que se refieren los artículos 3.3 y 20 de la Ley del Juego de la Comunitat Valenciana. A estos efectos aportara los documentos señalados en el artículo 21.2 del presente reglamento.

2.2. En el caso de personas jurídicas:

a) Deberá estar constituido bajo la forma: de sociedad mercantil o cooperativa, con el capital social mínimo exigido en cada caso por la normativa mercantil vigente, que deberá estar totalmente desembolsado y representado por acciones o participaciones.

b) Tener por objeto social la fabricación e importación de máquinas o aparatos sujetos al presente reglamento y, en su caso, la fabricación e importación de material de juego en general.

2.3. Haber constituido ante la Conselleria competente en materia de juego una fianza por importe de:

a) 60.101,21 euros para los fabricantes e importadores de máquinas de los tipos B o C.

b) 60.101,21 euros para los fabricantes e importadores de software y sistemas informáticos, electrónicos o telemáticos destinados a la práctica del juego de apuestas.

c) 30.050,60 euros para los fabricantes e importadores de software y material destinado a interconexiones o sistemas informáticos, electrónicos o telemáticos de juego.

d) 6.010,12 euros para los fabricantes e importadores de máquinas de tipo A.

e) 6.010,12 euros para los fabricantes e importadores del resto de material de juego.

Presentada la solicitud, y previo su examen, comprobación y requerimiento, en su caso, de la información y documentación adicional que fuese necesaria, la Conselleria competente en materia de juego adoptará la resolución que proceda.

3. La transmisión de acciones de estas sociedades deberá ser previamente autorizada.

4. Anualmente y en los plazos señalados en la legislación mercantil y tributaria, los empresarios estarán obligados a remitir a la Conselleria competente en materia de juego la documentación que legalmente les sea exigible por aplicación de la citada legislación, así como la declaración del Impuesto de Sociedades.

Artículo 13. Registro de Comerciales y Distribuidores de Material de Juego

1. Las personas físicas o jurídicas que no estén inscritas en el Registro de Fabricantes e Importadores a que se refiere el artículo anterior y que se dediquen a la comercialización, distribución y venta de máquinas y material de juego en el ámbito de la Comunitat Valenciana, estarán obligadas a inscribirse en el Registro de Comerciales y Distribuidores de Material de Juego que se llevará al efecto por la Conselleria competente en materia de juego.

2. Los requisitos para la inscripción y la tramitación de las mismas se efectuarán con arreglo a lo dispuesto en el apartado 2 del artículo anterior, si bien la fianza que deberán constituir será de 30.050,60 euros.

3. La transmisión de acciones de estas sociedades deberá ser previamente autorizada.

Artículo 14. Vigencia, renovación, transmisión de acciones y cancelación de la inscripción

1. La inscripción en los Registros de Fabricantes e Importadores y de Comerciales y Distribuidores tendrá una vigencia máxima de diez años renovables por periodos de igual duración, por solicitud de la misma con un plazo de antelación de seis meses.

La renovación de la inscripción en el Registro de Fabricantes e Importadores de Máquinas Recreativas y de Azar y Material de Juego, y en el registro de Comerciales y Distribuidores de Material de Juego, así como la transmisión de acciones o participaciones, deberá presentarse ante la Subsecretaría de la Conselleria competente en materia de juego, previos los trámites oportunos.

2. La inscripción en el Registro de Fabricantes e Importadores y en el de Comerciales y Distribuidores podrá cancelarse por la Subsecretaría de la Conselleria competente en materia de juego previa tramitación del correspondiente expediente, en los casos siguientes:

a) Por voluntad expresa del interesado.

b) Cuando se tenga constancia de falsedad en los datos aportados para la inscripción.

c) Modificación de cualquiera de las circunstancias o requisitos exigidos para la inscripción, sin la previa autorización correspondiente.

d) Cuando se incumpla el régimen de fianzas previsto.

e) Como consecuencia de expediente sancionador que expresamente cancele la inscripción.

f) Por el transcurso del plazo de validez de la autorización, sin haber solicitado su renovación dentro del plazo fijado en el apartado 1 del presente artículo.

## TÍTULO III. Régimen de explotación

### CAPÍTULO I. Identificación de las máquinas

**Artículo 15. Marcas de fábrica**

1. Antes de su salida al mercado, la empresa fabricante o importadora deberá grabar en cada máquina, de forma indeleble y abreviada, según el anexo I, una marca con los datos siguientes:

a) Número que corresponda al fabricante o importador en el Registro de Fabricantes e Importadores de Máquinas Recreativas y de Azar y de Material de Juego.

b) Número del modelo que le corresponda en el Registro de Modelos.

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

2. Esta marca deberá ser grabada en el mueble o carcasa que forma el cuerpo principal de la máquina, pudiendo ser sustituida dicha grabación por una placa no manipulable, en la tapa metálica que forma el frontal de la misma, en los vidrios o metacrilato (plásticos) y en el microprocesador o memoria que almacena el programa de juego de la máquina.

3. Asimismo, los circuitos integrados que almacenan el programa de juego deberán estar cubiertos por un papel opaco a los rayos ultravioletas, con la identificación del fabricante y modelo al que corresponda, que debe autodestruirse si se intenta su manipulación. Podrá, asimismo, dicha memoria contar con otras defensas cautelares que garanticen su integridad.

4. En las máquinas importadas figurará, además, el nombre o marca comercial del fabricante, excepto si procedieran de un estado miembro de la Unión Europea o perteneciente al Espacio Económico Europeo, en cuyo caso figurará el del responsable de su puesta en el mercado.

**Artículo 16. Placa de identidad**

1. La placa de identidad, que deberá ser elaborada y grabada por la empresa fabricante o importadora, en modelo normalizado según el anexo II, deberá incorporar los siguientes datos:

a) Razón social, número de identificación fiscal del fabricante o importador y número de inscripción en el Registro de Fabricantes e Importadores de Máquinas Recreativas y de Azar y de Material de Juego.

b) Nombre del modelo de la máquina y número de inscripción en el Registro de Modelos.

c) Tipo de máquina.

d) Serie y número de fabricación de la máquina.

2. El fabricante o importador incorporará la placa de identidad a la máquina, en lugar visible desde el exterior de la misma, antes de su salida de fábrica y venta.

**Artículo 17. Guía de circulación**

1. La guía de circulación es el documento que, emitido por el fabricante en el modelo normalizado según el anexo III, deberá incorporar los siguientes datos:

a) Razón social del fabricante o importador, número de identificación fiscal y número del Registro de Fabricantes e Importadores de Máquinas Recreativas y de Azar y de Material de Juego.

b) Nombre del modelo de la máquina y número de inscripción en el Registro de Modelos, tipo, serie y número de la misma.

c) y los demás que se determinen por la Conselleria competente en materia de juego, de acuerdo con los distintos tipos de máquinas.

2. La guía de circulación, una vez cumplimentada por el fabricante en los espacios determinados al efecto, tendrá la consideración de certificado de fabricación respecto de la máquina amparado; por la misma, y será entregada por el fabricante, importador, comercial o distribuidor de material de juego a la empresa operadora adquiriente de la máquina junto con la factura de compra o el contrato de leasing correspondiente.

**Artículo 18. Autorización de explotación**

La autorización de explotación, que deberá incorporarse mediante diligencia a la guía de circulación, habilita para la explotación de una máquina propiedad de una empresa operadora, una vez cumplidos los requisitos que se establecen en el presente reglamento y satisfecha la tasa fiscal correspondiente.

**Artículo 19. Autorización de instalación y boletín de situación**

1. La autorización de instalación amparará la explotación de una máquina concreta de los tipos B y C por una empresa operadora determinada en un local o establecimiento autorizado y concreto.

En la autorización de instalación, que se extenderá en modelo normalizado, se harán constar los siguientes datos:

a) Nombre o razón social de la empresa operadora, número de identificación fiscal y número de inscripción en el Registro de Empresas Operadoras.

b) Nombre o razón social del titular del establecimiento, número de identificación fiscal y domicilio.

c) Nombre comercial del establecimiento, número de inscripción en el Registro de establecimientos autorizados para la instalación de máquinas recreativas y de azar, y domicilio.

d) Fecha de finalización de la vigencia de la autorización de instalación.

e) Modelo de la máquina, serie y número de serie, y autorización de explotación.

2. El boletín de situación es la autorización administrativa, con una vigencia de cinco años, que amparará la instalación de una máquina concreta de tipo A en un establecimiento autorizado, a efectos de lo establecido en el artículo 34.1 del presente reglamento, debiendo incorporarse necesariamente a la máquina.

En el boletín de situación, que se extenderá en modelo normalizado, se harán constar los siguientes datos:

a) Nombre o razón social de la empresa operadora, número de identificación fiscal y número de inscripción en el Registro de Empresas Operadoras.

b) Nombre o razón social del titular del establecimiento, número de identificación fiscal y domicilio.

c) Nombre comercial del establecimiento, número de inscripción en el Registro de establecimientos autorizados para la instalación de máquinas recreativas y de azar y domicilio.

d) Fecha de finalización de la vigencia del boletín de situación.

e) Modelo de la máquina, serie y número de serie, y autorización de explotación.

3. A la solicitud de autorización del boletín de situación que se efectuará en modelo normalizado de vigencia anual, cumplimentada y suscrita por la empresa operadora y el titular de la explotación del local en la que constarán indispensablemente el nombre y número de registro de la empresa operadora, así como la autorización e inscripción en el Registro de establecimientos autorizados para la instalación de máquinas recreativas y de azar del local donde se pretende instalar la máquina y cuyas firmas deberán estar autenticadas por notario, se adjuntarán los siguientes documentos:

a) Declaración jurada suscrita por el titular del establecimiento, en la que se haga constar que en el establecimiento no existen concedidas y en vigor más boletines de situación de las que permiten para este tipo de establecimiento los preceptos del presente reglamento.

b) Autorización de explotación de la máquina que se va a instalar.

c) Declaración jurada de que en dicho local no se tiene en explotación otro juego no autorizado por la Conselleria competente en materia de juego.

4. El boletín de situación permanecerá en vigor en tanto no se den alguno de los siguientes supuestos:

a) Que transcurra el tiempo máximo autorizado sin haber solicitado su renovación.

b) Que se solicite su extinción por acuerdo mutuo entre la empresa operadora y el titular del establecimiento.

c) Que se cancele la inscripción del establecimiento en el Registro de establecimientos autorizados para la instalación de máquinas recreativas y de azar a que hace referencia el artículo 33 del presente reglamento.

d) Que se cancele la inscripción de la empresa operadora en el Registro correspondiente.

e) Que sea declarado nulo mediante resolución motivada adoptada por los servicios territoriales de la Conselleria competente en materia de juego, previa la apertura del correspondiente expediente, que se ajustará, en todo caso, a lo dispuesto en la vigente Ley de Régimen Jurídico de las Administraciones Públicas y del Procedimiento Administrativo Común, al comprobarse la no veracidad de los datos que dieron lugar a su expedición, o por la constancia fehaciente de la no instalación de la máquina tipo A.

## CAPÍTULO II. Empresas operadoras

### Artículo 20. Definición de empresa operadora

1. Son empresas operadoras aquellas personas físicas o jurídicas que debidamente autorizadas tienen por objeto la organización y explotación de juegos mediante la utilización de máquinas recreativas y de azar.

2. Solamente podrán adquirir máquinas recreativas y de azar para su explotación las personas físicas o jurídicas que tengan la condición de empresa operadora.

3. La explotación de las máquinas consistirá en la instalación de las mismas, en los locales a que se refiere el presente reglamento, por la empresa operadora. Su conservación, reparación y mantenimiento deberán prestarse directa o indirectamente por dicha empresa operadora mediante los medios humanos y técnicos adecuados.

4. El título de empresa operadora se obtendrá mediante la inscripción en el Registro de Empresas Operadoras que a tal efecto se llevará en la Conselleria competente en materia de juego.

### Artículo 21. Solicitud de inscripción en el Registro

1. Para ser inscritas como empresa operadora se deberá formular la correspondiente solicitud ante los servicios territoriales de la Conselleria competente en materia de juego, correspondientes al domicilio social del interesado. Los servicios territoriales, previa comprobación e informe, procederán a la remisión del expediente a la Subsecretaría de la Conselleria competen-

te en materia de juego, que previos los trámites oportunos resolverá. La solicitud se formulará en modelo normalizado y deberá cumplir los siguientes requisitos:

A. En el caso de personas jurídicas:

a) Estar constituida bajo la forma de sociedad mercantil o cooperativa, con el capital social mínimo exigido en cada caso por la normativa específica que le sea de aplicación, que deberá estar totalmente desembolsado y representado por acciones o participaciones.

b) Tener únicamente por objeto social la explotación de máquinas recreativas y de azar, en establecimiento propio o ajeno, y, en su caso, el mantenimiento y reparación de las mismas.

c) La participación de capital extranjero deberá ajustarse a la vigente normativa sobre inversiones extranjeras.

d) Que ningún socio, accionista o partícipe se encuentre en alguna de las causas de inhabilitación establecidas en el artículo 20 de la Ley de la Generalitat 4/1988, de 3 de junio.

B. En el caso de personas físicas:

a) Ostentar la nacionalidad española o de cualquier estado miembro de la Unión Europea.

2. A la solicitud se acompañaran los documentos justificativos de la concurrencia de los requisitos establecidos en el apartado anterior y además los siguientes:

a) Documento acreditativo de la representación de la persona o entidad solicitante por parte de quien suscriba la solicitud, en alguna de las formas previstas por la Ley de Régimen Jurídico de la Administraciones Públicas y del Procedimiento Administrativo.

b) Fotocopia del documento nacional de identidad o su equivalente si se trata de extranjeros, incluso de los miembros del Consejo de Administración o, en su caso, de los administradores y partícipes de la sociedad.

c) Copia legitimada de la escritura de constitución de la sociedad y de sus estatutos.

d) Certificado o solicitud de certificado del Registro Central de Penados y Rebeldes junto con la declaración complementaria a que se refiere la Ley 68/1980, de 1 de diciembre, del solicitante y, en su caso, de los administradores y partícipes de la sociedad.

e) Memoria sobre la experiencia profesional y los medios humanos y técnicos con que cuente para el ejercicio de la actividad así como de los locales, oficinas, naves o almacenes de que disponga, indicando si son propios o ajenos y título de disponibilidad. Así como acreditación de que los medios económicos y financieros con los que se cuenta son suficientes para el desarrollo de su actividad.

f) Copia legitimada/autenticada del código de identificación fiscal y de la autoliquidación del Impuesto de Transmisiones Patrimoniales y Actos Jurídicos Documentados, devengado como consecuencia de la constitución de la sociedad, excepto si ésta se ha efectuado sujeta a condición suspensiva.

g) Declaración del solicitante o de los socios y accionistas, indicativa de la participación que tengan en empresas explotadoras de juego en el ámbito de la Comunitat Valenciana, incluyendo la que se pretende inscribir.

h) Copia legitimada/autenticada de las declaraciones del lRPF y patrimonio del solicitante y de cada uno de los socios de la sociedad, o en su caso, declaración del Impuesto sobre Sociedades si alguno de los socios fuera persona jurídica.

i) Certificado de inscripción en el Registro Mercantil, excepto en los supuestos de constitución bajo condición suspensiva a la que se refiere el punto f) del presente artículo, que se aportará en un plazo no superior a un mes, y previa su inscripción en el Registro de Empresas Operadoras, en el caso de existir resolución favorable.

3. [4]

**Artículo 22. Tramitación y resolución**

1. Presentada la solicitud, así como la información complementaria que pueda ser requerida al solicitante, la Conselleria competente en materia de juego resolverá sobre la solicitud formulada, que valorará la exactitud de los datos aportados, los antecedentes de los solicitantes y la viabilidad del cumplimiento de los fines de la solicitud.

2. Resuelta favorablemente la solicitud y previa a su inscripción en el Registro de Empresas Operadoras, el solicitante, en un plazo no superior a cuatro meses, deberá constituir, a disposición de la dirección de los servicios territoriales de la Conselleria competente en materia de juego donde se encuentra ubicado en la Comunitat Valenciana su domicilio social, o en su defecto, donde se haya presentado la solicitud, una fianza de 30.050,61 euros. En caso contrario quedará sin efecto la autorización concedida.

[4] Apartado 3 derogado por la disposición final primera del **Decreto 62/2015, de 8 de mayo, del Consell**.

3. Además de la fianza indicada en el apartado anterior, las empresas operadoras vendrán obligadas a constituir una fianza adicional de acuerdo con la siguiente escala, según las autorizaciones de explotación de máquinas de los tipos B y C que tuvieran vigentes en el ámbito territorial de la Comunitat Valenciana:

• Hasta 25 máquinas: 15.025,30 euros.

• De 26 a 50 máquinas: 30.050,61 euros.

• De 51 a 500 máquinas: 30.050,61 euros adicionales por cada setenta y cinco máquinas o fracción.

• Más de 500 máquinas: 30.050,61 euros adicionales por cada ciento cincuenta máquinas o fracción.

**Artículo 23. Garantías y fianzas**

1. Las fianzas se constituirán en la Conselleria competente en materia de juego, mediante metálico, título de deuda pública, aval bancario, entidad financiera o de crédito o póliza de caución individual, a favor de la dirección de los servicios territoriales de la Conselleria competente en materia de juego correspondiente al domicilio social de la empresa operadora, fabricante, comercializador o distribuidor.

Cuando la fianza se preste mediante aval no se podrá utilizar el beneficio de excusión a que se refiere el artículo 1.830 del Código Civil y concordantes.

2. La fianza quedará afecta a las responsabilidades y al cumplimiento de las obligaciones que se deriven del régimen sancionador previsto en el presente reglamento, así como al pago de los premios a los jugadores y al cumplimiento de las obligaciones derivadas de los tributos específicos en materia de juego.

3. Las fianzas se mantendrán en su totalidad con carácter indefinido. Se entiende por carácter indefinido cuando la misma tenga una vigencia de tres años y sea renovable automáticamente por periodos de la misma duración, si no existe denuncia en un plazo mínimo de seis meses de antelación a su vencimiento.

Si se produjese la disminución de la cuantía de la fianza, la persona o empresa titular deberá, en el plazo máximo de un mes, completar la misma en la cuantía obligatoria. De no cumplirse lo anterior, se producirá la cancelación de la inscripción.

4. Sólo se autorizará la retirada de la fianza constituida cuando desaparezcan las causas que motivaron su constitución y no esté pendiente la resolución de expedientes administrativos de los que puedan derivarse responsabilidades económicas. Desaparecidas las causas que motivaron su constitución, se podrá solicitar su devolución ante los servicios territoriales de la consellería competente en materia de juego. [5]

**Artículo 24. Validez y extinción**

1. La inscripción en el Registro de Empresas Operadoras tendrá una duración de cinco años, si bien quedará renovada automáticamente por períodos de igual duración, si no media resolución expresa en contrario de la Conselleria competente en materia de juego.

2. Podrá cancelarse la inscripción en el Registro de Empresas Operadoras en los casos siguientes:

a) Por voluntad de la empresa operadora manifestada por escrito a la Conselleria competente en materia de juego.

b) Por fallecimiento del titular o extinción de la sociedad. En el supuesto de fallecimiento, no se cancelará ésta si los llamados a la herencia y que reuniendo los requisitos señalados en el presente reglamento para ser empresa operadora, así lo solicitasen, adjuntando el título en que basen sus derechos sucesorios y certificado de fallecimiento del empresario titular de la inscripción, así como los documentos señalados en el artículo 21.2, manteniéndose la vigencia de la inscripción con la mención de «Herederos de...» hasta que se efectúe la adjudicación de la herencia o pasen dos años desde el fallecimiento del anterior titular.

c) Por resolución motivada adoptada por el procedimiento correspondiente que se ajustará, en todo caso, a lo previsto en la Ley de Régimen Jurídico de las Administraciones Públicas y del Procedimiento Administrativo Común y que recoja alguna de las siguientes causas:

- Falsedad en los datos aportados para la inscripción.

- Modificación de cualquiera de las circunstancias o requisitos mínimos exigidos para la inscripción, o cuando siendo posible dicha modificación se haya efectuado sin autorización previa.

[5] Redacción dada al apartado 4 por la disposición final primera del **Decreto 62/2015, de 8 de mayo, del Consell**.

- El incumplimiento de las obligaciones que sobre constitución de fianzas y mantenimiento de su vigencia e importes están establecidas en los artículos 22 y 23 del presente reglamento.
- Incumplimiento reiterado de requerimientos efectuados por la Conselleria competente en materia de juego para la aportación de documentos y datos sobre su actividad económica.
- Cuando se dejara de reunir los requisitos a que se refiere el artículo 21 del presente reglamento.
- No ejercer la actividad para la cual está autorizada en el plazo de dos años.

d) Como consecuencia de expediente sancionador en materia de juego que expresamente cancele la inscripción.

e) Por haber sido condenado en sentencia firme el titular de la empresa operadora, socio, o administrador por delitos o faltas relacionados con la actividad del juego.

f) Por impago de los tributos específicos sobre el juego o la ocultación total o parcial de la base imponible de los mismos.

**Artículo 25. Modificaciones de los datos de la inscripción**

1. Requerirán autorización previa de la Conselleria competente en materia de juego:

a) Las transmisiones onerosas o lucrativas inter vivos de acciones o participaciones, con exclusión de las realizadas entre los propios socios, en cuyo caso bastará con la comunicación.

b) El cambio de denominación social.

c) Las ampliaciones de capital social cuando entren a formar parte de la empresa operadora nuevos socios o accionistas.

d) La transmisión de las autorizaciones de explotación de la empresa absorbida a la absorbente, en caso de fusión por absorción de empresas operadoras, previa a la fecha fijada en el acuerdo de fusión, para que éste surta plenos efectos.

e) La transmisión de las autorizaciones de explotación por escisión de una empresa operadora a empresas autorizadas y que expresamente se fijen en el proyecto de escisión o, bien, condicionada a la concesión de la correspondiente autorización como empresa operadora de la sociedad o sociedades resultantes.

f) La transmisión de las autorizaciones de explotación por cambio de personalidad física a jurídica unipersonal de la empresa operadora, condicionada a la concesión de la correspondiente autorización como empresa operadora de la sociedad unipersonal que se constituya.

g) La transmisión de las autorizaciones de explotación por adjudicación de herencia, o por donación intervivos, de empresa operadora persona física, condicionada a la concesión de la correspondiente autorización como empresa operadora del heredero/s o donatario/s.

2. Requerirán comunicación a la Conselleria competente en materia de juego, en el plazo de treinta días naturales:

a) Los cambios de domicilio social.

b) Las transmisiones de acciones por sucesiones mortis causa.

c) Los cambios que se produzcan en la composición de los consejos de administración y administradores.

d) Cualquier otra modificación de los datos de la inscripción.

3. A efectos de lo dispuesto en el apartado 1 de este artículo relativo a supuestos de modificación de datos de la inscripción, será competente para su resolución la Subsecretaría de la Conselleria competente en materia de juego.

La comunicación a la que hace referencia el apartado 2 se presentará ante los servicios territoriales correspondientes de la Conselleria competente en materia de juego.

## CAPÍTULO III. Autorización de explotación y autorización de instalación

**Artículo 26. Solicitud, tramitación, resolución y suspensión de la autorización de explotación**

1. La autorización de explotación a que se refiere el artículo 18 de este Reglamento se otorgará previa solicitud de la misma en modelo normalizado.

2. A la solicitud de autorización de explotación, en la que constará indispensablemente el nombre y número de registro correspondiente de la empresa operadora solicitante, se adjuntarán los siguientes documentos:

a) Documento acreditativo de la representación que ostenta, en el caso de no ser el titular de la empresa operadora.

b) Los ejemplares de la guía de circulación de la máquina.

c) Copia legitimada/autenticada de la factura de adquisición de la máquina, contrato de leasing o, en su caso, para las máquinas especiales de tipo B para salas de bingo, contrato de arrendamiento.

d) Pago previo de los impuestos y tributos específicos sobre el juego.

3. Presentada la solicitud y los documentos a que se refiere el apartado anterior, se procederá, previa las comprobaciones pertinentes administrativas y tributarias, a otorgar la autorización de explotación por la dirección de los servicios territoriales de la Conselleria competente en materia de juego.

4. Ninguna empresa operadora podrá poseer autorizaciones de explotación en número superior al quince por ciento, redondeado por exceso, de autorizaciones de instalación. Las empresas operadoras titulares de menos de 6 máquinas podrán poseer una autorización de explotación en exceso de las autorizaciones de instalación que posean.

5. La autorización de explotación será única y exclusiva para cada máquina y tendrá una vigencia de diez años.

6. La autorización de explotación es previa pero no suficiente por sí misma para la instalación y explotación de las máquinas de los tipos A, B y C en los establecimientos autorizados. Será necesario además poseer autorización de instalación para las máquinas de tipo B y C y boletín de situación para las de tipo A.

7. Las autorizaciones de explotación que se concedan por los organismos correspondientes de las Administraciones Públicas, con competencia exclusiva en materia de juego, podrán ser convalidadas, en el caso de traslado de máquinas, mediante la correspondiente autorización en la guía de circulación y de acuerdo con el procedimiento y requisitos contenidos en el artículo 32 del presente reglamento.

8. Cuando el titular de la autorización de explotación desee suspender la explotación de una máquina de tipo B o C, lo solicitará a la dirección territorial, competente por razón del territorio, de la Conselleria competente en materia de juego, con 30 días de antelación, como mínimo, a la fecha prevista para el inicio de la suspensión, que deberá indicarse en la solicitud.

La guía de circulación, la autorización de explotación y la autorización de instalación deberán entregarse en el registro de la dirección territorial, competente por razón del territorio, de la Conselleria competente en materia de juego, con anterioridad al inicio del período para el que se solicite la suspensión, el cual no podrá superar, en ningún caso, el de la vigencia restante de la autorización de explotación.

Las solicitudes presentadas en los plazos previstos, se entenderán estimadas si llegada la fecha solicitada para el inicio de la suspensión de la autorización de explotación y habiendo entregado en plazo y forma la guía de circulación, la autorización de instalación y la autorización de explotación, la dirección territorial de la Conselleria competente en materia de juego, no ha dictado y notificado resolución expresa.

La dirección territorial comunicará las suspensiones autorizadas al órgano competente para gestionar los tributos que gravan los juegos de suerte, envite o azar, a los efectos tributarios procedentes.

Ningún titular podrá tener suspendidas autorizaciones de explotación en número superior al diez por ciento, redondeado por defecto, del total de las autorizaciones que ostente. No obstante, los titulares de menos de 10 autorizaciones de explotación podrán suspender una de ellas.

9. La solicitud de autorización de explotación, o, en su caso, la extinción de la misma, que deba surtir efectos con fecha 1 de enero, deberá presentarse a partir del primer día del último trimestre del año natural.

**Artículo 27. Solicitud, tramitación y resolución de la autorización de instalación**

1. La autorización de instalación a que se refiere el artículo 19 del presente reglamento es el documento administrativo por el que se autoriza la instalación de una máquina concreta de los tipos B o C debidamente documentada en un establecimiento específicamente autorizado para la explotación de estas máquinas, y por una única empresa operadora por establecimiento en los locales reseñados en el artículo 34.1 de la presente norma.

2. La solicitud de autorización de instalación únicamente podrá solicitarse si se está al corriente del pago de los tributos específicos sobre juego. La solicitud se efectuará en modelo normalizado de vigencia anual, cumplimentada y suscrita por la empresa operadora y el titular de la explotación del local en la que constarán indispensablemente el nombre y número de registro de la empresa operadora, así como la autorización e inscripción en el Registro de establecimientos autorizados para la instalación de máquinas recreativas y de azar del local don-

de se pretende instalar la máquina y cuyas firmas deberán estar autenticadas por notario. A la solicitud se adjuntarán los siguientes documentos:

a) Declaración jurada suscrita por el titular del establecimiento, en la que se haga constar que en el establecimiento no existen concedidas y en vigor más autorizaciones de instalación de las que permiten para este tipo de establecimiento los preceptos del presente reglamento.

b) Autorización de explotación de la máquina que se va a instalar.

c) Declaración jurada de que en dicho local no se tiene en explotación otro juego no autorizado por la Conselleria competente en materia de juego.

3. Presentada la solicitud y los documentos a que se refiere el apartado anterior, la dirección de los servicios territoriales de la Conselleria competente en materia de juego procederá, previas las comprobaciones pertinentes a otorgar la autorización de instalación.

4. El período de vigencia de la autorización de instalación que, figurará en la propia autorización, será de diez años.

5. Ninguna empresa operadora podrá tener más autorizaciones de instalación que autorizaciones de explotación salvo lo dispuesto en el artículo 31.3 del presente reglamento y por un periodo máximo de un año.

6. Las autorizaciones de instalación son personales e intransferibles a excepción de lo establecido en el artículo 31.3 de este Reglamento.

**Artículo 28. Sustitución de máquinas recreativas y de azar (alta-baja de máquina recreativa)**

1. La máquina recreativa y de azar de tipo B y C podrá ser sustituida por otra máquina presentando solicitud en modelo normalizado, ante los respectivos servicios territoriales de la Conselleria competente en materia de juego correspondientes a la demarcación territorial en la que se encuentre instalada la máquina.

2. La máquina que va a ser sustituida deberá hallarse al corriente de pago de las tasas específicas en materia de juego devengadas. A la solicitud, en la que constará el nombre de la empresa operadora y el número del registro correspondiente, se acompañará la siguiente documentación:

a) De la máquina que se solicita su autorización:

- Los tres ejemplares de la guía de circulación debidamente cumplimentados
- Copia legitimada/autenticada de la factura de adquisición de la máquina, contrato de leasing o, en su caso, para las máquinas especiales de tipo B para Salas de Bingo, contrato de arrendamiento.

b) De la máquina que va a ser sustituida: ejemplar de la guía de circulación de dicha máquina en poder de la empresa operadora.

3. Durante la tramitación de la sustitución de máquinas, en el establecimiento permanecerá instalada y en explotación la máquina a sustituir, que llevará necesariamente incorporada el ejemplar de su guía de circulación y el justificante de pago de los tributos específicos de juego correspondiente a la misma.

4. A la entrega de la autorización de sustitución, por la empresa operadora se hará entrega en los servicios territoriales del ejemplar de la guía de circulación de la máquina a sustituir, así como albarán de su entrega en el depósito para su inutilización para su explotación en el ámbito de la Comunitat Valenciana, o documento fehaciente de su traslado fuera de la misma.

**Artículo 29. Régimen de transmisiones de las máquinas y de sus autorizaciones de explotación**

1. La transmisión de las máquinas entre empresas operadoras realizada mediante venta, leasing, arrendamiento o cesión de uso, o por cualquier título admitido en derecho tanto inter vivos como mortis causa, deberá ser solicitado en modelo normalizado en el plazo de un mes, aportando documento o contrato que acredite la transmisión, los dos ejemplares de la guía de circulación, los justificantes de estar al corriente de la tasa especifica de juego devengada a efectos de su autorización por los servicios territoriales correspondientes, dicha transmisión llevará aparejada la transmisión de la autorización de explotación, y se hará constar necesariamente en la guía de circulación.

2. Las máquinas y sus correspondientes autorizaciones de explotación sólo podrán transferirse entre empresas operadoras.

**Artículo 30. Extinción de las autorizaciones de explotación**

1. Se extinguirá la autorización de explotación y cesará en consecuencia la explotación de la máquina en los siguientes casos:

a) Por el transcurso del plazo de validez de la autorización.

b) Por voluntad de la empresa operadora manifestada por escrito a la Conselleria competente en materia de juego, salvo que la misma tenga en vigor una autorización de instalación.

c) Por cancelación de la inscripción en el Registro de Modelos a que corresponde la máquina, según lo previsto en el artículo 11 del presente reglamento.

d) Por cancelación de la inscripción de la empresa operadora en el Registro, salvo que se transfiera a otra empresa para la continuidad de la explotación.

e) Por sanción, de acuerdo con lo dispuesto en la Ley de la Generalitat 4/1988, de 3 de junio.

f) Por impago de los tributos específicos en materia de juego.

g) Por la comprobación de inexactitudes esenciales en alguno de los datos expresados en la solicitud, transmisión o modificación en la documentación aportada.

2. Extinguida la autorización, la empresa operadora titular de la máquina de los tipos B o C deberá entregar en los servicios territoriales de la Conselleria competente en materia de juego el ejemplar de la guía de circulación y el justificante de haber entregado la máquina en un depósito de los autorizados de entre las empresas debidamente registradas en los correspondientes Registros de Fabricantes e Importadores de Máquinas Recreativas y de Azar y Material de Juego y/o de Comerciales y Distribuidores de Material de Juego.

En dicho depósito se procederá a destruir los elementos identificativos que posibilitan la legal explotación de la máquina, que podrá ser retirada sin los citados elementos por su titular.

Tendrán la consideración de elementos identificativos de las máquinas, la memoria de juego, marcas de fábrica, las placas de identidad, el contador electrónico, los cristales o metacrilatos.

No será preceptiva la entrega de la máquina cuando el titular proceda a la exportación o traslado de aquella a otra comunidad autónoma, hecho que deberá acreditar en el plazo de un mes ante los servicios territoriales y, en su defecto, se reputará que obra en poder de su titular, siendo requerido para su entrega y destrucción.

3. No será preceptiva la entrega de la máquina establecida en el apartado anterior cuando, con una antelación de dos meses a su vencimiento, la empresa operadora titular de la misma solicite nueva autorización de explotación, acreditando mediante certificado emitido por laboratorio autorizado que la misma está en perfectas condiciones para su explotación.

4. Serán competentes para la apertura y resolución de los expedientes de extinción y cancelación de las autorizaciones de explotación los servicios territoriales correspondientes de la Conselleria competente en materia de juego.

**Artículo 31. Extinción de la autorización de instalación**

1. La autorización de instalación se extinguirá en los casos que se relacionan a continuación:

a) Por mutuo acuerdo entre la empresa operadora y el titular del establecimiento, acreditado documentalmente de forma autenticada por notario.

b) Por sentencia firme obtenida por cualquiera de las partes que declare la extinción de la misma.

c) Por cancelación de la inscripción de la empresa operadora en el Registro.

d) Por cancelación de la inscripción del establecimiento en el correspondiente Registro de establecimientos autorizados para la instalación de máquinas recreativas y de azar.

No obstante, cuando la cancelación sea consecuencia de un expediente sancionador que llevara aparejada la prohibición de instalación y realización de actividades de juego, las autorizaciones de instalación que existieran en dicho momento, recuperarán su vigencia por el tiempo que les reste, cuando sea inscrito de nuevo como establecimiento autorizado en el correspondiente Registro.

e) Por la comprobación de inexactitudes esenciales en alguno de los datos expresados en la solicitud o en los documentos aportados con la misma.

f) Por sanción consistente en la revocación de la autorización de instalación.

g) Cuando el titular del establecimiento se hallara en paradero desconocido y el local se hallara cerrado de forma indefinida. Ambas circunstancias se acreditarán mediante acta notarial en la que constarán, al menos, tres personaciones del notario en la puerta del local y en el domicilio del interesado si éste figurase en el contrato suscrito entre las partes, realizadas en un

intervalo de quince días entre cada una de ellas, y efectuadas en periodos no festivos, en horario comprendido entre las 08.00 y las 20.00 horas.

2. Asimismo, se extinguirán las autorizaciones de instalación, por el transcurso del período de validez sí media denuncia escrita, efectuada personalmente o por telegrama, fedatario público o burofax con expresión del denunciante, así como especificación del local, formulada obligatoriamente durante el tercero y cuarto mes anteriores a su vencimiento, computados de fecha a fecha.

Para que surta efectos administrativos, dicha denuncia, a la que se adjuntará necesariamente copia de la denuncia remitida a la otra parte en la que conste el medio utilizado para su notificación, deberá ponerse en conocimiento de la administración mediante comunicación escrita debidamente registrada, durante los treinta días naturales siguientes a la finalización del plazo de denuncia establecido en el párrafo anterior, siendo irrenunciable desde dicho momento.

En caso de que no se produzca denuncia o la misma no fuera formulada en los plazos fijados en los párrafos anteriores, la autorización de instalación quedará prorrogada automáticamente, por periodos de igual duración.

3. Durante el período de vigencia de la autorización de instalación, los cambios de titularidad que puedan producirse tanto en lo referente al local como en cuanto a los accionistas o partícipes de la empresa operadora no serán causa de extinción de la autorización de instalación, ni del boletín de situación, quedando subrogado el nuevo o nuevos titulares en los derechos y obligaciones contraído por los anteriores.

Tampoco será causa de extinción de la autorización de instalación y del boletín de situación cuando se den los supuestos previstos en el artículo 25.1.d), e), f) y g).

La subrogación contemplada en el presente artículo no surtirá efectos cuando el establecimiento autorizado permaneciera cerrado y sin ejercitar la actividad fijada en el artículo 33.1. del presente reglamento, por un periodo continuado de un año, periodo que se computará desde el día en que por escrito, debidamente registrado, por parte interesada se ponga en conocimiento de los servicios territoriales correspondientes.

4. Serán competentes para la apertura y resolución de los expedientes de extinción y cancelación de las autorizaciones de instalación los servicios territoriales correspondientes de la Conselleria competente en materia de juego.

**Artículo 32. Traslado de máquinas recreativas y de azar**

1. Los traslados de máquinas recreativas y de azar reguladas por el presente reglamento de una demarcación territorial a otra, en el ámbito de la Comunitat Valenciana, o a otra Comunidad Autónoma, requerirán que la máquina se encuentre al corriente de pago de las tasas específicas en materia de juego devengadas, ajustándose, en todo caso, al siguiente procedimiento:

a) Se presentará solicitud en modelo normalizado por la empresa operadora titular a la que se unirán los siguientes documentos:

- Los ejemplares de la guía de circulación en poder de la empresa operadora
- La autorización de instalación o boletín de situación que ampara la instalación de la máquina.

b) Recibida la solicitud, previa la comprobación correspondiente, se procederá a diligenciar la baja en dicha demarcación territorial y se remitirán a los servicios territoriales de destino, a excepción de la autorización de instalación que se entregará a la empresa operadora.

Recibida la documentación por los servicios territoriales de destino de la máquina, se procederá a insertar en la guía de circulación las diligencias de alta y se reintegrará dicho documento a la empresa operadora titular de la máquina.

2. Los traslados de máquinas recreativas y de azar dentro de una misma demarcación territorial de uno de los servicios territoriales de la Conselleria competente en materia de juego, deberán solicitarse el mismo en modelo normalizado, presentando los documentos señalados en el apartado a) del número 1 del presente artículo, indicando en la solicitud las causas por las que se produce el cambio o sustitución de la máquina anterior, así como del local donde quedará situada la misma.

3. Los traslados de máquinas dentro de la Comunitat Valenciana no producirán la extinción de la autorización de explotación.

4. La empresa operadora, inscrita en el Registro de la Conselleria competente en materia de juego, que pretenda instalar una máquina que se encontraba ya en explotación en otra comunidad autónoma, deberá solicitar, en modelo normalizado, de los servicios territoriales correspondientes, dentro de los veinticinco primeros días del mes de diciembre, la convalidación de la autorización de explotación, acompañando a la misma:

a) El ejemplar de la guía de circulación en poder de la empresa operadora, diligenciada con la correspondiente baja concedida por la autoridad competente en la comunidad de procedencia.

b) Copia legitimada del título de empresa operadora y su inscripción en el registro correspondiente.

c) La declaración jurada a que hace referencia el artículo 27.2.a) de este Reglamento.

d) Copia, con sello de registro de entrada, del escrito de la empresa operadora dirigido al órgano competente de la comunidad autónoma donde la máquina se encontraba instalada, solicitando el traslado del ejemplar de la guía de circulación allí depositada para los servicios territoriales de la demarcación territorial donde desee instalar la máquina.

e) Pago previo de los tributos específicos sobre el juego.

f) Certificado del fabricante o de laboratorio autorizado en el que conste que dicho modelo cumple los requisitos exigidos en el presente reglamento.

Presentada la solicitud y documentos anexos, los servicios territoriales procederán, previas las comprobaciones pertinentes, a convalidar la autorización de explotación.

## TÍTULO IV. Régimen de instalación

### CAPÍTULO I. Locales autorizados para la instalación de máquinas

**Artículo 33. Locales de instalación**

1. Las máquinas recreativas y de azar podrán instalarse, previo cumplimiento de los requisitos y condiciones establecidas en este Reglamento, en los siguientes establecimientos:

a) Las máquinas recreativas de tipo A definidas en los apartados a) y b) del artículo 4.1 del presente reglamento podrán instalarse en los locales y dependencias destinadas a la actividad pública de bar, cafeterías, restaurantes, salas de baile/fiestas, pubs, discotecas, salones recreativos, en los recintos feriales, parques de atracciones, boleras, centros de actividades y entretenimiento, ludotecas y campings, así como en los locales donde con arreglo al presente reglamento puedan instalarse máquinas de los tipos B y C.

b) Las máquinas recreativas de tipo A con premio directo en especie únicamente podrán instalarse en salones recreativos, recintos feriales, parques de atracciones, boleras, centros de actividades y entretenimiento, ludotecas, campings y en los salones de juego.

c) Las máquinas recreativas de tipo A que automáticamente expendan vales o fichas canjeables por juguetes infantiles únicamente podrán instalarse en salones recreativos, recintos feriales, parques de atracciones, boleras, centros de actividades y entretenimiento, ludotecas, campings y en los salones de juego.

d) Las de tipo B podrán instalarse en los locales destinados a la actividad pública de bar, cafetería o restaurante, pubs, salas de baile/fiestas y discotecas, en las salas de bingo y salones de juego legalmente autorizados y en los locales autorizados por este Reglamento para la instalación de máquinas de tipo C.

La instalación de máquinas de tipo B en bares de estaciones de transportes públicos, aeropuertos, estaciones de servicio, salas de baile/fiestas y discotecas, y centros comerciales queda condicionada a que el local propiamente dedicado a bar se encuentre claramente delimitado al público y que las máquinas para su explotación se ubiquen en su interior, debiendo acceder al interior del local para el uso de las mismas.

Asimismo, no podrá autorizarse la instalación en establecimientos de temporada que se instalen en vías públicas, playas o zonas de recreo, ni podrán situarse en terrazas o zonas de vía pública.

e) Las de tipo B que con carácter opcional tengan las características fijadas en el artículo 5.3.g), i) y j) del presente reglamento, únicamente podrán ser instaladas en salones de juego, salas de bingo, buques y casinos.

Para el juego en las máquinas a las que hace referencia el artículo 5.3.j), por la Conselleria competente en materia de juego se autorizará la expedición exclusiva para cada local individualizado de tarjetas de prepago, debidamente homologadas, que deberán ser adquiridas y canjeadas dentro de las dependencias del mismo.

f) Las máquinas de tipo B especiales para salones de juego únicamente podrán instalarse en el interior de dichos establecimientos, en la zona con servicio de admisión a que se refiere el artículo 25 del Reglamento de Salones Recreativos y Salones de Juego.

g) Las máquinas de tipo B especiales de salas de bingo podrán instalarse en los lugares establecidos en el Reglamento del juego del bingo. [6]

h) Las de tipo C únicamente podrán ser instaladas, previa autorización expresa, en casinos de juego y en los buques a que se refiere el artículo 7 de la Ley del Juego de la Comunitat Valenciana.

2. En los locales autorizados para la instalación de máquinas reguladas en el presente reglamento sólo podrán explotarse juegos autorizados por la Conselleria competente en materia de juego.

3. No podrá autorizarse la instalación de las máquinas recreativas de tipo A definidas los apartados c) y d) del artículo 4.1 de la presente norma en los bares, cafeterías, restaurantes y establecimientos análogos de los centros docentes de enseñanza infantil, primaria o secundaria.

**Artículo 34. Límites cuantitativos de la instalación**

1. En los bares, cafeterías, restaurantes y, pubs, salas de baile/fiestas y discotecas a que se refiere el artículo anterior no podrán instalarse más de dos máquinas, sin que en ningún caso la instalación de máquinas del tipo B en un mismo establecimiento pueda simultanearse por empresas operadoras distintas.

2. En los salones de juego y en los recreativos, el número máximo de máquinas de los tipos A y B que se podrán instalar no será superior a una por cada tres metros cuadrados de superficie útil de la sala destinada a juegos. En recintos feriales, parques de atracciones, boleras, centros de actividades y entretenimiento, ludotecas, campings, previa su acreditación mediante la correspondiente licencia municipal, podrá destinarse un espacio claramente delimitado con materiales desmontables y aislado del público de paso, en cuyo interior podrán instalarse y explotarse máquinas del tipo A, cuyo número no podrá ser superior a una por cada tres metros cuadrados de superficie útil del espacio dedicado a su explotación, sin que su número pueda exceder de 50 máquinas.

3. Las salas de bingo podrán instalar máquinas recreativas de los tipos A y B, que no sean especiales de bingo, en los lugares establecidos en el Reglamento del juego del bingo. El número máximo de estas máquinas será de nueve. De ellas, solo podrá instalarse una máquina de tipo B, que con carácter opcional tengan las características fijadas en el artículo 5.3.i del presente reglamento, por sala de bingo. En todo caso, las salas de bingo conservarán el número de estas máquinas instaladas, a la entrada en vigor del decreto. [7]

4. [8]

**Artículo 35. Registro de establecimientos autorizados para la instalación de máquinas recreativas y de azar**

1. Los titulares de los establecimientos reseñados en el artículo 33 de este Reglamento que deseen instalar máquinas recreativas de los tipos A y B, deberán solicitar en modelo normalizado la autorización e inscripción en el correspondiente Registro de establecimientos autorizados para la instalación de máquinas recreativas y de azar.

La solicitud deberá presentarse por el titular de la actividad de hostelería, aportando los siguientes documentos:

a) Copia del DNI, permiso de residencia o CIF.

b) Certificado emitido por la administración tributaria de estar de dado de alta en el Impuesto sobre Actividades Económicas del ejercicio en curso y comprensivo de las actividades del artículo 33, o documento de alta o el correspondiente justificante de ingreso, en su caso.

c) Documento acreditativo de la disponibilidad del local o establecimiento donde se desarrolle la actividad.

d) Declaración jurada de cumplir con los requisitos del artículo 33, así como de que el establecimiento no figura inscrito en el registro con la misma o distinta denominación.

e) Certificado o solicitud al ayuntamiento correspondiente, en el que conste el número de policía de la vía o vías a las que recae el establecimiento.

f) Croquis de situación urbana del establecimiento.

[6] Redacción dada a la letra g) por la disposición final primera del **Decreto 62/2015, de 8 de mayo, del Consell**.

[7] Redacción dada al apartado 3 por la disposición final primera del **Decreto 62/2015, de 8 de mayo, del Consell**.

[8] Apartado 4 derogado por la disposición final primera del **Decreto 62/2015, de 8 de mayo, del Consell**.

g) Declaración jurada de que en dicho local no se tiene en explotación otro juego no autorizado por la Conselleria competente en materia de juego.

La autorización e inscripción tendrá una validez de cinco años, quedando renovada de forma automática, por período de la misma duración, si no media resolución en contra. No obstante, podrá ser cancelada por faltas de mantenimiento de los requisitos o presupuestos que le sirvieron de base o como consecuencia de expediente sancionador.

2. En dicho Registro también quedarán inscritos los salones recreativos, los de juego, las salas de bingo y los casinos de juegos que posean la autorización como tales establecimientos.

En estos casos, la inscripción tendrá validez en tanto posean las respectivas autorizaciones como establecimientos específicos de juego.

3. El cambio de titularidad de los establecimientos se comunicará a los servicios territoriales en el plazo máximo de tres meses desde que se produjo, adjuntando los documentos a los que se hace referencia en el punto primero del presente artículo, y previa su comprobación se hará constar en este Registro.

4. La autorización e inscripción en el Registro de establecimientos autorizados para la instalación de máquinas recreativas y de azar previstas en este artículo, así como su cancelación, será competencia de los Servicios Territoriales correspondientes de la Conselleria competente en materia de juego.

**Artículo 36. Clases de salones**

1. A los efectos de su régimen jurídico, los salones se clasifican

• Salones recreativos/Centros de Ocio Familiar/Salones Cyber.

• Salones de juego.

2. Se entienden por salones recreativos todos aquellos establecimientos destinados a la explotación de máquinas recreativas de tipo A y, en su caso, las mencionadas en el artículo 2 del presente reglamento.

3. Se entiende por salones de juego aquellos establecimientos destinados específicamente a la explotación e instalación de máquinas recreativas con premio tipo B, si bien podrán instalarse máquinas recreativas de tipo A o de puro entretenimiento.

## CAPÍTULO II. Documentación y régimen de uso

**Artículo 37. Documentación incorporada a la máquina**

1. Todas las máquinas a que se refiere el presente reglamento que se encuentren en explotación e instaladas, deberán llevar necesariamente incorporadas y de forma visible desde el exterior:

a) Las marcas de fábrica a que se refiere el artículo 15 del presente reglamento.

b) La placa de identidad a que se refiere el artículo 16.

c) La guía de circulación con las diligencias correspondientes, debidamente protegida de cualquier posible deterioro.

d) La autorización de instalación o el boletín de situación que está amparando a dicha máquina.

e) Derogado.

2. La incorporación a que se refiere el apartado anterior se efectuará en la parte frontal o lateral de la máquina. En este último caso, la separación entre dicho lateral de la máquina y cualquier otro obstáculo, permanente u ocasional, no podrá ser inferior a 0,50 metros.

**Artículo 38. Documentación a conservar en el local**

1. Para las máquinas de los tipos A y B deberá hallarse en todo momento en el local donde estuvieran en explotación las máquinas:

a) El justificante acreditativo de la inscripción en el Registro de establecimientos autorizados para la instalación de máquinas recreativas y de azar, que deberá situarse en lugar visible del local junto a la máquina o máquinas.

b) El Libro de Inspección y Reclamaciones, en modelo normalizado, diligenciado por los servicios territoriales correspondientes.

c) Un ejemplar del presente reglamento, que deberá estar a disposición del usuario que lo solicite.

2. Las máquinas de tipo C deberán llevar por cada máquina un libro diligenciado en el que se especificarán los datos que en el mismo se señalen. Podrá eximirse de esta obligación a los establecimientos que dispongan de un sistema informático central, autorizado por la Comisión

Técnica del Juego y conectado a las máquinas, en el que queden registradas todas las operaciones que los dispositivos y contadores desempeñen.

**Artículo 39. Prohibiciones de uso**

1. A los operadores de las máquinas titulares del establecimiento o locales donde se hallen instaladas y al personal al servicio de unos y otros les queda prohibido:

a) Usar las máquinas de los tipos B y C en calidad de jugadores.

b) Conceder créditos o dinero a cuenta a los jugadores.

c) Conceder bonificaciones o jugadas gratuitas al usuario.

2. Los titulares o responsables de los establecimientos donde se hallen instaladas las máquinas impedirán el uso de las de los tipos B y C a los menores de edad.

**Artículo 40. Condiciones de seguridad**

1. Los titulares de los establecimientos o locales en los que se encuentren instaladas las máquinas de juego, y las empresas operadoras propietarias de las mismas, estarán obligados a mantenerlas en todo momento en perfectas condiciones de higiene, seguridad y funcionamiento, y serán responsables de su mal servicio o de los daños que pudieran ocasionar.

2. Si se produjese en la máquina una avería que no pudiera ser subsanada en el acto y que impida su correcto funcionamiento, el titular del local o persona que preste servicios en el mismo procederán a su desconexión inmediata.

3. Si la máquina no abonase el premio obtenido, el titular del local o el personal a su servicio, a costa de dicho titular, estará obligado a abonar en metálico dicho premio, o la diferencia que falte para completarlo.

## TÍTULO V. Régimen sancionador

### CAPÍTULO I. Infracciones y sanciones

**Artículo 41. Infracciones**

Son infracciones administrativas en materia de juego las acciones u omisiones voluntarias tipificadas en la Ley de la Generalitat 4/1988, de 3 de junio.

**Artículo 42. Faltas muy graves**

Son infracciones o faltas muy graves las tipificadas en el artículo 23 de la Ley 4/1988, de 3 de junio, de la Generalitat, y, especialmente, las siguientes:

a) La fabricación, distribución, comercialización, venta, explotación e instalación de máquinas de las reguladas en el presente reglamento, cuyos modelos no estén previamente autorizados e inscritos o no se corresponda con los mismos, o correspondan a autorizaciones canceladas.

b) La fabricación, importación y comercialización de máquinas por personas no inscritas en los registros correspondientes.

c) La explotación e instalación de máquinas carentes de cualquiera de los siguientes requisitos y documentos: marca de fábrica, placa de identidad, guía de circulación con autorización de explotación, autorización de instalación o boletín de situación, así como su alteración o inexactitud.

d) La explotación e instalación de máquinas por personas distintas de las autorizadas o habilitadas para ello.

e) La cesión por cualquier título de las autorizaciones concedidas con arreglo a lo dispuesto en el presente reglamento sin cumplir las condiciones y requisitos establecidos en el mismo.

f) La explotación e instalación de máquinas en establecimientos o locales no autorizados o no inscritos en el Registro de establecimientos autorizados para la instalación de máquinas recreativas y de azar o en local distinto para el cual están autorizados o en condiciones distintas a las autorizadas.

g) La explotación e instalación de máquinas por personas o entidades no autorizadas o no inscritas en el Registro de Empresas Operadoras.

h) La manipulación o alteración de máquinas en perjuicio de los jugadores.

i) La instalación de máquinas en número mayor al autorizado para el local o establecimiento.

j) La utilización, en calidad de jugadores, de máquinas de los tipos B y C por personal empleado o directivo del establecimiento donde estén instaladas o de la empresa dedicada a su explotación, gestión o reparación.

k) La modificación de cualquiera de las condiciones esenciales en virtud de las cuales se concedieron las preceptivas autorizaciones sin cumplir los requisitos establecidos en el presente reglamento.

l) La concesión de préstamos a los jugadores o apostantes, en los lugares en los que estén instaladas las máquinas, o por personal empleado o directivo del establecimiento o de la empresa dedicada a su explotación, gestión o reparación.

m) El impago total o parcial a los jugadores de las cantidades que obtuviesen como premio.

n) Obtener las correspondientes autorizaciones mediante la aportación de datos o documentos no conformes con la realidad.

o) Efectuar la interconexión de máquinas de tipo C sin la correspondiente autorización.

p) La negativa u obstrucción a la actuación inspectora de control y vigilancia realizada por agentes de la autoridad, así como por los funcionarios y órganos encargados o habilitados específicamente para el ejercicio de tales funciones.

q) Permitir o consentir, expresa o tácitamente, por parte de los titulares de la actividad del local o establecimiento, la instalación de máquinas que no reúnan los requisitos exigidos por este Reglamento, o en locales no autorizados, o mediante personas no autorizadas o en condiciones distintas a las autorizadas.

r) Efectuar publicidad de los juegos mediante máquinas o de los locales o establecimientos en que se practiquen sin la debida autorización o al margen de los límites fijados en la misma.

**Artículo 43. Faltas graves**

Son infracciones o faltas graves las tipificadas en el artículo 24 de la Ley de la Generalitat 4/1988, de 3 de junio, y especialmente las siguientes:

a) Permitir el uso de las máquinas de los tipos B o C a menores de edad, así como permitir el acceso de éstos a los locales o establecimientos donde lo tienen prohibido.

b) Reducir las fianzas por debajo de los límites establecidos en este Reglamento, o el capital mínimo de las sociedades, salvo que la reducción del capital venga impuesta por la legislación mercantil.

c) La transferencia de acciones o participaciones del capital social sin la previa autorización o, en su caso, la modificación de la denominación social o entrada de nuevos socios sin la previa autorización administrativa.

d) La falta de comunicación dentro de los plazos establecidos en el presente reglamento de cualquier modificación de la autorización inicial que no requiera autorización previa.

e) La inexistencia o mal funcionamiento de las medidas de seguridad de los locales cuando pueden afectar a la seguridad de las personas.

f) La admisión de más jugadores de los que permita el aforo el local.

g) No llevar los libros exigidos en el presente reglamento o hacerlo incorrectamente.

h) No facilitar a los órganos competentes la información necesaria para un adecuado control de las actividades de las empresas de juego.

i) Realizar la transmisión de una máquina sin la autorización correspondiente.

j) No exhibir en el local o establecimiento la autorización preceptiva.

k) La no colocación en la máquina de la guía de circulación, de la autorización de instalación o boletín de situación, así como de la placa de identidad.

l) La no conservación en el local o establecimiento de los documentos a que se refiere el artículo 38 del presente reglamento con excepción de los reseñados en los apartados b) y c) del punto 1, así como su pérdida sin causa justificada.

m) Y, en general, el incumplimiento de los requisitos o prohibiciones establecidos en el presente reglamento siempre que no tengan la consideración de infracción muy grave y hayan dado lugar a fraude al usuario, beneficio para el infractor o perjuicio a los intereses de la comunidad.

**Artículo 44. Faltas leves**

Son infracciones o faltas leves las tipificadas como tales en el artículo 25 de la Ley de la Generalitat 4/1988, de 3 de junio, y en particular:

a) Colocar la documentación que ha de llevar incorporada la máquina de manera que se dificulte su visibilidad desde el exterior, o la falta de protección eficaz para impedir su deterioro o manipulación.

b) La falta del Libro de Inspección y Reclamaciones, así como no poner a disposición de los usuarios una copia del presente reglamento, que vienen establecidos el artículo 38.1 b) y c) del presente reglamento.

c) La inexistencia de letreros o carteles en la puerta de acceso a los salones de juego con la indicación de la prohibición de entrada a menores de edad.

d) La falta de entrega por la empresa operadora al titular del establecimiento en que esté instalada la máquina de la documentación o libros a conservar en dicho local.

e) La no devolución de la guía de circulación, cuando ello sea preceptivo.

f) En general, el incumplimiento de los requisitos o prohibiciones establecidos en el presente reglamento siempre que no tengan la consideración de infracción grave o muy grave.

**Artículo 45. Sanciones**

1. De acuerdo con el artículo 27 de la Ley de la Generalitat 4/1988, de 3 de junio, las infracciones de lo dispuesto en este Reglamento podrán ser sancionadas:

a) Las leves con multa de hasta 3.005,06 euros.

b) Las graves con multa de hasta 30.050,60 euros.

c) Las muy graves con multa de hasta 601.012,10 euros.

Además de las sanciones de multa, la comisión de una infracción llevará aparejada, en su caso, la entrega a la administración o a los perjudicados, que hubiesen sido identificados, de los beneficios ilícitos obtenidos.

2. Las infracciones que hubiesen sido sancionadas conforme a lo dispuesto en el apartado anterior y tuvieran la calificación de graves o muy graves, en atención a su naturaleza, repetición o trascendencia, podrán además ser sancionadas, conforme a lo dispuesto en el artículo 28 de la Ley de la Generalitat 4/1988, de 3 de junio, con:

a) Suspensión, cancelación temporal o revocación definitiva de la autorización para la organización o explotación de juegos mediante las máquinas reguladas en el presente reglamento.

b) Clausura temporal o definitiva del local o establecimiento donde se puedan explotar e instalar las máquinas, o inhabilitación definitiva del mismo para actividades de juego, así como la prohibición de instalación y realización de actividades de juego.

c) Inhabilitación temporal o definitiva para ser titular de las autorizaciones referidas en este Reglamento.

No obstante cuando la actividad principal que se ejerza en un establecimiento no sea de juego, no podrá ser clausurado el mismo, si bien podrá acordarse la prohibición de instalación y realización de actividades de juego.

3. Para la graduación de las sanciones, aparte de la calificación de la infracción cometida, se tendrán en cuenta las circunstancias personales o materiales que concurran en los hechos y concretamente las características del lugar de instalación de las máquinas, la contumacia en la conducta del infractor, la reiteración en la comisión de faltas, la publicidad o notoriedad de los hechos y la trascendencia económica y social de la infracción cometida.

4. En todo caso, la comisión de tres faltas leves en un período de un año tendrá la consideración de una falta grave, y la comisión de tres faltas graves en un año o de cinco en tres años tendrá la consideración de muy grave.

**Artículo 46. Reglas de imputación**

1. Son responsables de las infracciones reguladas en este Reglamento sus autores, sean personas físicas o jurídicas, pero:

a) Las infracciones por incumplimiento de los requisitos que deben reunir las máquinas conforme a lo dispuesto en el Título I serán imputadas al titular de las mismas, salvo si se prueba la responsabilidad del fabricante, distribuidor o comercializador de las mismas.

b) Las máquinas objeto de la infracción se presumirán propiedad del titular del establecimiento o local donde se hallen instaladas, si no se acredita de forma justificada y fehaciente la titularidad de las mismas.

2. En el caso de que directivos, administradores o personal empleado por personas o entidades relacionadas con, las máquinas recreativas o de azar cometan infracciones en los establecimientos o locales donde tales máquinas se encuentren instaladas, serán responsables solidarios las personas o entidades para quienes presten sus servicios los interesados.

## CAPÍTULO II. Competencias, procedimiento y facultades de la administración

**Artículo 47. Facultades de la administración**

1. Cuando existan indicios de falta grave o muy grave se podrá acordar por el órgano que instruye el expediente, como medida cautelar, el cierre de los establecimientos en que se prac-

tique el juego vulnerando las disposiciones legales, así como el precinto, depósito o incautación de los materiales usados para dicha práctica.

2. Sin perjuicio de lo dispuesto en los artículos anteriores, la administración podrá decomisar y destruir las máquinas en los supuestos contemplados en el apartado 3 del artículo 28 de la Ley de la Generalitat 4/1988, de 3 de junio.

Asimismo, atendiendo a la naturaleza de la infracción, la administración podrá ordenar el comiso de las apuestas habidas y de los beneficios ilícitos, cuyo importe se ingresará en la Hacienda Pública de la Generalitat.

3. Las máquinas recreativas y de azar que carezcan de los requisitos establecidos en este Reglamento o que infrinjan los límites de apuestas o premios, así como las instaladas en locales no autorizados, podrán ser precintadas por los agentes de la autoridad, como medida cautelar, lo cual se hará constar en el acta incoada al efecto.

Iniciado el expediente por el órgano encargado de su tramitación, deberá, en el mismo, levantar o mantener la medida cautelar adoptada por los agentes de la autoridad.

**Artículo 48. Competencias**

1. Corresponderá a la secretaría de la Comisión Técnica del Juego incoar los expedientes correspondientes a infracciones muy graves y a los directores de los servicios territoriales de la Conselleria competente en materia de juego los que se refieran a infracciones graves y leves.

2. Las infracciones administrativas calificadas como muy graves serán sancionadas por el conseller competente en materia de juego, con multa de hasta 150.253,02 euros, y por el Consell, con multa de 601.012,10 euros.

3. Las infracciones administrativas calificadas como graves y leves serán sancionadas con multa de hasta 30.050,60 euros o 3.005,06 euros, respectivamente, por el director de los servicios territoriales de la Conselleria competente en materia de juego correspondiente.

4. Las sanciones adicionales o accesorias no pecuniarias podrán imponerse por el órgano competente para la imposición de la sanción pecuniaria.

**Artículo 49. Procedimiento**

Las sanciones se impondrán con sujeción al procedimiento regulado en la Ley 4/1988, de 3 de junio, de la Generalitat, siendo supletorio a tal efecto lo dispuesto en la Ley de Régimen Jurídico de las Administraciones Públicas y del Procedimiento Administrativo Común.

ANEXO I

XXXXX/YYYYY/00-ZZZZZ

Siendo:

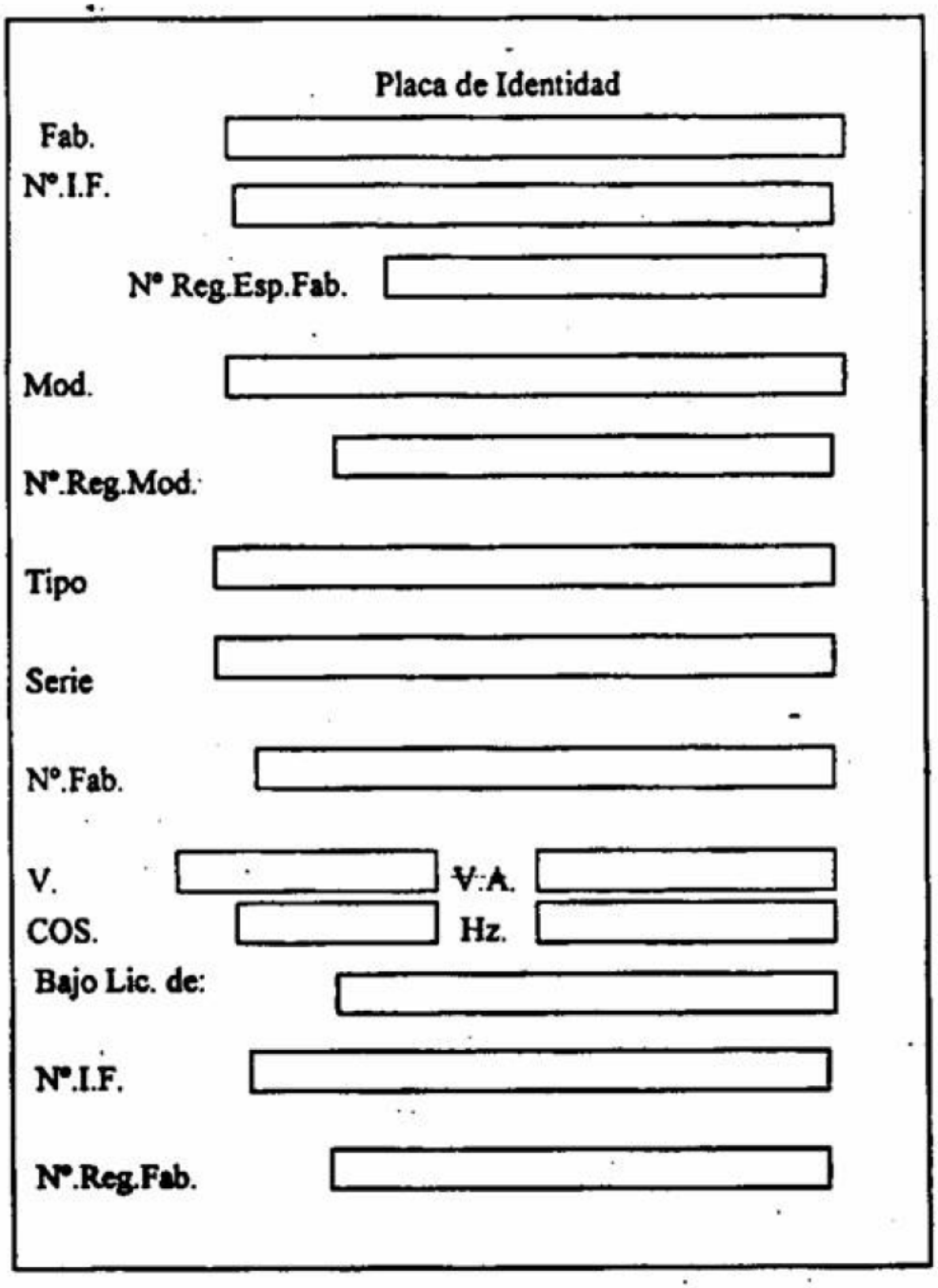
XXXXX: El número de la empresa en el Registro de Fabricantes e Importadores de Máquinas Recreativas y de Azar y de Material de Juego.

YYYYY: El número del modelo que le corresponde en el Registro de Modelos

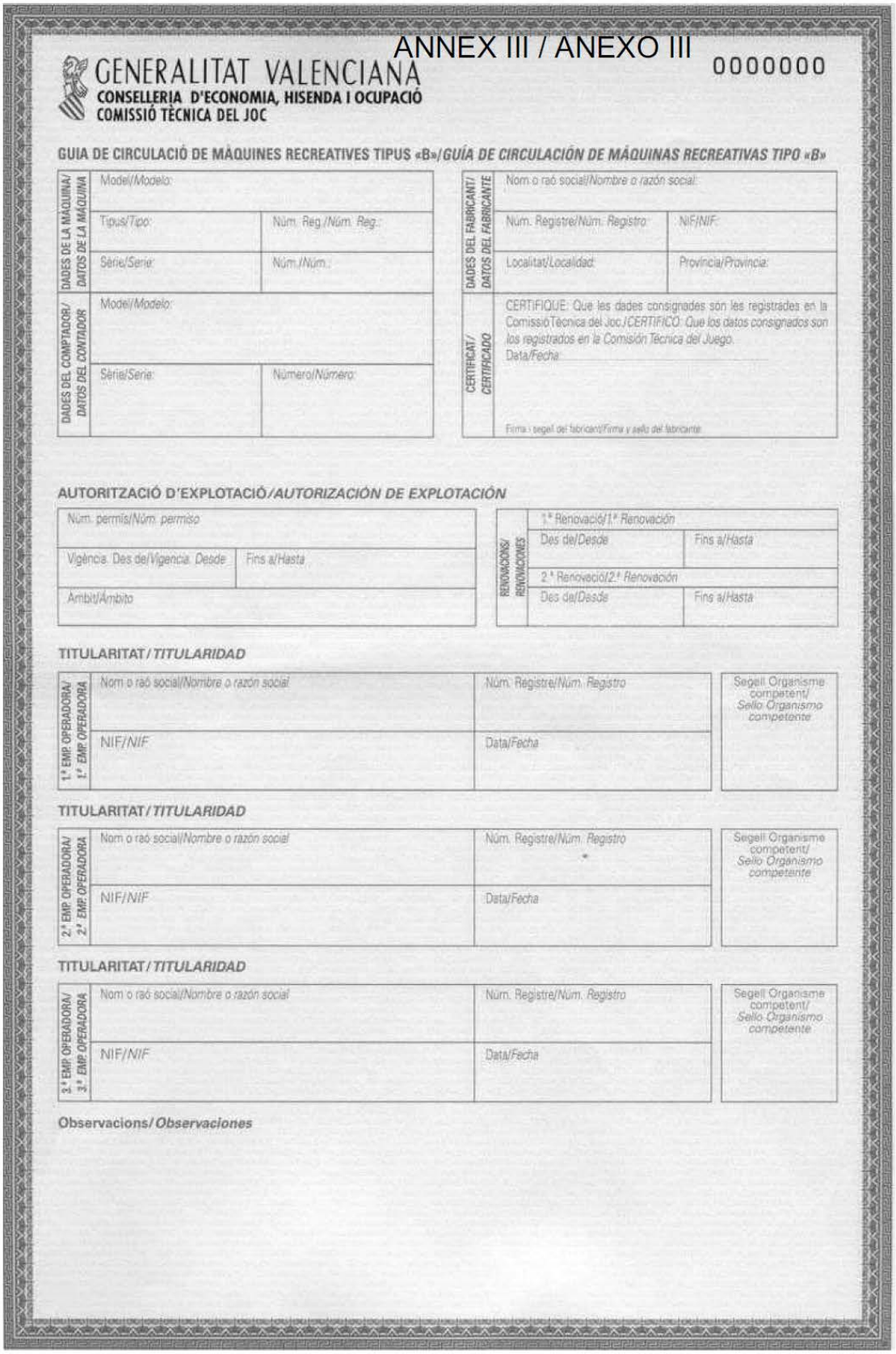
00-ZZZZZ: Serie y número de fabricación de la máquina

Ejemplo: MA-000/CC000-99999
Significación:
Fabricante núm. MA-999
Modelo homologado núm. CC000
Serie 00 y número de fabricante

ANEXO II


Placa de Identidad
Fab.
N°.I.F.
N° Reg.Esp.Fab.
Mod.
N°.Reg.Mod.
Tipo
Serie
N°.Fab.
V.
V.A.
COS.
Hz.
Bajo Lic. de:
N°.I.F.
N°.Reg.Fab.

ANEXO III



ANNEX III / ANEXO III

GENERALITAT VALENCIANA
CONSELLERIA D'ECONOMIA, HISENDA I OCUPACIÓ
COMISSIÓ TÈCNICA DEL JOC

0000000

**GUIA DE CIRCULACIÓ DE MÀQUINES RECREATIVES TIPUS «B»/*GUÍA DE CIRCULACIÓN DE MÁQUINAS RECREATIVAS TIPO «B»***

DADES DE LA MÀQUINA/*DATOS DE LA MÁQUINA*

Model/*Modelo*:

Tipus/*Tipo*: | Núm. Reg./*Núm. Reg.*:

Sèrie/*Serie*: | Núm./*Núm.*:

DADES DEL COMPTADOR/*DATOS DEL CONTADOR*

Model/*Modelo*:

Sèrie/*Serie*: | Número/*Número*:

DADES DEL FABRICANT/*DATOS DEL FABRICANTE*

Nom o raó social/*Nombre o razón social*:

Núm. Registre/*Núm. Registro*: | NIF/*NIF*:

Localitat/*Localidad*: | Província/*Provincia*:

CERTIFICAT/*CERTIFICADO*

CERTIFIQUE: Que les dades consignades són les registrades en la Comissió Tècnica del Joc./*CERTIFICO: Que los datos consignados son los registrados en la Comisión Técnica del Juego.*

Data/*Fecha*:

Firma i segell del fabricant/*Firma y sello del fabricante*:

**AUTORITZACIÓ D'EXPLOTACIÓ/*AUTORIZACIÓN DE EXPLOTACIÓN***

Núm. permís/*Núm. permiso*:

Vigència. Des de/*Vigencia. Desde*: | Fins a/*Hasta*:

Àmbit/*Ámbito*:

RENOVACIONS/*RENOVACIONES*

1.ª Renovació/*1.ª Renovación*

Des de/*Desde*: | Fins a/*Hasta*:

2.ª Renovació/*2.ª Renovación*

Des de/*Desde*: | Fins a/*Hasta*:

**TITULARITAT/*TITULARIDAD***

1.ª EMP. OPERADORA/*1.ª EMP. OPERADORA*

Nom o raó social/*Nombre o razón social*: | Núm. Registre/*Núm. Registro*:

NIF/*NIF*: | Data/*Fecha*:

Segell Organisme competent/*Sello Organismo competente*:

**TITULARITAT/*TITULARIDAD***

2.ª EMP. OPERADORA/*2.ª EMP. OPERADORA*

Nom o raó social/*Nombre o razón social*: | Núm. Registre/*Núm. Registro*:

NIF/*NIF*: | Data/*Fecha*:

Segell Organisme competent/*Sello Organismo competente*:

**TITULARITAT/*TITULARIDAD***

3.ª EMP. OPERADORA/*3.ª EMP. OPERADORA*

Nom o raó social/*Nombre o razón social*: | Núm. Registre/*Núm. Registro*:

NIF/*NIF*: | Data/*Fecha*:

Segell Organisme competent/*Sello Organismo competente*:

**Observacions/*Observaciones***

RCM-ENMT

MÀQUINA/*MÁQUINA*

ANEXO IV

GENERALITAT VALENCIANA
CONSELLERIA D'ECONOMIA, HISENDA I OCUPACIÓ
SECRETARIA GENERAL
COMISSIÓ TÈCNICA DEL JOC

## AUTORITZACIÓ D'INSTAL·LACIÓ DE MÀQUINES RECREATIVES I D'ATZAR
## *AUTORIZACIÓN DE INSTALACIÓN DE MÁQUINAS RECREATIVAS Y DE AZAR*

0126639

Exemplar/*Ejemplar* .....
Núm./*N.º* .....
Període de vigència/*Período de vigencia* .....

EMPRESA OPERADORA .....
Nom o Raó Social/*Nombre o Razón Social* .....
NIF/CIF ..... Núm. del Registre E.O./*N.º del Registro E.O.* .....

ESTABLIMENT/*ESTABLECIMIENTO* .....
Nom de l'Establiment/*Nombre del Establecimiento* .....
Núm. de Registre de l'Establiment/*N.º de Registro del Establecimiento* .....
Nom o Raó Social/*Nombre o Razón Social* .....
NIF/CIF .....

En ....., ..... d/*de* ..... de .....
El/la funcionari/ària / *El/la funcionario/a*

1r. Màquina Model/*1.º Máquina Modelo* ..... Sèrie/*Serie* .....
Núm. Fabricació/*Nº Fabricación* ..... Aut. Explotació núm./*Aut. Explotación n.º* .....
En ....., ..... d/*de* ..... de .....
El/la funcionari/ària / *El/la funcionario/a*

2n. Màquina Model/*2.º Máquina Modelo* ..... Sèrie/*Serie* .....
Núm. Fabricació/*Nº Fabricación* ..... Aut. Explotació núm./*Aut. Explotación n.º* .....
En ....., ..... d/*de* ..... de .....
El/la funcionari/ària / *El/la funcionario/a*

3r. Màquina Model/*3.º Máquina Modelo* ..... Sèrie/*Serie* .....
Núm. Fabricació/*Nº Fabricación* ..... Aut. Explotació núm./*Aut. Explotación n.º* .....
En ....., ..... d/*de* ..... de .....
El/la funcionari/ària / *El/la funcionario/a*

4t. Màquina Model/*4.º Máquina Modelo* ..... Sèrie/*Serie* .....
Núm. Fabricació/*Nº Fabricación* ..... Aut. Explotació núm./*Aut. Explotación n.º* .....
En ....., ..... d/*de* ..... de .....
El/la funcionari/ària / *El/la funcionario/a*

ANEXO V

GENERALITAT VALENCIANA
CONSELLERIA D'ECONOMIA, HISENDA I OCUPACIÓ
SECRETARIA GENERAL
COMISSIÓ TÈCNICA DEL JOC

**BUTLLETÍ DE SITUACIÓ DE MÀQUINES DE TIPUS A**
***BOLETÍN DE SITUACIÓN DE MÁQUINAS DE TIPO A*** 0044901

Exemplar/*Ejemplar* .....
Núm./*N.º* .....
Període de vigència/*Período de vigencia* .....

EMPRESA OPERADORA .....
Nom o raó social/*Nombre o Razón Social* .....
NIF/CIF ..... Núm. del registre E.O./*N.º del Registro E.O.* .....

ESTABLIMENT/*ESTABLECIMIENTO* .....
Nom de l'establiment/*Nombre del Establecimiento* .....
Núm. de registre de l'establiment/*N.º de Registro del Establecimiento* .....
Nom o raó social/*Nombre o Razón Social* .....
NIF/CIF .....

En ....., a ..... d/*de* ..... de .....
Firma titular establiment/*Firma Titular Establecimiento* — Firma i segell empresa operadora/*Firma y sello Empresa Operadora*

1r. Màquina model/*1.º Máquina Modelo* ..... Sèrie/*Serie* .....
Núm. fabricació/*Nº Fabricación* ..... Aut. explotació núm./*Aut. explotación n.º* .....
En ....., a ..... d/*de* ..... de .....
El/la funcionari/ària / *El/la funcionario/a*

2n. Màquina model/*2.º Máquina Modelo* ..... Sèrie/*Serie* .....
Núm. fabricació/*Nº Fabricación* ..... Aut. explotació núm./*Aut. explotación n.º* .....
En ....., a ..... d/*de* ..... de .....
El/la funcionari/ària / *El/la funcionario/a*

3r. Màquina model/*3.º Máquina Modelo* ..... Sèrie/*Serie* .....
Núm. fabricació/*Nº Fabricación* ..... Aut. explotació núm./*Aut. explotación n.º* .....
En ....., a ..... d/*de* ..... de .....
El/la funcionari/ària / *El/la funcionario/a*

4t. Màquina model/*4.º Máquina Modelo* ..... Sèrie/*Serie* .....
Núm. fabricació/*Nº Fabricación* ..... Aut. explotació núm./*Aut. explotación n.º* .....
En ....., a ..... d/*de* ..... de .....
El/la funcionari/ària / *El/la funcionario/a*

**Exemplar per a l'Administració**
***Ejemplar para la Administración***

## ANÁLISIS JURÍDICO

**Esta disposición afecta a:**

Deroga a :

- **DECRETO 155/1998, de 29 de septiembre, del Gobierno Valenciano, por el que se aprueba el Reglamento de Máquinas Recreativas y de Azar. [1998/X8614]**
- **CORRECCION de errores del Decreto 155/1998, de 29 de septiembre, del Gobierno Valenciano, por el que se aprueba el Reglamento de Máquinas Recreativas y de Azar. [1998/A9281]**
- **DECRETO 192/2001, de 18 de diciembre, del Gobierno Valenciano, por el que se modifican determinados preceptos del Decreto 155/1998, de 29 de septiembre, del Gobierno Valenciano, por el que se aprueba el Reglamento de Máquinas recreativas y de Azar. [2001/12351]**
- **ORDEN de 15 de junio de 2006, de la Conselleria de Economía, Hacienda y Empleo, por la que se modifica el anexo III del Reglamento de Máquinas Recreativas y de Azar aprobado por el Decreto 155/1998, de 29 de septiembre, modificado por el Decreto 192/2001, de 19 de diciembre, del Gobierno. [2006/F7273]**

**Esta disposición está afectada por:**

Afectada por:

- **DECRETO 210/2010, de 17 de diciembre, del Consell, por el que se prorroga por 12 meses la suspensión de la autorización de explotación de determinadas máquinas recreativas y de azar establecida en el artículo 26.8 del Reglamento de Máquinas Recreativas y de Azar. [2010/13656]**

Desarrollada o Complementada por:

- **ORDEN 5/2011, de 17 de marzo, de la Conselleria de Economía, Hacienda y Empleo, por la que se regula la tramitación electrónica de determinados procedimientos en materia de juego. [2011/3283]**
- **ORDEN 6/2011, de 17 de marzo, de la Conselleria de Economía, Hacienda y Empleo, por la que se regula la destrucción e inutilización de máquinas recreativas y de azar. [2011/3285]**
- **DECRETO 32/2015, de 13 de marzo, del Consell, por el que se aprueba el reglamento que regula la tramitación electrónica de determinados procedimientos contenidos en el Reglamento de Máquinas Recreativas y de Azar y en el Reglamento de Apuestas de la Comunitat Valenciana, y se modifican sendos artículos del Reglamento de Salones Recreativos y Salones de Juego y del Reglamento de Apuestas de la Comunitat Valenciana. [2015/2408]**

Modificada por:

- **DECRETO 200/2009, de 6 de noviembre, del Consell, por el que se modifican determinados preceptos del Decreto 115/2006, de 28 de julio, del Consell, por el que se aprobó el Reglamento de Máquinas Recreativas y de Azar. [2009/12770]**
- **DECRETO 56/2011, de 20 de mayo, del Consell, por el que se modifican determinados preceptos del Reglamento de Casinos de Juego de la Comunitat Valenciana, del Reglamento del Juego del Bingo, del Reglamento de Máquinas Recreativas y de Azar, y del Reglamento de Salones Recreativos y Salones de Juego. [2011/6037]**

- **DECRETO 42/2011, de 15 de abril, del Consell, por el que se aprueba el Reglamento de Apuestas de la Comunitat Valenciana. [2011/4621]**
- **DECRETO 26/2012, 3 de febrero, del Consell, por el que se modifican determinados preceptos del Reglamento de Casinos de Juego de la Comunitat Valenciana, del Reglamento del Juego del Bingo, del Reglamento de Máquinas Recreativas y de Azar, del Reglamento de Apuestas de la Comunitat Valenciana y del Reglamento de la Publicidad del Juego en la Comunitat Valenciana. [2012/1129]**
- **DECRETO 3/2014, de 3 de enero, del Consell, por el que se modifican determinados preceptos del Decreto 42/2011, de 15 de abril, del Consell, por el que se aprobó el Reglamento de Apuestas de la Comunitat Valenciana, y del Decreto 115/2006, de 28 de julio, del Consell, por el que se aprobó el Reglamento de Máquinas Recreativas y de Azar. [2014/32]**
- **DECRETO 33/2014, de 21 de febrero, del Consell, por el que se modifican determinados preceptos del Reglamento de Máquinas Recreativas y de Azar, aprobado por el Decreto 115/2006, de 28 de julio; del Reglamento de Salones Recreativos y Salones de Juego, aprobado por el Decreto 44/2007, de 20 de abril; del Reglamento de Apuestas de la Comunitat Valenciana, aprobado por el Decreto 42/2011, de 15 de abril; así como la disposición transitoria primera del Decreto 26/2012, de 3 de febrero, por el que se modifican diversos reglamentos de juego. [2014/1541]**
- **DECRETO 62/2015, de 8 de mayo, del Consell, por el que se aprueba el Reglamento del Juego del Bingo. [2015/4461]**

DIARI OFICIAL
DE LA GENERALITAT VALENCIANA

Legislación consolidada

**Última revisión 04.06.2015**

# Decreto 42/2011, de 15 de abril, del Consell, por el que se aprueba el Reglamento de Apuestas de la Comunitat Valenciana. [1]

**(DOGV núm. 6540 de 10.06.2011)** Ref. 006829/2011

## PREÁMBULO

En cumplimiento y desarrollo de lo dispuesto en el Estatut d'Autonomia de la Comunitat Valenciana, que en su artículo 49.1.31.a establece que la Generalitat tiene competencia exclusiva en materia de "casinos, juego y apuestas, con exclusión de las apuestas mutuas deportivo benéficas", se promulgó la Ley 4/1988, de 3 de junio, de la Generalitat, del Juego de la Comunitat Valenciana.

La Ley del Juego de la Comunitat Valenciana prevé en su artículo 2.2.g la práctica de apuestas "sobre acontecimientos deportivos o de otro carácter previamente determinados". Esta previsión legal, sin embargo, no había sido desarrollada reglamentariamente, por lo que, en la práctica, el juego de las apuestas en la Comunitat Valenciana carecía de toda cobertura legal.

El presente decreto viene por tanto a cubrir este vacío jurídico reglamentando un juego que se encuentra en constante auge y que es demandado por la sociedad como una forma adicional de ocio.

El desarrollo e incremento de la diversidad en las actividades de ocio relativas al juego es el motor de arranque para esta nueva regulación de un juego que, sin duda, está adquiriendo en nuestro entorno una creciente actividad económica y una cada vez más intensa repercusión social.

El presente reglamento parte de la regulación de las apuestas en la Ley del Juego de la Comunitat Valenciana, que en su artículo 12 establece que "se entiende por apuesta aquella actividad 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". Teniendo como marco de referencia este precepto, el reglamento que se aprueba está concebido fundamentalmente sobre la base de las apuestas sobre acontecimientos deportivos, pues son las que gozan de gran tradición en el entorno de los países europeos y constituyen una de las actividades nucleares en materia de juego.

Asimismo, destaca en este nuevo marco jurídico de las apuestas el intento de integración de todos los sectores ya consolidados (casinos, bingos, máquinas recreativas y de azar y salones de juego) en la dinámica de esta nueva modalidad del juego, incorporando a sus establecimientos las terminales de apuestas para diversificar su oferta de ocio y generar una mayor actividad empresarial.

Por último, el artículo 5.2 de la Ley del Juego de la Comunitat Valenciana dispone que "la práctica de los juegos y apuestas regulados en esta Ley podrá realizarse de forma presencial o

[1] Redactado de conformidad con lo dispuesto en el **Decreto 26/2012, 3 de febrero, del Consell**, por el que se modifican determinados preceptos del Reglamento de Casinos de Juego de la Comunitat Valenciana, del Reglamento del Juego del Bingo, del Reglamento de Máquinas Recreativas y de Azar, del Reglamento de Apuestas de la Comunitat Valenciana y del Reglamento de la Publicidad del Juego en la Comunitat Valenciana (DOGV núm. 6707 de 06.02.2012) Ref. Base Datos 001256/2012.

a través de los medios electrónicos, telemáticos o de comunicación a distancia en las condiciones y con los requisitos que reglamentariamente se determinen". Por ello, en consonancia con lo dispuesto en el citado precepto, el Reglamento que se aprueba, con la finalidad de incorporar las nuevas tecnologías al sector del juego, prevé como novedad la posibilidad de practicar el juego de las apuestas por medio de los referidos medios o sistemas, lo cual exigirá indudablemente un esfuerzo del sector para adaptar sus infraestructuras a las nuevas tecnologías sin merma de los derechos y garantías de los usuarios.

Por cuanto antecede, en virtud de la habilitación contenida en la disposición final primera de la Ley 4/1988, de 3 de junio, de la Generalitat, del Juego de la Comunitat Valenciana, previo informe de la Comisión del Juego de la Comunitat Valenciana, a propuesta del conseller de Economía, Hacienda y Empleo, oído el Consell Jurídic Consultiu de la Comunitat Valenciana, y previa deliberación del Consell, en la reunión del día 15 de abril de 2011,

## DECRETO

**Artículo único. Aprobación del Reglamento de Apuestas de la Comunitat Valenciana**

Se aprueba el reglamento por el que se regulan las apuestas en la Comunitat Valenciana, cuyo texto se inserta a continuación.

## DISPOSICIONES ADICIONALES

**Primera. Plazo para resolver y notificar. Efectos del silencio administrativo**

El plazo máximo para resolver y notificar las autorizaciones establecidas en el reglamento que se aprueba, que sean consecuencia de solicitudes formuladas por los interesados, será de seis meses a contar desde la presentación de aquellas.

Transcurrido dicho plazo, los efectos del silencio administrativo se entenderán desestimatorios, de acuerdo con lo previsto en la Ley 4/ 1988, de 3 de junio, de la Generalitat, del Juego de la Comunitat Valenciana.

**Segunda. Plazo para la implantación de locales específicos de apuestas y de máquinas auxiliares**

Las empresas que obtengan autorización de la conselleria competente en materia de juego para la explotación del juego de las apuestas dispondrán de un plazo máximo de tres años para la apertura, en el ámbito territorial de la Comunitat Valenciana, de, al menos, cuatro locales específicos de apuestas y 15 zonas de apuestas en el interior de los establecimientos señalados en el artículo 35 del Reglamento que se aprueba, así como para la instalación de, al menos, 100 máquinas auxiliares en los establecimientos señalados en el artículo 38 de este Reglamento. El plazo comenzará a contarse desde el día siguiente al de la notificación de la autorización para la explotación del juego de las apuestas.

Si transcurrido el plazo mencionado en el párrafo anterior no se hubiera procedido a la apertura del número de locales o la instalación del número de máquinas que indica el mismo, podrá revocarse la autorización concedida.

**Tercera. Revisión del número de máquinas y porcentaje previsto en el artículo 38**

El número máximo de máquinas auxiliares de apuestas que cada empresa operadora de apuestas puede instalar, así como el porcentaje que cada empresa operadora de máquinas de tipo B puede instalar en los locales previstos en el artículo 38.7 del reglamento que se aprueba podrá ser revisado transcurridos tres años desde la publicación del presente decreto, mediante orden de la conselleria competente en materia de juego. Las sucesivas revisiones podrán, asimismo, realizarse transcurridos tres años desde que se practicó la anterior, mediante la correspondiente Orden. La modificación del número y porcentajes señalados se ajustará a los criterios del volumen de juego practicado y a las circunstancias coyunturales del mercado.

**Cuarta. Declaración informativa**

1. Las empresas autorizadas para la organización y comercialización de apuestas deberán presentar anualmente una declaración informativa en la que se detallen las apuestas realizadas y los premios pagados.

2. Esta declaración informativa se deberá presentar ante la administración tributaria valenciana y ante la subsecretaría de la conselleria competente en materia de juego, en el mes de febrero del año siguiente al que corresponda el contenido de dicha declaración.

3. Se habilita al titular de la conselleria competente en materia de tributos para dictar cuantas disposiciones sean necesarias para el desarrollo de este precepto y, en particular, para establecer el modelo de declaración.

## DISPOSICIÓN TRANSITORIA

**Única. Autorizaciones de explotación vigentes**

Las autorizaciones de explotación de las máquinas recreativas y de azar que se encuentren vigentes en la entrada en vigor del reglamento que se aprueba quedarán prorrogadas automáticamente por el período que reste hasta cumplir el plazo de diez años previsto en el artículo 26.5 del Reglamento de Máquinas Recreativas y de Azar, aprobado por el Decreto 115/2006, de 28 de julio, del Consell, en su redacción dada por la disposición final tercera del presente decreto.

## DISPOSICIONES FINALES

**Primera. Modificación del Reglamento de Casinos**

Se modifica el artículo 4, apartado 1, y el artículo 17, apartado 1, letra a), y se suprime el segundo párrafo del artículo 17, apartado 4, del Reglamento de Casinos de Juego de la Comunitat Valenciana, aprobado por el Decreto 142/2009, de 18 de septiembre, del Consell, quedando redactados en los siguientes términos:

- Artículo 4, apartado 1

"1. Además de los juegos establecidos en el artículo anterior, en los Casinos de Juego podrán instalarse máquinas de las definidas en el Reglamento de Maquinas Recreativas y de Azar, así como terminales de apuestas en los términos establecidos en el Reglamento de Apuestas de la Comunitat Valenciana".

- Artículo 17, apartado 1, letra a)

"a) La modificación de los juegos, así como el incremento de mesas en las salas apéndice o su reducción en el establecimiento principal cuando, con ello, se viera afectado el límite operativo de mesas a que se refiere el artículo 19.6, circunstancia que deberá hacerse constar en la propia solicitud de modificación".

- Artículo 17, apartado 4

"4. Las restantes modificaciones no previstas expresamente entre las relacionadas anteriormente requerirán, en todo caso, su comunicación previa a la Subsecretaría de la conselleria competente en materia de juego".

**Segunda. Modificación del Reglamento del Juego del Bingo**

Se modifica el artículo 3, apartado 1.1, del Reglamento del Juego del Bingo, aprobado por el Decreto 43/2006, de 31 de marzo, del Consell, que queda redactado en los siguientes términos:

"1.1. Las salas de bingo estarán exclusivamente dedicadas al juego del bingo, sin que puedan practicarse en ellas otros juegos, salvo el de apuestas en los términos establecidos en el Reglamento regulador de las mismas. Dentro de las salas de bingo podrá prestarse el servicio de restauración, si bien con el horario establecido para las mismas".

**Tercera. Modificación del Reglamento de Máquinas Recreativas y de Azar**

Se modifica el artículo 12.2, apartado 2.3, y el artículo 26, apartado 5, del Reglamento de Máquinas Recreativas y de Azar, aprobado por el Decreto 115/2006, de 28 de julio, del Consell, que quedan redactados en los siguientes términos:

- Artículo 12.2, apartado 2.3

2.3. Haber constituido, ante la conselleria competente en materia de juego, una fianza por importe de:

a) 60.101,21 euros para los fabricantes e importadores de máquinas de los tipos B o C.

b) 60.101,21 euros para los fabricantes e importadores de software y sistemas informáticos, electrónicos o telemáticos destinados a la práctica del juego de apuestas.

c) 30.050,60 euros para los fabricantes e importadores de software y material destinado a interconexiones o sistemas informáticos, electrónicos o telemáticos de juego.

d) 6.010,12 euros para los fabricantes e importadores de máquinas de tipo A.

e) 6.010,12 euros para los fabricantes e importadores del resto de material de juego.

Presentada la solicitud, y previo su examen, comprobación y requerimiento, en su caso, de la información y documentación adicional que fuese necesaria, la conselleria competente en materia de juego adoptará la resolución que proceda".

- Artículo 26, apartado 5

"5. La autorización de explotación será única y exclusiva para cada máquina y tendrá una vigencia de diez años".

**Cuarta. Habilitación normativa**

Se autoriza al titular de la conselleria competente en materia de juego para dictar las disposiciones necesarias para el cumplimiento y desarrollo de lo dispuesto en el reglamento que se aprueba.

**Quinta. Actualización del importe de la fianza**

Se autoriza al titular de la conselleria competente en materia de juego para actualizar el importe de la fianza a que se refiere el reglamento que se aprueba mediante el presente decreto.

**Sexta. Actualización de los límites cuantitativos de las apuestas**

Se autoriza al titular de la conselleria competente en materia de juego para actualizar los límites cuantitativos de las apuestas regulados en el Reglamento que se aprueba mediante el presente decreto.

**Séptima. Entrada en vigor**

El presente decreto entrará en vigor el día siguiente al de su publicación en el Diari Oficial de la Comunitat Valenciana.

Valencia, 15 de abril de 2011

El president de la Generalitat,
FRANCISCO CAMPS ORTIZ

El conseller de Economía, Hacienda y Empleo,
GERARDO CAMPS DEVESA

# REGLAMENTO DE APUESTAS DE LA COMUNITAT VALENCIANA

## TÍTULO PRELIMINAR. Disposiciones generales

**Artículo 1. Objeto y ámbito de aplicación**

El presente reglamento tiene por objeto la regulación, en el ámbito territorial de la Comunitat Valenciana, de las apuestas sobre acontecimientos deportivos, de competición o de cualquier otra naturaleza previamente determinados, cuyo desenlace sea incierto y ajeno a las partes intervinientes.

**Artículo 2. Régimen jurídico**

1. La organización y comercialización de las apuestas se regirá por la Ley 4/1988, de 3 de junio, de la Generalitat, del Juego de la Comunitat Valenciana, y por la normativa que la desarrolla, así como por el presente reglamento y las disposiciones de carácter complementario que sean dictadas en su desarrollo.

2. Los acontecimientos objeto de las apuestas se regirán por su reglamentación propia.

**Artículo 3. Atribuciones de la conselleria competente en materia de juego**

Corresponden a la conselleria competente en materia de juego las siguientes atribuciones en relación con las apuestas:

1. La autorización para la organización y comercialización de las apuestas, así como de los locales y zonas de apuestas.

2. La homologación del material de juego, elementos, medios y sistemas de expedición y control de las apuestas y, en general, aquellos otros necesarios para la organización y comercialización de las apuestas.

3. El ejercicio de las funciones de control e inspección de la actividad de apuestas.

4. Cualesquiera otras atribuidas por la Ley 4/1988, de 3 de junio, de la Generalitat, del Juego de la Comunitat Valenciana, por el presente reglamento y por sus normas de desarrollo.

**Artículo 4. Prohibiciones**

Quedan prohibidas las apuestas que, en sí mismas o en razón de los acontecimientos sobre los que se formalicen, atenten contra los derechos y libertades de los ciudadanos, en particular, contra la dignidad de las personas, el derecho al honor, a la intimidad personal y familiar y a la propia imagen, así como contra la protección de la juventud y de la infancia, y aquellas otras que se fundamenten en la comisión de delitos, faltas o infracciones administrativas, en eventos prohibidos por la legislación vigente, en acontecimientos de carácter político o religioso o en eventos de carácter virtual o simulado.

**Artículo 5. Definiciones**

A los efectos del presente reglamento y de la normativa que lo desarrolle, se entiende por:

1. 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 misma.

2. Unidad Central de Apuestas: conjunto compuesto por los elementos técnicos necesarios para registrar, totalizar, gestionar y procesar las apuestas realizadas por los usuarios, en condiciones de aptitud para su consulta por la administración.

3. Máquinas de apuestas: son máquinas de juego específicamente homologadas para la realización de apuestas. Pueden ser de dos tipos: máquinas auxiliares, que son aquellas operadas directamente por el público; o terminales de expedición, que son aquellas utilizadas por un empleado de la empresa operadora de apuestas, o de un casino de juego, sala de bingo o salón de juego.

4. 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 boleto o resguardo de los datos que justifiquen la apuesta realizada.

5. Coeficiente de apuesta: cifra que determina la cuantía que corresponde pagar a una apuesta ganadora en las apuestas de contrapartida al ser multiplicada por la cantidad apostada.

6. Boleto o resguardo de apuesta: comprobante o soporte que acredita a su poseedor como apostante, recoge los datos relativos a la apuesta realizada, su registro y aceptación por una

empresa autorizada y sirve como documento justificativo para el cobro de la apuesta ganadora, así como, en su caso, para formular cualquier reclamación sobre la apuesta.

7. Unidades mínima y máxima de la apuesta: cantidades mínimas y máximas que pueden formalizarse por cada tipo de apuesta.

8. Local específico de apuestas: aquel autorizado por la conselleria competente en materia de juego para que en su interior se formalicen apuestas.

9. Fondo inicial: suma de las cantidades comprometidas en cada modalidad de apuesta de carácter mutual.

10. Fondo repartible: remanente que resulte de detraer del fondo inicial el importe de las apuestas que deban ser reembolsadas.

11. Fondo destinado a premios: cuantía resultante de aplicar al fondo repartible el porcentaje destinado a premios, que no podrá ser inferior al 70 por 100 de dicho fondo.

12. Dividendo: cantidad que corresponde al apostante ganador por unidad de apuesta de carácter mutual.

13. Medios electrónicos, telemáticos o de comunicación a distancia: son aquellos medios utilizados para la transmisión de datos a distancia que permiten la formalización de la actividad de apuesta ante la entidad autorizada sin la presencia física del usuario.

14. Usuario registrado: es aquella persona que, en el caso de prestación del servicio por empresa autorizada a través de un portal o página web, se acredite en ésta, de manera gratuita, mediante un identificador y una clave de acceso personales e intransferibles, obtenidos con previo registro en el portal o página web, o ante la propia empresa operadora de apuestas.

**Artículo 6. Tipos de apuestas**

Los tipos de apuestas pueden ser los siguientes:

1. Según la organización y distribución de las sumas apostadas, las apuestas pueden ser mutuas, de contrapartida o cruzadas:

a) Apuesta mutua es aquella en la que la empresa autorizada detrae un porcentaje de las cantidades apostadas distribuyendo el porcentaje restante entre aquellos apostantes que hubieran acertado el resultado a que se refiera la apuesta.

b) Apuesta de contrapartida es aquella en la que el usuario apuesta contra una empresa autorizada, siendo el premio a obtener el resultante de multiplicar el importe de la apuesta ganadora por el coeficiente que la empresa autorizada haya validado previamente para los mismos.

c) Apuesta cruzada es aquella en que una empresa autorizada actúa como intermediaria y garante de las cantidades apostadas entre terceros, detrayendo las cantidades o porcentajes que correspondan.

2. Según su contenido, las apuestas pueden ser bien simples, bien combinadas o múltiples:

a) Apuesta simple es aquella en la que se apuesta por un único resultado de un único acontecimiento.

b) Apuesta combinada o múltiple es aquella en la que se apuesta simultáneamente por dos o más resultados de uno o más acontecimientos.

3. Según el medio de formalización de las apuestas, éstas pueden ser presenciales o por medios electrónicos, telemáticos o de comunicación a distancia:

a) Apuesta presencial es la realizada con la presencia física del usuario, bien sea en locales específicos de apuestas, zonas de apuestas en recintos deportivos, casinos de juego, salas de bingo, salones de juego o en cualquiera de los locales regulados en el artículo 38 de este Reglamento; pudiendo realizarse mediante terminales de expedición o mediante máquinas auxiliares de apuestas.

b) Apuestas realizadas por medios electrónicos, telemáticos o de comunicación a distancia son las que se formalizan por empresas operadoras de apuestas autorizadas para la práctica de apuestas presenciales y que se llevan a cabo a través de una conexión informática, interactiva o a distancia debidamente homologada.

**Artículo 7. Limitaciones a la participación en las apuestas**

1. No podrán participar en las apuestas a que se refiere el presente reglamento:

a) Los menores de edad y los incapacitados legalmente.

b) Las personas incluidas en el Listado de Prohibidos.

c) Los accionistas, partícipes o titulares de las empresas dedicadas a la organización y comercialización de las apuestas, su personal, directivos o empleados.

d) Los deportistas, entrenadores u otros participantes directos en el acontecimiento objeto de las apuestas.

e) Los directivos de las entidades participantes en el acontecimiento objeto de las apuestas.

f) Los jueces o árbitros que ejerzan sus funciones en el acontecimiento objeto de las apuestas, así como las personas que resuelvan los recursos contra las decisiones de aquellos.

2. En los supuestos previstos en las letras c), d), e) y f) del apartado anterior, la prohibición de jugar se extenderá a los cónyuges, ascendientes y descendientes hasta el primer grado de consanguinidad.

3. A los efectos del presente reglamento, no tendrán validez las apuestas realizadas por las personas comprendidas en alguno de los supuestos del apartado anterior. En estos casos, la empresa que hubiera autorizado la apuesta, sin perjuicio de su anulación, deberá comunicar esta circunstancia a la conselleria competente en materia de juego a los efectos sancionadores que correspondan.

## TÍTULO I. Del régimen de organización y comercialización de las apuestas

### CAPÍTULO I. Autorización para la organización y comercialización de las apuestas

**Artículo 8. Autorización para la organización y comercialización de las apuestas**

1. La organización y comercialización de las apuestas requerirá la inscripción en el Registro de Entidades Operadoras de Apuestas de la Comunitat Valenciana. Dicha inscripción se practicará previa solicitud del interesado y se acordará en la resolución que autorice la explotación del juego de apuestas en la Comunitat Valenciana.

2. Las empresas que pretendan obtener dicha autorización deberán cumplir, sin perjuicio de lo establecido en el presente reglamento, los siguientes requisitos:

a) Habrán de constituirse necesariamente bajo la forma jurídica de sociedad anónima, cuyo objeto social único sea la explotación del juego de apuestas y, en su caso, la fabricación de material de juego de apuestas.

b) Su capital social mínimo deberá de ser de 2.000.000 de euros, totalmente suscrito y desembolsado, no pudiendo disminuir su cuantía durante la vigencia de la autorización.

c) Las acciones representativas del capital social deberán de ser nominativas.

d) Ninguno de sus socios, ya sea persona física o jurídica, podrá ostentar, directa o indirectamente, participaciones en el capital ni cargos directivos en más de una sociedad explotadora de juegos de apuestas, en el ámbito territorial de la Comunitat Valenciana.

e) Los socios deberán ostentar la nacionalidad española o la de cualquiera de los Estados miembros de la Unión Europea. La participación directa o indirecta del capital extranjero se ajustará a lo establecido en la legislación vigente sobre inversiones extranjeras en España.

f) La sociedad dispondrá de una sede permanente y de un domicilio fiscal en la Comunitat Valenciana.

g) La sociedad deberá acreditar la solvencia económica y financiera.

h) Constituir la fianza establecida en el artículo 11.

i) Acreditar solvencia técnica y, en particular, disponer de un sistema informático seguro, debidamente homologado, para la organización y comercialización de las apuestas que garantice el correcto funcionamiento de las mismas en los términos recogidos en el presente reglamento.

j) Que ningún socio, accionista o partícipe se encuentre en alguna de las causas de inhabilitación establecidas en el artículo 20 de la Ley 4/1988, de 3 de junio, de la Generalitat, del Juego de la Comunitat Valenciana.

k) Hallarse al corriente del cumplimiento de sus obligaciones tributarias y frente a la Seguridad Social impuestas por las disposiciones vigentes.

**Artículo 9. Solicitudes de autorización**

1. Las empresas que soliciten una autorización para la organización y comercialización de apuestas deberán presentar la correspondiente solicitud, acompañada de la siguiente documentación:

a) Copia o testimonio notarial de la escritura de constitución de la sociedad y de sus Estatutos, con constancia fehaciente de su inscripción en el Registro Mercantil.

No obstante lo dispuesto en el párrafo anterior, podrá iniciarse la tramitación de la autorización cuando se haya desembolsado, al menos, un veinticinco por ciento del capital social.

b) Copia o testimonio notarial del poder del solicitante, cuando no sea representante legal de la sociedad.

c) Certificados negativos, o solicitud de certificado, de antecedentes penales de los socios, de los administradores de la sociedad, directores, gerentes y apoderados con facultades de

administración. Si alguna de las personas expresadas fuera extranjera no residente en España, deberá acompañar también documento equivalente expedido por la autoridad competente del país de residencia, y traducido por intérprete jurado.

d) Memoria explicativa de la actividad de la empresa, con referencia a los aspectos organizativos y a los recursos disponibles, indicando de forma sucinta la forma en que se aplicarán los recursos y la organización a la explotación del juego de las apuestas.

e) Memoria descriptiva de la organización y comercialización de las apuestas. En dicha memoria deberán incluirse el tipo de acontecimientos o eventos objeto de las apuestas, y deberá hacerse mención particular a los sistemas, procedimientos o medios relativos a la organización, gestión, explotación, difusión y control de la actividad. Cuando las apuestas se realicen a través de medios electrónicos, telemáticos o de comunicación a distancia, deberán especificarse, además, los sistemas homologados a utilizar y, en su caso, la disponibilidad de nombres de dominio ".es", ".com" u otros elementos de identificación y acceso, así como la operativa para la formalización de las apuestas.

f) Propuesta de normas de organización y funcionamiento de las apuestas. Dichas normas deberán contener, de forma clara y completa, y con sujeción a lo dispuesto en este reglamento, el conjunto de las aplicables a la formalización de las apuestas, límites cuantitativos, validez de resultados y apuestas acertadas, así como reparto y abono de premios. Además, deberán sujetarse, en todo caso, a la legislación en materia de protección de los consumidores y de las condiciones generales de la contratación, así como a cualquier otra que resulte de aplicación.

g) Informe de una institución financiera sobre la solvencia económica y financiera de la empresa.

h) Propuesta de horario de funcionamiento de los locales o zonas de apuestas.

i) Declaración responsable que acredite que ningún socio, accionista o partícipe se encuentra incurso en alguna de las causas de inhabilitación establecidas en el artículo 20 de la Ley 4/1988, de 3 de junio, de la Generalitat, del Juego de la Comunitat Valenciana.

j) Justificación de hallarse al corriente en el cumplimiento de las obligaciones tributarias, autonómicas y estatales, así como frente a la Seguridad Social.

k) Documento acreditativo de la disponibilidad del inmueble donde se instale la Unidad Central de Apuestas y su réplica.

l) [2]

m) Sistema técnico con el que se pretende explotar y comercializar el juego de las apuestas, indicando el número máximo de terminales con el que se pretende operar.

2. Simultáneamente a la presentación de la solicitud para la organización y comercialización de apuestas se podrán presentar las correspondientes a los locales y zonas de apuestas, acompañadas de la documentación exigida por el presente reglamento en cada caso.

**Artículo 10. Resolución de autorización**

1. El órgano competente para resolver las solicitudes de autorización para la organización y comercialización de las apuestas es la Subsecretaría de la conselleria competente en materia de juego.

2. Resuelta favorablemente la solicitud, y con carácter previo a su inscripción en el Registro de Entidades Operadoras de Apuestas de la Comunitat Valenciana, el solicitante, en un plazo no superior a tres meses, deberá acreditar el total desembolso del capital social en el supuesto de que no lo hubiera efectuado inicialmente de conformidad con lo previsto en el artículo 9.1.a) párrafo segundo, así como constituir la fianza prevista en el artículo 11. En caso contrario, quedará sin efecto la autorización concedida.

3. La resolución concediendo la autorización contendrá, al menos, las siguientes especificaciones:

a) Denominación, marca, en su caso, domicilio social y fiscal, y capital social de la empresa autorizada, así como la participación social en dicho capital.

b) Composición de los órganos de administración y dirección de la empresa autorizada.

c) Acontecimientos o eventos objeto de las apuestas.

d) Tipos de apuestas a comercializar.

e) Límites cuantitativos de cada tipo de apuestas.

f) Medios de formalización de las apuestas.

[2] Apartado l del punto 1 del artículo 9, derogado por la disposición adicional segunda del **Decreto 62/2015, de 8 de mayo, del Consell**, por el que se aprueba el Reglamento del Juego del Bingo (DOGV núm. 7526 de 15.05.2015) Ref. Base Datos 004371/2015.

g) Reglas de organización y funcionamiento de las apuestas.

h) Sistemas técnicos, homologados conforme a lo dispuesto en el capítulo II del título I de este reglamento, con los que se pretende explotar y comercializar el juego de las apuestas, así como número máximo de terminales y máquinas auxiliares de apuestas que formarán parte del sistema. Cuando la comercialización de las apuestas se realice mediante medios electrónicos, telemáticos o de comunicación a distancia, los sistemas técnicos deberán reunir, además, los requisitos establecidos en los artículos 44, 45 y 46 de este Reglamento.

i) Sistemas a utilizar y, en su caso, el nombre del dominio u otros elementos de identificación y acceso, en el caso de que las apuestas se realicen a través de medios electrónicos, telemáticos o de comunicación a distancia.

4. La resolución que conceda la autorización acordará, asimismo, la inscripción de la entidad autorizada en el Registro de Entidades Operadoras de Apuestas de la Comunitat Valenciana.

5. Contra la resolución de la solicitud de autorización podrá interponerse recurso de alzada ante el conseller competente en materia de juego.

6. La autorización administrativa deberá situarse en lugar visible al público dentro de los locales y zonas de apuestas, según lo dispuesto en el artículo 36. Cuando la comercialización de las apuestas se realice mediante medios electrónicos, telemáticos o de comunicación a distancia, bastará la mera referencia a la autorización administrativa concedida.

**Artículo 11. Fianza**

1. El solicitante de una autorización para la organización y comercialización de apuestas deberá constituir una fianza a disposición de los servicios territoriales de la conselleria competente en materia de juego, por importe de 2.000.000 de euros.

2. La fianza podrá constituirse en metálico, título de deuda pública, aval bancario o a través de certificado de seguro de caución.

Cuando la fianza se preste mediante aval, no se podrá utilizar el beneficio de excusión al que se refiere el artículo 1.830 del Código Civil y concordantes.

3. La fianza quedará afecta al cumplimiento de las obligaciones establecidas en el artículo 15.3 de la Ley 4/1988, de 3 de junio, de la Generalitat, del Juego de la Comunitat Valenciana.

4. La fianza deberá mantenerse actualizada en la cuantía máxima del importe exigible. Si se produjese una disminución de su cuantía, el obligado a constituirla deberá completarla en la cuantía obligatoria en el plazo de un mes. La no reposición de la fianza supondrá la cancelación de la inscripción.

5. Únicamente se autorizará la retirada de la fianza constituida cuando desaparezcan las causas que motivaron su constitución y no esté pendiente la resolución de expedientes administrativos de los que puedan derivarse responsabilidades económicas.

Para proceder a la autorización de la retirada de la fianza se acordará la publicación de la solicitud en el Diari Oficial de la Comunitat Valenciana para que, en el plazo de dos meses desde su publicación, pueda procederse a la ejecución de la fianza por quienes tengan derecho a ello.

Transcurrido el plazo indicado sin que exista ninguna reclamación, se remitirá el expediente a los servicios territoriales en donde se constituyó la fianza, autorizando su devolución.

**Artículo 12. Vigencia de la autorización**

1. Las autorizaciones para la organización y comercialización de las apuestas se concederán por un período de diez años.

2. Las autorizaciones podrán ser renovadas por períodos de idéntica duración si se cumplen los requisitos establecidos en la normativa en vigor en el momento de la renovación. Dicha renovación deberá solicitarse por el titular de la autorización con una antelación mínima de seis meses a la expiración de la autorización vigente.

**Artículo 13. Modificación de la autorización**

1. La modificación de las condiciones que determinaron la concesión de la autorización, así como de las que se determinan en el artículo 10.3 letras a), b), c), d), e), f) y g) de este reglamento, requerirá la previa autorización de la Dirección General competente en materia de juego.

Mediante Orden de la Conselleria competente en materia de juego se determinará el régimen de modificación, así como su carácter sustancial o no sustancial, de las condiciones establecidas en las letras h) e i) del artículo 10.3 de este Reglamento.

Las empresas operadoras que tuvieran autorización para la explotación del juego de las apuestas presenciales podrán ampliar dicha autorización a la explotación de las apuestas a través de medios electrónicos, telemáticos o de comunicación a distancia, mediante la acreditación del cumplimiento de los requisitos que para dicha modalidad de apuestas se establecen en el presente reglamento. [3]

2. No obstante lo dispuesto en el apartado anterior, bastará la comunicación a la subsecretaría de la conselleria competente en materia de juego, con una antelación mínima de veinte días, en los siguientes casos:

a) Modificación del domicilio social y fiscal, siempre que no excedan del ámbito territorial de la Comunitat Valenciana.

b) Incrementos del capital social cuando no exista modificación del accionariado ni variación de porcentajes de participación de cada uno de los socios o accionistas.

c) La transmisión de acciones entre socios cuando no supere el 5% del capital social y no se realicen más de dos transmisiones en el período de un año.

d) La revocación de los poderes otorgados a terceros.

e) La modificación de los límites cuantitativos de las apuestas siempre que se encuentren dentro de los límites establecidos por la autorización.

**Artículo 14. Transmisión de la autorización**

La autorización para la organización y comercialización de apuestas es intransmisible.

**Artículo 15. Extinción y revocación de la autorización**

1. Las autorizaciones se extinguirán en los siguientes supuestos:

a) Por el transcurso de su período de vigencia sin que se solicite su renovación.

b) Por renuncia expresa del interesado manifestada por escrito.

c) Por cancelación o caducidad de la inscripción de la empresa titular de la autorización en el Registro de Entidades Operadoras de Apuestas de la Comunitat Valenciana.

2. Podrá revocarse la autorización concedida cuando concurra alguna de las siguientes circunstancias:

a) Cuando durante su período de vigencia se pierda alguna de las condiciones que determinó su otorgamiento.

b) Cuando se disuelva la sociedad titular de la autorización, se produzca el cese definitivo de la actividad objeto de autorización o la falta de su ejercicio ininterrumpido durante al menos un año.

c) Cuando se haya incurrido en falsedades, irregularidades o inexactitudes esenciales en alguno de los datos contenidos en la solicitud de autorización o de modificación de la misma.

d) Cuando se imponga como sanción en el correspondiente procedimiento sancionador.

e) Cuando no se reponga la fianza de conformidad con lo establecido en el artículo 11.

f) Cuando se detecten anomalías en la Unidad Central de Apuestas o en sus programas informáticos que den como resultado inexactitudes o falsedades en los datos relativos a apuestas, cantidades apostadas, premios otorgados o devoluciones de apuestas anuladas.

g) Cuando se incumpla la obligación de facilitar a los órganos competentes la práctica de las auditorías informáticas a que se refiere el presente reglamento.

**Artículo 16. Cancelación de la inscripción**

La revocación, cancelación o extinción de la autorización supondrá la cancelación de la inscripción en el Registro de Entidades Operadoras de Apuestas de la Comunitat Valenciana.

**Artículo 17. Obligaciones del titular de la autorización**

Corresponderá a la empresa operadora de apuestas, sin perjuicio de lo establecido en el presente reglamento, el cumplimiento de las siguientes obligaciones:

1. Validar las apuestas realizadas por los usuarios y totalizar las cantidades apostadas por cada tipo de apuesta.

[3] Apartado 1 del art. 13 redactado por el **Decreto 3/2014, 3 enero, del Consell**, por el que se modifican determinados preceptos del Decreto 42/2011, de 15 de abril, del Consell, por el que se aprobó el Reglamento de Apuestas de la Comunitat Valenciana, y del Decreto 115/2006, de 28 de julio, del Consell, por el que se aprobó el Reglamento de Máquinas Recreativas y de Azar (DOGV núm. 7186 de 07.01.2014) Ref. Base Datos 000066/2014.

2. Aplicar el porcentaje destinado a premios, fijar el coeficiente de apuesta o aplicar el porcentaje o cantidad a retener en concepto de comisión, según la modalidad de apuesta que corresponda, calculando la cantidad a pagar como premio por cada apuesta acertada.

3. Devolver las apuestas anuladas.

4. Abonar las apuestas acertadas.

5. Informar a los usuarios de las normas de funcionamiento de las apuestas.

6. Controlar la regularidad de todas las operaciones y, en general, el cumplimiento de la normativa vigente.

7. Cumplir debidamente ante la conselleria competente en materia de juego con toda obligación de información derivada de este Reglamento y normativa de aplicación.

## CAPÍTULO II. Homologación del material de apuestas

**Artículo 18. Homologación del material de apuestas**

1. Corresponde a la Subsecretaría de la conselleria competente en materia de juego la homologación de los boletos, sistemas, terminales para su expedición y control, y demás material, elementos o sistemas utilizados para la organización y comercialización de las apuestas.

2. Únicamente podrán solicitar la homologación del material de apuestas para operar en el ámbito territorial de la Comunitat Valenciana aquellas entidades que se encuentren debidamente inscritas en el Registro de Fabricantes e Importadores de Máquinas Recreativas y de Azar y de Material de Juego, regulado en el capítulo II del título II del Reglamento de Máquinas Recreativas y de Azar, aprobado por el Decreto 115/2006, de 28 de julio, del Consell.

3. El material de juego deberá someterse a ensayos en un laboratorio debidamente acreditado, el cual emitirá el correspondiente informe técnico de homologación. Se podrá requerir al solicitante la entrega en depósito de un prototipo del material de juego sujeto a homologación.

La Administración mantendrá reserva sobre los objetos y sobre los datos contenidos en la documentación aportada.

La conselleria competente en materia de juego dará a conocer a los interesados los requisitos y aspectos de carácter técnico que deberá contener el informe de homologación que realice el laboratorio.

Se reconocen los laboratorios que cuenten con autorización administrativa de otras Comunidades Autónomas del Estado ehspañol y de los Estados miembros de la Unión Europea o del Espacio Económico Europeo para realizar ensayos sobre material de apuestas, siempre que garanticen el nivel de cumplimiento técnico dispuesto en el presente reglamento.

**Artículo 19. Requisitos generales de los sistemas técnicos**

1. Los sistemas, elementos o instrumentos técnicos utilizados para la organización y comercialización de las apuestas garantizarán el cumplimiento de la legislación vigente en materia de apuestas y, en concreto, su autenticidad y cómputo, la confidencialidad y seguridad respecto de los datos de carácter personal recabados, el control de su correcto funcionamiento, y que su ámbito de desarrollo, celebración o comercialización no exceda del territorio de la Comunitat Valenciana.

2. El sistema técnico para la organización y comercialización de las apuestas estará constituido por una Unidad Central de Apuestas y por máquinas de apuestas.

3. El sistema técnico deberá permitir, al menos, el análisis de los riesgos y la continuidad del negocio, así como la determinación y subsanación de sus vulnerabilidades.

Asimismo, deberá disponer de:

a) Mecanismos que permitan seguir o rastrear el registro de las operaciones de apuestas realizadas, garantizando su integridad y su asociación temporal a fuentes de tiempo fiables.

b) Mecanismos de autenticación fuerte íntimamente ligados a la explotación del sistema informático y dispositivos físicos que garanticen el control de acceso a los componentes del sistema informático sólo a personal autorizado

c) Mecanismos que aseguren la confidencialidad e integridad en las comunicaciones con el apostante y entre los componentes del sistema informático.

**Artículo 20. Requisitos de la Unidad Central de Apuestas**

1. El titular de la autorización dispondrá de una Unidad Central de Apuestas, que deberá poder gestionar todos los equipos y usuarios conectados a la misma, garantizando, en todo caso, el correcto funcionamiento de las apuestas.

2. La configuración de la Unidad Central de Apuestas permitirá que se puedan comprobar en cualquier momento las operaciones de apuestas y sus resultados, así como reconstruir de forma fiel las transacciones realizadas, impidiendo cualquier modificación o alteración de las operaciones realizadas.

3. El acceso a la Unidad Central de Apuestas requerirá la adopción de medidas de control que permitan registrar todas las actuaciones u operaciones realizadas en ella y utilizar mecanismos de autenticación de los operarios.

4. El titular de la autorización deberá disponer de una réplica de su Unidad Central de Apuestas como reserva, preparada para continuar el desarrollo de las apuestas con las mismas condiciones y garantías que la unidad principal en caso de que esta última quede fuera de servicio por cualquier causa.

5. La Unidad Central de Apuestas, así como su réplica, estarán instaladas en el ámbito territorial de la Comunitat Valenciana, en dependencias sujetas, en todo momento, a control de acceso y vigilancia, siendo la empresa titular de la autorización la responsable frente a la Administración de la custodia de las citadas instalaciones. En todo caso, se facilitará la entrada a los funcionarios de la administración cuando éstos solicitaran el acceso a las citadas dependencias para la realización de actividades de inspección.

6. La Unidad Central de Apuestas incorporará una conexión informática segura y compatible con los sistemas informáticos de la conselleria competente en materia de juego y de gestión de tributos del juego, para el control y seguimiento en tiempo real de las apuestas, de las cantidades apostadas y de los premios otorgados, así como de la devolución, en su caso, de las apuestas anuladas. Las medidas de seguridad de la conexión deberán garantizar la autenticidad, confidencialidad e integridad en las comunicaciones.

**Artículo 21. Requisitos de las máquinas de apuestas**

1. Los terminales de expedición y las máquinas auxiliares de apuestas permitirán la realización de las mismas y emitirán el correspondiente boleto o resguardo de validación. A tal fin, deberán permanecer conectadas a la Unidad Central de Apuestas, adoptándose las adecuadas medidas de seguridad.

2. Las máquinas deberán contener marcas de fábrica que faciliten su identificación.

3. En las máquinas auxiliares de apuestas se hará constar con claridad y de forma visible la prohibición de participación en las apuestas a los menores de edad.

## TÍTULO II. De las apuestas

### CAPÍTULO I. Formalización de las apuestas

**Artículo 22. Realización y justificación de las apuestas**

1. Las apuestas se formalizarán a través de terminales de expedición y máquinas auxiliares de apuestas, ubicados en los locales y zonas de apuestas que se establecen en este reglamento, así como a través de máquinas auxiliares instaladas en los locales establecidos en el artículo 38. En todo caso, se requerirá siempre la presencia física del apostante.

2. No obstante lo dispuesto en el apartado anterior, se permite la formalización de apuestas a través de medios informáticos, electrónicos o telemáticos en las condiciones y con los requisitos que se establecen en el título IV de este reglamento.

**Artículo 23. Condiciones de formalización de las apuestas**

1. Las apuestas deberán formalizarse mediante el pago de moneda metálica o papel moneda de curso legal, salvo lo dispuesto en el título IV de este Reglamento.

No obstante lo anterior, se podrá autorizar por la Dirección General competente en materia de juego la utilización de tarjetas magnéticas o electrónicas homologadas tanto para el pago de las apuestas como para el cobro de los premios. La homologación de las tarjetas estará sujeta a lo dispuesto en el capítulo II del título I del presente Reglamento.

El saldo de estas tarjetas únicamente podrá proceder del pago de premios pagados y podrá ser retirado en cualquier momento y sin coste alguno, por los medios y en los locales habilitados para ello. [4]

2. Las apuestas se admitirán en tanto se encuentren operativos los terminales y las máquinas auxiliares.

[4] Apartado 1 del art. 23 redactado por el **Decreto 3/2014, 3 enero, del Consell**.

En el caso de apuestas mutuas, los terminales y máquinas deberán impedir de forma automática su realización en el momento del cierre de apuestas señalado por la empresa autorizada, que deberá ser antes del comienzo del acontecimiento objeto de apuesta.

De tratarse de apuestas de contrapartida o cruzadas, su admisión concluirá antes de la finalización del acontecimiento objeto de apuesta.

En el caso de carreras de caballos o de galgos, las apuestas que hubieran sido aceptadas después del inicio del evento serán declaradas nulas, teniendo el jugador el derecho a la devolución de la suma apostada. La empresa operadora de apuestas deberá exhibir en los locales o zonas de apuestas una leyenda que advierta de esta circunstancia.

3. Se entenderá formalizada válidamente una apuesta cuando se entregue al usuario el boleto o resguardo acreditativo de la misma expedido por los medios homologados para la realización de apuestas. La aceptación de dicho documento implicará la conformidad con la apuesta realizada.

En el caso de aquellas apuestas realizadas por medios electrónicos, telemáticos o de comunicación a distancia, la apuesta se entenderá formalizada cuando se confirme su validación por medios verificables.

4. La empresa deberá regular, en las normas de organización y funcionamiento de las apuestas, las condiciones que regirán en el caso de que los eventos resulten aplazados. En todo caso, una apuesta se considerará no hecha cuando se supere el período máximo de suspensión, procediendo la devolución al usuario del importe de la apuesta.

En las apuestas simples, si el acontecimiento objeto de la apuesta fuera anulado, la empresa autorizada devolverá a los usuarios el importe íntegro de la apuesta una vez que se tenga constancia de la anulación, sin perjuicio de las responsabilidades que resultaren exigibles en el caso de que la anulación fuera debida a causas imputables a la empresa autorizada.

Tratándose de apuestas combinadas o múltiples, las empresas autorizadas deberán establecer en sus normas de organización y funcionamiento el modo de proceder para el pago al apostante de los pronósticos ganadores, si los hubiere, cuando no se celebre alguno de los eventos sobre los que recaiga la apuesta.

5. Las devoluciones de los importes a los que se refiere el apartado anterior se realizará en los términos establecidos para el abono de premios en el artículo 29.

6. En las apuestas de contrapartida, una vez formalizada y validada una apuesta concreta de este tipo, no podrá modificarse para dicha apuesta el coeficiente aplicado, salvo lo dispuesto en el apartado 4 de este artículo para la anulación de eventos en apuestas múltiples, así como lo dispuesto en los apartados 7 y 8 de este artículo para las carreras de galgos y caballos.

7. En las apuestas de contrapartida sobre carreras de caballos y de galgos cuando se modifiquen las condiciones de la carrera por la retirada de un participante, inmediatamente antes de su inicio y por causas imprevistas y ajenas a los intervinientes en el acontecimiento, se podrá aplicar una deducción sobre el premio, una vez descontado el importe de lo apostado, proporcional al cálculo de probabilidades tenido en cuenta para fijar el coeficiente de la apuesta. La posibilidad de aplicación de esta deducción y su contenido concreto se deberán incluir en las reglas de organización y funcionamiento de las apuestas, y se expresarán con claridad y precisión en el boleto de la apuesta así como en la información que se debe facilitar a los usuarios.

8. En las apuestas sobre carreras de caballos y de galgos, si las normas de organización y funcionamiento de las apuestas que establezca la empresa autorizada así lo prevén, se podrá practicar el sistema de cuotas finales, en virtud del cual no será necesaria la publicación de coeficientes o cuotas, que serán fijadas por el hipódromo o canódromo y, por tanto, serán exógenas a la empresa operadora de apuestas, debiendo publicarse en el momento del inicio de la carrera.

**Artículo 24. Requisitos del boleto de apuestas**

1. El boleto o resguardo es el documento que acredita la formalización de la apuesta.

2. El boleto deberá tener el contenido mínimo siguiente:

a) Identificación de la empresa autorizada, con indicación del Número de Identificación Fiscal y del número de inscripción en el Registro de Entidades Operadoras de Apuestas de la Comunitat Valenciana.

b) Acontecimiento sobre el que se apuesta, su fecha de celebración si fuera determinable y, en todo caso, aquellos elementos y circunstancias que permitan una total identificación del evento objeto de la apuesta.

c) Modalidad e importe de la apuesta realizada.

d) Coeficiente de la apuesta, en su caso.

e) Pronóstico realizado.

f) Hora, día, mes y año de formalización de la apuesta.

g) Número o combinación alfanumérica que permita identificarlo con carácter exclusivo y único.

h) Identificación del medio de formalización de las apuestas utilizado.

**Artículo 25. Límite cuantitativo de las apuestas**

1. La unidad mínima de apuesta será de 1 euro, para las apuestas simples.

2. En el caso de apuestas combinadas o múltiples, la unidad mínima de apuesta será de 20 céntimos de euro, debiendo sumar, al menos, 1 euro el importe total de las apuestas múltiples o combinadas que efectúe el jugador.

3. Toda apuesta deberá formalizarse por múltiplos exactos de la unidad mínima de apuesta correspondiente y se considerará integrada por tantas apuestas unitarias como la cifra apostada contenga la unidad mínima.

## CAPÍTULO II. Reparto de premios

**Artículo 26. Validez de los resultados**

1. La empresa autorizada deberá establecer, en las normas de organización y funcionamiento de las apuestas, las condiciones en las que se considerará válido el resultado de los acontecimientos objeto de las mismas. Igualmente, deberá establecer las reglas aplicables en el caso de que un resultado, dado por válido en un primer momento, sea modificado posteriormente.

2. Corresponderá a la empresa operadora de apuestas dar publicidad de los resultados válidos en los locales y zonas de apuestas, así como a través de los medios electrónicos, telemáticos o de comunicación a distancia empleados para la realización de las apuestas.

**Artículo 27. Apuestas acertadas**

Se entenderá que una apuesta ha resultado premiada cuando los pronósticos contenidos en la misma coincidan con el resultado considerado válido, según las normas de organización y funcionamiento de las apuestas establecidas por la empresa.

**Artículo 28. Reparto de premios**

1. En las apuestas mutuas, el fondo destinado a premios no será inferior al 70 por 100 del fondo repartible.

El dividendo por unidad de apuesta será la cantidad resultante de dividir el fondo destinado a premios entre las unidades de apuesta acertadas.

En las divisiones que se realicen para determinar cualquier premio por unidad de apuesta se calculará el cociente entero con dos decimales, debiéndose llevar a cabo las operaciones de redondeo, en su caso, por exceso o defecto según corresponda.

2. En las apuestas de contrapartida, el premio por apuesta unitaria se obtendrá multiplicando el coeficiente validado previamente por la empresa autorizada por cada unidad de apuesta acertada.

3. En las apuestas cruzadas, el premio consistirá en la cantidad apostada por cada jugador. La empresa autorizada podrá obtener, en concepto de comisión, hasta el 10 por 100 del importe de las cantidades de las apuestas ganadoras. En todo caso, dicho porcentaje deberá ser expresamente autorizado por el órgano competente en materia de juego.

4. En caso de no haber acertantes en una apuesta mutua sobre un determinado acontecimiento, el fondo destinado a premios se acumulará al fondo de idéntica naturaleza de una apuesta de igual modalidad sobre un acontecimiento similar posterior que determine la empresa autorizada, previa comunicación al órgano competente en materia de juego.

**Artículo 29. Abono de apuestas acertadas**

1. La realización de las operaciones de reparto de premios no excederá de veinticuatro horas desde la determinación de la validez de los resultados del acontecimiento objeto de apuesta.

2. El abono de las apuestas acertadas no podrá realizarse por la propia terminal o máquina auxiliar de apuestas en moneda metálica o papel moneda, siendo válido cualquier medio de pago válido en Derecho, que no suponga coste alguno para el usuario y que no incentive a la práctica del juego de las apuestas. En todo caso, se prohíbe la realización de pagos adelantados o a cuenta.

En las normas de organización y funcionamiento de las apuestas a que se refiere el artículo 9.1.f) deberán describirse los sistemas de pago propuestos por la empresa operadora de apuestas y los establecimientos en los que el apostante podrá percibir el pago del premio, así como la forma de pago de las apuestas acertadas cuando éstas se hubieran formalizado mediante sistemas electrónicos, telemáticos o de comunicación a distancia.

3. El abono de los premios por las apuestas acertadas se producirá previa presentación del boleto correspondiente una vez que hayan finalizado las operaciones de reparto de premios.

4. Las empresas autorizadas comunicarán trimestralmente al órgano competente en materia de tributación del juego en la Comunitat Valenciana, así como a la Agencia Estatal de Administración Tributaria, la relación de los premios que se hayan abonado durante el trimestre anterior cuya cuantía sea superior a 3.005,06 euros, consignando la identidad (nombre, apellidos y Número de Identificación Fiscal) de aquellos jugadores que hayan percibido dichos premios, quienes serán, asimismo, advertidos de esta circunstancia.

**Artículo 30. Caducidad del derecho al cobro de premios**

1. El derecho al cobro de los premios caducará en el plazo de tres meses contado desde la fecha de su puesta a disposición del usuario, conforme a lo establecido en el artículo anterior.

2. El importe de los premios no abonados en las apuestas mutuas se acumulará al fondo correspondiente de una apuesta de igual modalidad sobre un acontecimiento similar posterior que determine la empresa autorizada, previa comunicación a la conselleria competente en materia de juego.

## TÍTULO III. De los locales de apuestas y la práctica de apuestas en otro tipo de establecimientos

### CAPÍTULO I. Régimen de los locales y zonas de apuestas

**Artículo 31. Locales específicos de apuestas**

1. Se entiende por locales específicos de apuestas, a los efectos del presente reglamento, aquellos locales destinados de forma exclusiva a la formalización de apuestas.

2. Los locales específicos de apuestas deberán de ser autorizados por la Subsecretaría de la Conselleria competente en materia de juego. La vigencia de la autorización se extenderá por el mismo período de tiempo que el de la autorización para la organización y comercialización de las apuestas.

3. Los locales específicos de apuestas deberán disponer de los permisos y licencias que legalmente sean exigibles, y su superficie mínima no podrá ser inferior a 100 metros cuadrados.

4. Las solicitudes de autorización de locales específicos de apuestas por las empresas autorizadas para la organización y comercialización de apuestas deberán ir acompañadas de la siguiente documentación:

a) Documento que acredite la disponibilidad del local.

b) Licencia municipal de apertura y funcionamiento.

c) Certificado del órgano autonómico competente acreditativo del cumplimiento de la normativa vigente en materia de espectáculos públicos y actividades recreativas.

d) Plano de distribución del local a escala 1/100, firmado por técnico competente en el que se reflejen todos los elementos del juego, y plano de situación del local.

e) Modelo de letrero o rótulo de local de apuestas.

f) Horario de apertura y cierre del local, dentro del límite que establece el artículo 34.

5. Con carácter previo a la resolución, los órganos de inspección de la conselleria competente en materia de juego girarán visita de inspección del local a los efectos de verificar que cumple las características y requisitos relativos al juego que se establecen en el presente reglamento.

6. En estos locales de apuestas se podrá instalar un servicio de bar destinado a los usuarios de los mismos, separado del espacio habilitado para apuestas, cuya superficie no podrá exceder del 50% de la superficie total dedicada a juego. La zona de barra no será computable a los efectos de determinar el aforo. El servicio de bar no podrá disponer de servicio de terraza en vía pública.

7. Tanto el servicio de bar como el servicio de admisión deberán indicarse en los planos de distribución del local que se adjunten a la solicitud de autorización del local.

**Artículo 32. Zonas de apuestas en recintos deportivos**

1. Se podrá autorizar la realización de apuestas en zonas, o áreas determinadas al efecto, en aquellos recintos donde se celebren acontecimientos deportivos, que serán explotadas por las empresas autorizadas para su organización y comercialización.

2. La solicitud de autorización por las empresas autorizadas para la organización y comercialización de apuestas se presentará acompañada de la siguiente documentación:

a) Contrato o convenio suscrito por la empresa operadora de apuestas con el titular del recinto consintiendo la instalación de máquinas de apuestas.

b) Licencia municipal de funcionamiento del recinto.

c) Plano del recinto a escala 1/100, firmado por técnico competente, en el que se indique la ubicación de las máquinas de apuestas y todos los demás elementos del juego, incluido el servicio de admisión.

3. Con carácter previo a la resolución, los órganos de inspección de la conselleria competente en materia de juego girarán visita de inspección del local a los efectos de verificar que el local cumple las características y requisitos relativos a la materia de juego que se establecen en el presente reglamento.

4. La autorización tendrá el mismo período de vigencia que el de la concedida a la empresa operadora de apuestas.

5. Podrá autorizarse en una única solicitud la instalación de una zona de apuestas para un período determinado de tiempo dentro de un mismo recinto.

**Artículo 33. Servicio de admisión**

1. Los locales específicos de apuestas y las zonas de apuestas en recintos deportivos deberán contar siempre con servicio de admisión.

2. El servicio de admisión tiene por objeto impedir el acceso a los establecimientos donde se practique el juego de apuestas a las personas que tengan prohibida la entrada.

3. El servicio de admisión exigirá, antes de franquear el acceso al establecimiento, la exhibición del documento nacional de identidad o documento equivalente.

Las funciones de control de admisión serán realizadas mediante soportes informáticos que garanticen la sujeción a la legislación de protección de datos, así como un correcto control del Listado de Prohibidos.

4. La entrada a los establecimientos, además de a los menores de 18 años, estará prohibida a:

a) Las personas que den muestras evidentes de hallarse en estado de embriaguez o intoxicación por drogas, o cualquier otra circunstancia por la que razonablemente se deduzca que puedan perturbar el orden, la tranquilidad o el desarrollo del juego. De igual forma, podrán ser invitados a abandonar el local las personas que, aun no constando antecedentes de las mismas, produzcan perturbaciones en el interior del local o cometan irregularidades en la práctica de las apuestas. Estas expulsiones serán comunicadas de inmediato a la administración. Las personas que consideren que su expulsión o prohibición de entrada al local fue injustificada podrán formular queja, ante la conselleria competente en materia de espectáculos públicos y actividades recreativas, indicando las causas por las que consideren que dicha prohibición no es procedente.

b) Los que por decisión judicial hayan sido declarados incapaces, pródigos o inhabilitados para administrar sus bienes de acuerdo con la Ley Concursal, en tanto no sean rehabilitados, así como también los que se encuentren en situación de libertad condicional o sometidos al cumplimiento de medidas de seguridad. La infracción de esta prohibición sólo será sancionable en el supuesto de que la decisión judicial haya sido notificada.

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

d) Las personas que se hallen incluidas en el Listado de Prohibidos, así como aquellas que lo tuvieran prohibido expresamente por resolución como consecuencia de expediente instruido al efecto y que se encuentren incluidas en el citado Listado.

5. La conselleria competente en materia de juego, previos los trámites legales oportunos, incluirá en el Listado de Prohibidos a:

a) Los que voluntariamente lo soliciten, por sí o por su representante.

b) Los que como consecuencia de expediente sancionador queden expresamente sancionados con la prohibición de entrada por un tiempo determinado.

Estas prohibiciones tienen carácter reservado y su levantamiento se tramitará en la misma forma que su inclusión.

6. Los titulares del local podrán solicitar de la conselleria competente en materia de espectáculos públicos y actividades recreativas la concesión de reserva del derecho de admisión, con especificación concreta y pormenorizada de los requisitos a los que condicionan la citada reserva, que en ningún caso tendrán carácter discriminatorio o lesivo de los derechos fundamentales de las personas y que, en todo caso, estarán sujetos a la normativa vigente en materia de espectáculos públicos y actividades recreativas.

**Artículo 34. Horario**

El horario de apertura de los locales específicos de apuestas será de un máximo de catorce horas diarias.

**Artículo 35. Casinos de Juego, Salas de Bingo y Salones de Juego**

1. Tendrán la consideración de locales de apuestas, a los efectos del presente reglamento, los casinos de juego, las salas de bingo y los salones de juego debidamente autorizados.

En los salones de juego que no cuenten con servicio de admisión el importe máximo de una apuesta será de 20 euros.

2. Para acceder a los espacios que este tipo de locales destinen a la realización de apuestas será obligatorio atravesar previamente, si lo hubiere, el servicio de admisión, que se regirá por la normativa aplicable del reglamento que corresponda según el tipo de local.

Tratándose de salas de bingo, la instalación de máquinas auxiliares podrá realizarse dentro y/o fuera de la sala donde se desarrolla el juego; si bien, si se ubican dentro de la sala de juego, no se podrán instalar pantallas que retransmitan información o acontecimientos deportivos o de cualquier otra índole que fueran objeto de las apuestas.

3. La realización de apuestas en estos locales requerirá la previa autorización administrativa.

4. La solicitud de autorización para realizar apuestas en estos locales deberá formularse conjuntamente por la empresa operadora de apuestas y el titular del establecimiento.

La solicitud irá acompañada del plano del recinto a escala 1/100, suscrito por técnico competente, en el que se indique la ubicación de las máquinas de apuestas y todos los demás elementos del juego, incluido el servicio de admisión.

Se presentará, asimismo, un certificado suscrito por el técnico competente que acredite el cumplimiento de las medidas de seguridad y vías de evacuación establecidas en la legislación vigente,

La autorización tendrá el mismo período de vigencia que la concedida a la empresa operadora de apuestas.

**Artículo 36. Condiciones comunes de los locales y zonas de apuestas**

Los locales específicos de apuestas, así como el resto de locales y zonas de apuestas, deberán cumplir las siguientes condiciones:

1. Tener colocado en la entrada de los mismos y de forma visible un letrero o rótulo con indicación de su carácter de local o zona de apuestas.

2. Exhibir la autorización administrativa concedida al efecto.

3. Hacer constar de forma visible en la entrada de los mismos la prohibición de participar en las apuestas a los menores de edad.

4. Disponer de pantallas o paneles electrónicos que permitan conocer el estado de las apuestas y el seguimiento de los acontecimientos objeto de las mismas.

5. Situar en lugar visible un cartel con la indicación de que la práctica abusiva de juegos y apuestas puede producir ludopatía.

**Artículo 37. Documentación a conservar en los locales**

1. En los locales específicos de apuestas, así como en el resto de locales y zonas de apuestas, existirá a disposición de las personas que lo soliciten un ejemplar de:

a) La Ley del Juego de la Comunitat Valenciana.

b) El Reglamento de Apuestas de la Comunitat Valenciana.

c) El Libro de Inspección y Reclamación, en modelo normalizado diligenciado por los servicios territoriales correspondientes.

2. En los citados locales permanecerá a disposición de los funcionarios que tengan encomendada la inspección del juego la siguiente documentación:

a) La autorización del local para la práctica del juego de apuestas.

b) La licencia municipal de funcionamiento.

c) La documentación relativa a las condiciones legales de explotación de las máquinas de apuestas.

## CAPÍTULO II. Práctica de apuestas en otro tipo de establecimientos

**Artículo 38. Apuestas en otro tipo de establecimientos**

1. Podrán instalarse máquinas auxiliares de apuestas en los locales señalados en el artículo 33.1.d del Reglamento de Máquinas Recreativas y de Azar, aprobado por el Decreto 115/2006, de 28 de julio, del Consell, en las condiciones que establece dicho precepto.

Quedan exceptuados del régimen establecido en este artículo los locales a los que se refieren los artículos 31, 32 y 35 de este Reglamento.

2. La práctica de apuestas en los establecimientos a que se refiere este artículo se llevará a cabo mediante la instalación de máquinas auxiliares de apuestas en las condiciones y con los requisitos que se establecen en el presente reglamento.

3. Este tipo de establecimientos podrán contar con una única máquina auxiliar de apuestas.

4. Únicamente podrá instalarse la máquina auxiliar de apuestas en aquellos establecimientos que cuenten con, al menos, una máquina recreativa o de azar de tipo B.

5. La instalación de la máquina auxiliar de apuestas en este tipo de establecimientos requerirá la solicitud previa de la autorización de instalación a los servicios territoriales correspondientes, firmada conjuntamente por la empresa operadora de apuestas, por la empresa operadora de máquinas de tipo B y por el titular del negocio que se practique dentro del establecimiento.

La autorización de instalación se incorporará a la máquina auxiliar de apuestas en su parte frontal o lateral.

La vigencia de la autorización de instalación de la máquina auxiliar de apuestas quedará vinculada a la vigencia de la autorización de instalación de las máquinas de tipo B, extinguiéndose, por tanto, cuando estas últimas finalicen su vigencia.

6. El importe máximo de una apuesta será de 20 euros.

7. La instalación de máquinas auxiliares de apuestas en los establecimientos regulados en este artículo estará sujeta, en todo caso, a los dos siguientes límites:

a) Cada empresa operadora de apuestas podrá instalar un máximo de mil doscientas máquinas auxiliares de apuestas en los establecimientos a los que se refiere este artículo que se encuentren en el ámbito territorial de la Comunitat Valenciana.

b) Cada empresa operadora de máquinas de tipo B podrá instalar máquinas auxiliares de apuestas hasta el límite máximo del 25 % del número total de autorizaciones de instalación de máquinas de tipo B vigentes en la Comunitat Valenciana, a fecha 1 de enero de cada año natural. En todo caso, las empresas operadoras conservarán el número de máquinas auxiliares de apuestas ya autorizadas.

El número máximo de máquinas auxiliares de apuestas que podrá instalar será el número entero que resulte de aplicar el citado porcentaje a las autorizaciones de instalación de máquinas de tipo B de cada empresa operadora. [5]

8. Los locales regulados en este artículo que pretendan contar con máquinas auxiliares de apuestas deberán evitar el acceso de los menores de edad a las mismas.

9. Los locales que cuenten con máquina auxiliar de apuestas no podrán instalar pantallas específicamente destinadas al seguimiento por los apostantes de los acontecimientos objeto de las apuestas o de sus resultados, si bien podrán disponer de televisión, conforme a los usos y costumbres, para el seguimiento de la programación por los usuarios del establecimiento.

Se consideran pantallas, a estos efectos, los monitores de las máquinas auxiliares de apuestas, si bien en ellos podrán mostrarse los resultados de los acontecimientos objeto de las apuestas. [6]

[5] Artículo 38.7.b) redactado por el **Decreto 32/2015, de 13 de marzo, del Consell**, por el que se aprueba el reglamento que regula la tramitación electrónica de determinados procedimientos contenidos en el Reglamento de Máquinas Recreativas y de Azar y en el Reglamento de Apuestas de la Comunitat Valenciana, y se modifican sendos artículos del Reglamento de Salones Recreativos y Salones de Juego y del Reglamento de Apuestas de la Comunitat Valenciana (DOGV núm. 7487 de 17.03.2015) Ref. Base Datos 002369/2015.

[6] Apartado 9 del art. 38 redactado por el **Decreto 33/2014, de 21 de febrero, del Consell**, por el que se modifican determinados preceptos del Reglamento de Máquinas Recreativas y de Azar, aprobado por el Decreto 115/2006, de 28 de julio; del Reglamento de Salones Recreativos y Salones de Juego, aprobado por el Decreto 44/2007, de 20 de abril; del Reglamento de Apuestas de la Comunitat Valenciana, aproba-

10. La información a los usuarios que establece el artículo 47 de este Reglamento se ofrecerá a través de los monitores de las máquinas auxiliares de apuestas, quedando prohibida la colocación de indicaciones o carteles en el interior del local destinados a facilitar cualquier tipo de información sobre la práctica de apuestas.

Se prohíbe, asimismo, la práctica de publicidad sobre el juego de las apuestas utilizando como soporte la propia máquina auxiliar, así como la utilización de señales luminosas o acústicas como reclamo de atención dirigido a las personas que se encuentren en el interior del establecimiento.

11. Se prohíbe expresamente la colocación de cualquier tipo de rótulo o indicación en el exterior del local que indique la posibilidad de practicar apuestas en el interior.

## CAPÍTULO III. Instalación de máquinas auxiliares de apuestas

**Artículo 39. Régimen de instalación**

La instalación de máquinas auxiliares de apuestas por la empresa autorizada deberá ser previamente comunicada a los servicios territoriales correspondientes de la conselleria competente en materia de juego, con una antelación mínima de veinte días a la fecha de su instalación. No obstante, en los locales previstos en el artículo 38 de este Reglamento la instalación de máquinas auxiliares estará sujeta a autorización previa, en los términos previstos en el citado precepto.

**Artículo 40. Comunicación de instalación de máquinas auxiliares**

1. La comunicación de instalación es el documento por el que se pone en conocimiento de la conselleria competente en materia de juego la instalación de una máquina auxiliar de apuestas en un local o zona de apuestas, así como en un casino de juego, sala de bingo o salón de juego.

2. La comunicación deberá estar diligenciada mediante el correspondiente sellado por los servicios territoriales correspondientes y se incorporará a la máquina auxiliar de apuestas en su parte frontal o lateral.

**Artículo 41. Traslado, sustitución y baja de máquinas**

El cambio de ubicación de las máquinas auxiliares de apuestas, su sustitución por otras similares previamente homologadas y su baja deberán ser comunicados a los servicios territoriales correspondientes con carácter previo a que se produzca la circunstancia concreta que motive dicha comunicación.

Tratándose de máquinas de las ubicadas en los locales a los que se refiere el artículo 38, se estará a lo dispuesto en el Reglamento de Máquinas Recreativas y de Azar para las máquinas de tipo B.

# TÍTULO IV. De las apuestas formalizadas por medios electrónicos, telemáticos o de comunicación a distancia

**Artículo 42. Régimen jurídico**

Las apuestas formalizadas por medios electrónicos, telemáticos o de comunicación a distancia se regirán por lo dispuesto en el presente título, así como por la normativa general establecida en el Reglamento siempre que no se oponga a lo establecido en este título.

**Artículo 43. Empresas autorizadas**

Únicamente podrán explotar el juego de las apuestas a través de medios electrónicos, telemáticos o de comunicación a distancia aquellas empresas operadoras que tengan autorización para la explotación de las apuestas presenciales en el ámbito territorial de la Comunitat Valenciana.

do por el Decreto 42/2011, de 15 de abril; así como la disposición transitoria primera del Decreto 26/2012, de 3 de febrero, por el que se modifican diversos reglamentos de juego (DOGV núm. 7220 de 24.02.2014) Ref. Base Datos 001654/2014.

**Artículo 44. Formalización de las apuestas por medios electrónicos, telemáticos o de comunicación a distancia**

1. El procedimiento para la formalización de apuestas deberá desarrollarse en condiciones de seguridad y garantía máximas para el usuario.

2. La recogida de datos personales, el tratamiento y su utilización posterior deberán sujetarse a la legislación vigente en materia de protección de datos.

3. La operativa de acceso al sistema establecerá la forma de registro de los usuarios y el contenido de los datos a registrar, garantizando, en todo caso, que los menores de edad no puedan participar en las apuestas. Asimismo, este sistema garantizará que se deniegue el acceso a aquellas personas que voluntariamente hubieren solicitado a la conselleria competente en materia de juego que les sea prohibido el citado acceso o cuando así se haya establecido en una resolución judicial.

4. Las empresas podrán ofrecer a los usuarios la posibilidad de formalizar las apuestas mediante el empleo de la firma electrónica o, en su caso, otros medios análogos que sirvan para acreditar la identidad personal del usuario, de conformidad con lo establecido en la Ley 59/2003, de 19 de diciembre, de Firma Electrónica.

5. Las normas de organización y funcionamiento de las apuestas establecerán la forma de realizarlas y el sistema de validación, y detallarán los mecanismos de pago de las apuestas y de cobro de los premios. El pago podrá efectuarse mediante cualquier medio legal admitido por la empresa de apuestas autorizada que no suponga coste alguno para el usuario.

6. El cierre de la admisión de apuestas se ajustará a lo establecido en el artículo 23.

7. Una vez registradas las apuestas en la Unidad Central, el usuario tendrá derecho a obtener su confirmación electrónica, en la que se refleje, al menos, el contenido mínimo del boleto a que se refiere el artículo 24.

8. A los efectos de reclamaciones, el sistema de validación aportará toda la información necesaria para identificar y reconstruir de forma fiel la transacción realizada.

**Artículo 45. Medidas de seguridad**

Las medidas de seguridad de la conexión correspondiente deberán garantizar la autenticidad del receptor, la confidencialidad y la integridad en las comunicaciones.

**Artículo 46. Requisitos de los sistemas técnicos**

1. Sin perjuicio de lo dispuesto en el capítulo II del título I del presente reglamento, los sistemas técnicos, en el caso de que las apuestas se formalicen por medios electrónicos, telemáticos o de comunicación a distancia, deberán:

a) Satisfacer los criterios de aleatoriedad en aquellas apuestas en que así se precise, específicamente la generación de los datos se realizará de forma aleatoria e imprevisible.

b) Asegurar que el resultado de la apuesta realizada será independiente de los dispositivos usados por el apostante.

c) Asegurar que el resultado de la apuesta realizada no se verá afectado por la calidad de la conexión a Internet o a distancia del jugador o cualquier otra característica del canal de comunicación entre el sistema de juego y el dispositivo utilizado por el apostante.

2. Se podrá incluir en los sistemas técnicos toda aquella tecnología que permite el mejor cumplimiento de los requisitos establecidos en el presente reglamento.

3. En concreto, el sistema informático o interactivo deberá exhibir en su página principal, o en una página directamente accesible desde la principal vía de enlace, la siguiente información:

a) Nombre del juego.

b) Restricciones del juego.

c) Instrucciones del juego, incluyendo una tabla con los premios y las características especiales del mismo.

d) El balance de la cuenta del jugador.

e) Unidad y totales permitidos en las apuestas.

f) Las reglas del juego.

4. El titular de la autorización deberá mantener, en todo momento, actualizado el sistema informático que utilice y, además, dicho sistema deberá incluir en su página principal la siguiente información:

a) El nombre registrado de la entidad titular de la autorización.

b) El domicilio social.

c) El número y fecha de la autorización.

d) Enlaces a páginas web especializadas en la ayuda de problemas relacionados con el juego.

e) Enlaces a las reglas del juego, las apuestas ofrecidas y los procedimientos adoptados por el titular de la autorización para el registro de los usuarios.

## TÍTULO V. De los usuarios

**Artículo 47. Información a los usuarios de las normas de funcionamiento**

1. En los locales o zonas de apuestas deberán exponerse de forma visible al público, al menos, los acontecimientos objeto de las apuestas, las normas de funcionamiento y organización de las mismas, sus cuantías mínimas y máximas, los horarios y límites de admisión de pronósticos, así como las demás condiciones a que se sujete la formalización de las apuestas y el reparto y abono de premios.

2. En dichos locales o zonas habrá, asimismo, folletos gratuitos a disposición de los apostantes en los que se recojan los aspectos señalados en el apartado anterior, con mención expresa a la prohibición de la participación de los menores y a que la práctica abusiva de juegos y apuestas puede producir ludopatía. Además, se pondrá a disposición de los clientes, en lugar visible, folletos o información sobre los lugares donde acudir en caso de que se detecte algún tipo de patología relacionada con el juego.

**Artículo 48. Reclamaciones de los usuarios**

Los locales, zonas de apuestas y establecimientos señalados en el artículo 38 deberán disponer de hojas de reclamaciones según el modelo general previsto en la normativa de protección de los consumidores y usuarios. Los casinos de juego, salas de bingo, salones de juego y establecimientos previstos en el artículo 38 se regirán en esta materia por su normativa específica.

**Artículo 49. Prohibición de concesión de créditos o préstamos**

Las empresas autorizadas para la organización y comercialización de apuestas y su personal no podrán conceder préstamos o cualquier otra modalidad de crédito a los jugadores o apostantes.

## TÍTULO VI. De la inspección de las apuestas y del régimen sancionador

**Artículo 50. Inspección y control de las apuestas y de las empresas autorizadas**

1. Las empresas operadoras de apuestas y el personal a su servicio y de los locales o zonas donde se realicen éstas están obligados a facilitar a los funcionarios que desempeñen las funciones inspectoras en materia de juego el acceso a los locales o zonas de apuestas y a los servidores donde se ubique la Unidad de Central de Apuestas, así como a facilitar la información y documentación que requieran para llevar a cabo la inspección y el control de las actividades.

2. Se establecerá una conexión informática entre el sistema de gestión de las apuestas y de la conselleria competente en materia de juego y de gestión de los tributos del juego en los términos previstos en el artículo 20.

3. La conselleria competente en materia de juego podrá realizar periódicamente auditorías informáticas del sistema de gestión de apuestas, quedando las empresas titulares de la autorización obligadas a facilitar su práctica.

4. Las empresas titulares de la autorización deberán presentar cada dos años una auditoría informática externa que comprenda el análisis y comprobación del cumplimiento de las condiciones exigidas para la concesión de la autorización.

**Artículo 51. Infracciones y sanciones**

Los incumplimientos de las prescripciones contenidas en el presente reglamento darán lugar a las responsabilidades administrativas correspondientes y a la aplicación del régimen sancionador contenido en la Ley 4/1988, de 3 de junio, de la Generalitat, del Juego de la Comunitat Valenciana.

## ANÁLISIS JURÍDICO

**Esta disposición afecta a:**

Afecta a:

- **Ley de la Generalitat Valenciana 4/1988, de 3 de junio, del Juego de la Comunidad Valenciana.**

Modifica a:

- **DECRETO 115/2006, de 28 de julio, del Consell, por el que se aprueba el Reglamento de Máquinas Recreativas y de Azar. [2006/9348]**

**Esta disposición está afectada por:**

Desarrollada o Complementada por:

- **ORDEN 13/2014, de 15 de julio, de la Consellería de Hacienda y Administración Pública, por la que se regula el procedimiento para la tramitación de las modificaciones de carácter técnico en los sistemas homologados de apuestas. [2014/7134]**

Modificada por:

- **DECRETO 26/2012, 3 de febrero, del Consell, por el que se modifican determinados preceptos del Reglamento de Casinos de Juego de la Comunitat Valenciana, del Reglamento del Juego del Bingo, del Reglamento de Máquinas Recreativas y de Azar, del Reglamento de Apuestas de la Comunitat Valenciana y del Reglamento de la Publicidad del Juego en la Comunitat Valenciana. [2012/1129]**
- **DECRETO 3/2014, de 3 de enero, del Consell, por el que se modifican determinados preceptos del Decreto 42/2011, de 15 de abril, del Consell, por el que se aprobó el Reglamento de Apuestas de la Comunitat Valenciana, y del Decreto 115/2006, de 28 de julio, del Consell, por el que se aprobó el Reglamento de Máquinas Recreativas y de Azar. [2014/32]**
- **DECRETO 33/2014, de 21 de febrero, del Consell, por el que se modifican determinados preceptos del Reglamento de Máquinas Recreativas y de Azar, aprobado por el Decreto 115/2006, de 28 de julio; del Reglamento de Salones Recreativos y Salones de Juego, aprobado por el Decreto 44/2007, de 20 de abril; del Reglamento de Apuestas de la Comunitat Valenciana, aprobado por el Decreto 42/2011, de 15 de abril; así como la disposición transitoria primera del Decreto 26/2012, de 3 de febrero, por el que se modifican diversos reglamentos de juego. [2014/1541]**
- **DECRETO 32/2015, de 13 de marzo, del Consell, por el que se aprueba el reglamento que regula la tramitación electrónica de determinados procedimientos contenidos en el Reglamento de Máquinas Recreativas y de Azar y en el Reglamento de Apuestas de la Comunitat Valenciana, y se modifican sendos artículos del Reglamento de Salones Recreativos y Salones de Juego y del Reglamento de Apuestas de la Comunitat Valenciana. [2015/2408]**
- **DECRETO 62/2015, de 8 de mayo, del Consell, por el que se aprueba el Reglamento del Juego del Bingo. [2015/4461]**

DIARI OFICIAL
DE LA GENERALITAT VALENCIANA

Legislación consolidada

Última revisión 25.02.2014

# Decreto 26/2012, 3 de febrero, del Consell, por el que se modifican determinados preceptos del Reglamento de Casinos de Juego de la Comunitat Valenciana, del Reglamento del Juego del Bingo, del Reglamento de Máquinas Recreativas y de Azar, del Reglamento de Apuestas de la Comunitat Valenciana y del Reglamento de la Publicidad del Juego en la Comunitat Valenciana.

(DOGV núm. 6707 de 06.02.2012) Ref. 001256/2012

El Estatut d'Autonomia de la Comunitat Valenciana, en su artículo 49.1.31ª, establece que la Generalitat tiene competencia exclusiva en materia de casinos, juegos y apuestas, con exclusión de las Apuestas Mutuas Deportivo Benéficas. En desarrollo de este precepto se promulgó la Ley 4/1988, de 3 de junio, de la Generalitat, del Juego de la Comunitat Valenciana, que constituye el marco jurídico dentro del cual se articula el juego en la Comunitat Valenciana, y que ha sido desarrollada por el Decreto 142/2009, de 18 de septiembre, del Consell, por el que se aprobó el Reglamento de Casinos de Juego de la Comunitat Valenciana; el Decreto 43/2006, de 31 de marzo, del Consell, por el que se aprobó el Reglamento del Juego del Bingo; el Decreto 115/2006, de 28 de julio, del Consell, por el que se aprobó el Reglamento de Máquinas Recreativas y de Azar, y el Decreto 44/2007, de 20 de abril, del Consell, por el que se aprobó el Reglamento de Salones Recreativos y Salones de Juego.

Asimismo, recientemente se ha proseguido el desarrollo normativo de la Ley del Juego de la Comunitat Valenciana en materia de apuestas y de publicidad, mediante el Decreto 42/2011, de 15 de abril, del Consell, que aprobó el Reglamento de Apuestas de la Comunitat Valenciana, y el Decreto 55/2011, de 20 de mayo, del Consell, que aprobó el Reglamento de la Publicidad del Juego en la Comunitat Valenciana.

El sector del juego es un sector dinámico que, día a día, va aumentando su presencia en las actividades de ocio con la repercusión que ello conlleva en el sector turístico.

La Administración debe realizar un continuo esfuerzo para dar respuesta a las necesidades que demandan tanto el sector empresarial como los usuarios en este nuevo escenario, lo que aconseja abordar una serie de modificaciones en la normativa del juego que permitan contemplar las nuevas demandas de un público que cada vez es más exigente en la búsqueda de ocio.

Mediante el presente decreto se procede a la modificación de los Reglamentos de Casinos de Juego, Salas de Bingo, Máquinas Recreativas y de Azar, Apuestas y Publicidad del Juego con el objetivo de adaptar la normativa existente a las necesidades tanto del sector empresarial como de los propios usuarios. Asimismo, se pretende aprovechar el mercado turístico de la Comunitat Valenciana con el fin de reforzar el tejido empresarial del sector del juego, ya que se considera que ambos sectores, turismo y juego, están estrechamente ligados.

Las modificaciones del Reglamento de Casinos de Juego afectan, entre otros, a aspectos tales como la ampliación del número máximo de Salas Apéndice que cada Casino podrá instalar en la Comunitat Valenciana, la modificación de determinadas reglas de los juegos introduciendo novedades que hagan más atractiva la práctica de los mismos, y la introducción de un nuevo juego.

Las modificaciones del Reglamento del Juego del Bingo se refieren sustancialmente a la introducción de nuevas modalidades de jugar al bingo tradicional, a una nueva definición del premio de prima extra, y la modificación de la regulación de las salas complementarias.

Respecto al Reglamento de Máquinas Recreativas y de Azar, se ha procedido fundamentalmente a simplificar trámites administrativos, a regular la superficie de los vestíbulos de las salas de bingo para la instalación de máquinas, y a unificar los tipos de locales donde se pueden instalar las diferentes clases de máquinas de tipo A.

En cuanto al Reglamento de Apuestas, se han realizado determinadas modificaciones de carácter técnico, y se ha incrementado el número máximo de máquinas de apuestas que se pueden instalar.

Finalmente, respecto al Reglamento regulador de la Publicidad del Juego, se ha modificado la regulación de la publicidad en páginas web y se ha precisado lo que es información comercial identificativa en materia de torneos.

Por cuanto antecede, en virtud de la habilitación contenida en la disposición final primera de la Ley 4/1988, de 3 de junio, de la Generalitat, del Juego de la Comunitat Valenciana, previo informe de la Comisión del Juego de la Comunitat Valenciana, a propuesta del conseller de Hacienda y Administración Pública, conforme con el Consell Jurídic Consultiu de la Comunitat Valenciana, y previa deliberación del Consell, en la reunión del día 3 de febrero de 2012,

## DECRETO

**Artículo único. Aprobación de los anexos I, II, III, IV y V**

Se aprueban las modificaciones reglamentarias que figuran en los anexos I, II, III, IV y V del presente decreto, y que son las siguientes:

Anexo I. Reglamento de Casinos de Juego de la Comunitat Valenciana, aprobado por el Decreto 142/2009, de 18 de septiembre, del Consell: la disposición adicional quinta del Decreto y los artículos 3, apartados 1 y 3; 8, letra c); 19, apartado 6; 44, apartado 1; y 51, apartado 1, del Reglamento. Del anexo del Reglamento, los siguientes apartados: 00.I; 01.IV.2.A; 02.II, primer párrafo; 02.V; se incorpora un nuevo párrafo a la letra d) y se añade la letra f) al apartado 03.V.1; y se añade un nuevo apartado 20.

Anexo II. Reglamento del Juego del Bingo aprobado por el Decreto 43/2006, de 31 de marzo, del Consell: la disposición final primera del Decreto y los artículos 4, apartados 1 y 2, letra b); y 33, apartados 2 y 3, del Reglamento.

Anexo III. Reglamento de Máquinas Recreativas y de Azar, aprobado por el Decreto 115/2006, de 28 de julio, del Consell: la disposición final primera del Decreto y los artículos 22, apartado 3; 27, apartados 2 y 4; 28, apartado 2; 31, apartado 1, letra g); 32, apartado 1; 33, apartado 1, letras a), b) y c); 34, apartados 2, 3, letra b), y 4; y 43, letra k), del Reglamento. Se deroga el apartado 1, letra e), del artículo 37 del Reglamento.

Anexo IV. Reglamento de Apuestas de la Comunitat Valenciana, aprobado por el Decreto 42/2011, de 15 de abril, del Consell: artículos 6, apartado 1, letra b); 11, apartado 1; 21, apartado 2; 23, apartados 2, 4, 6 y 8; 28, apartado 4; 38, apartado 7; y 41 del Reglamento.

Anexo V. Reglamento de la Publicidad del Juego en la Comunitat Valenciana, aprobado por el Decreto 55/2011, de 20 de mayo, del Consell: artículo 3, apartado 2, letra g); y artículo 14, apartado 1, del Reglamento.

## DISPOSICIONES TRANSITORIAS

**Primera. Prórroga de autorizaciones de instalación de máquinas de tipo B** [1]

A partir de la entrada en vigor de la presente disposición, los titulares de autorizaciones de instalación concedidas con anterioridad a la entrada en vigor del Decreto 26/2012, de 3 de febrero, y sin que resulte de aplicación la prórroga automática prevista en el apartado 1 de su disposición transitoria primera, conservarán la posibilidad de denunciar su vigencia, de acuerdo con lo previsto en el artículo 31.2 del Decreto 115/2006, de 28 de julio, del Consell, por el que se aprueba el Reglamento de Máquinas Recreativas y de Azar.

Por su parte, las autorizaciones de instalación cuya vigencia hubiera sido debidamente denunciada desde el 7 de febrero de 2012 hasta la entrada en vigor de la presente disposición, y

[1] Disposición transitoria primera redactada por el **Decreto 33/2014, de 21 de febrero, del Consell**, por el que se modifican determinados preceptos del Reglamento de Máquinas Recreativas y de Azar, aprobado por el Decreto 115/2006, de 28 de julio; del Reglamento de Salones Recreativos y Salones de Juego, aprobado por el Decreto 44/2007, de 20 de abril; del Reglamento de Apuestas de la Comunitat Valenciana, aprobado por el Decreto 42/2011, de 15 de abril; así como la disposición transitoria primera del Decreto 26/2012, de 3 de febrero, por el que se modifican diversos reglamentos de juego (DOGV núm. 7220 de 24.02.2014) Ref. Base Datos 001654/2014.

estén pendientes de recurso o en plazo para su interposición, podrán ser objeto de denuncia en el plazo de un mes desde la entrada en vigor de la presente disposición.

En ambos casos, de no efectuarse dicha denuncia dentro del plazo establecido al efecto, las autorizaciones de instalación se entenderán prorrogadas por un periodo de diez años.

En cualquier otro caso, las autorizaciones de instalación no denunciadas en tiempo y forma se entenderán prorrogadas, a su vencimiento, por un periodo de diez años.

**Segunda. Fianzas constituidas**

Las fianzas actualmente constituidas en garantía de la actividad de juego seguirán vigentes, por su importe íntegro, en tanto se hallen afectas a expedientes de aplazamiento de pago o en tanto sus titulares adeuden tributos sobre el juego con aplazamiento de pago concedido con garantía distinta del aval solidario de entidad de crédito o sociedad de garantía recíproca o certificado de seguro de caución.

## DISPOSICIÓN FINAL

**Única. Entrada en vigor**

El presente decreto entrará en vigor el día siguiente al de su publicación en el Diari Oficial de la Comunitat Valenciana.

Alicante, 3 de febrero de 2012

El president de la Generalitat,
ALBERTO FABRA PART

El conseller de Hacienda y Administración Pública,
JOSÉ MANUEL VELA BARGUES.

# ANEXO I

## Modificación del Reglamento de Casinos de Juego de la Comunitat Valenciana aprobado por el Decreto 142/2009, de 18 de septiembre, del Consell

**Artículo 1**

Se modifica la disposición adicional quinta del Decreto 142/2009, de 18 de septiembre, del Consell, por el que se aprueba el Reglamento de Casinos de Juego de la Comunitat Valenciana, que queda redactada como sigue:

«Disposición adicional quinta. Requisito previo a la eventual convocatoria de nuevos concursos públicos.

La convocatoria de concursos públicos para la autorización a una empresa para la instalación y explotación de un local o establecimiento de casino de juego sólo podrá realizarse una vez que todos los casinos de juego autorizados por la Conselleria competente en materia de juego hayan abierto todas las salas apéndice a las que tiene derecho cada uno de ellos, con independencia de que posteriormente se hubiera procedido al cierre de cualquiera de ellas.

La conselleria competente en materia de juego, atendida la oferta y demanda de juegos de casino así como la adecuada ordenación del sector, podrá requerir a los casinos de juego con autorización vigente para que, en el plazo de dos años a contar desde la notificación del requerimiento, soliciten la apertura de una sala apéndice, dentro del límite máximo de Salas establecido en el presente reglamento.

Si no se cumpliera el requerimiento al que hace referencia el párrafo anterior, o solicitada la apertura de la Sala Apéndice no se concediese la autorización por causas imputables al interesado, la Conselleria competente en materia de juego podrá proceder a la convocatoria del concurso público».

**Artículo 2**

Se modifican los apartados 1 y 3 del artículo 3 del Reglamento de Casinos de Juego de la Comunitat Valenciana, aprobado por el Decreto 142/2009, de 18 de septiembre, del Consell, que quedan redactados como sigue:

«1. Se considerarán juegos exclusivos de Casinos y, por tanto, sólo podrán practicarse en los locales o establecimientos autorizados como Casinos de Juego, los siguientes:

- Ruleta francesa.
- Ruleta americana con un solo cero o con doble cero.
- Veintiuno o blackjack.
- Boule o bola.
- Treinta y cuarenta.
- Punto y banca.
- Bacará, chemin de fer o ferrocarril.
- Bacará a dos paños.
- Dados o craps.
- Ruleta de la fortuna.
- Póquer sin descarte.
- Póquer de contrapartida en su variedad Trijoker.
- Póquer de círculo en sus modalidades de póquer cubierto de 5 cartas con descarte y las variantes Seven Stud Poker, Omaha, Hold'em, Five Stud Poker, y póquer sintético.
- Pai Gow Poker.
- Monte.
- Reto.
- Tripóquer.
- Sic Bo.
- Mahjong Pai Gow.
- Poker de 4 cartas».

«3. La organización, comercialización y práctica de los juegos señalados en el apartado 1 de este artículo podrá llevarse a cabo mediante medios electrónicos, telemáticos o de comunicación a distancia por los Casinos de Juego autorizados para el juego presencial. La explotación de estos juegos requerirá autorización de la Secretaría Autonómica de Hacienda y Presupuestos, competente en materia de juego.

En todo caso, será de aplicación a los juegos de casino, cuando se practiquen por los medios señalados en el párrafo anterior, las disposiciones del Reglamento de Apuestas de la Comunitat Valenciana relativas a los requisitos generales de los sistemas técnicos utilizados para la organización y comercialización de las apuestas y a la formalización de las mismas».

**Artículo 3**

Se modifica la letra c) del artículo 8 del Reglamento de Casinos de Juego de la Comunitat Valenciana, aprobado por el Decreto 142/2009, de 18 de septiembre, del Consell, que queda redactado como sigue:

«c) Certificados negativos de antecedentes penales de los socios o promotores, de los administradores de la sociedad, directores generales, gerentes y apoderados con facultades de administración. Si alguna de las personas expresadas fuere extranjera no residente en España, deberá acompañar también documento equivalente expedido por la autoridad competente del país de residencia, y traducido por intérprete jurado».

**Artículo 4**

Se modifica el apartado 6 del artículo 19 del Reglamento de Casinos de Juego de la Comunitat Valenciana, aprobado por Decreto 142/2009, de 18 de septiembre, del Consell, que queda redactado como sigue:

«6. Cada uno de los Casinos de Juego autorizados en la Comunitat Valenciana tiene derecho en su ámbito provincial a la instalación de salas que, formando parte del Casino de Juego, se encuentren situadas fuera del recinto o complejo donde esté ubicado el mismo, para la práctica de juegos de casino y de los servicios accesorios al mismo. El número máximo de salas que cada Casino de Juego podrá instalar será de 7 salas en la provincia de Valencia, 7 salas en la provincia de Alicante y 4 salas en la provincia de Castellón. La apertura de estas salas requerirá de la solicitud previa del interesado y, una vez acreditado el cumplimiento de los requisitos establecidos para este tipo de salas en el presente reglamento, el conseller competente en materia de juego acordará la autorización para su apertura y funcionamiento.

Estas salas funcionarán como apéndice de la principal y tendrán un período mínimo de funcionamiento de tres meses al año. Las mesas de juego a autorizar para la sala apéndice deberán ser como mínimo dos, de las cuales una deberá ser de juegos de bola y una de juegos de naipes, sin que se pueda superar el ochenta por ciento de las mesas de juego que la sala principal tenga autorizadas.

Dichas salas deberán estar dotadas de los servicios de admisión y control que establece el presente reglamento para la sala principal de los casinos y prestar, al menos, servicio de bar. Con el aforo que para ellas determine la normativa técnica de edificación, las zonas de juego, incluidas en ella la sala de juego, antesala y salas o zonas privadas, deberán tener una superficie mínima de 200 metros cuadrados.

Las salas apéndice podrán disponer de antesala de la principal con los requisitos establecidos en el punto 1 del presente artículo.

No se podrá autorizar la instalación de una sala apéndice cuando existan, en la Comunitat Valenciana, salas de bingo dentro de un radio de 1.200 metros desde la ubicación pretendida, distancia que se medirá desde la puerta de acceso a la sala apéndice. Las salas apéndices deberán estar situadas a una distancia no inferior a un radio de 4.000 metros de su casino principal.

En cualquier caso, para tramitar la autorización de las salas apéndices precitadas se estará a lo dispuesto en el título I, capítulo III y IV del presente reglamento, con excepción de la forma de concesión de la autorización de instalación que se efectuará por resolución del conseller competente en la materia. Asimismo, se deberá acreditar el cumplimiento de las distancias reseñadas en el párrafo anterior.

Para la concesión de la autorización de funcionamiento, dichas salas deberán contar con autorización y licencia de funcionamiento del ayuntamiento respectivo y deberán cumplir con los requisitos y condiciones que, para establecimientos de pública concurrencia, vienen establecidos en la normativa de edificación y en la ley de la Generalitat reguladora de espectáculos públicos.

Estas salas podrán ubicarse en establecimientos hoteleros con alojamiento, pudiendo accederse a las mismas desde la vía pública, o bien, desde el interior del propio establecimiento hotelero».

**Artículo 5**

Se modifica el apartado 1 del artículo 44 del Reglamento de Casinos de Juego de la Comunitat Valenciana, aprobado por el Decreto 142/2009, de 18 de septiembre, del Consell, que queda redactado como sigue:

«1. El documento profesional únicamente será preceptivo para el personal de dirección, entendiendo por tal, al director de Juegos, Subdirectores y miembros del Comité de Dirección, así como los cargos directivos de la sociedad titular del casino que tengan facultades de administración».

**Artículo 6**

Se modifica el apartado 1 del artículo 51 del Reglamento de Casinos de Juego de la Comunitat Valenciana, aprobado por el Decreto 142/2009, de 18 de septiembre, del Consell, que queda redactado como sigue:

«Artículo 51. Fianzas

1. Con carácter previo a la solicitud de la autorización de apertura y funcionamiento a que se refiere el artículo 11 de este Reglamento, la empresa titular de la autorización de instalación del Casino de Juego deberá constituir una fianza de 1.200.000 euros.

La autorización de salas apéndices a un casino conllevará la constitución de una fianza de 200.000 euros por cada una, individualizándose ésta, de la del casino principal».

**Artículo 7**

Se modifica del apartado 00.I del anexo del Reglamento de Casinos de Juego de la Comunitat Valenciana, aprobado por el Decreto 142/2009, de 18 de septiembre, del Consell, que queda redactado como sigue:

«I. Polivalencia de las mesas

Las funciones del Jefe de Mesa podrán simultanearse sobre varias mesas de naipes y de bola sin que el número total de mesas a su cargo pueda exceder de seis».

**Artículo 8**

Se modifica el apartado 01.IV.2.A del anexo al Reglamento de Casinos de Juego de la Comunitat Valenciana, aprobado por el Decreto 142/2009, de 18 de septiembre, del Consell, que queda redactado como sigue:

«A) Normas generales sobre tales límites

El mínimo de las apuestas en la ruleta viene determinado en la autorización concedida por la Secretaría Autonómica de Hacienda y Presupuestos, competente en materia de juego.

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

a) En las suertes sencillas, el máximo representa de 180 a 720 veces la cantidad fijada como mínimo de la postura. Los mínimos en las apuestas denominadas suertes sencillas podrán ser fijados hasta diez veces el mínimo autorizado sobre un número entero.

b) En las suertes múltiples, el máximo viene representado: en el pleno o número completo de 10 a 40 veces el mínimo de la apuesta; en la pareja o caballo, de 20 a 80 veces; en la fila transversal, de 30 a 120 veces; en el cuadro, de 40 a 160 veces; en la seisena, de 60 a 240 veces; en la columna y docena, de 120 a 480 veces y en la doble columna y doble docena, de 240 a 960 veces, respetando en todo caso que las apuestas sean múltiplos de los mínimos de las apuestas.

En todo caso, el máximo de apuesta será anunciado al inicio de la sesión por el Jefe de Mesa y debidamente anunciado al público, debiendo ser mantenido durante todo el resto de la sesión.»

**Artículo 9**

Se modifica el primer párrafo del apartado 02.II del anexo del Reglamento de Casinos de Juego de la Comunitat Valenciana, aprobado por el Decreto 142/2009, de 18 de septiembre, del Consell, que queda redactado como sigue:

«II. Elementos personales

El Jefe de Mesa: bajo la supervisión y directa responsabilidad del director de Juegos le corresponde controlar el juego y resolver los problemas que durante el transcurso del mismo se le presenten, velar por la claridad y regularidad de su desarrollo, de los pagos y de todas las operaciones efectuadas en sus mesas así como del control de los marcadores».

**Artículo 10**

Se modifica el apartado 02.V del anexo del Reglamento de Casinos de Juego de la Comunitat Valenciana, aprobado por el Decreto 142/2009, de 18 de septiembre, del Consell, que queda redactado como sigue:

«V. Máximos y mínimos de las apuestas

El mínimo de la apuesta está determinado por la autorización concedida por la Secretaría Autonómica de Hacienda y Presupuestos, competente en materia de juego. El jugador, en el momento en que se atribuye una serie de fichas, puede fijar el valor que él desea dar a cada una de ellas, dentro de los límites del mínimo y máximo sobre un número entero. Si no se hace uso de esa facultad cada una de sus fichas representa el mínimo de la postura de la mesa.

Se limitará el número de fichas de valor bajo discreción de la Dirección de Juegos.

El máximo viene fijado:

a) En las suertes sencillas, el máximo representa de 180 a 720 veces la cantidad fijada como mínimo de la postura.

b) En las suertes múltiples, el máximo viene representado: en el pleno o número completo de 10 a 40 veces el mínimo de la apuesta; en la pareja o caballo, de 20 a 80 veces; en la fila transversal, de 30 a 120 veces; en el cuadro, de 40 a 160 veces; en la seisena, de 60 a 240 veces; en la columna y docena, de 120 a 480 veces y en la doble columna y doble docena, de 240 a 960 veces, respetando en todo caso que las apuestas sean múltiplos de los mínimos de las apuestas.

En todo caso, el máximo de apuesta será anunciado al inicio de la sesión por el Jefe de Mesa y debidamente anunciado al público, debiendo ser mantenido durante todo el resto de la sesión».

**Artículo 11**

Se incorpora un nuevo párrafo a la letra d) y se añade la letra f) al apartado 03.V.1 del anexo del Reglamento de Casinos de Juego de la Comunitat Valenciana, aprobado por el Decreto 142/2009, de 18 de septiembre, del Consell, con la siguiente redacción:

d) Apuesta doble

«También podrá doblar con cualquier combinación de las dos primeras cartas, con obligación por parte del croupier de anunciar la posibilidad de doblar cuando el jugador tenga 9, 10, u 11».

«f) El retiro

El jugador podrá desistir de su jugada perdiendo la mitad del importe de su apuesta excepto cuando la carta descubierta de la banca sea un As y, en todo caso, siempre antes de dar la tercera carta del primer jugador que la solicite».

**Artículo 12**

Se añade un nuevo apartado 20 al anexo del Reglamento de Casinos de Juego de la Comunitat Valenciana, aprobado por el Decreto 142/2009, de 18 de septiembre, del Consell, con la siguiente redacción:

«20. PÓQUER DE 4 CARTAS

I. Denominación

El póquer de 4 cartas es un juego de azar practicado con naipes, de los denominados de contrapartida y exclusivo de los casinos de juego, en que los participantes juegan contra el establecimiento organizador. Se usan 4 cartas de las 5 que recibe cada jugador y 4 de las 6 que recibe el croupier. En este juego, el croupier no tiene que tener una jugada mínima para calificar, pero utiliza una carta más que los jugadores. Además, en este juego, el jugador puede apostar hasta tres veces su apuesta inicial de "Ante".

II. Elementos del juego

1. Cartas o naipes. Se juega con una baraja de similares características a las utilizadas en el Black Jack de 52 cartas. El valor de las mismas, ordenadas de mayor a menor, será el siguiente: As, K, Q, J, 10, 9, 8, 7, 6, 5, 5, 4, 3, 2 y As.

2. Distribuidor o sabot. Se utilizará un sabot manual o uno automático.

3. Mesa de Juego. Será de dimensiones similares a la utilizada en el juego del Black Jack, con un máximo de siete espacios separados para los jugadores. Tendrá tres casillas por cada jugador, destinadas a recibir las apuestas, denominadas "Ases", "Ante" y "Play". No se podrá jugar sobre la mano de otro jugador.

III. Personal

a) Jefe de Mesa. Es la persona encargada de controlar el juego y resolver los problemas que se puedan originar durante su desarrollo. Podrá haber un Jefe de Mesa por cada grupo de mesas.

b) Croupier. Tiene la banca y dirige la partida. Además, tiene encomendada la función de barajar las cartas, la distribución de éstas a los jugadores, la retirada de las apuestas perdedoras y el pago de las ganadoras.

IV. Jugadores

Podrán participar un máximo de 7 jugadores.

V. Reglas del juego

1. Antes de cada pase el jugador debe hacer sus apuestas en las casillas "Ases" y/o "Ante". En cualquiera de las dos o en ambas. Dichas apuestas deberán estar dentro de los límites autorizados para cada mesa y podrán ser distintas entre sí.

2. En la apuesta denominada "Play" el jugador puede apostar de 1 a 3 veces la apuesta del "Ante" después de haber visto sus cartas y decidir jugar. De lo contrario, de no poner una apuesta en esta casilla, el jugador se retira de la jugada y pierde esta apuesta inicial del "Ante".

3. El croupier repartirá las cartas de una en una a cada jugador y a él mismo, hasta un total de cinco (5) cartas a cada jugador y seis (6) cartas a él mismo, descubriendo esta última. Si se utiliza un barajador automático, las cartas se entregarán por grupos de cinco cartas.

4. La apuesta de "Ases" tiene como objetivo el conseguir una jugada determinada con sus cuatro (4) cartas para ganar, independientemente de las cartas del croupier. La jugada mínima será de un par de ases y se pagará de acuerdo a la siguiente tabla de combinaciones y pagos.

| COMBINACIÓN | TABLA PAGO ASES |
|---|---|
| Póker | 40 a 1 |
| Escalera de color | 30 a 1 |
| Trío | 7 a 1 |
| Color | 6 a 1 |
| Escalera simple | 4 a 1 |
| Par doble o doble pareja | 2 a 1 |
| Par de Ases | 1 a 1 |

5. Una escalera es de cuatro cartas al igual que una mano de color es de cuatro cartas.

6. La apuesta de "Ante" se resuelve comparando las jugadas de los clientes con el croupier, para lo cual, los jugadores después de vistas sus cartas, deben hacer una apuesta en la casilla "Play" poniendo hasta tres (3) veces la cantidad que tenían en el "Ante". Asimismo, puede rendir la apuesta (perder la misma) si no considera suficiente su jugada.

7. En caso de ser ganadoras, las apuestas de "Ante" y de "Play" se pagan a la par, 1 a 1.

8. En el caso que la mano del croupier y la mano del jugador empate, el jugador gana, por lo que se le pagará según el punto anterior, 1 a 1 las apuestas de "Ante" y de "Play".

9. Una vez que el croupier descubre sus cartas, éste no tiene que tener una jugada mínima para calificar por lo que se dirigirá directamente a retirar las apuestas perdedoras y pagar las ganadoras dependiendo de las combinaciones de cada jugador en comparación con sus cartas.

10. El proceso de retirar o pagar las apuestas se inicia de atrás hacia adelante. O sea, "Play", "Ante" y "Ases".

11. Las apuestas que pierden se retiran del paño antes de proceder a pagar las apuestas ganadoras.

12. La apuesta de "Ante" tendrá también un pago adicional o Bono Automático independiente de la combinación del croupier, es decir, recibirá un pago por la importancia de la jugada que obtenga, como mínimo un Trío, aunque el croupier tenga una jugada mejor que el cliente, en cuyo caso, el cliente perderá la apuesta de "Ante" y de "Play", pero ganarán el Bono Automático en función de la siguiente tabla de combinaciones y pagos:

| BONO AUTOMÁTICO DEL ANTE | TABLA DE PAGO |
|---|---|
| Póquer | 20 a 1 |
| Escalera de Color | 15 a 1 |
| Trío | 2 a 1 |

VI. Máximos y mínimos de las apuestas

Las apuestas de los jugadores deberán realizarse dentro de los límites mínimos y máximos permitidos para cada mesa y serán fijados por la Dirección del Casino de acuerdo con la banda de fluctuación que tenga autorizada.

El director del Casino o persona que le sustituya podrá modificar los mínimos de las apuestas según lo autorizado en este Reglamento de Casinos.

VII. Reglas comunes

1. Todas las cartas son repartidas boca abajo de una en una, incluidas las del croupier, a excepción de la última carta de éste que será descubierta. En caso de utilizar barajador automático, el reparto de cartas se realizará entregando las cartas en grupos de cinco.

2. Las cartas deberán permanecer en todo momento sobre la mesa.

3. Los clientes no podrán hacer comentarios sobre sus jugadas».

# ANEXO II

## Modificación del Reglamento del Juego del Bingo aprobado por el Decreto 43/2006, de 31 de marzo, del Consell

**Artículo 1**

Se modifica la disposición final primera del Decreto 43/2006, de 31 de marzo, del Consell, por el que se aprueba el Reglamento del Juego del Bingo, que queda redactada como sigue:

«Primera. Modificación del anexo

Se faculta a la Conselleria competente en materia de juego para modificar el anexo del Reglamento que se aprueba por el presente decreto».

**Artículo 2**

Se modifica el apartado 1 del artículo 4 del Reglamento del Juego del Bingo aprobado por el Decreto 43/2006, de 31 de marzo, del Consell, que queda redactado como sigue:

«4.1. Definición

El juego del bingo es un juego de azar consistente en la extracción de bolas con distintas numeraciones depositadas en un bombo o máquina mecánica, o bien, mediante su generación en soporte electrónico o virtual de un número indeterminado de bolas, hasta completar todas y cada una de las combinaciones con derecho a premio, a medida que los números van siendo extraídos, generados y anunciados. Conseguirán el premio el jugador o jugadores que antes consigan completar los números que componen la combinación ganadora.

El juego del bingo, en su forma tradicional, es obligatorio jugarlo en todas las salas desde su apertura hasta el cierre de cada sesión, con las excepciones fijadas en el presente reglamento. Se juega con 90 números del 1 al 90, ambos inclusive, teniendo los jugadores como unidad de juego cartones integrados por quince números distintos entre sí, 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.

Asimismo, en su forma tradicional, también podrá jugarse con 45 números y 15 números por cartón.

En otras modalidades del juego del bingo, podrá jugarse con números distintos a los comprendidos entre el 1 y el 90 y con combinaciones de composición diferente a las utilizadas en el sistema tradicional, en cuanto al número de líneas y los números o figuras que las integren.

Se entenderá como juego de bingo todo juego que se practique con los requisitos, procedimiento, condiciones y desarrollo establecidos en el presente reglamento».

**Artículo 3**

Se modifica la letra B) del apartado 2 del artículo 4 del Reglamento del Juego del Bingo, aprobado por el Decreto 43/2006, de 31 de marzo, del Consell, que queda redactado como sigue:

«B) Prima Extra. Consiste en la existencia de un premio adicional que conseguirá el jugador o jugadores que conformen bingo en la primera partida posterior al horario decidido previamente por el Jefe de Sala y que será anunciado por la mesa de control, dentro de los valores, en múltiplos de 50, y condiciones establecidos en el anexo del presente reglamento.

Una vez otorgado el premio se informará, en la forma establecida en el párrafo anterior, del horario e importe del siguiente premio de esta naturaleza.

Si coincidiesen en una misma partida los premios de Prima y Prima Extra, se jugará, en primer lugar, hasta su adjudicación el premio de Prima y, una vez adjudicado éste, se jugará la partida de Prima Extra».

**Artículo 4**

Se modifican los apartados 2 y 3 del artículo 33 del Reglamento del Juego del Bingo, aprobado por el Decreto 43/2006, de 31 de marzo, del Consell, que queda redactado como sigue:

«2. Se clasificarán, según su aforo, en las siguientes categorías:

- De tercera categoría: hasta 350 personas.
- De segunda categoría: de 351 a 500 personas.
- De primera categoría: más de 500 personas.

3. Las salas de bingo, previa autorización, podrán tener una o más salas complementarias, en la que sólo se podrán practicar modalidades distintas del juego del bingo tradicional y del

bingo simultáneo, así como la explotación de máquinas que estén expresamente autorizadas en su reglamento específico y apuestas de acuerdo con el reglamento regulador de las mismas. En las mismas podrá dispensarse servicio de restauración.

Las salas complementarias serán independientes de la sala principal, con acceso distinto o con acceso a través de la misma. Tal independencia se llevará a cabo mediante cerramientos fijos que podrán ser de material ligero siempre que garanticen el buen desarrollo del juego del bingo.

El acceso a la sala complementaria, en ambos supuestos, deberá efectuarse, obligatoriamente, por el mismo servicio de admisión por el que se accede a la sala principal, y previo haber pasado por el mismo, siendo este de acceso directo desde la calle.

El máximo de superficie a utilizar para la instalación del total de salas complementarias no puede superar el 45% de la superficie de la sala de juego de bingo tradicional inicialmente autorizada.

El aforo máximo de la sala de bingo tradicional se reducirá proporcionalmente cuando no exista entrada independiente a una sala complementaria.

En el supuesto de que el acceso a la sala complementaria sea independiente del de la sala principal el aforo de la sala complementaria no incidirá en el aforo de la sala principal, ni por tanto se verá modificada la clasificación de la sala de bingo, salvo que se produzca una disminución de superficie que implique una reducción de aforo.

La solicitud de una autorización de sala complementaria solo podrá efectuarse por la entidad o empresa titular de una autorización de instalación de una sala de bingo, adjuntándose los documentos a que hace referencia el artículo 20.2 apartados c), d) y e) del presente reglamento y el documento público acreditativo de la disponibilidad del local en su caso».

## ANEXO III

## Modificación del Reglamento de Máquinas Recreativas y de Azar, aprobado por el Decreto 115/2006, de 28 de julio, del Consell

**Artículo 1**

Se modifica la disposición final primera del Decreto 115/2006, de 28 de julio, del Consell, por el que se aprueba el Reglamento de Máquinas Recreativas y de Azar, que queda redactada como sigue:

«Primera

Se faculta al conseller competente en materia de juego para:

a) Introducir las modificaciones no sustantivas que, por razones de evolución de mercado y nuevas técnicas, se hagan precisas para una mejor homogeneización de los requisitos para este tipo de máquinas recreativas y de azar establecidos en el presente reglamento.

b) Dictar las disposiciones de desarrollo del presente reglamento.

c) Regular el sistema para la destrucción o desguace de máquinas recreativas y de azar, así como, en su caso, para fijar los precios por dichos servicios.

d) Modificar los anexos del presente reglamento».

**Artículo 2**

Se modifica el apartado 3 del artículo 22 del Reglamento de Máquinas Recreativas y de Azar, aprobado por el Decreto 115/2006, de 28 de julio, del Consell, que queda redactado como sigue:

«3. Además de la fianza indicada en el apartado anterior, las empresas operadoras vendrán obligadas a constituir una fianza adicional de acuerdo con la siguiente escala, según las autorizaciones de explotación de máquinas de los tipos B y C que tuvieran vigentes en el ámbito territorial de la Comunitat Valenciana:

- Hasta 25 máquinas: 15.025,30 euros.
- De 26 a 50 máquinas: 30.050,61 euros.
- De 51 a 500 máquinas: 30.050,61 euros adicionales por cada setenta y cinco máquinas o fracción.
- Más de 500 máquinas: 30.050,61 euros adicionales por cada ciento cincuenta máquinas o fracción».

**Artículo 3**

Se modifican los apartados 2 y 4 del artículo 27 del Reglamento de Máquinas Recreativas y de Azar, aprobado por el Decreto 115/2006, de 28 de julio, del Consell, que quedan redactados como sigue:

«2. La solicitud de autorización de instalación únicamente podrá solicitarse si se está al corriente del pago de los tributos específicos sobre juego. La solicitud se efectuará en modelo normalizado de vigencia anual, cumplimentada y suscrita por la empresa operadora y el titular de la explotación del local en la que constarán indispensablemente el nombre y número de registro de la empresa operadora, así como la autorización e inscripción en el Registro de establecimientos autorizados para la instalación de máquinas recreativas y de azar del local donde se pretende instalar la máquina y cuyas firmas deberán estar autenticadas por notario. A la solicitud se adjuntarán los siguientes documentos:

a) Declaración jurada suscrita por el titular del establecimiento, en la que se haga constar que en el establecimiento no existen concedidas y en vigor más autorizaciones de instalación de las que permiten para este tipo de establecimiento los preceptos del presente reglamento.

b) Autorización de explotación de la máquina que se va a instalar.

c) Declaración jurada de que en dicho local no se tiene en explotación otro juego no autorizado por la Conselleria competente en materia de juego».

«4. El período de vigencia de la autorización de instalación, que figurará en la propia autorización, será de diez años».

**Artículo 4**

Se modifica el apartado 2 del artículo 28 del Reglamento de Máquinas Recreativas y de Azar, aprobado por el Decreto 115/2006, de 28 de julio, del Consell, que queda redactado como sigue:

«2. La máquina que va a ser sustituida deberá hallarse al corriente de pago de las tasas específicas en materia de juego devengadas. A la solicitud, en la que constará el nombre de la empresa operadora y el número del registro correspondiente, se acompañará la siguiente documentación:

a) De la máquina que se solicita su autorización:

- Los tres ejemplares de la guía de circulación debidamente cumplimentados
- Copia legitimada/autenticada de la factura de adquisición de la máquina, contrato de leasing o, en su caso, para las máquinas especiales de tipo B para Salas de Bingo, contrato de arrendamiento.

b) De la máquina que va a ser sustituida: ejemplar de la guía de circulación de dicha máquina en poder de la empresa operadora».

**Artículo 5**

Se añade una letra g) al apartado 1 del artículo 31 del Reglamento de Máquinas Recreativas y de Azar, aprobado por el Decreto 115/2006, de 28 de julio, del Consell, con la siguiente redacción:

«g) Cuando el titular del establecimiento se hallara en paradero desconocido y el local se hallara cerrado de forma indefinida. Ambas circunstancias se acreditarán mediante acta notarial en la que constarán, al menos, tres personaciones del notario en la puerta del local y en el domicilio del interesado si éste figurase en el contrato suscrito entre las partes, realizadas en un intervalo de quince días entre cada una de ellas, y efectuadas en periodos no festivos, en horario comprendido entre las 08.00 y las 20.00 horas».

**Artículo 6**

Se modifica el apartado 1 del artículo 32 del Reglamento de Máquinas Recreativas y de Azar, aprobado por el Decreto 115/2006, de 28 de julio, del Consell, que queda redactado como sigue:

«Artículo 32. Traslado de máquinas recreativas y de azar

1. Los traslados de máquinas recreativas y de azar reguladas por el presente reglamento de una demarcación territorial a otra, en el ámbito de la Comunitat Valenciana, o a otra Comunidad Autónoma, requerirán que la máquina se encuentre al corriente de pago de las tasas específicas en materia de juego devengadas, ajustándose, en todo caso, al siguiente procedimiento:

a) Se presentará solicitud en modelo normalizado por la empresa operadora titular a la que se unirán los siguientes documentos:

- Los ejemplares de la guía de circulación en poder de la empresa operadora
- La autorización de instalación o boletín de situación que ampara la instalación de la máquina.

b) Recibida la solicitud, previa la comprobación correspondiente, se procederá a diligenciar la baja en dicha demarcación territorial y se remitirán a los servicios territoriales de destino, a excepción de la autorización de instalación que se entregará a la empresa operadora.

Recibida la documentación por los servicios territoriales de destino de la máquina, se procederá a insertar en la guía de circulación las diligencias de alta y se reintegrará dicho documento a la empresa operadora titular de la máquina».

**Artículo 7**

Se modifican las letras a), b), y c) del apartado 1 del artículo 33 del Reglamento de Máquinas Recreativas y de Azar, aprobado por el Decreto 115/2006, de 28 de julio, del Consell, que quedan redactados como sigue:

«a) Las máquinas recreativas de tipo A definidas en los apartados a) y b) del artículo 4.1 del presente reglamento podrán instalarse en los locales y dependencias destinadas a la actividad pública de bar, cafeterías, restaurantes, salas de baile/fiestas, pubs, discotecas, salones recreativos, en los recintos feriales, parques de atracciones, boleras, centros de actividades y entretenimiento, ludotecas y campings, así como en los locales donde con arreglo al presente reglamento puedan instalarse máquinas de los tipos B y C.

b) Las máquinas recreativas de tipo A con premio directo en especie únicamente podrán instalarse en salones recreativos, recintos feriales, parques de atracciones, boleras, centros de actividades y entretenimiento, ludotecas, campings y en los salones de juego.

c) Las máquinas recreativas de tipo A que automáticamente expendan vales o fichas canjeables por juguetes infantiles únicamente podrán instalarse en salones recreativos, recintos

feriales, parques de atracciones, boleras, centros de actividades y entretenimiento, ludotecas, campings y en los salones de juego».

**Artículo 8**

Se modifica el apartado 2 del artículo 34 del Reglamento de Máquinas Recreativas y de Azar, aprobado por el Decreto 115/2006, de 28 de julio, del Consell, que queda redactado como sigue:

«2. En los salones de juego y en los recreativos, el número máximo de máquinas de los tipos A y B que se podrán instalar no será superior a una por cada tres metros cuadrados de superficie útil de la sala destinada a juegos.

En recintos feriales, parques de atracciones, boleras, centros de actividades y entretenimiento, ludotecas, campings, previa su acreditación mediante la correspondiente licencia municipal, podrá destinarse un espacio claramente delimitado con materiales desmontables y aislado del público de paso, en cuyo interior podrán instalarse y explotarse máquinas del tipo A, cuyo número no podrá ser superior a una por cada tres metros cuadrados de superficie útil del espacio dedicado a su explotación, sin que su número pueda exceder de 50 máquinas».

**Artículo 9**

Se modifica la letra b) del apartado 3 del artículo 34 del Reglamento de Máquinas Recreativas y de Azar, aprobado por el Decreto 115/2006, de 28 de julio, del Consell, que queda redactado como sigue:

«b) Los vestíbulos deberán disponer de una capacidad mínima de 30 metros cuadrados, de los cuales 10 metros cuadrados serán útiles para poder instalar tres máquinas y 5 metros cuadrados más por cada máquina adicional, hasta un máximo de nueve máquinas, si bien solo podrá instalarse una máquina tipo B por vestíbulo que con carácter opcional tengan las características fijadas en el artículo 5.3.i) del presente reglamento, con un máximo de dos por sala de bingo.

No obstante lo dispuesto en el párrafo anterior, los vestíbulos que tengan una superficie comprendida entre 20 y 30 metros cuadrados, podrán instalar, como máximo, hasta tres máquinas».

**Artículo 10**

Se modifica el apartado 4 del artículo 34 del Reglamento de Máquinas Recreativas y de Azar, aprobado por el Decreto 115/2006, de 28 de julio, del Consell, que queda redactado como sigue:

«4. Las máquinas de tipo B especiales para salas de bingo únicamente podrán instalarse en el interior de las salas complementarias de las salas de bingo, en número no superior a 25».

**Artículo 11**

Se deroga la letra e) del apartado 1 del artículo 37 del Reglamento de Máquinas Recreativas y de Azar, aprobado por el Decreto 115/2006, de 28 de julio, del Consell.

**Artículo 12**

Se modifica el apartado k) del artículo 43 del Reglamento de Máquinas Recreativas y de Azar, aprobado por el Decreto 115/2006, de 28 de julio, del Consell, que queda redactado como sigue:

«k) La no colocación en la máquina de la guía de circulación, de la autorización de instalación o boletín de situación, así como de la placa de identidad».

## ANEXO IV

## Modificación del Reglamento de Apuestas de la Comunitat Valenciana, aprobado por el Decreto 42/2011, de 15 de abril, del Consell

**Artículo 1**

Se modifica la letra b) del apartado 1 del artículo 6 del Reglamento de Apuestas de la Comunitat Valenciana, aprobado por el Decreto 42/2011, de 15 de abril, del Consell, que queda redactado como sigue:

«b) Apuesta de contrapartida es aquella en la que el usuario apuesta contra una empresa autorizada, siendo el premio a obtener el resultante de multiplicar el importe de la apuesta ganadora por el coeficiente que la empresa autorizada haya validado previamente para los mismos».

**Artículo 2**

Se modifica el apartado 1 del artículo 11 del Reglamento de Apuestas de la Comunitat Valenciana, aprobado por el Decreto 42/2011, de 15 de abril, del Consell, que queda redactado como sigue:

«1. El solicitante de una autorización para la organización y comercialización de apuestas deberá constituir una fianza a disposición de los servicios territoriales de la Conselleria competente en materia de juego, por importe de 2.000.000 de euros».

**Artículo 3**

Se modifica el apartado 2 del artículo 21 del Reglamento de Apuestas de la Comunitat Valenciana, aprobado por el Decreto 42/2011, de 15 de abril, del Consell, que queda redactado como sigue:

«2. Las máquinas deberán contener marcas de fábrica que faciliten su identificación».

**Artículo 4**

Se modifican los apartados 2, 4, 6 y 8 del artículo 23 del Reglamento de Apuestas de la Comunitat Valenciana, aprobado por el Decreto 42/2011, de 15 de abril, del Consell, que quedan redactados como sigue:

«2. Las apuestas se admitirán en tanto se encuentren operativos los terminales y las máquinas auxiliares.

En el caso de apuestas mutuas, los terminales y máquinas deberán impedir de forma automática su realización en el momento del cierre de apuestas señalado por la empresa autorizada, que deberá ser antes del comienzo del acontecimiento objeto de apuesta.

De tratarse de apuestas de contrapartida o cruzadas, su admisión concluirá antes de la finalización del acontecimiento objeto de apuesta.

En el caso de carreras de caballos o de galgos, las apuestas que hubieran sido aceptadas después del inicio del evento serán declaradas nulas, teniendo el jugador el derecho a la devolución de la suma apostada. La empresa operadora de apuestas deberá exhibir en los locales o zonas de apuestas una leyenda que advierta de esta circunstancia».

«4. La empresa deberá regular, en las normas de organización y funcionamiento de las apuestas, las condiciones que regirán en el caso de que los eventos resulten aplazados. En todo caso, una apuesta se considerará no hecha cuando se supere el período máximo de suspensión, procediendo la devolución al usuario del importe de la apuesta.

En las apuestas simples, si el acontecimiento objeto de la apuesta fuera anulado, la empresa autorizada devolverá a los usuarios el importe íntegro de la apuesta una vez que se tenga constancia de la anulación, sin perjuicio de las responsabilidades que resultaren exigibles en el caso de que la anulación fuera debida a causas imputables a la empresa autorizada.

Tratándose de apuestas combinadas o múltiples, las empresas autorizadas deberán establecer en sus normas de organización y funcionamiento el modo de proceder para el pago al apostante de los pronósticos ganadores, si los hubiere, cuando no se celebre alguno de los eventos sobre los que recaiga la apuesta».

«6. En las apuestas de contrapartida, una vez formalizada y validada una apuesta concreta de este tipo, no podrá modificarse para dicha apuesta el coeficiente aplicado, salvo lo dispuesto en el apartado 4 de este artículo para la anulación de eventos en apuestas múltiples, así como lo dispuesto en los apartados 7 y 8 de este artículo para las carreras de galgos y caballos».

«8. En las apuestas sobre carreras de caballos y de galgos, si las normas de organización y funcionamiento de las apuestas que establezca la empresa autorizada así lo prevén, se podrá practicar el sistema de cuotas finales, en virtud del cual no será necesaria la publicación de coeficientes o cuotas, que serán fijadas por el hipódromo o canódromo y, por tanto, serán exógenas a la empresa operadora de apuestas, debiendo publicarse en el momento del inicio de la carrera».

**Artículo 5**

Se modifica el apartado 4 del artículo 28 del Reglamento de Apuestas de la Comunitat Valenciana, aprobado por el Decreto 42/2011, de 15 de abril, del Consell, que queda redactado como sigue:

«4. En caso de no haber acertantes en una apuesta mutua sobre un determinado acontecimiento, el fondo destinado a premios se acumulará al fondo de idéntica naturaleza de una apuesta de igual modalidad sobre un acontecimiento similar posterior que determine la empresa autorizada, previa comunicación al órgano competente en materia de juego».

**Artículo 6**

Se modifica el apartado 7 del artículo 38 del Reglamento de Apuestas de la Comunitat Valenciana, aprobado por el Decreto 42/2011, de 15 de abril, del Consell, que queda redactado como sigue:

«7. La instalación de máquinas auxiliares de apuestas en los establecimientos regulados en este artículo estará sujeta, en todo caso, a los dos siguientes límites:

a) Cada empresa operadora de apuestas podrá instalar un máximo de mil doscientas máquinas auxiliares de apuestas en los establecimientos a los que se refiere este artículo que se encuentren en el ámbito territorial de la Comunitat Valenciana.

b) Cada empresa operadora de máquinas de tipo B podrá instalar máquinas auxiliares de apuestas hasta el límite máximo del 25% del número total de autorizaciones de instalación de máquinas de tipo B que tenga vigentes en la Comunitat Valenciana a fecha 1 de enero de 2012.

El número máximo de máquinas auxiliares de apuestas que podrá instalar será el número entero que resulte de aplicar el citado porcentaje a las autorizaciones de instalación de máquinas de tipo B de cada empresa operadora.

Para considerar que una empresa operadora tiene derecho a la instalación de máquinas auxiliares de apuestas, el número entero al que se refiere el párrafo anterior deberá ser igual o superior a 2».

**Artículo 7**

Se modifica el artículo 41 del Reglamento de Apuestas de la Comunitat Valenciana, aprobado por el Decreto 42/2011, de 15 de abril, del Consell, que queda redactado como sigue:

«Artículo 41. Traslado, sustitución y baja de máquinas

El cambio de ubicación de las máquinas auxiliares de apuestas, su sustitución por otras similares previamente homologadas y su baja deberán ser comunicados a los servicios territoriales correspondientes con carácter previo a que se produzca la circunstancia concreta que motive dicha comunicación. Tratándose de máquinas de las ubicadas en los locales a los que se refiere el artículo 38, se estará a lo dispuesto en en el Reglamento de Máquinas Recreativas y de Azar para las máquinas de tipo B».

## ANEXO V

## Modificación del Reglamento de la Publicidad del Juego aprobado por el Decreto 55/2011, de 20 de mayo, del Consell

**Artículo 1**

Se modifica la letra g) del apartado 2 del artículo 3 del Reglamento de la Publicidad del Juego en la Comunitat Valenciana, aprobado por el Decreto 55/2011, de 20 de mayo, del Consell, que queda redactada como sigue:

«g) Descripción y programación de los servicios, torneos y actividades complementarias prestados por los casinos de juego y previstos en el artículo 18 del Reglamento de Casinos de Juego de la Comunitat Valenciana, aprobado por el Decreto 142/2009, de 18 de septiembre, del Consell, así como de los servicios complementarios que presten las salas de bingo».

**Artículo 2**

Se modifica el apartado 1 del artículo 14 del Reglamento de la Publicidad del Juego en la Comunitat Valenciana, aprobado por el Decreto 55/2011, de 20 de mayo, del Consell, que queda redactado como sigue:

«Artículo 14. Publicidad en páginas web

1. Las personas físicas o jurídicas autorizadas e inscritas en el registro correspondiente en materia de juego que organicen o comercialicen juegos autorizados por la Conselleria competente en materia de juego, podrán efectuar, previa autorización, publicidad de su actividad a través de sus propias páginas web».

## ANÁLISIS JURÍDICO

**Esta disposición afecta a:**

Modifica a:

- **DECRETO 43/2006, de 31 de marzo, del Consell de la Generalitat, por el que se aprueba el Reglamento del Juego del Bingo. [2006/X3890]**
- **DECRETO 115/2006, de 28 de julio, del Consell, por el que se aprueba el Reglamento de Máquinas Recreativas y de Azar. [2006/9348]**
- **DECRETO 142/2009, de 18 de septiembre, del Consell, por el que se aprueba el Reglamento de Casinos de Juego de la Comunitat Valenciana. [2009/10759]**
- **DECRETO 42/2011, de 15 de abril, del Consell, por el que se aprueba el Reglamento de Apuestas de la Comunitat Valenciana. [2011/4621]**
- **DECRETO 55/2011, de 20 de mayo, del Consell, por el que se aprueba el Reglamento Regulador de la Publicidad del Juego en la Comunitat Valenciana. [2011/6031]**

**Esta disposición está afectada por:**

Corregida por:

- **CORRECCIÓN de errores del Decreto 26/2012, de 3 de febrero, del Consell, por el que se modifican determinados preceptos del Reglamento de Casinos de Juego de la Comunitat Valenciana, del Reglamento del Juego del Bingo, del Reglamento de Máquinas Recreativas y de Azar, del Reglamento de Apuestas de la Comunitat Valenciana y del Reglamento de la Publicidad del Juego en la Comunitat Valenciana. [2012/1223]**

Modificada por:

- **DECRETO 33/2014, de 21 de febrero, del Consell, por el que se modifican determinados preceptos del Reglamento de Máquinas Recreativas y de Azar, aprobado por el Decreto 115/2006, de 28 de julio; del Reglamento de Salones Recreativos y Salones de Juego, aprobado por el Decreto 44/2007, de 20 de abril; del Reglamento de Apuestas de la Comunitat Valenciana, aprobado por el Decreto 42/2011, de 15 de abril; así como la disposición transitoria primera del Decreto 26/2012, de 3 de febrero, por el que se modifican diversos reglamentos de juego. [2014/1541]**

DIARI OFICIAL
DE LA GENERALITAT VALENCIANA

# Decreto 190/2014, de 14 de noviembre, del Consell, por el que se aprueba el Reglamento Regulador de la Publicidad del Juego de la Comunitat Valenciana. [2014/10527]

(DOGV núm. 7404 de 17.11.2014) Ref. 010217/2014

## PREÁMBULO

El Estatut d'Autonomia de la Comunitat Valenciana, en su artículo 49.1, 29ª y 31ª, establece que la Generalitat tiene competencia exclusiva en materia de publicidad del juego, y casinos, juegos y apuestas, con exclusión de las apuestas mutuas deportivo-benéficas. En desarrollo de este precepto se promulgó la Ley 4/1988, de 3 de junio, de la Generalitat, del Juego de la Comunitat Valenciana, que constituye el marco jurídico dentro del cual se desarrolla el juego en esta comunidad autónoma.

La disposición adicional cuarta de la indicada Ley 4/1988 fue modificada por la Ley 16/2008, de 22 de diciembre, de Medidas Fiscales, de Gestión Administrativa y Financiera, y de Organización de la Generalitat, a los efectos de que, dentro del ámbito territorial de la Comunitat Valenciana, pudieran desarrollarse actividades publicitarias sobre el juego bajo el régimen de autorización administrativa previa y en los términos previstos reglamentariamente.

Fruto de esta modificación se publicó el Decreto 55/2011, de 20 de mayo, del Consell, por el que se aprobó el Reglamento Regulador de la Publicidad del Juego en la Comunitat Valenciana. Este decreto, que ahora se deroga, estableció un régimen de publicidad del juego basado en la autorización administrativa previa.

La Ley 5/2013, de 23 de diciembre, de Medidas Fiscales, de Gestión Administrativa y Financiera, y de Organización de la Generalitat, modificó de nuevo la disposición adicional cuarta de la Ley 4/1988, de 3 de junio, de la Generalitat, del Juego de la Comunitat Valenciana, quedando con la siguiente redacción:

«1. La publicidad, promoción, patrocinio y cualquier forma de comunicación comercial de las actividades de juego podrá efectuarse por las personas físicas o jurídicas y en los términos que reglamentariamente se determinen.

2. La publicidad de cualquier modalidad de juego regulado en esta Ley deberá ajustarse a la normativa específica sobre la publicidad y no contendrá, en ningún caso, gráficos, textos o imágenes xenófobos, sexistas, que fomenten comportamientos compulsivos o cualquier trato discriminatorio contrario a la Constitución o al Estatut d'Autonomia de la Comunitat Valenciana.

3. No se considerará publicidad del juego, a los efectos previstos en esta Ley, la mera información comercial identificativa llevada a cabo sin fines publicitarios, en los términos que reglamentariamente se establezcan».

La modificación de la disposición adicional cuarta de la ley tiene su justificación en la rigidez que la antigua redacción imponía a la práctica de cualquier tipo de actividad publicitaria, sujetándola siempre al régimen de autorización previa. Se trata, por tanto, de liberalizar un sector, el de la publicidad del juego, sujeto a una gran rigidez que en muchos casos resulta incompatible con la celeridad que implica el mundo de la comunicación.

No obstante, esta exención de la autorización previa se realiza mediante el establecimiento de determinados principios generales y también prohibiciones que garantizarán que la utilización de la herramienta publicitaria se realice respetando, en todo caso, las garantías de los ciudadanos, en especial la protección de la juventud y de la infancia, así como la salud de los consumidores.

Por otro lado, el artículo 49.1.29ª del Estatut d'Autonomia de la Comunitat Valenciana establece que la Generalitat tiene competencia exclusiva en materia de publicidad, sin perjuicio de las normas dictadas por el Estado para sectores y medios específicos. En este sentido, la Ley

34/1988, de 11 de noviembre, General de Publicidad, establece en su artículo 1, en la redacción dada por la Ley 29/2009, de 30 de diciembre, por la que se modificó el régimen legal de la competencia desleal y de la publicidad para la mejora de la protección de los consumidores y usuarios, que «la publicidad se regirá por esta ley, por la Ley de Competencia Desleal y por las normas especiales que regulen determinadas actividades publicitarias». Y conforme al artículo 5 de la Ley 34/1988, de 11 de noviembre, la publicidad sobre juegos de suerte, envite o azar, podrá ser regulada por sus normas especiales o sometida al régimen de autorización administrativa previa.

Por cuanto antecede, en virtud de la habilitación contenida en la disposición final primera de la Ley 4/1988, de 3 de junio, de la Generalitat, del Juego de la Comunitat Valenciana, previo informe de la Comisión del Juego de la Comunitat Valenciana, a propuesta del conseller de Hacienda y Administración Pública, conforme con el Consell Jurídic Consultiu de la Comunitat Valenciana y previa deliberación del Consell, en la reunión del día 14 de noviembre de 2014,

## DECRETO

**Artículo único. Aprobación del Reglamento Regulador de la Publicidad del Juego de la Comunitat Valenciana**

Se aprueba el Reglamento Regulador de la Publicidad del Juego de la Comunitat Valenciana, que se inserta como anexo del presente Decreto.

## DISPOSICIÓN ADICIONAL

**Única. Incidencia presupuestaria**

La aplicación y desarrollo de este decreto no comportará incremento de gasto en ninguno de los capítulos del presupuesto asignado a la Consellería competente en materia de juego y, en todo caso, deberá ser atendido con sus medios personales y materiales.

## DISPOSICIÓN DEROGATORIA

**Única. Derogación normativa**

Queda derogado el Decreto 55/2011, de 20 de mayo, del Consell, por el que se aprobó el Reglamento Regulador de la Publicidad del Juego en la Comunitat Valenciana, así como cuantas disposiciones de igual o inferior rango se opongan a lo establecido en este decreto.

## DISPOSICIÓN FINAL

**Única. Entrada en vigor**

El presente decreto entrará en vigor el día siguiente al de su publicación en el Diari Oficial de la Comunitat Valenciana.

Valencia, 14 de noviembre de 2014

El president de la Generalitat,
ALBERTO FABRA PART

El conseller de Hacienda y Administración Pública,
JUAN CARLOS MORAGUES FERRER

ANEXO

# REGLAMENTO REGULADOR DE LA PUBLICIDAD DEL JUEGO DE LA COMUNITAT VALENCIANA

## TÍTULO I. Disposiciones de carácter general

**Artículo 1. Objeto**

El presente reglamento tiene por objeto la regulación, dentro del marco jurídico de la Ley 4/1988, de 3 de junio, de la Generalitat, del Juego de la Comunitat Valenciana, y de sus disposiciones de desarrollo, de la publicidad del juego, de los locales en los que se desarrolla y de las personas físicas y jurídicas que operan dentro del citado sector.

**Artículo 2. Ámbito de aplicación**

1. Las disposiciones de este reglamento son aplicables a toda la actividad publicitaria, promocional, de patrocinio o cualquier otra forma de comunicación comercial sobre el juego y las apuestas en sus distintas modalidades relacionadas en el artículo 2 de la Ley 4/1988, de 3 de junio, de la Generalitat, emitida, difundida o distribuida dentro del ámbito territorial de la Comunitat Valenciana, ya sea en medios audiovisuales, radiofónicos, impresos, digitales, gráficos o basados en las nuevas tecnologías, cualquiera que fuera el soporte y formato utilizados.

2. Queda excluida del ámbito de aplicación de este reglamento la comunicación o difusión de datos identificativos de empresa señalados en el artículo 3.2 de este Reglamento.

3. Dentro del ámbito de la Comunitat Valenciana únicamente podrá efectuarse publicidad sobre el juego en las condiciones que se regulan en el presente reglamento y sobre las distintas modalidades de juegos reguladas en la Ley 4/1988, de 3 de junio, de la Generalitat.

Queda expresamente prohibida cualquier manifestación publicitaria de empresas operadoras de juego y de establecimientos de juego que no estén debidamente autorizados, así como de juegos no regulados en la Ley 4/1988, de 3 de junio, de la Generalitat, y desarrollados reglamentariamente.

4. Las disposiciones de este reglamento obligarán a:

a) Los fabricantes de máquinas, importadores, comerciales y distribuidores de material de juego que desarrollen su actividad en el ámbito territorial de la Comunitat Valenciana.

b) Las empresas operadoras de máquinas recreativas y de azar, así como de apuestas, autorizadas por la consellería competente en materia de juego.

c) Los titulares de las autorizaciones de instalación y/o de funcionamiento de casinos, salas de bingo, salones recreativos y de juego, y locales de apuestas, así como de cualquier otra modalidad de juego existente o que pudiera autorizarse en el futuro.

d) Las empresas de servicios que gestionen salas de bingo y se hallen debidamente inscritas en el Registro de la consellería competente en materia de juego.

e) Las asociaciones representativas de los distintos sectores del juego.

f) Las agencias de publicidad, las agencias de medios, y los medios de comunicación que difundan publicidad sobre el juego o los locales donde se desarrolla.

g) Los titulares de los establecimientos y locales de pública concurrencia, aún cuando la publicidad que se desarrolle en su interior sea efectuada en nombre y por cuenta de otro.

h) Las personas físicas o jurídicas, cualquiera que fuera su objeto social, que realicen, directa o indirectamente, cualquier tipo de publicidad sobre el juego.

5. La actividad publicitaria en materia de juego se ajustará a las disposiciones de la Ley del Juego de la Comunitat Valenciana y de los reglamentos que la desarrollan, así como a las ordenanzas municipales aplicables en cada caso, a la normativa sobre publicidad en carreteras y demás bienes demaniales, así como a las disposiciones de aplicación en materia de salud pública.

Asimismo, será de aplicación a la publicidad sobre el juego lo dispuesto en la Ley 34/1988, de 11 de noviembre, General de Publicidad, en la Ley 3/1991, de 10 de enero, de Competencia Desleal, y en la Ley 1/2006, de 19 de abril, de la Generalitat, del Sector Audiovisual.

**Artículo 3. Definiciones**

A los efectos del presente reglamento, se entiende por:

1. Publicidad: toda forma de comunicación, retribuida o no, cuyo objetivo sea atraer posibles clientes o promover, de forma directa o indirecta, la prestación de servicios relacionados con el juego.

2. Información comercial identificativa: 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:

a) Nombre comercial o razón social.

b) Rótulo de establecimiento.

c) Logotipo o anagrama.

d) Dirección, web y teléfonos de contacto.

e) Horarios de las actividades que desarrollen.

f) Relación de juegos y apuestas ofertados.

g) Descripción y programación de los servicios, torneos y actividades complementarios prestados por los casinos de juego y previstos en el artículo 18 del Reglamento de Casinos de Juego de la Comunitat Valenciana, aprobado por el Decreto 142/2009, de 18 de septiembre, del Consell, así como de los servicios complementarios que presten las salas de bingo.

3. Promoción: entrega de bienes o prestación de servicios realizada con el fin de promover de forma efectiva la participación en el juego, así como, la fidelización de clientes.

4. Juego: cualquier actividad por la que se arriesguen cantidades de dinero y objetos susceptibles de evaluación económica, en función del resultado de un acontecimiento futuro o incierto, independientemente de la incidencia que en él tenga la habilidad de los participantes o el mero azar.

**Artículo 4. Principios generales de la actividad publicitaria sobre el juego**

1. La publicidad, así como cualquier comunicación comercial sobre el juego, se ajustará a los siguientes principios:

a) Principio de legalidad: la publicidad de las actividades de juego, cualquiera que sea su contenido, se ajustará a la normativa vigente y únicamente podrá realizarse en los términos señalados en este reglamento.

b) Principio de lealtad: las comunicaciones comerciales de actividades de juego o de los operadores de juego se ajustarán a las exigencias de la buena fe y los buenos usos mercantiles, cualquiera que sea su contenido, el medio de difusión o la forma que adopten.

c) Principio de veracidad: las comunicaciones comerciales deben ser veraces. Por consiguiente, no deben ser susceptibles de inducir a error a sus destinatarios, ni tampoco deben omitir o silenciar datos sustanciales o hechos relevantes si dicha omisión es apta para inducir a error a los destinatarios.

d) Principios de juego responsable: las actividades de juego deben practicarse de forma responsable, no debiendo inducir a error sobre la posibilidad de resultar premiado, ni dar a entender que la repetición del juego aumenta la probabilidad de ganar. Tampoco podrán sugerir que la habilidad o la experiencia del jugador eliminará el azar del que depende la ganancia, ni representar como gratificantes comportamientos compulsivos de juego.

e) Principio de responsabilidad social: las comunicaciones comerciales de actividades de juego serán hechas con sentido de la responsabilidad social y, en consecuencia, no se permitirán aquellas que representen, aprueben o alienten comportamientos de juego socialmente irresponsables, así como aquellas que den lugar a daños económicos, sociales o emocionales.

f) Principio de protección del menor: la publicidad del juego deberá prestar una especial atención a la protección de los menores de edad, por lo que no podrá estar ni dirigida a menores de edad, ni protagonizada por ellos.

2. En aquellos supuestos en los que la actividad de juego sea publicitada o promocionada por un anunciante distinto del operador, aquel estará obligado a informar claramente sobre este hecho y de la identidad del operador de juego con licencia que realiza la organización y explotación de la actividad de juego.

**Artículo 5. Requisitos de la actividad publicitaria sobre el juego**

Toda la publicidad que se realice sobre el juego, excepto la que se lleve a cabo en el interior de los establecimientos específicamente autorizados para la práctica del mismo, hará constar

con claridad y de forma legible, mediante textos o imágenes, según el soporte utilizado, que el juego queda prohibido a los menores de dieciocho años y que puede generar adicción.

Se exceptúa de lo dispuesto en este apartado a la publicidad sobre máquinas recreativas de tipo A o puramente recreativas definidas en el artículo 4 del Reglamento de Máquinas Recreativas y de Azar, aprobado por el Decreto 115/2006, de 28 de julio, del Consell, así como la publicidad de los establecimientos dedicados exclusivamente a la explotación de este tipo de máquinas.

**Artículo 6. Prohibiciones**

Queda prohibida la publicidad del juego, así como de los locales donde se desarrolla, en los siguientes supuestos:

1. Cuando por su contenido, medio de difusión o soporte utilizado pueda perjudicar la formación de la juventud o de la infancia incitando, directa o indirectamente, a los menores a la práctica del juego o presentando esta práctica como una señal de madurez.

2. En los centros y dependencias de la Administración Pública en la Comunitat Valenciana, centros y servicios sanitarios y sociosanitarios, y centros de enseñanza, públicos o privados, tanto los dedicados a enseñanzas no regladas como a cualquier otro tipo de enseñanza.

3. En los centros y espectáculos destinados mayoritariamente a público menor de dieciocho años, excepción hecha de las máquinas recreativas de tipo A o puramente recreativas, así como la publicidad de los establecimientos dedicados exclusivamente a la explotación de este tipo de máquinas.

4. El patrocinio de actividades deportivas o culturales protagonizadas por menores de dieciocho años que no actúen en el ejercicio de una actividad profesional, salvo en aquellos supuestos en los que el patrocinio se limite a difundir información comercial de la prevista en los apartados a y c del artículo 3.2. del presente reglamento.

5. La utilización de la cuantía de los posibles premios como principal reclamo publicitario, de tal forma que pueda deducirse por su contenido que existe una incitación al desarrollo de conductas patológicas.

6. La que 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.

7. Las actuaciones publicitarias que inciten a la práctica del juego mediante la publicidad de productos de consumo de uso general.

8. La entrega de artículos o regalos promocionales cuando se incumplan las condiciones y requisitos establecidos en el artículo 7 de este reglamento.

9. Las actuaciones publicitarias o promocionales que consistan en completar la cuantía de los premios mediante pagos en dinero o en especie.

10. La publicidad que ofrezca mensajes que puedan desvalorizar el esfuerzo, el trabajo o el estudio en comparación con el juego, o sugieran que las habilidades personales o el reconocimiento social pueden mejorarse con el juego.

11. La publicidad engañosa, la publicidad desleal y la publicidad agresiva, que tendrán el carácter de actos de competencia desleal en los términos contemplados en la Ley 3/1991, de 10 de enero, de Competencia Desleal.

12. La publicidad que contenga mensajes racistas, sexistas, pornográficos, que incite directa o indirectamente a comportamientos antisociales o violentos, que fomente comportamientos compulsivos o socialmente irresponsables, así como la que fomente cualquier otro trato discriminatorio o contrario a los principios de la Constitución o del Estatut d'Autonomia de la Comunitat Valenciana.

## TÍTULO II. Disposiciones especiales sobre actuaciones promocionales y publicitarias

**Artículo 7. Distribución de artículos promocionales y entrega de consumiciones**

1. Podrán entregarse artículos promocionales o consumiciones en locales de juego, o por empresas operadoras o fabricantes de material de juego debidamente autorizados, cuyo precio de mercado no exceda de doce euros, con excepción de los que se entreguen en los casinos de juego cuyo importe puede llegar a cien euros, por cliente y día.

2. Queda prohibida:

a) La entrega gratuita, o por precio inferior al de mercado, de fichas, cartones, boletos, u otros elementos canjeables por dinero, que permitan la participación en el juego, con excepción

de los casinos de juego a los que se les permitirá dicha entrega, siempre que respeten el límite y condiciones establecidas en el apartado 1 de este artículo.

b) La entrega de vales o tíquets que, sumados, sean canjeables por objetos de valor superior al autorizado, así como aquellos artículos promocionales que sean coleccionables, de tal modo que, considerados en su conjunto, constituyan una unidad diferenciada del artículo singular y de un valor superior.

c) La entrega de participaciones o boletos de loterías o de cualquier otro juego no autorizado por la consellería competente en materia de juego, y las combinaciones aleatorias cuando su fin publicitario o promocional sea la actividad o el material de juego.

3. Las actividades de promoción únicamente podrán llevarse a cabo en locales o establecimientos públicos en los que no esté permitido el acceso a los menores de dieciocho años. Cuando tengan lugar en el marco de otros acontecimientos públicos, las actividades promocionales deberán realizarse en espacios diferenciados en los que quede restringido el acceso a los menores. Asimismo, podrán realizarse con ocasión de eventos sectoriales de carácter industrial, turístico o de ocio no destinados a los menores de edad.

**Artículo 8. Publicidad en medios de comunicación audiovisual**

1. La publicidad en las televisiones de ámbito territorial de la Comunitat Valenciana o inferior deberá respetar los principios establecidos en este reglamento, y solo podrá emitirse en la franja horaria comprendida entre las 22.00 y las 06.00 horas.

2. La publicidad en medios audiovisuales solo podrá mostrar imágenes de la fachada e instalaciones exteriores de los locales destinados al juego, de las salas de juego si se encuentran completamente vacías de público, y de los espacios reservados para la prestación de servicios complementarios al juego. Únicamente podrá exhibirse el interior de las salas de juego con público cuando este fuera mero figurante y la grabación se realizara fuera del horario de apertura.

No obstante, en aquellos casos en que se retransmita un torneo de juegos de casino, en directo o en diferido, podrán mostrarse imágenes de los jugadores participantes en el mismo siempre que, en el momento de su inscripción en el torneo, manifiesten su consentimiento por escrito.

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

**Artículo 9. Publicidad en medios radiofónicos**

1. La emisión de cuñas radiofónicas de publicidad de las empresas y de los establecimientos de juego, en las emisoras de ámbito territorial de la Comunitat Valenciana o inferior, podrá realizarse siempre que cumplan los requisitos generales establecidos en el presente reglamento y su emisión se realice en la franja horaria comprendida entre las 22.00 y las 06.00 horas. No estará sujeta a estas limitaciones horarias aquella publicidad cuyo contenido se limite a anunciar los servicios complementarios de los casinos de juego y de las salas de bingo.

2. La publicidad 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.

**Artículo 10. Publicidad en prensa, revistas y suplementos**

Podrá realizarse publicidad del juego en prensa, escrita o digital, revistas y suplementos, cualquiera que fuera la periodicidad de su publicación, por las empresas editoras de ámbito territorial de la Comunitat Valenciana o inferior, en las condiciones y con los requisitos que se establecen en este reglamento para la publicidad del juego.

**Artículo 11. Publicidad estática**

1. La publicidad estática podrá realizarse en las fachadas y otros enclaves de los locales de juego, así como en las vallas, marquesinas, carteles y cualquier otro mobiliario urbano, con sujeción a lo dispuesto en las correspondientes ordenanzas municipales y en la legislación en materia de carreteras y bienes demaniales.

2. A los efectos de este reglamento, se considerará también publicidad estática la que se fije sobre elementos móviles y medios de transporte, ya sean colectivos o propiedad del anunciante, así como la que se lleve a cabo a través de monitores o pantallas incorporadas al mobiliario urbano.

**Artículo 12. Publicidad mediante folletos de distribución masiva**

1. La publicidad por medio de la distribución masiva de folletos únicamente podrá efectuarse para el anuncio de inauguraciones de locales de juego, torneos y servicios complementarios de casinos de juego y salas de bingo.

2. Se prohíbe la utilización de medios de distribución masiva de publicidad tales como el buzoneo y el correo electrónico, salvo, en este último caso, que el receptor sea mayor de edad y consienta expresamente su recepción.

**Artículo 13. Publicidad en páginas web**

1. Las personas físicas o jurídicas expresamente autorizadas e inscritas en el Registro correspondiente en materia de juego que organicen o comercialicen juegos autorizados por la consellería competente en materia 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 tareas que realiza, los 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.

**Artículo 14. Certámenes y ferias**

En las ferias o los certámenes específicos de juego podrán entregarse objetos promocionales hasta un máximo de cien euros de valor de mercado, de acuerdo con lo dispuesto en los apartados 2 y 3 del artículo 7 de este reglamento, y ofrecer información corporativa del expositor y de las actividades y servicios que realiza, así como describir la mecánica de los juegos, exhibir material de juego y comunicar las noticias y eventos relacionados con el sector.

## TÍTULO III. Régimen sancionador

**Artículo 15. Infracciones y sanciones**

El régimen de infracciones y sanciones en materia de publicidad de juego y apuestas, así como de los locales donde se desarrollan, será el establecido, con carácter general, en el título IV de la Ley 4/1988, de 3 de junio, de la Generalitat, del Juego de la Comunitat Valenciana.

**Artículo 16. Responsables**

1. Son responsables de las infracciones cometidas en materia de publicidad sobre el juego los sujetos señalados en el artículo 2.4 del presente reglamento y, en general, los anunciantes en cuyo interés se realice la publicidad.

2. En el caso de infracciones cometidas por directivos, administradores o, en general, personal empleado, serán responsables solidarios las personas o entidades para quienes aquellos presten sus servicios.

**Artículo 17. Competencia**

1. Será competente para la incoación del expediente y tramitación del mismo, el Servicio correspondiente de la consellería competente en materia de juego, cuando existan indicios de infracción muy grave; y la persona que ocupe la dirección de los servicios territoriales de la consellería competente en materia de juego, en los demás casos.

2. La competencia para la imposición de las sanciones pecuniarias será la establecida en el artículo 27 de la Ley 4/1988, de 3 de junio, de la Generalitat, del Juego de la Comunitat Valenciana.

3. Las sanciones adicionales o accesorias no pecuniarias previstas en el artículo 28 de la Ley 4/1988, de 3 de junio, de la Generalitat, del Juego de la Comunitat Valenciana, podrán imponerse por el órgano competente para la imposición de la sanción pecuniaria.

**Artículo 18. Procedimiento sancionador**

El procedimiento sancionador se ajustará a lo previsto en el artículo 30 de la Ley 4/1988, de 3 de junio, de la Generalitat, del Juego de la Comunitat Valenciana.

DIARI OFICIAL
DE LA GENERALITAT VALENCIANA

# Decreto 55/2015, de 30 de abril, del Consell, por el que se aprueba el Reglamento de Salones Recreativos y Salones de Juego. [2015/4067]

(DOGV núm. 7519 de 06.05.2015) Ref. 003996/2015

## PREÁMBULO

El Estatut d'Autonomia de la Comunitat Valenciana, en su artículo 49.1.31 establece que la Generalitat tiene competencia exclusiva en materia de casinos, juegos y apuestas, con exclusión de las Apuestas Mutuas Deportivo Benéficas.

En desarrollo de este precepto se promulgó la Ley 4/1988, de 3 de junio, de la Generalitat, del Juego de la Comunitat Valenciana. En cumplimiento y desarrollo de lo dispuesto en esta ley, el Consell aprobó mediante el Decreto 44/2007, de 20 de abril, el Reglamento de Salones Recreativos y Salones de Juego, modificado por el Decreto 33/2014, de 21 de febrero.

Con la creciente diversificación de los juegos de azar por la incorporación de novedades de naturaleza técnica, se está produciendo una profunda transformación del sector del juego, que obliga a una modificación de la norma. Por ello, surge la necesidad y la conveniencia de sustituir el actual reglamento y crear una norma más moderna con el objetivo fundamental de adaptar la normativa existente a las necesidades tanto del sector empresarial como de los propios usuarios.

Con este nuevo decreto se pretende simplificar las cargas administrativas para los interesados en orden a dotar de mayor celeridad a los expedientes administrativos, sin merma de las garantías precisas.

Así, se intenta dar un nuevo giro a la normativa actual que se refleja en aspectos que inciden en una mayor racionalización en el sistema de autorizaciones, eliminando la obligatoriedad de presentación de planos de la infraestructura del local, y la modificación de la distribución interna de las salas de juego, que se deja a criterio del titular del local, siempre respetando los requisitos exigidos a los locales de pública concurrencia.

En este sentido, y a la vista de los nuevos juegos que pueden practicarse en los salones, se modifica el sistema de distribución de máquinas introduciendo la figura de puesto de juego, con el fin de dar cabida a juegos diferentes a los practicados a través de las máquinas recreativas y de azar.

Asimismo, y dentro de la potestad de planificación de la actividad del juego en el territorio de la Comunitat Valenciana, se determina una nueva referencia a la distancia mínima entre salones de juego, ampliando la actual para evitar la concentración de locales de juego y entender que por razones de orden público es aconsejable el establecimiento de la citada limitación.

Por cuanto antecede, de acuerdo con la Ley 4/1988, de 3 de junio, de la Generalitat, del Juego de la Comunitat Valenciana y siguiendo los trámites procedimentales previstos en el Decreto 24/2009, de 13 de febrero, del Consell, sobre la forma, la estructura y el procedimiento de elaboración de los proyectos normativos de la Generalitat, previo informe de la Comisión del Juego de la Comunitat Valenciana, a propuesta del conseller de Hacienda y Administración Pública, conforme con el Consell Jurídic Consultiu de la Comunitat Valenciana y previa deliberación del Consell, en la reunión del día 30 de abril de 2015,

## DECRETO

**Artículo único. Aprobación del Reglamento de Salones Recreativos y Salones de Juego**

Se aprueba el Reglamento de Salones Recreativos y Salones de Juego, que figura anexo a continuación.

## DISPOSICIONES ADICIONALES

**Primera. Habilitación normativa**

Se faculta a la persona titular de la consellería competente en materia de juego para, mediante orden, introducir las modificaciones que, por razones de evolución de mercado y nuevas técnicas, se hagan precisas para una mejor homogeneización de los requisitos de instalación y explotación que deben cumplir las máquinas de tipo B y otros juegos autorizados que puedan instalarse en los salones de juego.

**Segunda. Plazo máximo para resolver las autorizaciones**

El plazo máximo para resolver las autorizaciones establecidas en el reglamento que se aprueba, que sean consecuencia de solicitudes formuladas por los interesados, será de seis meses a contar desde la presentación de aquellas.

Transcurrido dicho plazo, los efectos del silencio administrativo se entenderán desestimatorios, de acuerdo con lo previsto en la Ley del Juego de la Comunitat Valenciana.

## DISPOSICIONES TRANSITORIAS

**Primera. Expedientes en tramitación**

Los expedientes que se encuentren en tramitación ante la consellería competente en materia de juego en la fecha de entrada en vigor del presente reglamento, deberán atenerse a los requisitos, condiciones y trámites que se establecen en la presente norma.

No obstante, el contenido del artículo 4.1 del reglamento no será de aplicación a aquellas solicitudes presentadas con anterioridad a la entrada en vigor de este reglamento que, en este punto, se regirán por lo dispuesto en la normativa vigente en el momento de su presentación.

Segunda. Puestos de juego

Los titulares de salones dispondrán de un plazo de un mes para adecuar sus puestos de juego a los porcentajes establecidos en el artículo 7.1 de este reglamento debiendo comunicar la adecuación efectuada.

## DISPOSICIÓN DEROGATORIA

**Única. Derogación normativa**

Queda derogado el Decreto 44/2007, de 20 de abril, del Consell, por el que se aprobó el Reglamento de Salones Recreativos y Salones de Juego, así como cuantas disposiciones de igual o inferior rango se opongan a lo dispuesto en el presente decreto y en el reglamento que aprueba.

## DISPOSICIÓN FINAL

**Única. Entrada en vigor**

El presente decreto entrará en vigor a los 20 días al de su publicación en el Diari Oficial de la Comunitat Valenciana.

Valencia, 30 de abril de 2015

El president de la Generalitat,
ALBERTO FABRA PART

El conseller de Hacienda y Administración Pública,
JUAN CARLOS MORAGUES FERRER

# ANEXO

## Reglamento de Salones Recreativos y Salones de Juego

### CAPÍTULO I. Objeto del reglamento

**Artículo 1. Ámbito y objeto**

El presente reglamento tiene por objeto establecer en el ámbito de la Comunitat Valenciana las normas que regulan la instalación, funcionamiento y explotación de los establecimientos destinados a salones recreativos y salones de juego a que se refiere el artículo 11 de la Ley 4/1988, de 3 de junio, de la Generalitat, del Juego de la Comunitat Valenciana, así como los requisitos que han de cumplir las personas físicas o jurídicas titulares de los establecimientos.

### CAPÍTULO II. Definición y características

**Artículo 2. Clasificación**

A los efectos de su régimen jurídico y conforme a lo dispuesto en el artículo 11 de la Ley del Juego de la Comunitat Valenciana, los salones se clasifican en:

1. Salones recreativos / centros de ocio familiar.
2. Salones de juego.

**Artículo 3. Definiciones**

1. Se entiende por salones recreativos o centros de ocio familiar todos aquellos establecimientos autorizados específicamente para la explotación e instalación de máquinas recreativas de tipo A de las definidas en el Reglamento de máquinas recreativas y de azar.

En estos establecimientos podrán instalarse otras máquinas o aparatos de puro pasatiempo o recreo, tales como futbolines, billares, tenis de mesa, boleras o similares.

Obligatoriamente en las fachadas o puertas de acceso a los mismos existirá un rótulo o rótulos en los que deberá figurar la indicación de «Salón recreativo», «Centro de ocio familiar».

2. Se entiende por salones de juego aquellos establecimientos dedicados específicamente a la explotación de máquinas de tipo B o recreativas con premio, si bien podrán igualmente explotarse en ellos máquinas de tipo A y practicarse los juegos de apuestas y boletos, en las condiciones que reglamentariamente se determinen.

Obligatoriamente en las fachadas o puertas de acceso a los mismos existirá un rótulo o rótulos en los que deberá figurar la indicación de «Salón de juego».

**Artículo 4. Localización y situación**

1. Se prohíbe la instalación de nuevos salones de juego, así como el cambio de clasificación de salón recreativo a salón de juego, cuando exista otro u otros salones de juego autorizados dentro de un radio de 800 metros, medidos desde cada una de las puertas de acceso del que se pretende instalar o cambiar la clasificación.

2. La salida y comunicación con la vía pública de los salones recreativos y de juego se regirá por la normativa vigente en materia de evacuación e incendios, así como por la normativa técnica de edificación aplicable.

En la superficie de la sala dedicada a juego pueden quedar incluidos espacios al aire libre y constituirse, en el interior del salón, clubes privados de fumadores en los términos establecidos en la normativa vigente sobre medidas sanitarias frente al tabaquismo y consumo de los productos del tabaco.

Los salones de juego pueden disponer de servicio de bar destinado a las personas clientes del salón.

En ningún caso podrá ser visible desde el exterior del establecimiento la práctica del juego ni los elementos con los que se desarrolla.

**Artículo 5. Superficie**

1. Los locales destinados a la instalación de salones recreativos deberán disponer de una superficie mínima útil de 50 metros cuadrados.

2. Los locales destinados a la instalación de salones de juego, dispondrán de una superficie mínima útil de 130 metros cuadrados, cuando estén ubicados en poblaciones de más de 120.000 habitantes, y de 100 metros cuadrados en los restantes casos.

3. Se entenderá por superficie útil la que es accesible normalmente por el público, es decir, los vestíbulos si los hubiera, la sala de juego y los aseos. No serán computables como superficies útiles el resto de dependencias.

**Artículo 6. Aforo**

El aforo máximo del local se determinará mediante documento acreditativo expedido por el órgano administrativo competente.

**Artículo 7. Número de máquinas y su distribución**

1. Únicamente el 40 por ciento de los puestos de juego, como máximo, podrán estar destinados a la práctica de los otros juegos autorizados distintos de los practicados mediante máquinas de tipo A o B.

2. Se entiende por puesto de juego el espacio necesario y susceptible de ser ocupado por un jugador para la práctica de cualquiera de los juegos autorizados en los salones recreativos y de juego.

3. El número mínimo de máquinas instaladas no podrá ser inferior a cinco máquinas de tipo A en salones recreativos, ni inferior a ocho máquinas de tipo B en salones de juego autorizados en poblaciones con un censo inferior a 120.000 habitantes, ni de doce máquinas de tipo B en salones de juego autorizados en poblaciones con un censo superior a 120.000 habitantes.

Cuando se trate de salones de juego con zonas diferenciadas para máquinas de tipo A y B, el número mínimo de máquinas instaladas en la zona de máquinas de tipo B será el fijado en el párrafo anterior. En la zona para máquinas de tipo A deberá instalarse, como mínimo, una máquina de tipo A.

## CAPÍTULO III. Régimen de las autorizaciones de salones y de las empresas titulares

**Artículo 8. Empresas titulares**

1. La instalación, gestión y explotación de salones recreativos o salones de juegos solo podrá ser realizada por las personas físicas o jurídicas que, cumpliendo los requisitos que se establecen en el presente reglamento, sean autorizadas por los órganos correspondientes de la consellería competente en materia de juego.

2. Tendrán la consideración de salones recreativos o de salones de juegos aquellos locales que, cumpliendo los requisitos que establece el presente reglamento, posean autorización de instalación y permiso de funcionamiento.

3. Para poder ser titular de un salón recreativo o de un salón juego deberán reunirse los siguientes requisitos:

a) En el caso de personas jurídicas:

1.º. Constituirse bajo la forma de sociedad mercantil o cooperativa, con arreglo a la legislación vigente, con el capital social mínimo exigido en cada caso por la normativa específica que le sea de aplicación, que habrá de estar totalmente desembolsado y representado por acciones o participaciones nominativas.

2.º. Tener por objeto social la explotación de máquinas recreativas y de azar en salones de los regulados en el presente reglamento y la realización de las actividades preparatorias, necesarias, accesorias, complementarias o relacionadas con los salones.

3.º. Que ningún socio, accionista o partícipe se encuentre en alguna de las causas de inhabilitación establecidas en el artículo 20 de la Ley 4/1988, de 3 de junio, de la Generalitat, del Juego de la Comunitat Valenciana.

b) En el caso de personas físicas:

1.º. Residir en España y ostentar la nacionalidad de cualquiera de los países de la Unión Europea.

2.º. Acreditar la posesión de medios económicos y financieros suficientes.

**Artículo 9. Solicitud y tramitación**

1. Las personas físicas o jurídicas que, cumpliendo los requisitos especificados en el artículo anterior, estén interesadas en ser titulares de un salón recreativo o de un salón de juego y conseguir la oportuna autorización de instalación y permiso de funcionamiento, solicitarán de los órganos correspondientes de la consellería competente en materia de juego, dichas autorizaciones.

La solicitud será independiente de la preceptiva autorización de actividades que, en todo caso, deberá obtener del Ayuntamiento respectivo y que será tramitada conforme a la Ley

14/2010, de Espectáculos Públicos, Actividades Recreativas y Establecimientos Públicos, o norma que la sustituya y normas correspondientes.

2. Quienes estén interesados en ser titulares de un salón de juego deberán solicitar la autorización de instalación a los servicios territoriales correspondientes de la Consellería competente en materia de juego, acompañando la siguiente documentación:

a) Documento acreditativo de la representación de la persona o entidad solicitante por parte de quien suscriba la solicitud, en alguna de las formas previstas por la Ley 30/1992, de 26 de noviembre, de Régimen Jurídico de las Administraciones Públicas y del Procedimiento Administrativo Común.

b) Plano de situación del local donde se pretenda instalar el salón de juego, a escala 1/1000 como mínimo, comprensivo del radio de 800 metros medidos desde cada una de las puertas de acceso al local, y certificado emitido por técnico competente en el que se relacionen los números de policía, calles y población o poblaciones comprendidas en el citado radio de 800 metros.

3. Los servicios territoriales, previa comprobación de que no existen autorizados o en tramitación otro u otros salones de juego en el radio de 800 metros a que se refiere el artículo 4.1 del presente reglamento, procederán en el plazo de treinta días hábiles a requerir a la persona interesada para que aporte la siguiente documentación:

a) Documento público que acredite la disponibilidad del local.

b) Declaración responsable de los metros cuadrados útiles del local.

c) Fotocopia del DNI del solicitante cuando sea persona física o su equivalente si se tratase de extranjeros, y de los miembros del consejo de administración, de los administradores y partícipes de la sociedad, si el solicitante es una sociedad mercantil.

d) Copia o testimonio de la escritura de constitución de la sociedad, en la que constará el nombre y apellidos de los socios o partícipes, su cuota de participación, y copia de los estatutos y certificación de la inscripción en el Registro Mercantil, cuando la solicitante sea una sociedad mercantil.

e) Certificado o solicitud de certificado del Registro Central de Penados y Rebeldes, junto con la declaración complementaria a que se refiere la Ley 68/1980, de 1 de diciembre, sobre Expedición de Certificaciones e Informes sobre Conducta Ciudadana, tanto de los socios, gerentes o apoderados de la mercantil como de la persona física si es la solicitante.

4. La solicitud y documentación anexa se presentará en cualquiera de los registros y oficinas que establece la Ley de Régimen Jurídico de las Administraciones Públicas y del Procedimiento Administrativo Común, dirigida a los servicios territoriales de la Consellería competente en materia de juego correspondientes al domicilio donde se pretenda instalar el salón.

Los servicios territoriales requerirán informe del Ayuntamiento de la población en la que solicita instalar el salón recreativo o salón de juego, que deberá ser emitido en el plazo de treinta días, reputándose favorable transcurrido dicho plazo sin recibir contestación.

**Artículo 10. Resolución e inscripción**

1. Practicados los trámites indicados en el artículo anterior, los servicios territoriales procederán a la comprobación del expediente así como de cuanta información complementaria sea necesaria.

2. La Subdirección General de Juego resolverá sobre la solicitud formulada, y en un plazo no superior a un año, deberán efectuarse las obras de adaptación de los locales y solicitar la inscripción de la entidad o empresa, junto con el permiso de funcionamiento del salón. En caso contrario, quedará sin efecto la autorización de instalación concedida, salvo la existencia de causas no imputables al administrado que obligará a la ampliación del plazo anteriormente indicado, mediante prórroga.

**Artículo 11. Permiso de funcionamiento**

1. Antes de proceder a la apertura del salón y dentro del plazo indicado al efecto, el titular de la autorización de instalación deberá solicitar la inscripción en el registro correspondiente, si procede, y el permiso de funcionamiento.

2. El permiso de funcionamiento se solicitará con treinta días al menos de antelación a la fecha en que aquella estuviera prevista, acompañando los siguientes documentos:

a) Licencia municipal de apertura o documentación equivalente.

b) Documento acreditativo de haber constituido la fianza a que se refiere el artículo 14 de este reglamento.

c) Declaración responsable de los metros cuadrados útiles del local y de la sala de juego.

d) Documento acreditativo del aforo máximo del local expedido por el órgano administrativo competente.

e) Declaración responsable indicando los números de puestos de juego de que dispone el local, diferenciando los correspondientes a las máquinas de tipo A y B, y los que corresponden a otros juegos autorizados, que nunca podrán ser superiores al aforo del local y que respetarán el porcentaje establecido en el artículo 7.

3. La consellería competente en materia de juego podrá girar visita de inspección al local, a fin de comprobar el cumplimiento de la normativa vigente en materia de juego.

4. Si el examen de los documentos presentados y, en su caso, el resultado de la inspección fueran satisfactorios, el órgano directivo de la consellería competente en materia de juego extenderá el oportuno permiso de funcionamiento y procederá, en su caso, a la inscripción de la entidad o sociedad titular en el Registro de Salones Recreativos y Salones de Juego que, a tal efecto, se llevará por la consellería competente en materia de juego.

No obstante, si se denegara el permiso de funcionamiento, por adolecer de algún defecto no subsanado en el plazo otorgado al efecto y sin que se haya solicitado prórroga al respecto, se pondrá en conocimiento del órgano competente dichas circunstancias para proceder a dejar sin efecto la autorización de instalación concedida.

**Artículo 12. Vigencia, caducidad o extinción de las autorizaciones**

1. La autorización de instalación, y por tanto, la inscripción en el Registro de Empresas Titulares de Salones, tendrá carácter temporal y su validez máxima no podrá exceder de 10 años, contados a partir de la concesión del permiso de funcionamiento, si bien se renovará automáticamente por períodos de igual duración, si no media resolución expresa en contrario de la consellería competente en materia de juego.

2. Podrá producirse la caducidad, la extinción o revocación de las autorizaciones, y como consecuencia cancelarse la inscripción en el Registro de Empresas Titulares de Salones, en los siguientes casos:

a) Por renuncia de la persona o entidad titular, manifestada por escrito a la consellería competente en materia de juego.

b) Por la disolución o liquidación de la empresa titular. En los supuestos de fallecimiento de un empresario individual titular de una inscripción en el Registro de Empresas Titulares de Salones, no se cancelará esta si los llamados a la herencia así lo solicitasen, manteniéndose su vigencia con la mención de «Herederos de □» hasta que se produzca la partición de la herencia o pasen dos años desde el fallecimiento del anterior titular.

c) Como consecuencia de expediente sancionador en materia de juego que consista en la cancelación o revocación de la autorización.

d) Por el impago de los impuestos específicos sobre la práctica y desarrollo del juego o la ocultación total o parcial de su base imponible.

e) Por resolución motivada adoptada por el procedimiento correspondiente y que recoja alguna de las siguientes causas:

1.º. Falsedad en los datos aportados en la solicitud de autorización o sus modificaciones.

2.º. Modificación de los términos de la autorización prevista en el presente reglamento sin haber obtenido autorización previa.

3.º. La transmisión de la autorización sin previa autorización o a persona distinta a la autorizada.

4.º. El incumplimiento de la obligación que sobre la constitución de fianzas y el mantenimiento de su vigencia e importe está establecida en el presente reglamento.

5.º. Incumplimiento reiterado de requerimientos efectuados por la consellería competente en materia de juego para la aportación de documentos y datos sobre su actividad.

6.º. Cuando se dejara de reunir los requisitos a que se refiere el artículo 8 del presente reglamento.

7.º. Por pérdida de la disponibilidad legal del local donde esta ubicado el salón.

8.º. Por caducidad o revocación firme de la licencia municipal de apertura o documentación equivalente.

9.º. Cuando no se procediese a la apertura del salón en el plazo concedido en la autorización, o en su caso, en sus prórrogas.

10.º. Cuando el salón permaneciera cerrado por más de un año consecutivo sin previa autorización, salvo que concurrieran circunstancias de fuerza mayor.

f) Por encontrarse incurso en alguna de las causas de incapacidad establecidas en el artículo 3.3 de la Ley 4/1988, de 3 de junio, de la Generalitat, del Juego de la Comunitat Valenciana.

**Artículo 13. Modificaciones y transmisiones de las autorizaciones**

1. Requerirán autorización previa del órgano directivo competente en materia de juego o de la Subdirección General de Juego, según se trate de salones de juego o salones recreativos, las modificaciones de la autorización que impliquen:

a) Las ampliaciones de capital social o el cambio de titularidad de acciones, cuando entren a formar parte nuevos socios.

b) La ampliación de los plazos concedidos para solicitar el permiso de funcionamiento.

c) La ampliación del número máximo de puestos de juego de que dispone el local.

d) El cambio de clasificación de la autorización tanto de los salones recreativos como de los salones de juego.

e) La suspensión del funcionamiento del salón por un período igual o superior a un año.

2. Requerirán comunicación a los servicios territoriales de la consellería competente en materia de juego, en el plazo máximo de 15 días desde que se produjera la modificación de la autorización, en:

a) Los cambios en los componentes del cuerpo social no contemplados en el apartado anterior.

b) La suspensión del funcionamiento del salón por un período inferior a un año.

c) Los demás cambios de la autorización no contemplados en el apartado anterior.

3. La autorización de instalación podrá transmitirse por cualquiera de las formas admitidas en derecho, previa solicitud y autorización del órgano directivo de la consellería competente en materia de juego o de la Subdirección General de Juego, según se trate de salones de juego o salones recreativos.

4. Cualquier modificación de la autorización de instalación que suponga cambios en el Registro de Empresas Titulares de Salones y sea autorizada por los servicios territoriales, será comunicada al órgano directivo competente de la consellería competente en materia de juego, para que esta proceda a efectuar las anotaciones pertinentes.

**Artículo 14. Garantías y fianzas**

1. Con carácter previo a la solicitud del permiso de funcionamiento a que se refiere el artículo 11 de este reglamento, deberá constituirse una fianza cuya cuantía será de 12.000 euros para salones de juego y de 5.000 euros para salones recreativos.

En el supuesto de interconexión de máquinas tipo B entre dos o más salones de juego, regulada en el artículo 15 del presente reglamento, deberá constituirse, además, una fianza de 10.000 euros por cada sistema de interconexión.

2. La fianza deberá constituirse a disposición de la dirección de los servicios territoriales de la consellería competente en materia de juego correspondiente al domicilio del salón.

3. La fianza podrá constituirse en metálico, aval bancario, título de deuda pública o póliza de caución individual y deberá mantenerse en constante vigencia y por la totalidad de su importe.

Cuando la fianza se preste mediante aval no se podrá utilizar el beneficio de excusión a que se refiere el artículo 1830 del Código Civil y concordantes.

4. La fianza quedará afecta al pago forzoso de las sanciones pecuniarias que los órganos de la Administración impongan a la empresa titular del salón derivadas del régimen sancionador previsto en la Ley de Juego y en el presente reglamento así como al pago de los premios y tributos que deban ser abonados como consecuencia de la explotación de las máquinas.

5. Si se produjese la disminución de la cuantía de la fianza, la empresa o entidad que hubiese constituido la misma dispondrá de un plazo máximo de un mes para completarla en la cuantía obligatoria. De no cumplirse lo anterior se producirá la cancelación de la inscripción o caducidad de las autorizaciones.

6. Desaparecidas las causas que motivaron su constitución, se podrá solicitar su devolución ante los servicios territoriales de la consellería competente en materia de juego, donde se constituyó la fianza.

## CAPÍTULO IV. Régimen de funcionamiento

**Artículo 15. Máquinas recreativas**

1. El régimen legal de explotación de las máquinas recreativas que se instalen en los salones se ajustará al Reglamento de máquinas recreativas y de azar.

2. Las empresas inscritas en el Registro de Empresas Titulares de Salones se considerarán empresas operadoras, pudiendo ser titulares y explotadoras, únicamente, de las máquinas recreativas y de azar que tengan instaladas en los salones de su titularidad.

3. En los salones de juego y en las salas de bingo, las máquinas de tipo B podrán interconectarse entre ellas mediante sistemas debidamente homologados, a fin de que el bloque de máquinas que conformen el sistema de interconexión conceda premios especiales.

En cualquier caso, los premios especiales no podrán suponer una disminución del porcentaje de devolución de premios que se establece en el Reglamento de máquinas recreativas y de azar.

4. La instalación de estos carruseles o máquinas interconectadas de tipo B se ajustará a los siguientes requisitos:

a) La cuantía máxima del premio especial que se puede conceder es de 1.500 euros para los carruseles instalados en la zona sin servicio de admisión.

b) La cuantía máxima del premio especial que se puede conceder es de 4.000 euros para los carruseles instalados en la zona con servicio de admisión previsto en el artículo 16 del presente reglamento y para los instalados en las salas de bingo.

c) La realización de estas interconexiones precisará comunicación previa a la consellería competente en materia de juego. A tal fin, el solicitante especificará el número de máquinas que se interconectan, modelo y número de autorizaciones de explotación, forma en que se realiza el enlace y cuantía máxima del premio.

d) Las máquinas que se interconectan deberán estar situadas en la misma sala de juegos y su número no podrá ser inferior a tres, salvo que la interconexión se efectúe entre las máquinas de tipo B a que hace referencia el apartado b de este punto, en cuyo caso su número no podrá ser inferior a dos.

e) En cada una de las máquinas que formen parte del carrusel se hará constar de forma visible esta circunstancia.

5. Las máquinas de tipo B instaladas en dos o más salones de juego podrán interconectarse entre ellas mediante sistemas debidamente homologados, y previa autorización de la consellería competente en materia de juego, a fin de que el bloque de salones que formen parte de cada uno de los sistemas de interconexión conceda premios especiales.

La interconexión de estas máquinas se ajustara a los siguientes requisitos:

a) Las máquinas que se interconecten deberán estar instaladas tanto en salones ubicados en la misma provincia como en salones situados en provincias distintas dentro del ámbito territorial de la Comunitat Valenciana.

b) En los mismos términos que la interconexión regulada en el punto anterior, el premio especial no podrá suponer una disminución del porcentaje de devolución de premios que se establece en el Reglamento de máquinas recreativas y de azar.

c) La cuantía máxima del premio especial que se puede conceder es de 8.000 euros.

d) Un salón de juego no podrá ser integrado en más de un sistema de interconexión.

e) Los salones que formen parte de un bloque de interconexión responderán solidariamente ante la Administración y el jugador de todas y cuantas responsabilidades se deriven de la organización, explotación y funcionamiento del sistema informático de interconexión.

6. Para homologar un sistema de interconexión de máquinas de tipo B entre dos o más salones de juego autorizados, deberá acreditarse, mediante ensayo en laboratorio autorizado, el cumplimiento, como mínimo, de los siguientes requisitos:

a) El servidor del sistema de interconexión deberá encontrarse instalado dentro del ámbito territorial de la Comunitat Valenciana en un salón de los que conforme la interconexión o en local independiente que deberá estar debidamente autorizado por la consellería competente en materia de juego, y deberá controlar el sistema de interconexión en su conjunto, y garantizar la inviolabilidad del acceso al sistema y estar dotado de cuantos controles de seguridad sean necesarios.

La consellería competente en materia de juego podrá acceder al local para inspeccionar los elementos utilizados para el desarrollo del juego.

La consellería competente en materia de juego podrá someter los sistemas informáticos de interconexión a auditorías informáticas, mediante empresas informáticas especializadas, con una periodicidad máxima de dos años, o cuando lo estime oportuno. Dicha auditoría determinará su idoneidad y cumplimiento respecto de las prescripciones del presente reglamento. Tales auditorías no podrán ser realizadas por empresas que hayan realizado a su vez auditorías en cualquier otra empresa similar directamente relacionada con ella en el ámbito del territorio

del Estado, hasta que no haya transcurrido un período superior a seis años desde su realización.

b) El sistema de interconexión de las máquinas deberá garantizar su comunicación constante y a tiempo real que asegure la relación entre cualquier evento en el desarrollo del juego y el sistema de control y gestión por debajo del tiempo mínimo establecido reglamentariamente para una partida.

c) Disponer de los correspondientes adaptadores a los que se conecten las máquinas que conformen el carrusel del sistema de interconexión.

d) Contar con una red interna dentro de cada salón de juego que conecte los adaptadores de las máquinas a un servidor local o concentrador del salón de juego.

e) Contar con una red externa que conecte el salón de juego con el sistema central de interconexión.

f) Contar con visualizadores conectados a la red de cada salón de juego, destinados a informar en cualquier momento de los premios y del estado del juego interconectado.

g) Las máquinas recreativas interconectadas al sistema deberán interactuar directamente con la persona jugadora, sin que puedan tener incorporado ningún elemento adicional que haga depender exclusivamente de ellas el desarrollo del juego.

**Artículo 16. Control de admisión**

1. En aquellos salones de juego en los que se interconecten máquinas de tipo B a que hace referencia el artículo 15.4.b, en los que se interconecte cualquier máquina de tipo B con las instaladas en otro u otros salones de juego, y en los que se instalen máquinas de tipo B especiales para salones de juego, existirá un servicio de admisión.

2. El servicio de admisión tiene por objeto impedir el acceso de las personas que tengan prohibida la entrada a las zonas del establecimiento en las que se encuentren instaladas las máquinas indicadas en el punto anterior.

3. El servicio de admisión exigirá, antes de franquear el acceso a las zonas en las que se encuentren instaladas las máquinas indicadas en el punto 1, la exhibición del documento nacional de identidad o documento equivalente.

Las funciones de control de admisión serán realizadas mediante soportes informáticos que garanticen la sujeción a la legislación de protección de datos, así como un correcto acceso de consulta del Registro de Prohibidos.

4. La entrada a las zonas de los salones de juego indicadas en los puntos anteriores estará prohibida, además de a los menores de 18 años, a:

a) Las personas que den muestras evidentes de hallarse en estado de embriaguez o intoxicación por drogas, o cualquier otra circunstancia por la que razonablemente se deduzca que puedan perturbar el orden, la tranquilidad o el desarrollo del juego. De igual forma podrán ser invitadas a abandonar la sala las personas que, aún no constando antecedentes de las mismas, produzcan perturbaciones en el local o cometan irregularidades en la práctica de los juegos. Estas expulsiones se regirán por lo dispuesto en la normativa vigente sobre espectáculos públicos y actividades recreativas.

b) Los que por decisión judicial hayan sido declarados incapaces, pródigos o inhabilitados para administrar sus bienes de acuerdo con la legislación civil y concursal, en tanto no sean rehabilitados, así como los que se encuentren en situación de libertad condicional o sometidos al cumplimiento de medidas de seguridad.

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

d) Las personas voluntariamente incluidas en el Registro de Prohibidos y las que lo tuvieran prohibido expresamente por Resolución como consecuencia de expediente instruido al efecto.

5. La consellería competente en materia de juego, previos los trámites legales oportunos, incluirá en el Registro de Prohibidos a:

a) Los que voluntariamente lo soliciten, por sí o por su representante.

b) Los que como consecuencia de expediente sancionador queden expresamente sancionados con prohibición de entrada por un tiempo determinado. Estas prohibiciones tienen carácter reservado y su levantamiento se tramitará en la misma forma que su inclusión.

6. El derecho de admisión en los salones recreativos y salones de juego se sujetará a la normativa vigente en materia de espectáculos públicos y actividades recreativas.

**Artículo 17. Prohibiciones**

1. Tanto en los salones recreativos como en los salones de juego se podrá instalar, sin separación alguna con la sala de juego, como complemento de la actividad principal, un servicio de bar de uso exclusivo para los jugadores.

En los salones recreativos queda prohibido el uso y venta de bebidas alcohólicas.

El servicio de bar no podrá exceder del 25 por ciento de la superficie total de la sala dedicada a juego.

El servicio de bar de los salones de juego y salones recreativos no podrá disponer de servicio de terraza.

2. En los salones de juego está prohibido el acceso a menores de 18 años. Tal prohibición se hará constar necesariamente, mediante un rótulo, de forma visible y clara en su entrada.

No obstante, en el supuesto que tengan instaladas máquinas de tipo A, podrán tener acceso a la zona destinada a las mismas menores de 18 años, siempre y cuando la separación de zonas esté efectuada por instalaciones fijas y permanentes. Ambos departamentos o zonas deberán tener acceso directo e independiente desde la vía pública, si bien podrá existir una puerta de comunicación entre ambas zonas, siempre y cuando el acceso entre ellas sea exclusivamente desde la zona de máquinas de tipo B a la zona de tipo A, así como a los aseos cuando sean compartidos, que estarán siempre ubicados en la zona donde se exploten las máquinas de tipo A.

También podrá efectuarse el acceso a estas zonas de juego separadas y claramente diferenciadas, a través de puertas independientes, desde un vestíbulo de acceso común y único, en el que podrán instalarse los aseos. En este caso, la puerta de acceso al vestíbulo desde la vía pública será común para las dos zonas de juego.

**Artículo 18. Documentación a conservar en el local**

1. En todos los salones existirá a disposición de las personas que lo soliciten un ejemplar de:

a) Ley del Juego de la Comunitat Valenciana.

b) Reglamento de máquinas recreativas y de azar.

c) Reglamento de Salones Recreativos y Salones de Juego.

d) Libro de Inspección y Reclamación, en modelo normalizado diligenciado por los servicios territoriales correspondientes con independencia de lo establecido en la normativa que con carácter general regula las reclamaciones en los establecimientos de pública concurrencia.

2. En todos los salones permanecerá a disposición de los funcionarios que tengan encomendadas las funciones de inspección del juego, la siguiente documentación:

a) La autorización de instalación y permiso de funcionamiento o, en su caso, última renovación de autorización concedida.

b) La licencia municipal de apertura.

c) La documentación relativa a las condiciones legales de explotación de las máquinas instaladas, de acuerdo con el Reglamento de máquinas recreativas y de azar de la Comunitat Valenciana y normas que lo desarrollan.

## CAPÍTULO V. Régimen sancionador

**Artículo 19. Infracciones**

1. En los términos del artículo 22 de la Ley 4/1988, de 3 de junio, de la Generalitat, del Juego de la Comunitat Valenciana, constituirán infracciones administrativas las acciones u omisiones tipificadas en dicha ley y en el presente reglamento.

2. Las infracciones en materia de juego se clasificarán en faltas muy graves, graves y leves.

**Artículo 20. Faltas muy graves**

Son infracciones o faltas muy graves las tipificadas como tales en el artículo 23 de la Ley 4/1988, de 3 de junio, de la Generalitat, y, en particular, las siguientes:

1. La organización, gestión, instalación o explotación de salones en locales o establecimientos no autorizados conforme a lo dispuesto en este reglamento.

2. La explotación de salones por quien no figure inscrito en el Registro de Empresas Titulares de Salones.

3. El permiso o consentimiento, expreso o tácitamente, de la celebración de juegos de apuestas, la instalación de máquinas de juego que no reúnan los requisitos exigidos por el Reglamento de máquinas recreativas y de azar, o de que se realicen por personas no autorizadas.

4. La explotación e instalación de máquinas carentes de cualquiera de los siguientes requisitos: marcas de fábrica, placa de identidad, guía de circulación con autorización de explotación y autorización de instalación, así como su alteración o inexactitud.

5. La cesión por cualquier título de las autorizaciones o permisos concedidos con arreglo a lo dispuesto en el presente reglamento sin cumplir las condiciones y requisitos en él establecido.

6. La manipulación o alteración de máquinas en perjuicio de los jugadores o de la Hacienda Pública.

7. La instalación de máquinas en número mayor al autorizado para el local o establecimiento.

8. La utilización, en calidad de jugadores, de las máquinas de tipo B por personal empleado o directivo del establecimiento donde estén instaladas.

9. La modificación de cualquiera de las condiciones esenciales en virtud de las cuales se concedieron las preceptivas autorizaciones sin cumplir los requisitos establecidos en el presente reglamento.

10. La concesión de préstamos a los jugadores o apostantes en los salones.

11. La obtención de las correspondientes autorizaciones mediante la aportación de datos o documentos no conformes con la realidad.

12. El impago total o parcial a los jugadores de las cantidades que obtuvieran como premio.

13. La negativa u obstrucción a la actuación inspectora de control y vigilancia realizada por agentes de la autoridad, así como por los funcionarios y órganos encargados o habilitados específicamente para el ejercicio de tales funciones.

14. El incumplimiento o violación de las medidas cautelares adoptadas por la Administración.

15. La comisión de tres faltas graves en un año o de cinco en tres años tendrá la consideración de muy grave.

**Artículo 21. Faltas graves**

Son infracciones o faltas graves las tipificadas en el artículo 24 de la Ley 4/1988, de 3 de junio, de la Generalitat, y, en particular, los siguientes:

1. Permitir el acceso de menores de edad a los locales o establecimientos donde lo tienen prohibido.

2. Reducir el capital de las empresas o las fianzas por debajo de los límites establecidos en este reglamento.

3. La transferencia de acciones o participaciones del capital social que impliquen la entrada de nuevos socios o cualquier otra modificación que precise de la previa autorización administrativa sin haberla obtenido.

4. La falta de comunicación dentro de los plazos establecidos de cualquier modificación de la autorización inicial para la que no se requiere autorización previa.

5. La inexistencia o mal funcionamiento de las medidas de seguridad de los locales cuando pueden afectar a la seguridad de las personas.

6. La admisión de más jugadores de los que permita la autorización del salón.

7. No facilitar a los órganos competentes de la Administración la información necesaria para un adecuado control de las actividades de las empresas de juego.

8. La falta de conservación en el local o establecimiento de los documentos a que se refiere el artículo 18 del presente reglamento, así como su pérdida sin causa justificada.

9. La perturbación del orden en los establecimientos de juego en la medida en que afecte al normal desarrollo de la actividad así como la conducta desconsiderada con el personal del establecimiento.

10. La utilización, por parte de los jugadores y apostantes, de fichas, cartones, boletos u otros elementos de juego que sean falsos, así como manipular máquinas u elementos de juego.

11. Y, en general, el incumplimiento de los requisitos o prohibiciones establecidas en el presente reglamento siempre que no tengan la consideración de infracción muy grave y hayan dado lugar a fraude al usuario o beneficio para el infractor.

12. En todo caso, la comisión de tres faltas leves en un período de un año tendrá la consideración de una falta grave.

**Artículo 22. Faltas leves**

Son infracciones o faltas leves las tipificadas como tales en el artículo 25 de la Ley 4/1988, de 3 de junio, de la Generalitat, y, en particular, los siguientes:

1. Tener instalado un número de máquinas inferior al establecido.

2. Colocar la documentación que ha de llevar incorporada la máquina de manera que se dificulte su visibilidad desde el exterior, o la falta de protección eficaz para impedir su deterioro o manipulación.

3. La inexistencia de letreros o carteles en la puerta de acceso a los salones de juego con la indicación de la prohibición de entrada a menores de edad.

4. El mal funcionamiento de las medidas de seguridad de los locales si no afectan gravemente a la seguridad de las personas.

5. En general, el incumplimiento de los requisitos o prohibiciones establecidas en el presente reglamento, siempre que no tengan la consideración de infracción grave o muy grave.

**Artículo 23. Sanciones**

1. De acuerdo con el artículo 27 de la Ley 4/1988, de 3 de junio, de la Generalitat, las infracciones de lo dispuesto en este reglamento podrán ser sancionadas:

a) Las leves con multas de hasta 6.000 euros.

b) Las graves con multas de hasta 25.000 euros.

c) Las muy graves con multas de hasta 600.000 euros.

Además de la sanción pecuniaria, la comisión de una infracción llevará aparejada, en su caso, la entrega a la Administración y a los perjudicados que hubieran sido identificados, de los beneficios ilícitos obtenidos por los tributos y cantidades defraudadas, respectivamente.

2. Las infracciones que hubiesen sido sancionadas conforme a lo dispuesto en el apartado anterior, y tuvieran la calificación de graves o muy graves, en atención a su naturaleza, repetición o, trascendencia, podrán, además, ser sancionadas conforme a lo dispuesto en el artículo 28 de la Ley 4/1988, de 3 de junio, de la Generalitat, con:

a) Suspensión, cancelación temporal o revocación definitiva de la autorización para la instalación, gestión y explotación de salones recreativos o salones de juego.

b) Clausura temporal o definitiva del local o establecimiento de juego, o inhabilitación definitiva del mismo para actividades de juego.

c) Inhabilitación temporal o definitiva para ser titular de las autorizaciones o permisos referenciados en este reglamento.

d) En las infracciones cometidas por los jugadores o visitantes en atención a las circunstancias que concurran y la trascendencia de la infracción, podrá imponerse como sanción accesoria la prohibición de entrada en los establecimientos de juego, por un máximo de dos años.

3. Para la graduación de las sanciones, aparte de la calificación de la infracción cometida, se tendrán en cuenta las circunstancias personales o materiales que concurran en los hechos y concretamente las características del salón, la contumacia en la conducta del infractor, la reiteración en la comisión de faltas, la publicidad o notoriedad de los hechos y la trascendencia económica y social de la infracción cometida.

**Artículo 24. Reglas de imputación**

Son responsables de las infracciones reguladas en este reglamento sus autores, sean personas físicas o jurídicas. No obstante:

1. Las máquinas instaladas en un salón se presumirán de propiedad y que son explotadas por el titular del salón, si no se demuestra por este titularidad distinta.

2. En el caso de infracciones cometidas en los establecimientos o locales a que se refiere este reglamento, por directivos administradores o personal empleado en general, serán responsables solidarios las personas o entidades para quienes aquellos presten sus servicios.

**Artículo 25. Facultades de la Administración**

1. Cuando existan indicios de falta grave o muy grave se podrá acordar por el órgano que instruye el expediente, como medida cautelar, el cierre del salón que ha vulnerado la disposición legal, así como el precinto, depósito o incautación de los materiales usados para dicha práctica.

2. Asimismo, atendiendo a la naturaleza de la infracción, la Administración podrá ordenar el comiso de las apuestas habidas y de los beneficios ilícitos, cuyo importe se ingresará en la Hacienda Pública de la Generalitat.

**Artículo 26. Competencias**

1. Será competente para la incoación del expediente y su tramitación la Subdirección General de Juego cuando existan indicios de infracción muy grave y los órganos territoriales de la Consellería competente en materia de juego cuando los indicios sean de infracción grave o leve.

2. Las infracciones administrativas calificadas como muy graves serán sancionadas por el Consell con multa de hasta 600.000 euros; por la persona titular de la consellería con competencias en materia de juego, con multa de hasta 300.000 euros; y por la persona titular de la dirección general con competencias en materia de juego, con multa de hasta 90.000 euros.

3. Las infracciones administrativas calificadas como graves y leves serán sancionadas con multa de hasta 25.000 euros y 6.000 euros, respectivamente, por la persona titular de la Dirección General con competencias en materia de juego.

4. Las sanciones adicionales o accesorias no pecuniarias podrán imponerse por el órgano competente para la imposición de la sanción pecuniaria.

**Artículo 27. Procedimiento**

Las sanciones se impondrán con sujeción al procedimiento regulado en la Ley 4/1988, de 3 de junio, de la Generalitat, del Juego de la Comunitat Valenciana, siendo supletorio a tal efecto lo dispuesto en la Ley 30/1992, de 26 de noviembre, de Régimen Jurídico de las Administraciones Públicas y del Procedimiento Administrativo Común.

DIARI OFICIAL
DE LA GENERALITAT VALENCIANA

# Decreto 56/2015, de 30 de abril, del Consell, por el que se aprueba el Reglamento de Casinos de Juego de la Comunitat Valenciana. [2015/4428]

(DOGV núm. 7526 de 15.05.2015) Ref. 004370/2015

## PREÁMBULO

El Estatut d' Autonomia de la Comunitat Valenciana, en su artículo 49.1.31ª, establece que la Generalitat tiene competencia exclusiva en materia de casinos, juegos y apuestas, con exclusión de las Apuestas Mutuas Deportivo Benéficas.

En desarrollo de este precepto se promulgó la Ley 4/1988, de 3 de junio, de la Generalitat, del Juego de la Comunitat Valenciana. En cumplimiento y desarrollo de lo dispuesto en esta Ley, el Consell aprobó mediante el Decreto 142/2009, de 18 de septiembre, el Reglamento de Casinos de Juego de la Comunitat Valenciana.

El citado Reglamento fue modificado por el Decreto 56/2011, de 20 de mayo, del Consell, por el que se modificaron determinados preceptos del Reglamento de Casinos de Juego de la Comunitat Valenciana, del Reglamento del Juego del Bingo, del Reglamento de Máquinas Recreativas y de Azar, y del Reglamento de Salones Recreativos y Salones de Juego, y por el Decreto 26/2012, de 3 de febrero, del Consell por el que se modificaron determinados preceptos del Reglamento de Casinos de Juego de la Comunitat Valenciana, del Reglamento del Juego del Bingo, del Reglamento de Máquinas Recreativas y de Azar, del Reglamento de Apuestas de la Comunitat Valenciana y del Reglamento de la Publicidad del Juego en la Comunitat Valenciana.

Mediante el Reglamento que se aprueba por este decreto se pretende alcanzar una ordenación integral de los casinos de juego, que recoja las sucesivas modificaciones realizadas y se elabore una norma con una mayor flexibilidad a la hora de atender las sucesivas demandas de índole económica, comercial y social.

En este sentido, este reglamento ha llevado a cabo una regulación acorde con la realidad de los usos sociales vigentes, siempre mejorando el control administrativo que este tipo de actividades exige, pero reconociendo la evidente trascendencia económica y social que reúnen estas empresas.

Se considera necesario dotar a estas empresas de los instrumentos necesarios para mejorar su actividad económica. Con este objetivo, el Reglamento amplia la relación de los juegos exclusivos de casinos y que únicamente podrán practicarse en los locales o establecimientos autorizados, y se concede mayor autonomía a los casinos en la organización de los torneos que pretendan celebrar.

Se agiliza y racionaliza el sistema de tramitación, modificación y renovación de las autorizaciones permitiendo un horario de funcionamiento ininterrumpido durante las 24 horas al día.

Hay que destacar la modificación en la antigua regulación de las materias referidas a las salas de juego y su funcionamiento, los servicios complementarios y los mecanismos de control, así como lo referente al personal de los casinos y la consiguiente eliminación de los carnets profesionales.

Por cuanto antecede, de acuerdo con la Ley 4/1988, de 3 de junio, de la Generalitat, del Juego de la Comunitat Valenciana, y siguiendo los trámites procedimentales previstos en el Decreto 24/2009, de 13 de febrero, del Consell, sobre la forma, la estructura y el procedimiento de elaboración de los proyectos normativos de la Generalitat, previo informe de la Comisión del Juego de la Comunitat Valenciana, a propuesta del conseller de Hacienda y Administración Pública, conforme con el Consell Jurídic Consultiu de la Comunitat Valenciana y previa deliberación del Consell, en la reunión del día 30 de abril de 2015,

## DECRETO

**Artículo único. Aprobación del Reglamento de Casinos de Juego de la Comunitat Valenciana**

Se aprueba el Reglamento de Casinos de Juego de la Comunitat Valenciana que a continuación se inserta.

## DISPOSICIONES ADICIONALES

**Primera. Habilitación normativa**

Se faculta a la consellería competente en materia de juego para dictar las disposiciones necesarias para el cumplimiento y desarrollo de lo dispuesto en el presente reglamento y para modificar el anexo del reglamento que se aprueba.

**Segunda. Plazo máximo para resolver y notificar**

El plazo máximo para resolver y notificar las autorizaciones establecidas en el reglamento que se aprueba, que sean consecuencia de solicitudes formuladas por las personas interesadas, será de seis meses a contar desde la presentación de aquellas. Transcurrido dicho plazo, los efectos del silencio administrativo se entenderán desestimatorios, de acuerdo con lo previsto en la Ley de Juego de la Comunitat Valenciana.

**Tercera. Régimen de la explotación de máquinas recreativas y de azar**

El régimen de explotación de máquinas recreativas y de azar en los casinos de juego legalmente autorizados en la Comunitat Valenciana será el que se contiene en el Reglamento de Máquinas Recreativas y de Azar.

**Cuarta. Requisito previo a la eventual convocatoria de nuevos concursos públicos**

La convocatoria de concursos públicos para la autorización a una empresa para la instalación y explotación de un local o establecimiento de casino de juego solo podrá realizarse una vez que todos los casinos de juego autorizados por la consellería competente en materia de juego hayan abierto todas las salas apéndice a las que tiene derecho cada uno de ellos, con independencia de que posteriormente se hubiera procedido al cierre de cualquiera de ellas.

La consellería competente en materia de juego, atendida la oferta y demanda de juegos de casino así como la adecuada ordenación del sector, podrá requerir a los casinos de juego con autorización vigente para que, en el plazo de dos años a contar desde la notificación del requerimiento, soliciten la apertura de una sala apéndice, dentro del límite máximo de salas establecido en el reglamento que se aprueba.

Si no se cumpliera el requerimiento al que hace referencia el párrafo anterior, o solicitada la apertura de la sala apéndice no se concediese la autorización por causas imputables al interesado, la consellería competente en materia de juego podrá proceder a la convocatoria del concurso público.

## DISPOSICIÓN TRANSITORIA

**Única. Expedientes en tramitación**

Los expedientes de modificación y las autorizaciones que se encuentren en tramitación ante la consellería 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 DEROGATORIA

**Única. Derogación normativa**

Queda derogado el Decreto 142/2009, de 18 de septiembre, del Consell, por el que aprobó el Reglamento de Casinos de Juego de la Comunitat Valenciana, y cuantas disposiciones de igual o inferior rango se opongan a lo establecido en el presente Decreto y en el Reglamento por él aprobado.

## DISPOSICIÓN FINAL

**Única. Entrada en vigor**

El presente decreto entrará en vigor a los 20 días siguientes al de su publicación en el Diari Oficial de la Comunitat Valenciana.

Valencia, 30 de abril de 2015

El president de la Generalitat,
ALBERTO FABRA PART

El conseller de Hacienda y Administración Pública,
JUAN CARLOS MORAGUES FERRER

# REGLAMENTO DE CASINOS DE JUEGO DE LA COMUNITAT VALENCIANA

## TÍTULO I. Disposiciones generales y régimen de autorizaciones

### CAPÍTULO I. Objeto, ámbito y régimen jurídico

**Artículo 1. Objeto y ámbito**

El presente reglamento tiene por objeto la regulación, en el ámbito de la Comunitat Valenciana, de los juegos propios de los casinos en sus distintas modalidades y los establecimientos autorizados para su desarrollo, así como de las actividades económicas que tengan relación con los casinos.

**Artículo 2. Régimen jurídico**

1. La autorización, organización y desarrollo de los juegos de casino se atendrán a las normas contenidas en el presente reglamento y en la Ley 4/1988, de 3 de junio, de la Generalitat, del Juego de la Comunitat Valenciana, y a cuantas disposiciones la desarrollen o complementen.

2. Tendrán la consideración legal de casinos de juego, y, por tanto, podrán practicarse en ellos los juegos a que hacen referencia los artículos 3, 4 y 5 de este reglamento, los locales y establecimientos que, reuniendo los requisitos exigidos por el presente reglamento, posean la autorización otorgada por la consellería competente en materia de juego.

3. 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, y se realicen fuera de dichos establecimientos o al margen de las autorizaciones, requisitos y condiciones establecidos en este reglamento.

4. Ningún establecimiento que no esté autorizado como casino de juego podrá ostentar esta denominación.

### CAPÍTULO II. De los juegos

**Artículo 3. Juegos de casinos**

1. Se considerarán juegos exclusivos de casinos y, por tanto, solo podrán practicarse en los locales o establecimientos autorizados como casinos de juego, los siguientes:

- Ruleta francesa.
- Ruleta americana con un solo cero o con doble cero.
- Veintiuno o blackjack.
- Boule o bola.
- Treinta y cuarenta.
- Punto y banca.
- Bacará, chemin de fer o ferrocarril.
- Bacará a dos paños.
- Dados o craps.
- Ruleta de la fortuna.
- Póquer sin descarte.
- Póquer de contrapartida en su variedad Trijoker.
- Póquer de círculo en sus modalidades de póquer cubierto de 5 cartas con descarte y las variantes Seven Stud Poker, Omaha, Hold’em, Five Stud Poker, y póquer sintético.
- Pai Gow Poker.
- Monte.
- Reto.
- Tripóquer.
- Sic Bo.
- Mahjong Pai Gow.
- Poker de 4 cartas.
- Triple Black-Jack.
- Texas Póker de Contrapartida.
- Triple Juego.
- Texas Hold’em Póker Bonus.

2. Los juegos enumerados en el apartado anterior se desarrollarán conforme a los requisitos, elementos, reglas y prohibiciones establecidos, para cada una de ellos, en el anexo del presente reglamento.

**Artículo 4. Juego por medios electrónicos y telemáticos**

1. La organización, comercialización y práctica de los juegos señalados en el apartado 1 del artículo anterior podrá llevarse a cabo mediante medios electrónicos, telemáticos o de comunicación a distancia por los casinos de juego autorizados para el juego presencial. La explotación de estos juegos requerirá la autorización del órgano directivo competente en materia de juego.

2. La explotación de estos juegos admitirá variaciones respecto a las normas de desarrollo de los juegos en su modo presencial.

3. En todo caso, será de aplicación a los juegos de casino, cuando se practiquen por los medios señalados en el apartado 1 de este artículo, las disposiciones del Reglamento de Apuestas de la Comunitat Valenciana y sus disposiciones de desarrollo, relativas a los requisitos generales de los sistemas técnicos utilizados para la organización y comercialización de las apuestas y a la formalización de las mismas.

**Artículo 5. Otros juegos**

1. Además de los juegos establecidos en el artículo anterior, en los casinos de juego podrán instalarse máquinas de las definidas en el Reglamento de Máquinas Recreativas y de Azar, así como terminales de apuestas y máquinas auxiliares de apuestas, en los términos establecidos en el Reglamento de Apuestas de la Comunitat Valenciana.

2. Queda prohibida la práctica en casinos de juego de cualquier otro juego que, con igual o distinto nombre, no sea de los enumerados en este capítulo II o se practique al margen de los requisitos y condiciones establecidos en el presente reglamento, aún en el caso de que constituyan modalidades de aquellos.

3. No obstante lo dispuesto en el apartado anterior, los casinos de juego, con o sin patrocinio y en sus propias instalaciones, podrán organizar y celebrar competiciones o torneos de máquinas de tipo «C» y de los juegos propios de casino introduciendo para ello variaciones no esenciales sobre las instrucciones de las diversas modalidades de juego.

A tal fin, los casinos de juego deberán comunicar, al órgano directivo competente en materia de juego, las bases de la competición o torneos a celebrar cada año natural, salvo que se trate de torneos de juegos de envite tradicionales no incluídos en el catálogo, que no requerirán comunicación previa alguna.

En las bases de los torneos o competiciones se establecerán las reglas sobre las que se desarrollarán los juegos, los locales del casino donde se llevará a cabo la celebración, las condiciones de inscripción y coste de la misma, los criterios de clasificación y los premios.

Posteriormente, los casinos de juego deberán comunicar, previamente a su celebración, cada una de las competiciones o torneos que pretendan celebrar, indicando la fecha y horarios de celebración. Dicha comunicación se dirigirá al órgano directivo competente en materia de juego, con una antelación mínima de tres días a la fecha de celebración de la competición o torneo.

## CAPÍTULO III. De las empresas titulares

**Artículo 6. Requisitos de las empresas titulares**

Para poder ser empresas titulares de un casino de juego deberán reunirse los siguientes requisitos:

1. Habrán de constituirse necesariamente bajo la forma jurídica de sociedad anónima.

2. La sociedad deberá ostentar la nacionalidad de cualquier estado miembro de la Unión Europea y estar domiciliada en España.

3. Su objeto social único y exclusivo habrá de ser la explotación del casino de juego objeto de la solicitud de autorización y, en su caso, el desarrollo de actividades de promoción turística y de los servicios complementarios o accesorios relacionados con el mismo.

4. El capital social mínimo habrá de ser de 6.000.000 de euros, totalmente suscrito y desembolsado.

5. Las acciones representativas del capital social habrán de ser nominativas.

6. La participación de capital extranjero en la sociedad se ajustará a lo establecido en la legislación vigente en materia de inversiones extranjeras.

7. La sociedad habrá de tener la administración colegiada. Los administradores habrán de ser personas físicas.

8. Ninguno de los socios o accionistas, ya sea persona física o jurídica, podrá ostentar participaciones en el capital ni cargos directivos en más de una sociedad explotadora de casinos de juego, en el ámbito territorial de la Comunitat Valenciana.

**Artículo 7. Otorgamiento de autorizaciones**

1. La autorización a una empresa para la instalación y explotación de un local o establecimiento de casino de juego se efectuará previa convocatoria de concurso público mediante orden de la consellería competente en materia de juego, oída la Comisión del Juego de la Comunitat Valenciana, previo informe favorable del órgano directivo competente en materia de juego.

2. La orden de convocatoria del concurso recogerá las bases que lo regirán y los criterios objetivos que permitan que su adjudicación se otorgue valorando las siguientes circunstancias:

a) El interés turístico del proyecto.

b) Las garantías personales y financieras de los promotores.

c) La calidad de las instalaciones y de los servicios complementarios que se presten.

d) El programa de inversiones.

e) El lugar de ubicación.

f) La generación de puestos de trabajo y el plan de formación del personal y recursos humanos con que cuenta.

g) La viabilidad económica del proyecto en base a los estudios realizados.

h) La tecnología para la organización y gestión del juego que se pretende adoptar.

**Artículo 8. Solicitud**

Las sociedades mercantiles interesadas en la obtención de una autorización para la instalación y explotación de un casino de juego, que cumplan los requisitos especificados en el artículo 6, podrán tomar parte en el concurso convocado al efecto, presentando una solicitud que deberá recoger:

1. Nombre y apellidos, nacionalidad, domicilio y número del DNI del solicitante, o documento equivalente en el caso de ser extranjero, así como la calidad con la que actúa en nombre de la sociedad interesada.

2. Denominación, duración y domicilio de la Sociedad Anónima representada, o proyecto de la misma.

3. Nombre comercial del casino y situación geográfica del edificio o solar en que se pretende instalar, con especificación de sus dimensiones y características generales.

4. Nombre y apellidos, nacionalidad, domicilio y número del DNI, o documento equivalente en el caso de nacionalidad extranjera, de los socios o promotores, especificando su respectiva cuota de participación y de los administradores de la sociedad, así como, en su caso, de los directores, gerentes o apoderados en general.

5. Fecha tope en que se pretende abrir el casino de juego.

6. Juegos cuya práctica en el casino se pretende que sean autorizados, dentro de los incluidos en los artículos 3, 4 y 5 de este reglamento.

**Artículo 9. Documentación**

Las solicitudes deberán ir acompañadas de los siguientes documentos:

1. Copia o testimonio notarial de la escritura de constitución de la sociedad y de sus Estatutos, con constancia fehaciente de su inscripción en el Registro Mercantil. Si la sociedad no se hubiese constituido, se presentará proyecto de la escritura y de los Estatutos.

2. Copia o testimonio notarial del poder de representación del solicitante.

3. DNI y certificados negativos de antecedentes penales de los socios o promotores, de los administradores de la sociedad, directores generales, gerentes y apoderados con facultades de administración, de acuerdo con lo establecido en el artículo 20 de la Ley 4/1988, de 3 de junio, de la Generalitat, del Juego de la Comunitat Valenciana.

Si alguna de las personas expresadas fuere extranjera no residente en España, deberá acompañar también documento equivalente expedido por la autoridad competente del país de residencia, y traducido por intérprete jurado.

4. Certificado del Registro de la Propiedad de los solares y, en su caso, del edificio en que se instalará el casino de juego, o documentos que acrediten la disponibilidad sobre dichos solares o inmuebles.

5. Estimación de la plantilla aproximada de personas que habrán de prestar servicios en el casino, con indicación de las categorías o puestos de trabajo respectivos.

6. Memoria en la que se describa la organización y funcionamiento del casino de juego, con sujeción a las disposiciones del presente reglamento, así como los servicios complementarios que se pretenden prestar al público. Dicha memoria habrá de contener una descripción detallada de los sistemas previstos de admisión y control de los jugadores, selección, formación, gestión y control del personal, criterios de calidad y revisiones periódicas del material de juego, contabilidad y caja, indicando, en todo caso, el origen y garantía de la tecnología a emplear en la organización y funcionamiento del casino.

7. Proyecto arquitectónico del casino de juego.

En todo caso, la sala principal del casino se proyectará para un aforo mínimo de 500 personas, y tendrá una superficie mínima de 1.000 metros cuadrados, sin incluir en ella la ocupada por cualquier tipo de servicio complementario ubicado en su interior, así como las dependencias auxiliares (caja, recepción y otras).

8. Estudio económico-financiero, que comprenderá, como mínimo, un estudio de la inversión, con desglose y detalle de las aportaciones que constituyen el capital social, descripción de las fuentes de financiación, previsiones de explotación y previsiones de rentabilidad.

9. Relación de las medidas de seguridad a instalar en el casino, así como las medidas de seguridad privada que a tal efecto se establezcan en la Ley de Seguridad Privada y sus disposiciones de desarrollo.

También podrán acompañar a las solicitudes cuantos otros documentos se estimen pertinentes, en especial en orden al afianzamiento de las garantías personales y financieras de los miembros de la sociedad y de esta.

**Artículo 10. Tramitación**

Presentadas las solicitudes y documentación anexa, así como la información complementaria que pueda ser requerida, y previo informe del ayuntamiento del término municipal donde se pretenda instalar el casino, que deberán ser remitidos en el plazo de treinta días desde la petición de los mismos por la consellería competente en materia de juego, reputándose favorables transcurrido dicho plazo sin recibir contestación de aquellos, el órgano directivo competente en materia de juego elaborará y elevará propuesta de resolución al conseller competente en materia de juego.

**Artículo 11. Resolución**

1. La resolución que autoriza la instalación del casino de juego se efectuará por orden del conseller competente en materia de juego, que será publicada en el Diari Oficial de la Comunitat Valenciana. La resolución habilita al casino para practicar todos los juegos incluidos en el catálogo, y en ella se expresará:

a) Denominación, duración, domicilio, capital social y participación de capital extranjero en la sociedad titular.

b) Nombre comercial y localización del casino.

c) Relación de los socios o promotores, con especificación de sus participaciones respectivas en el capital y de los miembros del Consejo de Administración, consejero-delegado y directores generales, si los hubiere.

d) Aprobación o modificaciones del proyecto arquitectónico propuesto, de los servicios o actividades complementarias de carácter turístico y de las medidas de seguridad.

e) Juegos autorizados de entre los incluidos en el catálogo.

f) Fecha límite para proceder a la apertura, haciendo constar la obligación de solicitar y obtener previamente la licencia municipal de apertura y la autorización de apertura y funcionamiento a que hace referencia el artículo 12 de este reglamento.

g) Obligación de proceder, en el plazo máximo de treinta días, a la constitución de la sociedad, si no estuviera constituida.

h) Intransmisibilidad de la autorización.

2. Si la autorización introdujese condicionantes respecto de lo solicitado por la sociedad, esta deberá manifestar su conformidad o reparos en el plazo de 20 días desde la notificación; en el segundo caso, la consellería competente en materia de juego resolverá sobre los reparos y lo notificará a la sociedad, que deberá manifestar su aceptación en el plazo que se señale, quedando caducada la autorización en caso contrario.

CAPÍTULO IV. Autorización de apertura y funcionamiento

**Artículo 12. Solicitud de apertura y funcionamiento**

1. Dentro del plazo señalado en la autorización de instalación y, como mínimo, treinta días antes de la fecha prevista para la apertura del casino, la sociedad titular solicitará del órgano directivo competente en materia de juego la autorización de apertura y funcionamiento.

2. Si la apertura no pudiera efectuarse dentro del plazo concedido por la autorización de instalación, la sociedad titular podrá solicitar ante el órgano directivo competente en materia de juego la oportuna ampliación del precitado plazo, justificando debida y detalladamente las causas que impidan el cumplimiento del mismo. El órgano directivo, previos los informes pertinentes, resolverá discrecionalmente, otorgando o denegando la ampliación del plazo solicitado. En este segundo caso, así como cuando expirase el plazo sin que por la parte interesada se hubiera solicitado su ampliación, se declarará de oficio caducada la autorización de instalación, procediendo a publicar y notificar las resoluciones acordadas.

**Artículo 13. Documentación complementaria**

La solicitud de autorización de apertura y funcionamiento deberá ir acompañada de los siguientes documentos:

1. Copia o testimonio notarial de la escritura de constitución de la sociedad y de sus estatutos, con constancia fehaciente de su inscripción en el Registro Mercantil o de haber sido solicitada, todo ello en el caso de que no se hubieran aportado anteriormente.

2. Licencia municipal de apertura o documento equivalente.

3. Relación de personal que haya de prestar servicios en el casino, con especificación de su categoría profesional en funciones de dirección y juego.

4. Certificación acreditativa de haber constituido la fianza a que se refiere el artículo 51 de este reglamento.

5. 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.

6. Certificación de técnico competente acreditativa del funcionamiento idóneo de las instalaciones del casino donde se ubiquen elementos de juego, así como de sus medidas de seguridad.

7. 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.

8. Cuantos otros documentos acrediten el cumplimiento de los condicionantes técnicos establecidos en la resolución de autorización de instalación, en el caso de que en aquella los hubiera.

**Artículo 14. Inspección de la instalación**

Recibida la solicitud y documentación a que se refiere el artículo anterior, el órgano directivo competente en materia de juego ordenará practicar la inspección oportuna para comprobar el cumplimiento de los requisitos de instalación y demás obligaciones legales. La inspección habrá de ser practicada en presencia de los representantes legales de la sociedad, así como de los técnicos que aquella designe, y se levantará el acta e informe correspondientes.

**Artículo 15. Resolución**

Si el examen de los documentos presentados y el resultado de la inspección fuesen satisfactorios, el órgano directivo competente en materia de juego otorgará la autorización de apertura y funcionamiento. No obstante, si el acuerdo fuera denegatorio, se reflejará en resolución motivada, previa concesión de un plazo para subsanar las deficiencias observadas. Transcurrido dicho plazo, volverán a practicarse las comprobaciones oportunas y si su resultado fuera negativo, se dictará por aquella resolución, que conllevará la declaración de caducidad de la autorización de instalación que se poseía.

**Artículo 16. Requisitos formales de la resolución**

En la resolución de autorización de apertura y funcionamiento del casino se harán constar:

1. Las especificaciones a que se refieren los apartados a, b y c del artículo 11.1 de este reglamento.

2. El horario de funcionamiento de las salas de juego, que podrá ser ininterrumpido.

3. La relación de los juegos a practicar y número inicial de mesas o elementos para ello.

4. Los límites mínimos y máximos de las apuestas. A instancia del solicitante, la resolución podrá autorizar de forma individualizada para cada uno de los juegos, establecimientos o para mesas determinadas a ubicar dentro del local una banda de fluctuaciones de límites mínimos de apuestas.

5. Los plazos para la apertura de la totalidad de los servicios del casino, si no entran todos simultáneamente en servicio.

6. El nombre y apellidos del director de juegos, de los subdirectores y de los miembros del Comité de Dirección, en su caso.

7. El plazo de duración de la autorización.

8. La prohibición de ceder, a título oneroso o gratuito, la autorización otorgada.

**Artículo 17. Vigencia**

La autorización de apertura y funcionamiento se concederá por un plazo de diez años y será prorrogable por períodos sucesivos de igual duración.

El plazo de duración se computará a partir del día siguiente a aquel en que se produjo la apertura al público del casino o, en las renovaciones, desde el día siguiente a aquel en que expirase la vigencia de la precedente.

**Artículo 18. Renovación**

1. Seis meses antes, como mínimo, de la fecha de expiración de cada plazo de vigencia de la autorización, la sociedad titular habrá de instar del órgano directivo competente en materia de juego la renovación de la autorización, aportando al efecto, como mínimo, los siguientes documentos:

a) Los que hace referencia el artículo 9, apartados 3 y 4 de este reglamento.

b) Certificado del secretario del Consejo de Administración de las modificaciones que haya tenido la sociedad desde su solicitud, y porcentaje de participación de los socios.

2. El órgano directivo competente en materia de juego, a la vista de la documentación presentada, resolverá lo procedente, si bien solo podrá denegar la solicitud cuando concurra alguna de las causas que, conforme a lo dispuesto en el artículo 20 de este reglamento, den lugar a la caducidad y extinción.

**Artículo 19. Revisión de instalaciones**

La inspección adscrita al órgano directivo competente en materia de juego podrá proceder a la revisión completa de las instalaciones del casino y de todas las restantes circunstancias previstas en los artículos 6, 9 y 13 del presente reglamento, al objeto de comprobar el grado de mantenimiento y cumplimiento de las condiciones previstas en las autorizaciones otorgadas.

**Artículo 20. Caducidad o extinción de las autorizaciones**

Podrá cancelarse la autorización de apertura y funcionamiento de un casino de juego, y por tanto, producirse la caducidad o extinción de la autorización de instalación, en los siguientes casos:

1. Por renuncia de la sociedad titular manifestada por escrito a la consellería competente en materia de juego.

2. Por disolución de la sociedad titular.

3. Por el transcurso del plazo de validez sin haber solicitado su renovación o prórroga.

4. Como consecuencia de expediente sancionador en materia de juego cuya sanción consista en la cancelación o revocación de la autorización.

5. Por impago de los impuestos específicos sobre el juego o la ocultación total o parcial de la base imponible de los mismos.

6. Por resolución motivada adoptada por el procedimiento correspondiente y que recoja alguna de las siguientes causas:

a) Falsedad de los datos aportados para la obtención de la autorización de instalación o para la autorización de apertura y funcionamiento.

b) Modificación de los términos establecidos en las respectivas autorizaciones sin haber obtenido la autorización previa establecida en este reglamento.

c) El incumplimiento de la obligación que sobre la constitución de fianza, y mantenimiento de su vigencia e importe, está establecida en el presente reglamento.

d) Cuando se dejara de reunir los requisitos a que se refiere el artículo 6 del presente reglamento.

e) Por pérdida de la disponibilidad legal o de hecho del local o establecimiento donde está ubicado el casino de juego.

f) Por caducidad o revocación firme de la licencia municipal de apertura.

g) Cuando el casino permanezca cerrado sin previa autorización.

**Artículo 21. Modificación de las autorizaciones**

1. Requerirán autorización previa del órgano directivo competente en materia de juego las modificaciones de las autorizaciones de instalación y las de apertura y funcionamiento del casino y de sus salas apéndices que impliquen:

a) La fijación de los mínimos y máximos de las apuestas.

b) El período de funcionamiento de salas apéndices de la principal.

c) Las modificaciones sustanciales de las medidas generales de seguridad. No tendrán la consideración de modificación sustancial los cambios de ubicación o la variación del número de dispositivos de grabación previamente autorizados o sus posibles sustituciones, siempre que garanticen como mínimo la seguridad inicial autorizada.

d) Las modificaciones estructurales de la configuración de las salas de juego.

e) Las ampliaciones de capital social o el cambio de titularidad de acciones, que impliquen la entrada de nuevos socios.

f) Constituir cargas reales de cualquier naturaleza sobre los inmuebles en los que se asienta el casino y las salas apéndices de la principal.

g) El cambio de ubicación del casino y de las salas apéndices de la principal, que siempre requerirá el cumplimiento de los requisitos exigidos en el presente reglamento para la obtención de las autorizaciones de instalación y de apertura y funcionamiento.

h) La suspensión del funcionamiento del casino y de las salas apéndices de la principal por un período superior a treinta días e inferior a un año.

i) El cese en la prestación de los servicios complementarios, a que se refiere el artículo 22 de este reglamento, que figuran en la autorización inicial de instalación del casino o Sala Apéndice.

2. Requerirán comunicación al órgano directivo competente en materia de juego las modificaciones de las autorizaciones de instalación y las de apertura y funcionamiento del casino y de sus salas apéndices, que impliquen:

a) La modificación de los juegos autorizados.

b) La modificación del horario efectivo de apertura y cierre.

c) Las modificaciones de los órganos de Administración y cargos directivos.

d) La prestación de nuevos servicios complementarios y el cese de los mismos.

3. Requerirán autorización previa de los servicios territoriales de la consellería competente en materia de juego las modificaciones que impliquen:

a) La transmisión de las acciones entre los socios cuando se supere el 5 % del capital social.

b) Los incrementos del capital social cuando, no existiendo entrada de nuevos socios, se produzca variación del porcentaje de participación de los socios o accionistas.

4. Requerirán comunicación previa a los servicios territoriales de la consellería competente en materia de juego las modificaciones que impliquen:

a) Las modificaciones a efectuar en las salas de juego que no conlleven cambios en su configuración o afecten a medidas de seguridad.

b) El incremento del capital social cuando no exista modificación del accionariado ni variación de porcentajes de participación de cada uno de los socios o accionistas.

c) La suspensión del funcionamiento del casino de juego y de las salas apéndices de la principal por un período de hasta treinta días.

d) La transmisión de acciones entre socios cuando no supere el 5 % del capital social y no se realicen más de dos transmisiones durante el período de un año.

e) La modificación del número de mesas instaladas, que, en todo caso, deberá respetar el límite operativo de mesas al que se refiere el artículo 23.5 de este reglamento. Esta comunicación previa deberá efectuarse con una antelación mínima de siete días a la fecha de su efectividad.

5. Las restantes modificaciones no previstas expresamente entre las relacionadas anteriormente requerirán, en todo caso, su comunicación previa al órgano directivo competente en materia de juego.

6. Si una persona jurídica es socio o accionista de la sociedad titular del casino de juego, queda sujeta al régimen de autorización previa establecido en este artículo para la transmisión o modificación del cuerpo social de la misma.

## TÍTULO II. De la sala de juego, del funcionamiento y del personal

### CAPÍTULO I. De la sala de juego

**Artículo 22. Servicios complementarios de los casinos de juego**

1. Los casinos de juego deberán prestar obligatoriamente al público los siguientes servicios:

a) Servicio de bar.

b) Servicio de restaurante.

2. Con carácter facultativo, y previa autorización del órgano directivo competente en materia de juego, los casinos podrán prestar, entre otros, los siguientes servicios:

a) Sala de estar.

b) Sala de espectáculos o fiestas.

c) Local/espacio habilitado para aparcamiento de vehículos.

d) Sala de teatro y cinematógrafo.

e) Sala de convenciones.

f) Sala de conciertos.

g) Sala de exposiciones.

h) Instalaciones gimnásticas o deportivas.

i) Establecimiento de compras.

La prestación de estos servicios se convertirá en obligatoria si estuvieran previstos en la solicitud y fuesen incluidos en la autorización de instalación.

3. Los servicios indicados en los apartados anteriores que preste el casino podrán pertenecer o ser explotados, previa autorización del órgano directivo competente en materia de 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 este se ubique.

4. En el interior de los casinos de juego podrán constituirse clubes privados de fumadores en los términos establecidos en la normativa vigente en materia de medidas sanitarias frente al tabaquismo y consumo de los productos del tabaco.

**Artículo 23. Salas de juego**

1. En los casinos de juego existirá una sala principal en la que podrá haber varias salas de juego, y podrán autorizarse salas privadas a las que solo se tendrá acceso previa invitación de la dirección del casino.

2. Las salas a que se refiere el apartado anterior deberán encontrarse en el mismo edificio del casino, salvo que el órgano directivo competente en materia de juego autorice excepcionalmente otra ubicación. La disposición de los locales debe ser tal que las salas estén aisladas unas de otras y no sea normalmente visible su interior desde la vía pública, viviendas o locales de pública concurrencia, pudiendo ocupar espacios al aire libre que formen parte de las propias salas de juego.

3. Los visitantes de las salas de juego deben entrar en el establecimiento y salir de él por las mismas puertas que los restantes clientes del casino. Podrán autorizarse, sin embargo, accesos o entradas independientes para los servicios complementarios del casino, cuando su naturaleza así lo hiciere aconsejable.

4. En el interior de las salas de juego se admitirá la ubicación de los servicios complementarios, los cuales deberán estar claramente separados de las zonas de juego, aunque no necesariamente mediante tabiques o cerramientos de obra, garantizando en todo momento que no interfieren en el normal funcionamiento del juego.

5. Cada uno de los casinos de juego autorizados en la Comunitat Valenciana tiene derecho, en su ámbito provincial, a la instalación de salas que, formando parte del casino de juego, se encuentren situadas fuera del recinto o complejo donde esté ubicado el mismo, para la práctica de juegos de casino y de los servicios accesorios al mismo.

El número máximo de salas que cada casino de juego podrá instalar será de siete salas en cada una de las provincias de la Comunitat Valenciana.

La apertura de estas salas requerirá de la solicitud previa de la persona interesada y, una vez acreditado el cumplimiento de los requisitos establecidos para este tipo de salas en el pre-

sente reglamento, el conseller competente en materia de juego acordará la autorización para su instalación.

Estas salas funcionarán como apéndice de la principal y tendrán un período mínimo de funcionamiento de tres meses al año.

Las mesas de juego a autorizar para la sala apéndice deberán ser, como mínimo, dos, sin que se pueda superar el ochenta por ciento de las mesas de juego que la sala principal tenga autorizadas.

Dichas salas deberán estar dotadas de los servicios de admisión y control que establece el presente reglamento para las salas principales de los casinos y prestar, al menos, servicio de bar.

Con el aforo que para ellas determine la normativa técnica de edificación, las zonas de juego, incluidas en ella la sala de juego y salas o zonas privadas, deberán tener una superficie mínima de 200 metros cuadrados.

No se podrá autorizar la instalación de una sala apéndice cuando existan, en la Comunitat Valenciana, salas de bingo dentro de un radio de 1.200 metros desde la ubicación pretendida, distancia que se medirá desde la puerta de acceso a la sala apéndice.

Las salas apéndices deberán estar situadas a una distancia no inferior a un radio de 4.000 metros de su casino principal.

En cualquier caso, para tramitar la autorización de las salas apéndices precitadas se estará a lo dispuesto en el título I, capítulos III y IV, del presente reglamento, con excepción de la forma de concesión de la autorización de instalación que se efectuará por Resolución del conseller competente en la materia. Asimismo, se deberá acreditar el cumplimiento de las distancias reseñadas en el párrafo anterior.

Para la concesión de la autorización de funcionamiento, dichas salas deberán contar con la preceptiva licencia municipal de la actividad o documento equivalente y deberán cumplir con los requisitos y condiciones que, para establecimientos de pública concurrencia, vienen establecidos en la normativa de edificación y en la Ley de la Generalitat reguladora de espectáculos públicos.

**Artículo 24. Admisión**

1. El derecho de admisión en los casinos de juego se sujetará a la normativa vigente en materia de espectáculos públicos y actividades recreativas. En todo caso, se prohíbe la entrada a las salas de juego de los casinos a:

a) Los menores de dieciocho años aunque se encuentren emancipados.

b) Los que por decisión judicial hayan sido declarados incapaces, pródigos o inhabilitados para administrar sus bienes de acuerdo con la Ley Concursal, en tanto no sean rehabilitados.

c) Las personas que den muestra de encontrarse en estado de embriaguez, intoxicación por drogas o de padecer enajenación mental, y los que puedan perturbar el orden, la tranquilidad y el desarrollo de los juegos.

d) Las personas que pretendan entrar portando armas u objetos que puedan ser utilizados como tales.

e) Las personas que se encuentren incluidas en el Registro de Prohibidos.

2. El control del cumplimiento de las prohibiciones a que se refiere el presente artículo será ejercido por los servicios de admisión del casino. Si el director de juegos advirtiera la presencia en la sala de alguna persona comprendida en las prohibiciones referidas, deberá expulsarla de inmediato.

3. Con independencia de las condiciones y prohibiciones a que se refieren los apartados anteriores, el director de juegos deberá expulsar del casino o las salas apéndices autorizadas a las personas que, aún no constando antecedentes de las mismas, produzcan perturbaciones en el orden de las salas de juego o cometan irregularidades en la práctica de los juegos, cualquiera que sea la naturaleza de unas y otras. Asimismo, la Dirección de Juegos podrá prohibir la entrada a toda persona de la que le consten datos que permitan suponer fundadamente que puedan observar una conducta desordenada o cometer irregularidades en las salas de juego, o expulsarlas de la sala si ya estuvieran en ella.

Estas expulsiones serán comunicadas a la consellería competente en materia de espectáculos públicos y actividades recreativas, y se regirán por la normativa vigente en dicha materia.

**Artículo 25. Registro de prohibidos**

1. La consellería competente en materia de juego, previos los trámites legales oportunos, incluirá en el registro de prohibidos:

a) A los que voluntariamente lo soliciten, por sí o por su representante.

b) A los que, como consecuencia de expediente administrativo o resolución judicial, queden expresamente sancionados con la prohibición de entrada por un tiempo determinado.

La inclusión en el Registro se efectuará por el órgano directivo competente en materia de juego, previa la tramitación del oportuno expediente administrativo, y tendrá carácter reservado.

2. El acceso a la consulta del Registro de Prohibidos deberá ubicarse en los servicios de admisión, en soporte informático, y estará reservado exclusivamente al personal que deba realizar el control correspondiente y a la Administración.

**Artículo 26. El servicio de admisión**

1. Para tener acceso a las salas de juego principal y privadas, a las salas apéndices, así como a los servicios complementarios si estuvieran ubicados dentro de las salas de juego, los visitantes deberán identificarse previamente en el servicio de admisión, que deberá encontrarse en los accesos a las mismas.

2. Previa acreditación, los casinos podrán vincular dicha identificación a la huella dactilar o a cualquier otro sistema de autentificación de identidad seguro, o expedir tarjetas de entrada que tendrán carácter nominativo y contendrán, al menos, los datos siguientes: nombre y apellidos del titular, número del Documento Nacional de Identidad o equivalente, número de la ficha personal del cliente a que se refiere el artículo siguiente, fecha de emisión y plazo de validez.

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, número de la ficha personal del cliente a que se refiere el artículo siguiente, fecha de emisión, plazo de validez y firma del director de juegos o sello del casino.

Las personas en cuyo favor se expidan están obligadas a presentarlas en todo momento, a requerimiento de los empleados del casino o de los funcionarios de control. Si no lo hicieren o no pudieran hacerlo, serán expulsadas de las salas de juego.

4. El cliente validará su identidad o estará obligado a exhibir la tarjeta de entrada a requerimiento de los empleados del casino o de los funcionarios de control, debiendo ser expulsados de las zonas de juego si se negaran a ello.

5. La tarjeta de entrada da derecho al acceso a la sala o salas de juego que existan en el casino o salas apéndices, así como a la práctica de los juegos en la forma establecida reglamentariamente para cada uno de ellos.

El órgano directivo competente en materia de juego, a petición de la sociedad titular, podrá autorizar discrecionalmente la existencia de salas privadas, a las que solo se tendrá acceso previa invitación de la dirección del casino. El acceso y disfrute de los restantes servicios complementarios del casino podrá subordinarse a la expedición de entradas independientes, con sujeción a las normas especiales que regulan cada tipo de actividad.

6. La expedición de tarjetas podrá sustituirse transitoriamente, en caso de producirse una aglomeración en el servicio de admisión del casino, por la entrega de un volante provisional, previo depósito del documento identificador e importe de la tarjeta, o previa verificación de los datos de identificación personal facilitados por el propio cliente con su documento de identificación, en cuyo caso no será necesario su depósito en el servicio de admisión.

Del mismo modo y para facilitar las operaciones de emisión de tarjetas a personas integrantes de viajes colectivos o a grupos organizados, la elaboración de estas podrá realizarse sobre la base de una relación nominal de sus integrantes, con especificación de su número de DNI, pasaporte o equivalente. Elaboradas de este modo las tarjetas de entrada, estas quedarán depositadas en el servicio de admisión hasta que sean requeridas por su titular para tener acceso a la sala de juego, momento en que, previa exhibición del documento de identificación personal, se procederá a la verificación de los datos consignados en ellas, destruyéndose posteriormente las no utilizadas.

7. En los servicios de admisión del casino y de las salas apéndices deberán hallarse folletos gratuitos en los que consten las normas generales de funcionamiento de las salas de juego que la dirección estime de interés y, necesariamente, las relativas a horario, cambio de moneda extranjera, obligación de jugar con dinero en efectivo, apuestas máximas y mínimas en cada tipo de juego, condiciones de admisión, precios de las tarjetas, en su caso, y juegos que puedan practicarse.

8. Asimismo, podrán existir folletos conteniendo las reglas para la práctica de los juegos que existan en el casino y en las salas apéndices.

**Artículo 27. Requisitos del sistema de identificación**

1. Los sistemas de identificación seguros o expedición de las tarjetas de entrada se llevará a cabo mediante un sistema informático que comprenderá, asimismo, la llevanza de los registros de visitantes y de prohibidos, y su información se mantendrá en la base de datos del sistema durante, al menos, los seis meses siguientes a la finalización de su período de vigencia o desde el último acceso.

2. El registro de visitantes contendrá la siguiente información: nombre y apellidos, fecha de nacimiento, número del DNI, pasaporte o equivalente y domicilio. También contendrá la información de las fechas sucesivas de acceso a las salas de juego.

3. El contenido de los ficheros de admisión tendrá carácter reservado y solo podrá ser mostrado por el casino a los servicios de control e inspección y, previa instancia escrita, a las autoridades gubernativas o sus agentes por motivos de inspección y control, y a las autoridades jurisdiccionales.

4. No será exigible la expedición de tarjetas de entrada para el acceso a las salas de juego y demás dependencias del casino a los funcionarios que, en cumplimiento de sus funciones, se personen en el mismo y tengan relación con las actuaciones y actividades que se desarrollen en el casino y en las salas apéndices.

5. En caso de avería del sistema informático de emisión de tarjetas de entrada, el director de juegos, o persona que le sustituya, ordenará la inmediata suspensión de la entrada de personas a la Sala de Juegos del casino hasta su total reparación y correcto funcionamiento, si bien, podrá optar por abrir el casino y expedir las entradas a través del sistema manual previsto en el apartado siguiente.

6. Producida una avería en el sistema informático, si el director de juegos optara por abrir el casino deberá utilizar el sistema manual de expedición de tarjetas de entrada.

Estas tarjetas de entrada serán separadas, a medida que sean expedidas, de un talonario cuya matriz reproducirá el número de orden de la tarjeta; este número será correlativo para cada una de las series (día, semana, mes y temporada).

Los talonarios habrán de ser sellados, timbrados o troquelados por los servicios territoriales de la consellería competente en materia de juego, que anotará su numeración.

La matriz del talonario se conservará por los servicios del casino y/o salas apéndices, a los efectos de la inspección gubernativa y fiscal de los mismos, durante cinco años. No obstante, podrá procederse a la destrucción de las matrices cuando estas alcancen un volumen excesivo.

Previamente a ello, el servicio de control del casino o de las salas apéndices deberá autorizarlo y levantar acta en la que se hagan constar los talonarios a destruir, con indicación de la numeración de cada uno de ellos, sus series (de día, semana y temporada) y, en su caso, precios respectivos. El acta se levantará por triplicado, conservando un ejemplar el funcionario o funcionaria y otra el casino o las salas apéndices, y remitiéndose la tercera a los servicios territoriales de la consellería competente en materia de juego.

Una vez reparado el sistema informático, los datos obrantes en el sistema manual deberán ser introducidos, en un plazo no superior a cinco días, en dicho sistema informático.

## CAPÍTULO II. Del funcionamiento de las salas de juego

**Artículo 28. Horario de funcionamiento**

1. Los casinos de juego y sus salas apéndices pueden permanecer en funcionamiento las 24 horas del día sin interrupción.

2. Los casinos de juego determinarán las horas en que, efectivamente, comiencen y terminen los juegos, pudiendo establecer horarios distintos para las salas principal, privadas y las salas apéndice, así como para determinados períodos del año o días de la semana.

3. El casino comunicará al órgano directivo competente en materia de juego el horario u horarios practicados en las salas indicadas en el apartado 2, así como su modificación. El horario de funcionamiento de todas las salas de juego de la sala principal del casino será el mismo, pudiendo ser diferente tanto el de las salas privadas como el de las salas apéndices.

4. El horario de funcionamiento de la sala o salas del casino y salas apéndices deberá anunciarse gráficamente en el local destinado a la recepción o control de visitantes. La apertura al público deberá producirse precisamente a las horas previstas, sin que puedan alterarse, salvo en la forma prevista en el apartado 3 del presente artículo. El casino no podrá suspender los juegos antes de la hora prevista, salvo por causa de fuerza mayor o cuando, faltando me-

nos de dos horas de la fijada para el cierre, transcurran treinta minutos sin que se encuentre ningún visitante en la sala de juego.

5. Durante el horario de funcionamiento de las salas de juego, el casino podrá suspender transitoriamente la admisión de visitantes cuando faltasen menos de dos horas para la finalización de la sesión de juego o cuando, sin necesidad de este último requisito temporal, el número de asistentes en el interior haga desaconsejable su incremento por razones de seguridad pasiva o grave inconveniente o molestia para la práctica normal de los juegos.

**Artículo 29. Cambio de divisas**

1. Los casinos de juego podrán efectuar cambios de moneda extranjera en sus dependencias de caja o instalar oficinas exclusivamente dedicadas a ello, con sujeción a las normas vigentes sobre cambio de divisas. En ningún caso podrá efectuarse el cambio de divisas en las mesas de juego.

2. También podrán instalarse en los casinos y en sus salas apéndices, fuera de las salas de juego, oficinas independientes de entidades bancarias, cuya instalación, funcionamiento y operaciones se sujetará a la normativa sobre entidades bancarias y a las normas o instrucciones que dicte el órgano administrativo competente en esta materia.

3. Del mismo modo, podrán instalarse cajeros automáticos de entidades bancarias tanto en el interior contiguo a la zona de caja, como en los accesos a las salas de juego, siempre que no entorpezcan las vías de evacuación y exista espacio útil para ello.

**Artículo 30. Funcionamiento de las mesas de juego**

1. Los visitantes de las salas de juego no están obligados a participar en los mismos. Sin perjuicio de esto, solo podrán acceder a las salas o zonas de póquer de círculo para jugar. Ello no obstante, las sillas y taburetes de las mesas de juego y máquinas de azar están reservados para las personas jugadoras.

2. Una vez efectuado el anticipo sobre la caja de una mesa determinada, y estando en servicio en esta el personal del juego, el casino está obligado a ponerla en funcionamiento cuando se presente el primer jugador 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, salvo cuando los jugadores se retiren de alguna de ellas o cuando concurra el supuesto a que se refiere el apartado siguiente. El director de juegos podrá también clausurar el juego en una mesa cuando existan sospechas de que el juego se desarrolla de forma incorrecta o fraudulenta, 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 de juegos 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 los jugadores presentes puedan continuar la partida. La misma regla se aplicará al comienzo de la sesión en las salas de juego cuando el número de jugadores 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 del casino y de las salas apéndices es responsabilidad directa del director de juegos 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, dos mesas de juego.

Se exceptúa de lo dispuesto en el apartado anterior la puesta en servicio en el interior de la sala de juegos, en zonas debidamente señalizadas al efecto, de las mesas correspondientes a juegos de círculo, que solo habrán de ser puestas en servicio cuando así lo estime la Dirección de Juegos, previa solicitud, al menos, de cuatro jugadores. También quedan exceptuadas 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 crupier anunciará en alta voz «las tres últimas bolas» en las mesas de bola, ruleta, ruleta americana y ruleta de la fortuna; «el último tirador» en las mesas de dados; «las tres últimas manos» en las mesas de punto y banca, póquer, monte, blackjack y bacará, en cualquiera de sus modalidades. En las mesas de treinta y cuarenta la partida deberá detenerse en el último corte que se efectúe dentro de los treinta últimos minutos de horario.

6. Si el casino tuviera autorizada, al amparo de lo establecido en el artículo 16.4 de este reglamento, la posibilidad de modificar los mínimos de las apuestas en juegos o mesas determi-

nadas, dicha modificación se llevará a cabo anunciando las tres últimas bolas o manos con el límite anterior y completando el anticipo de mesa, si fuese necesario, siendo responsabilidad de la Dirección de Juegos dejar en servicio las mesas necesarias para atender la demanda de los clientes.

7. Previa autorización del órgano directivo competente en materia de juego, los juegos de contrapartida de bola podrán practicarse, en las condiciones fijadas para dichos juegos en las correspondientes autorizaciones, mediante sistemas y elementos informatizados, con las características y requisitos que se determinen en las correspondientes Resoluciones de homologación y número de terminales que se fijan en el anexo del presente reglamento.

a) El sistema informático, que deberá estar debidamente homologado por la consellería competente en materia de juego, deberá contar, como mínimo, con los siguientes elementos:

1.º. Un servidor que gestionará el desarrollo de la partida, remitiendo a los terminales los datos en tiempo real, así como recibirá información consolidada de aquellos, y que estará equipado con un SAI (Sistema Antiinterrupción Eléctrica) que tenga una duración suficiente para poder consolidar los datos.

2.º. Podrá contar, asimismo, con un sistema de reproducción de voz.

3.º. Dispondrá, como mínimo, de dos niveles de acceso, siendo de mayor a menor prioridad los siguientes: servicio de control e inspección/administrador y mantenimiento. Cada uno de estos niveles dispondrá de unos derechos de usuario propios, que permitirán acceder a menús que, en otro nivel, son inaccesibles.

4.º. Lenguaje utilizado en las indicaciones tanto escritas como acústicas.

5.º. Terminales con pantalla táctil, selector de monedas y billetes, mecanismo emisor del ticket pagador. Deberán estar debidamente homologados y autorizados por la consellería competente en materia de juego. Este conjunto permitirá al jugador realizar las apuestas y gestionar los fondos de apuestas y de ganancias de que dispone, permitiendo apostarlos en nuevas partidas o reintegrarlos, a voluntad del jugador.

El terminal de juego también ofrecerá la información de los eventos que han ocurrido en ese terminal, con la descripción de la fecha, hora, código del evento y la descripción del mismo, como mínimo de la sesión actual.

6.º. Sistema de comunicaciones en red, cableado y tarjetas de comunicaciones correspondientes ubicadas en el servidor y las terminales, y que permitan la comunicación entre ellos, todo ello debidamente homologado y autorizado.

b) El sistema informático deberá recoger, gestionar y permitir consultar, tanto al jugador como al administrador y a los servicios de control e inspección, como mínimo, los siguientes datos:

1.º. Fecha y hora de la conexión del terminal.

2.º. Número de partida jugada con el terminal.

3.º. Número de terminales conectados.

4.º. Cuantía del fondo de apuestas introducidas en el terminal por el jugador.

5.º. Cuantía de fondo de apuestas máxima que se permite introducir.

6.º. Cuantía máxima que se permite acumular en el fondo de apuestas.

7º. Cuantía máxima de ganancias que se permite acumular en el contador de ganancias, que puede ser el contador de fondo de apuestas u otro diferenciado.

8º. La cuantía mínima y máxima que se permite apostar, para cada tipo de apuesta y por jugada.

9º. Control del tiempo por el que se permite realizar las apuestas, con aviso sonoro y visual del «no va más» que el crupier ejecuta en la mesa a la que está vinculada el terminal.

10º. La representación gráfica de los números ganadores durante la sesión.

11º. Aviso, con tres bolas de anticipación, del cierre del terminal.

c) Además, deberá recoger, gestionar y permitir consultar por el administrador y los servicios de control e inspección, como mínimo, los siguientes datos:

1.º. Estadística, diferenciados por su valor, de los billetes introducidos para la cuantía del fondo de apuestas.

2.º. Las ganancias pagadas, diferenciadas por terminales, con indicación de la hora, fecha y cuantía.

3.º. El valor total de las propinas.

4.º. Número total de partidas jugadas por cada terminal.

5.º. Estadísticas relacionadas con la comunicación entre terminales y servidor.

6.º. Los resultados de los lanzamientos, con indicación del total de ellos que han producido algún error.

7º. El sistema dispondrá también de otros menús que permitan evaluar el funcionamiento de las comunicaciones con los terminales y con los cabezales que detectan el número ganador.

d) El sistema informático deberá garantizar, en sí mismo o por medio de otro medio informático, la conservación de toda la anterior información durante el plazo de un año.

**Artículo 31. Naturaleza de las apuestas**

1. Los juegos deberán practicarse solamente con dinero en efectivo. Quedan prohibidas y carecerán de todo valor las apuestas bajo palabras, así como toda forma de asociación de dos o más jugadores con el ánimo de sobrepasar los límites máximos de cada tipo de apuestas establecidos en las distintas mesas de juego.

2. Las sumas consecutivas de las apuestas estarán representadas por billetes y moneda de curso legal en España, o por fichas o placas facilitadas por el casino a su riesgo y ventura.

3. La dirección del casino podrá establecer que todas las apuestas se efectúen en múltiplos del mínimo autorizado para cada mesa.

**Artículo 32. Las apuestas en los juegos de contrapartida**

1. En los juegos llamados de contrapartida las apuestas solo pueden efectuarse mediante fichas o placas.

2. El cambio de dinero por fichas o placas podrá efectuarse en las dependencias de caja que deberá haber en las salas de juego, o en la propia mesa por el crupier, o a través de los servicios de caja que se habiliten en el interior de la sala de juegos.

3. Los billetes cambiados no podrán sacarse de su caja hasta el cierre de la mesa y con objeto de efectuar su cuenta de cierre 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 estas y efectuar la cuenta de los billetes en el departamento de caja o en otra dependencia destinada al efecto. La cuantía de los billetes así contados se hará constar en un acta sucinta que firmarán, en su caso, un funcionario del servicio de control y el director de juegos 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 esta.

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 33. Las apuestas en los juegos de círculo**

1. En los juegos llamados de círculo la suma en banca debe componerse exclusivamente de fichas y placas. Las apuestas pueden efectuarse en billetes de curso legal pero, en caso de pérdida, su cambio es obligatorio.

2. Las operaciones de cambio habrán de efectuarse en las dependencias de caja o, de forma manual o mecánica, en la propia mesa o a través de los servicios de caja que se habiliten en el interior de la Sala de Juegos. En las mesas de juegos, sin perjuicio de lo que al efecto se establezca de forma específica en el Catálogo para cada modalidad de juego, las operaciones de cambio solo podrán efectuarse por un empleado que no tendrá otra función que la indicada. Este empleado extraerá las fichas o placas cambiadas de una caja especial localizada junto a la mesa, que contendrá una suma fijada por el director de juegos al comienzo de cada sesión de juegos.

3. Cuando el empleado 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 de banco a cambiar. Dicho documento, firmado por el empleado y por el jefe de partida, será remitido a la caja central mediante otro empleado especial, el cual devolverá sin demora al encargado del cambio el número exacto de fichas y placas solicitadas. El documento acreditativo del cambio deberá quedar depositado en la caja central.

El procedimiento previsto en este apartado será también de aplicación cuando sea preciso cambiar placas o fichas en las mesas de juego a que se refiere el artículo precedente.

**Artículo 34. Cantidades o 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 de inmediato 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.

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 su propietario, que las cantidades o apuestas están efectivamente abandonadas.

3. Si el legítimo propietario 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 1 de este artículo, haciendo constar en este la fecha del reintegro, el nombre y domicilio del interesado, pruebas presentadas y una referencia a la anotación primitiva.

4. Las cantidades ingresadas por el casino por este concepto se ingresarán en la caja de los servicios territoriales de la consellería competente en materia de juego y se destinarán al presupuesto de la Generalitat relativo a gastos sociales. La entrega se hará dentro de los treinta primeros días de cada año.

**Artículo 35. Barajas o juegos 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 Subdirección General de Juego y que estará a disposición del Servicio de Control de Juegos.

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 imprimir su logotipo en el reverso de los naipes. Se reconocen las homologaciones de naipes efectuadas por otras comunidades autónomas, siempre que se acredite que cumplen los requisitos establecidos en el presente reglamento y en el anexo del mismo.

3. El casino solo empleará los juegos de naipes que se hallen en perfecto estado. Cualquier jugador podrá pedir que se compruebe el estado de los naipes, lo que se hará de inmediato, decidiendo el director de juegos si son hábiles para su uso.

Los juegos de naipes desechados, marcados o deteriorados deben ser colocados en sus medias docenas completos y guardados en el depósito de naipes hasta su destrucción posterior, sin que, por ningún concepto, puedan ser vendidos o entregados gratuitamente a cualquier persona. La destrucción se hará en presencia de los funcionarios de control, quienes previamente comprobarán si las medias docenas están completas y contienen naipes marcados o deteriorados y posteriormente anotarán la destrucción en el libro de registro. Estas operaciones de destrucción se realizaran en coordinación previa con la Dirección de Juegos, de forma que no se interfiera el normal desarrollo de la actividad del casino.

4. Lo dispuesto en los apartados anteriores será aplicable a los juegos de dados, los cuales deberán hallarse en envases cerrados y precintados, que, antes de su utilización, se romperán a la vista del público o ante los funcionarios del servicio de control del casino. Su conservación y destrucción se efectuará en la forma prevista para los naipes.

5. En todos los juegos de naipes, previa autorización del órgano directivo competente en materia de juego, podrán utilizarse mecanismos automatizados y manuales, debidamente homologados, para efectuar las operaciones de mezcla.

**Artículo 36. Canje de fichas y placas**

1. El casino canjeará a los jugadores las fichas y placas que se hallen en su poder, ya sean restos de los cambiados con anterioridad, ya sean constitutivas de ganancias, por su importe en moneda de curso legal, sin poder efectuar deducción alguna.

2. El pago en metálico podrá ser sustituido por la entrega de un cheque contra cuenta del casino, en cuyo caso se levantará acta por duplicado, firmada por el perceptor y un/a cajero/a o persona que lo sustituya, conservando cada una de las partes un ejemplar. El pago mediante cheque solo procederá a petición del jugador o previa su conformidad expresa, salvo en los casos en que se haya reducido en un 50 %, en la caja central del casino, la suma en metálico que establece el artículo 39 de este reglamento, o cuando la suma a abonar exceda la cantidad que establezca la Subdirección General de Juego.

3. Si el cheque resultase impagado, en todo o en parte, el jugador podrá dirigirse al órgano directivo competente en materia de juego en reclamación de la cantidad adeudada, acompañando la copia del acta a que se refiere el apartado anterior. El órgano directivo competente oirá al director de juegos y, comprobada la autenticidad del acta y el impago de la deuda, le

concederá un plazo de tres días hábiles para entregar al jugador la cantidad adeudada. Si no lo hiciere, se iniciará el procedimiento para hacer efectivo el pago con cargo a la fianza depositada por el casino.

4. Si, por cualquier circunstancia, el casino no pudiera abonar las ganancias a los jugadores, el director de juegos ordenará la inmediata suspensión de los juegos y recabará la presencia de los funcionarios encargados del servicio de control, ante los cuales se extenderán las correspondientes actas de adeudo en la forma prevista en el apartado 2 de este artículo. Copia de las referidas actas se remitirá al órgano directivo competente, el cual podrá acordar la suspensión provisional de la autorización concedida y procederá, en todo caso, en la forma prevista en el apartado 3 de este artículo.

5. Si el casino no depositase en plazo las cantidades adeudadas y la fianza fuera insuficiente para hacer frente a las deudas acreditadas en las actas, el órgano directivo competente no librará 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 3 como en el del apartado 4 del presente artículo.

En todo caso, el órgano directivo competente incoará el oportuno expediente sancionador para la depuración de las responsabilidades que procedan.

6. El casino no estará obligado a expedir a los jugadores certificaciones acreditativas de sus ganancias.

**Artículo 37. Anticipos mínimos a las mesas**

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, cuya cuantía se determinará por la Dirección de Juegos, de modo que las mismas respondan a pagos estimados que el casino deba hacer en las mesas, considerando el monto de las apuestas permitido y el número estimado de jugadores que concurran a las mismas.

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.

**Artículo 38. Control de resultados de cada mesa**

1. Las fichas y placas constitutivas del anticipo serán trasladadas o se conservarán en la caja central del casino, en una caja especialmente destinada a este fin, de tal modo que se impida totalmente su manipulación una vez se haya efectuado el cierre, siendo responsable de la misma el director de juegos.

2. A la apertura de la mesa, las fichas y placas serán contadas por el crupier y anotadas seguidamente en el registro de anticipos, realizándose, todo ello, en presencia del jefe de mesa y del director de juegos, quienes firmarán dicho registro junto con los funcionarios encargados 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, así como los justificantes de compra, anotándose las cantidades resultantes en el registro de anticipos. La cuenta se hará en presencia, en todo caso, del jefe de mesa, de un crupier y del director de juegos, los cuales certificarán, bajo su responsabilidad, la exactitud de la anotación efectuada, firmando a continuación. Si los funcionarios encargados del control del casino se hallaran presentes, firmarán también en el registro. En cualquier caso, en la apertura y cierre de mesas, la presencia del director de juegos en el recuento podrá ser sustituida por la de un/a Subdirector/a, 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 del funcionario encargado del control del casino, si este se hallara presente, de un/a cajero/a, un crupier y del director de juegos, anotándose las cantidades resultantes en el registro de anticipos.

Dicho recuento no resultará necesario cuando todas las operaciones de cambio hayan quedado debidamente registradas mediantes sistemas informativos de gestión de efectivo, constando en el sistema el sumatorio del total cambiado.

**Artículo 39. 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 que resulte de multiplicar por quince mil el mínimo de apuesta más elevado para una mesa de ruleta. Esta suma de dinero podrá sustituirse, parcialmente, por la tenencia de una cantidad equivalente bloqueada en una cuanta bancaria y disponible en todo momento para el pago de premios, y previa autorización del órgano directivo competente en materia de juego. No obstante, la cantidad existente en metálico en la caja central no podrá ser inferior al 50% 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.

**Artículo 40. Documentos e información mínima de la sala**

1. En los locales del casino deberá existir, a disposición del público, un ejemplar de la Ley del Juego de la Comunitat Valenciana, otro del presente reglamento y otro del Reglamento interior del establecimiento, si lo hubiere.

2. Sobre cada mesa de juego o en un lugar próximo a la misma, y en sitio visible para cualquiera de los jugadores, deberá figurar un anuncio en el que se indique el número de la mesa y las apuestas mínimas y máximas permitidas en las distintas suertes.

## CAPÍTULO III. Del personal

**Artículo 41. Órganos de dirección de los juegos**

1. La dirección de los juegos y el control de su desarrollo corresponden primariamente al director de juegos, sin perjuicio de las facultades generales que correspondan a los órganos de dirección o administración de la sociedad titular.

2. El director de juegos podrá ser auxiliado, en el desempeño de sus funciones, por un Comité de Dirección y/o por uno o varios Subdirectores, que podrán prestar sus servicios de forma indistinta en cualquiera de las salas autorizadas. La existencia de Comité de Dirección no excluirá el nombramiento de subdirector o subdirectores, si ello se estima necesario.

El director de juegos, los miembros del Comité de Dirección, así como el o los subdirectores, habrán de ser mayores de edad y estar en pleno uso de sus derechos civiles, y serán nombrados por el Consejo de Administración de la sociedad 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 cuatro miembros, uno de los cuales habrá de ser necesariamente el director de juegos.

**Artículo 42. Nombramiento de los órganos de dirección**

1. El nombramiento del director de juegos, de los restantes miembros del Comité de Dirección y, asimismo, de los Subdirectores requerirá la comunicación previa al órgano directivo competente.

2. En caso de muerte, incapacidad, dimisión o cese de las personas a que se refiere el apartado 1, la sociedad deberá comunicarlo, dentro de los cinco días siguientes, al órgano directivo competente. En el caso del director de juegos, la sociedad nombrará transitoriamente para asumir sus funciones, y de forma inmediata, a uno de los subdirectores, si existieran, o a uno de los miembros del Comité de Dirección.

3. Dentro de los treinta días siguientes al cese, la sociedad deberá comunicar al órgano directivo competente la persona que haya de sustituir al cesado.

**Artículo 43. Facultades de los órganos de dirección**

1. El director de juegos, los Subdirectores 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 del Juego de la Comunitat Valenciana y del presente reglamento.

2. El director de juegos podrá ser sustituido en sus funciones por los Subdirectores y los miembros del Comité de Dirección. Excepcionalmente, y en todo caso, por tiempo no superior a quince días, podrá ser sustituido también por uno de los inspectores o empleados de control de la máxima categoría existente en el casino. El nombre del sustituto deberá ser puesto en cono-

cimiento de los funcionarios encargados del control del casino, si se hallaren presentes y, en todo caso, será comunicado a aquellos.

3. El director de juegos es responsable de la custodia del material de juegos existentes en el casino, de los ficheros de los jugadores 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 funcionarios encargados del control del casino que lo soliciten.

**Artículo 44. Prohibiciones para los órganos de dirección**

Está prohibido al director de juegos, a los subdirectores y a los miembros del Comité de Dirección:

1. Participar en los juegos que se desarrollen en el propio casino, bien directamente o bien mediante persona interpuesta.

2. Desempeñar funciones propias de los empleados de las salas de juego. Esto no obstante, los subdirectores podrán sustituir transitoriamente a los jefes de mesa en el desempeño de su función, previa comunicación al funcionario encargado del control del casino, si este se hallare presente, pero en ningún caso a los crupieres.

3. Recibir, por cualquier título, participaciones porcentuales de los ingresos brutos del casino o de los beneficios de los juegos, salvo los dividendos que les pudieran corresponder si fueran accionistas de la sociedad titular.

4. Participar en la distribución del tronco de propinas.

**Artículo 45. Prohibiciones para el personal del casino**

Sin perjuicio de las prohibiciones de régimen interno que se establezcan, queda prohibido al personal no directivo del casino:

1. Entrar o permanecer en las salas de juego fuera de sus horas de servicio, salvo con autorización de la dirección, excepto los representantes sindicales.

2. Participar directamente o por medio de tercera persona en los juegos de azar que se practiquen en el casino de juego en que presta sus servicios.

3. Percibir participaciones porcentuales de los ingresos brutos del casino o de los beneficios de los juegos, sin perjuicio de lo dispuesto en el artículo siguiente.

4. Conceder préstamos a los jugadores.

5. Consumir drogas o bebidas alcohólicas durante las horas de servicio.

6. 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.

7. Los empleados que participen directamente en la práctica de los juegos, así como sus cónyuges, ascendientes hasta el segundo grado de consanguinidad o afinidad y los colaterales, no podrán tener participación alguna en el capital de la sociedad titular del casino.

**Artículo 46. Propinas**

1. La sociedad titular del casino podrá acordar la no admisión de propinas por parte del personal, en cuyo caso habrá de advertirse a los jugadores en forma claramente visible en el acceso al casino o en el servicio de recepción. Si se admitiesen propinas, su entrega será siempre discrecional en cuanto a ocasión y cuantía.

2. El órgano directivo competente, previa audiencia de la sociedad titular, podrá prohibir temporal o definitivamente la admisión de propinas cuando se hubieran cometido abusos en la exigencia o percepción de las mismas.

3. Queda prohibido al director de juegos, a los Subdirectores, a los miembros del Comité de Dirección y al personal de juegos solicitar propinas de los jugadores o aceptarlas a título personal. En las salas de juego, las propinas que por cualquier título entreguen los jugadores deberán ser inmediatamente depositadas en las cajas que a tal efecto existirán en las mesas de juego y, en su caso, en los departamentos de recepción y caja, sin que puedan ser guardadas de otra forma, en todo o en parte. En caso de error o abuso, el director de juegos dispondrá lo procedente en cuanto a su devolución.

El importe de las propinas diarias se contará al finalizar el horario de juego y se anotará diariamente en una cuenta especial.

4. La sociedad titular del casino deberá comunicar al órgano directivo competente en materia de juego los criterios de distribución del tronco de propinas. El tronco estará constituido por la masa global de las propinas, y se repartirá una parte entre los empleados y otra para atender

a los costes de personal y servicios sociales a favor de los clientes. La distribución del tronco será establecida de común acuerdo entre la sociedad titular y los representantes de los trabajadores. En la misma forma se deberá proceder para las modificaciones de distribución.

## CAPÍTULO IV. De la documentación contable, de los juegos y garantías

**Artículo 47. Documentación**

1. Con independencia 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 registro de anticipos en los juegos de contrapartida, el 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 el órgano directivo competente. 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 de juegos o personas que lo sustituyan o de los funcionarios del servicio de control, si estos últimos se hallasen presentes. No obstante, el órgano directivo competente podrá autorizar a los casinos de juego la implantación de sistemas informáticos para la llevanza de estos libros y registros, siempre y cuando todas las operaciones necesarias para la determinación de los resultados de las distintas mesas, y con el nivel de seguridad y control que se demanda en este reglamento, hayan quedado debidamente registradas en el sistema.

3. Con independencia del cumplimiento de la normativa que con carácter general regula las reclamaciones en los locales de pública concurrencia, en los casinos de juego existirá un Libro de Reclamaciones a disposición de los jugadores y de los funcionarios públicos que a este fin se habiliten.

**Artículo 48. 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 37 del presente reglamento, el importe del anticipo o resto 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-registro de control de ingresos. El uso del registro de anticipos es obligatorio, estando prohibida la inscripción directa en el libro-registro de control de ingresos.

**Artículo 49. 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 crupieres.

f) Nombre del banquero o banqueros 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, en presencia del director de juegos o persona que lo sustituya y de un/a cajero/a, a la apertura del pozo o cagnotte y a la cuenta de fichas y placas existentes en el mismo. Ésta será anotada de inmediato en el registro de beneficios, en el cual certificarán el director de juegos, un/a cajero/a y un empleado de la mesa, bajo su responsabilidad, la exactitud de la anotación efectuada, firmando a continuación.

4. Estas operaciones de recuento no resultaran necesarias cuando todas las operaciones hayan quedado debidamente registradas mediante sistemas informativos de gestión.

Dicho sistema informativo deberá estar debidamente homologado por el órgano directivo competente en materia de juego.

**Artículo 50. 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 de juegos o un Subdirector o miembro del Comité de Dirección.

**Artículo 51. Fianzas**

1. Con carácter previo a la solicitud de la autorización de apertura y funcionamiento, la empresa titular de la autorización de instalación del casino de juego deberá constituir una fianza de 1.200.000 euros.

La autorización de salas apéndices a un casino conllevará la constitución de una fianza adicional, por cada una de ellas, de 200.000 euros.

2. La fianza deberá constituirse a disposición de los servicios territoriales de la consellería competente en materia de juego correspondiente al domicilio del casino de juego.

3. La fianza podrá constituirse en metálico, por aval bancario, títulos de Deuda Pública o póliza de caución individual, y deberá mantenerse en constante vigencia y por la totalidad de su importe.

Si se produjese la disminución de la cuantía de la fianza, la persona o empresa titular deberá, en el plazo máximo de un mes, completar la misma en la cuantía obligatoria. De no cumplirse lo anterior, se producirá la cancelación de la inscripción.

Cuando la fianza se preste mediante aval, no se podrá utilizar el beneficio de excusión a que se refieren los artículos 1830 del Código Civil y concordantes.

4. La fianza quedará afecta al pago forzoso de las sanciones pecuniarias que los órganos de la Administración impongan a la sociedad titular de la sala, así como de los premios y tributos que deban ser abonados como consecuencia de la explotación del casino y de la salas apéndices.

5. Sólo se autorizará la retirada de la fianza constituida cuando desaparezcan las causas que motivaron su constitución y no esté pendiente la resolución de expedientes administrativos de los que puedan derivarse responsabilidades económicas.

6. Desaparecidas las causas que motivaron su constitución, se podrá solicitar su devolución a los servicios territoriales.

**Artículo 52. Información**

El director de juegos o persona que lo sustituya tendrá permanentemente, a disposición de los funcionarios del servicio de control, información suficiente sobre el número de visitantes, divisas cambiadas, drop realizado e ingresos de cada una de las mesas, así como la recaudación de las máquinas.

## TÍTULO III. Régimen sancionador

### CAPÍTULO I. Infracciones y sanciones

**Artículo 53. Infracciones administrativas en materia de juego**

Son infracciones administrativas en materia de juego las acciones u omisiones voluntarias tipificadas en la Ley 4/1988, de 3 de junio, de la Generalitat, del Juego de la Comunitat Valenciana.

**Artículo 54. Faltas muy graves**

Son infracciones o faltas muy graves las tipificadas en el artículo 23 de la Ley 4/1988, de 3 de junio, de la Generalitat, del Juego de la Comunitat Valenciana, y, en particular, las siguientes:

1. La explotación de casinos de juego sin las preceptivas autorizaciones de instalación y apertura y funcionamiento.

2. La explotación de casinos de juego por empresas o por personas físicas o jurídicas distintas de las autorizadas.

3. La cesión por cualquier título de las autorizaciones o permisos otorgados.

4. La manipulación de los juegos en perjuicio de los jugadores o de la Hacienda Pública.

5. La participación como jugadores, directamente o por medio de terceras personas, del personal empleado y directivo, de los accionistas y partícipes de las empresas dedicadas a la gestión, organización y explotación del juego, 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.

6. La concesión de préstamos a los jugadores o apostantes.

7. El impago total o parcial a los jugadores o apostantes de las cantidades con que hubieran sido premiados.

8. Obtener las correspondientes autorizaciones mediante la aportación de datos o documentos no conformes con la realidad.

9. La negativa u obstrucción a la actuación inspectora de control y vigilancia realizada por agentes de la autoridad, así como por los funcionarios y órganos encargados o habilitados específicamente para el ejercicio de tales funciones.

10. La modificación o vulneración de cualquiera de las condiciones esenciales en base a las cuales se concedieron las preceptivas autorizaciones de instalación y apertura y funcionamiento de casinos de juegos, al margen de las normas contenidas en la Ley del Juego de la Comunitat Valenciana o del presente reglamento.

11. Permitir o consentir la práctica de juegos de casinos en locales no autorizados o por personas no autorizadas.

12. Efectuar publicidad de los juegos o de los locales o establecimientos en que se practiquen sin ajustarse a lo dispuesto en la Ley del Juego de la Comunitat Valenciana o normas que la desarrollen.

13. La fabricación, comercialización y venta de elementos para la práctica de juegos de casinos sin poseer la correspondiente homologación o incumpliendo los requisitos y condiciones establecidos en la misma.

14. La utilización de elementos de juego no homologados, así como la sustitución o manipulación fraudulenta de material de juego.

15. El incumplimiento o violación de las medidas cautelares adoptadas por la Administración.

16. La comisión de tres faltas graves en un año o de cinco en tres años tendrá la consideración de muy grave.

**Artículo 55. Faltas graves**

Son infracciones o faltas graves las tipificadas en el artículo 24 de la Ley 4/1988, de 3 de junio, de la Generalitat, del Juego de la Comunitat Valenciana, y, en particular, las siguientes:

1. Permitir la práctica de juegos de casinos, así como el acceso a los locales o casinos autorizados, a personas que lo tengan prohibido conforme a lo establecido en la Ley del Juego de la Comunitat Valenciana o por el presente reglamento.

2. Reducir el capital de las sociedades o las fianzas por debajo de los límites establecidos en este reglamento.

3. La transferencia de acciones o participaciones de capital social sin la previa autorización o, en su caso, la realización de las modificaciones previstas en el artículo 21 del presente reglamento que requieran autorización previa, sin haberla obtenido.

4. La inexistencia de las medidas de seguridad exigidas en la autorización de instalación y apertura y funcionamiento o el mal funcionamiento de las mismas.

5. No facilitar a los órganos de la administración la información requerida para un adecuado control de la actividad.

6. La admisión de un número de jugadores que exceda del aforo máximo autorizado para el casino o para la sala apéndice.

7. Carecer o llevar incorrectamente los libros o registros exigidos en el presente reglamento.

8. La perturbación del orden en los establecimientos de juego en la medida en que afecte al nomal desarrollo de la actividad, así como la conducta insultante o agresiva con el personal del establecimiento.

9. Utilizar, por parte de los jugadores y apostantes, fichas u otros elementos de juego que sean falsos, así como manipular máquinas o elementos de juego.

10. En todo caso, la comisión de tres faltas leves en un período de un año tendrá la consideración de una falta grave.

**Artículo 56. Faltas leves**

Son infracciones o faltas leves las tipificadas como tales en el artículo 25 de la Ley 4/1988, de 3 de junio, de la Generalitat, del Juego de la Comunitat Valenciana, y, en particular, las siguientes:

1. Solicitar propinas a los jugadores por parte del personal de juego o aceptar estas a título personal o, en su caso, aceptar propinas de los jugadores cuando estén expresamente prohibidas.

2. La realización de las modificaciones previstas en el artículo 21 del presente reglamento sin la notificación al órgano correspondiente de la Administración.

3. Desempeñar trabajos o funciones, por parte de cualquier miembro del personal al servicio del casino, distintas a las propias de su cualificación laboral, reflejada en la correspondiente acreditación personal.

4. Permitir la entrada de visitantes sin haber sido identificados previamente mediante la expedición de tarjeta de entrada u otro medio informático que permita una autenticación segura de la identidad del visitante.

5. La negativa a recoger en acta las reclamaciones que deseen formular los jugadores o empleados de la sala.

6. En general, el incumplimiento de los requisitos o prohibiciones establecidos en el presente reglamento, siempre que no tengan la consideración de infracción grave o muy grave.

7. La conducta desconsiderada hacia los jugadores, tanto durante el desarrollo del juego como en el caso de quejas o reclamaciones de estos.

**Artículo 57. Sanciones**

1. De acuerdo con el artículo 27 de la Ley 4/1988, de 3 de junio, de la Generalitat, las infracciones de lo dispuesto en el presente reglamento podrán ser sancionadas:

a) Las leves con multa de hasta 6.000 euros.

b) Las graves con multa de hasta 25.000 euros.

c) Las muy graves con multa de hasta 600.000 euros.

Además de la sanción pecuniaria, la comisión de una infracción llevará aparejada, en su caso, la entrega a la Administración y a los perjudicados que hubieran sido identificados, de los beneficios ilícitos obtenidos por los tributos y cantidades defraudadas, respectivamente.

2. Las infracciones que hubiesen sido sancionadas conforme a lo dispuesto en el apartado anterior y tuvieran la calificación de graves o muy graves, en atención a su naturaleza, repetición o trascendencia, podrán, además, ser sancionadas, conforme a lo dispuesto en el artículo 28 de la Ley 4/1988, de 3 de junio, de la Generalitat, con:

a) Suspensión, cancelación temporal o revocación definitiva de la autorización para la organización o explotación de juegos del casino.

b) Clausura temporal o definitiva del local o establecimiento donde tenga lugar la explotación del juego, o inhabilitación definitiva del mismo para actividades de juego.

c) Inhabilitación temporal o definitiva para ser titular de las autorizaciones referidas en el presente reglamento.

No obstante, cuando la actividad principal que se ejerza en un establecimiento no sea de juego, no podrá ser clausurado el mismo, si bien podrá acordarse la prohibición de instalación y realización de actividades de juego.

3. Por causa de infracción muy grave o grave cometida por el personal de la empresa, se podrá imponer, accesoriamente a la sanción de multa, la suspensión de capacidad para el ejercicio de su actividad en casinos de juego.

4. En las infracciones cometidas por los jugadores o visitantes, en atención a las circunstancias que concurran y la transcendencia de la infracción, podrá imponerse, como sanción accesoria, la prohibición de entrada en los establecimientos de juego, por un máximo de dos años.

5. Para la graduación de las sanciones, aparte de la calificación de la infracción cometida, se tendrán en cuenta las circunstancias personales o materiales que concurran en los hechos, concretamente la contumacia en la conducta del infractor, la reiteración en la comisión de faltas, la publicidad o notoriedad de los hechos y la trascendencia económica y social de la infracción cometida.

**Artículo 58. Reglas de imputación**

1. Son responsables de las infracciones reguladas en este reglamento sus autores, sean personas físicas o jurídicas.

2. En el caso de infracciones cometidas por directivos, administradores o, en general, personal empleado, serán responsables solidarios las personas o entidades para quienes aquellos prestan sus servicios.

## CAPÍTULO II. Competencias, procedimiento y facultades de la Administración

**Artículo 59. Facultades de la Administración**

1. Cuando existan indicios de falta grave o muy grave se podrá acordar, por el órgano que instruya el expediente, como medida cautelar, el cierre de los establecimiento en que se practique el juego vulnerando las disposiciones legales, así como el precinto, depósito o incautación de los materiales usados para dicha práctica.

2. Sin perjuicio de lo dispuesto en los artículos anteriores, en los supuestos de falta de autorización, revocación o suspensión de la misma, la Administración podrá decomisar, destruir o inutilizar las máquinas o elementos de juego objeto de la inspección, en los supuestos contemplados en el apartado 3 del artículo 28 de la Ley 4/1988, de 3 de junio, de la Generalitat.

Asimismo, atendiendo a la naturaleza de la infracción, la Administración podrá ordenar el comiso de las apuestas habidas y de los beneficios ilícitos obtenidos, cuyo importe se ingresará en la Hacienda Pública de la Generalitat.

**Artículo 60. Competencias**

1. Serán competentes para la incoación del procedimiento sancionador y tramitación del mismo los órganos territoriales de la consellería competente en materia de juego cuando existan indicios de infracción grave y leve, y la Subdirección General de Juego de la consellería competente en materia de juego cuando los indicios sean de infracción muy grave.

2. Las infracciones administrativas calificadas como muy graves podrán ser sancionadas por el Consell con multa de hasta 600.000 euros, por el titular de la consellería competente en materia de juego con multa de hasta 300.000 euros, y por el titular del ógano directivo competente en materia de juego con multa de hasta 90.000 euros.

3. Las infracciones administrativas calificadas como graves y leves serán sancionadas con multa de hasta 25.000 euros y 6.000 euros, respectivamente, por el titular del órgano directivo competente en materia de juego.

4. Las sanciones adicionales o accesorias no pecuniarias podrán imponerse por el órgano competente para la imposición de la sanción pecuniaria.

**Artículo 61. Procedimiento**

Las sanciones se impondrán con sujeción al procedimiento regulado en la Ley 4/1988, de 3 de junio, de la Generalitat, del Juego de la Comunitat Valenciana, siendo supletorio, a tal efecto, lo dispuesto en la Ley 30/1992, de 26 de noviembre, de Régimen Jurídico de las Administraciones Públicas y del Procedimiento Administrativo Común.

# ANEXO

## Catálogo de juegos

Nota: Se advierte que las ilustraciones y dibujos demostrativos que se insertan en el presente Catálogo son meramente ejemplificativos, sin que tengan que obedecer necesariamente a los que se grafían en este Catálogo en cuanto a su forma o diseño y distribución.

## 00. NORMAS GENERALES DE FUNCIONAMIENTO DE LOS JUEGOS

I. Polivalencia de las mesas.

Las funciones del jefe de mesa podrán simultanearse sobre varias mesas de naipes y de bola, sin que el número total de mesas a su cargo pueda exceder de seis.

II. Reversibilidad y alternancia de las mesas.

Se podrá autorizar el uso alternativo y reversible de mesas para la práctica de los juegos de naipes siempre que lo permitan las dimensiones y características de las mesas de cada una de las modalidades de juego que se determinan en este catálogo.

## 01. RULETA FRANCESA

I. Denominación.

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

II. Elementos del juego.

Instrumentos de la ruleta:

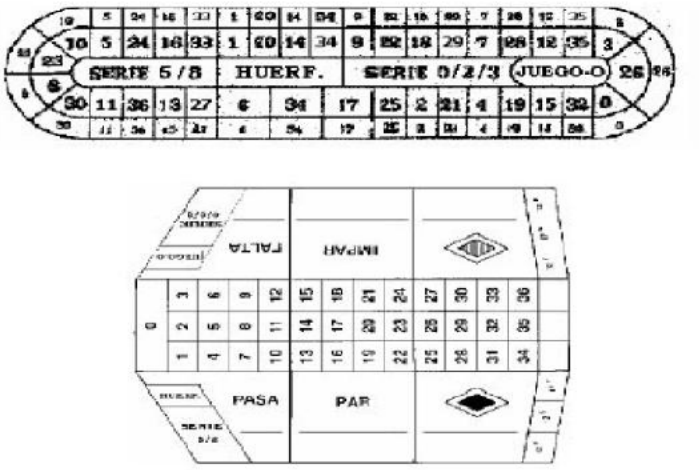
El material de este juego se compone de un cilindro de madera o de cualquier otro material que asegure su perfecto funcionamiento de unos 56 centímetros de diámetro en cuyo interior se encuentra un disco giratorio sostenido por un eje metálico o de cualquier otro material que asegure su perfecto funcionamiento. Este disco, cuya parte superior presenta una superficie ligeramente cóncava, está dividido en 37 casillas radiales, separadas por pequeños tabiques también metálicos o hendiduras. Dichos compartimentos, alternativamente rojos y negros, están numerados del uno 1 al 36, más el cero, que suele ser blanco o verde, pero que no podrá ser 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 esta un movimiento giratorio de un plano horizontal.

La ruleta se juega en una mesa larga rectangular, en cuyo centro o extremo está el mencionado cilindro. A un lado de esta o en ambos se encuentra el tablero o tableros, en el que están dibujados los 36 números rojos y negros, dispuestos en tres columnas de a doce, un espacio reservado al cero y otros para las diversas combinaciones o suertes en los que estarán impresos los distintos términos o abreviaturas indicativos de aquellas y, opcionalmente, algunas combinaciones de jugadas de uso más frecuente por parte de los jugadores denominadas «Apuestas para Series».

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

Figura número 1. Cilindro de la ruleta francesa

Figura número 2. Dibujo del paño de la ruleta francesa con «Apuestas para Series» en localización superior.




III. Personal.

1. Clases:

El Personal afecto a la ruleta comprende:

a) Para la denominada «a dos paños»: un jefe de mesa, un Subjefe de Mesa, que deben colocarse frente a frente y de cara al cilindro; cuatro crupieres que se sitúan en el centro de la mesa, respectivamente a derecha y a la izquierda de aquellos, y dos «extremos de mesa» instalados en las extremidades de esta. No obstante, en función de las circunstancias del juego y a juicio de su dirección, podrá eximirse la presencia del subjefe de mesa y de uno de los dos «extremos de mesa».

b) Para la denominada «a un solo paño»: un jefe de mesa, dos crupieres y un «extremo de mesa», puesto, este último, cuya presencia en mesa podrá eximirse por la dirección de juego en función de las circunstancias de la partida.

2. Competencias:

a) El jefe y el subjefe de mesa tienen por misión dirigir la partida y controlar los cambios realizados en el curso de la misma, estándoles prohibido manipular, de cualquier modo que sea, el dinero las placas o las fichas.

b) Los crupieres deben encargarse, sucesivamente y siguiendo un orden de rotación establecido, de accionar el cilindro y lanzar la bola, así como llevar a cabo las demás operaciones necesarias para la realización del juego, cuyo contenido se especifica en el apartado corres-

pondiente a las reglas de funcionamiento. Asimismo, podrán colocar las posturas sobre la mesa.

c) Los «extremos de mesa» 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 o posibles fraudes, funciones estas que, en su ausencia, se realizarán por los crupieres.

IV. Reglas de la Ruleta.

1. Combinaciones posibles: los jugadores solo pueden hacer uso de las combinaciones siguientes:

A) Posibilidades o suertes múltiples.

a) Pleno o número completo. 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 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 se 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 contiguos 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 cuatro números.

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 de los números del 1 al 12 (primera docena), los números 13 a 24 (segunda docena) o los números 25 a 36 (tercera docena), y la posible ganancia asciende a dos veces la cantidad apostada.

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

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

B) Combinaciones de suertes múltiples.

a) Serie grande o serie 0/2/3 o vecinos del cero. La apuesta se hace sobre los diecisiete números contenidos en la ruleta desde el 25 al 22, ambos inclusive, pasando por el cero (25, 2, 21, 4, 19, 15, 32, 0, 26, 3, 35, 12, 28, 7, 29, 18, 22). Se juega con nueve fichas, cuya representación en el paño es el siguiente:

- Dos fichas en fila transversal para los números 0,2 y 3, que se paga once veces la postura.
- Dos fichas en cuadro para los números 25/26/28/29, que se pagan ocho veces la postura.
- Una ficha a caballo, respectivamente, para los números 4/7, 12/15, 18/21, 19/22 y 32/35, que se pagan 17 veces la postura.

La apuesta conjunta solo podrá realizarse por medio del crupier, quien, recibido y aceptado su anuncio, colocará las nueve fichas directamente en el paño o, cuando las circunstancias del juego así lo aconsejen, en el espacio habilitado al efecto («apuestas para series»). En este último caso, de salir ganador un número de la serie el crupier retirará del casillero las fichas que correspondan y las colocará en la posición del paño que represente la combinación ganadora, tratándose el resto de fichas como perdedoras y siendo recogidas por el crupier. Por ejemplo, saliendo ganador el 3 se colocarán dos fichas en la fila transversal 0/2/3, retirándose el resto.

b) Serie pequeña o serie 5/8 o tercio del cilindro. La apuesta se hace sobre los doce números contenidos en el cilindro de la ruleta desde el 33 al 27, ambos inclusive, pasando por el ocho (33, 16, 24, 5, 10, 23, 8, 30, 11, 36, 13 y 27). Se juega con seis fichas, cuya representación en el paño es el siguiente: una ficha a caballo, respectivamente, para los números 5/8, 10/11, 13/16, 23/24, 27/30 y 33/36, que se pagan 17 veces la postura.

La apuesta conjunta solo podrá realizarse por medio del crupier, quien, recibido y aceptado su anuncio, colocará las seis fichas directamente en el paño o, cuando las circunstancias del juego así lo aconsejen, en el espacio habilitado al efecto («apuestas para series»). En este último caso, de salir ganador un número de la serie el crupier retirará del casillero las fichas que correspondan y las colocará en la posición del paño que represente la combinación ganadora, tratándose el resto de fichas como perdedoras y siendo recogidas por el crupier. Por ejemplo, saliendo ganador el 5 se colocará una ficha en el caballo 5/8, retirándose el resto.

c) Huérfanos. La apuesta se hace sobre ocho números en total y abarca las dos series correlativas de números contenidos en el cilindro de la ruleta comprendidos entre el 1 y el 9 (1, 20, 14, 31, 9) y del 17 al 6 (17, 34, 6), ambos inclusive. Se juega con cinco fichas, cuya representación en el paño es el siguiente:

- Una ficha a pleno para el número 1, que se paga 35 veces la postura.
- Una ficha a caballo, respectivamente, para los números 6/9, 14/17, 17/20, 31/34, que se paga 17 veces la postura. La apuesta conjunta solo podrá realizarse por medio del crupier, quién, recibido y aceptado su anuncio, colocará las cinco fichas directamente en el paño o, cuando las circunstancias del juego así lo aconsejen, en el espacio habilitado al efecto («apuestas para series»). En este último caso, de salir ganador un número incluido en la serie el crupier retirará del casillero las fichas que correspondan y las colocará en la posición del paño que represente la combinación ganadora, tratándose el resto de fichas como perdedoras y siendo recogidas por el crupier. Por ejemplo, saliendo ganador el número 17 se colocará una ficha en los caballos 14/17 y 17/20, retirándose el resto.

d) Juego al cero. La apuesta se hace sobre los siete números contenidos en el cilindro de la ruleta desde el 12 al 15, ambos inclusive, pasando por el cero (12, 35, 3, 26, 0, 32 y 15). Se juega con cuatro fichas, cuya representación en el paño es el siguiente:

- Una ficha a pleno para el número 26, que se paga 35 veces la postura.
- Una ficha a caballo, respectivamente, para los números 0/3, 12/15, 32/35, que se paga 17 veces la postura.

La apuesta conjunta solo podrá realizarse por medio del crupier, quien, recibido y aceptado su anuncio, colocará las cuatro fichas directamente en el paño o, cuando las circunstancias del juego así lo aconsejen, en el espacio habilitado al efecto («apuestas para series»). En este último caso, de salir ganador un número incluido en la serie el crupier retirará del casillero las fichas que correspondan y las colocará en la posición del paño que represente la combinación ganadora, tratándose el resto de fichas como perdedoras y siendo recogidas por el crupier. Por ejemplo, saliendo ganador el número 26 se colocará una ficha a pleno en dicho número, retirándose el resto. En todos los casos, el jugador que gana conserva la parte premiada de su apuesta y puede retirarla.

C) Posibilidades o suertes sencillas. Posibilidades. Los jugadores pueden apostar sobre par o impar (números pares o impares); sobre rojo o negro (números rojos o negros); 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.

a) Supuesto de salida del cero. En este caso, dos soluciones se ofrecen al jugador que ha apostado sobre una suerte sencilla: primero, retirar la mitad de su apuesta, mientras la otra mitad la recupera la banca; y segunda, dejar la totalidad de la 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.

b) Si el cero sale por segunda vez, tercera vez, etcétera, el jugador tiene la misma opción, teniendo en cuenta que el valor inicial de su apuesta pierde nuevamente el 50 por 100 de su valor en cada salida de cero. No obstante, si el valor residual de la postura queda por debajo del mínimo de la mesa, la apuesta debe quedar nuevamente en prisión hasta que se libere.

Si 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, etcétera de su apuesta inicial, según se trate de la primera, segunda, tercera salida etcétera 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 Secretaría Autonómica de Hacienda y Presupuestos, competente en materia de juego.

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

a) En las suertes sencillas, el máximo representa de 180 a 720 veces la cantidad fijada como mínimo de la postura. Los mínimos en las apuestas denominadas suertes sencillas podrán ser fijados hasta diez veces el mínimo autorizado sobre un número entero.

b) En las suertes múltiples, el máximo viene representado: en el pleno o número completo de 10 a 40 veces el mínimo de la apuesta; en la pareja o caballo, de 20 a 80 veces; en la fila transversal, de 30 a 120 veces; en el cuadro, de 40 a 160 veces; en la seisena, de 60 a 240 veces; en la columna y docena, de 120 a 480 veces y en la doble columna y doble docena, de 240 a 960 veces, respetando en todo caso que las apuestas sean múltiplos de los mínimos de las apuestas.

En todo caso, el máximo de apuesta será anunciado al inicio de la sesión por el jefe de mesa y debidamente anunciado al público, debiendo ser mantenido durante todo el resto de la sesión.

B) Normas especiales.

a) El director de juegos podrá modificar los mínimos de las apuestas en juegos o mesas determinados, siempre que el casino tuviera autorización, al amparo de lo dispuesto en el artículo 16.4 del Reglamento de Casinos de juego y, en todo caso, durante el desarrollo de la sesión y una vez puesta en funcionamiento una mesa, el casino podrá variar el límite de apuesta de la misma conforme a lo establecido en el artículo 30.6 del Reglamento.

b) Esta variación en los mínimos de las apuestas afectará al límite máximo de las apuestas y a la suma de dinero que el casino debe tener en caja como garantía de las apuestas en la forma establecida por el Reglamento de Casinos.

3. Funcionamiento del juego.

Las fases sucesivas del mismo son las siguientes:

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

b) Antes de esta 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 crupier, 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 sobre el paño.

c) Cuando la bola se detiene definitivamente en una de las treinta y siete casillas, el crupier anunciará en alta voz el número y las suertes sencillas ganadoras, tocando con su rastrillo el citado número para designarle ostensiblemente al público, procediéndose a continuación por los crupieres a la colocación de las fichas en la posición del paño que represente la combinación ganadora cuando estas procedan de apuestas múltiples combinadas, a cobrar las fichas, a retirar las apuestas perdidas y al pago de aquellas que han resultado ganadoras, según el orden siguiente: columnas, docenas, dobles columnas y dobles docenas; suertes simples (rojo, negro, pares, impares, pasa y falta); filas transversales y seisenas, cuadro y parejas, y, en último lugar, los plenos o números completos. En las mesas con un solo paño serán indistintamente los crupieres los que pagarán las apuestas ganadoras después de retirar las apuestas 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 o que la bola estando totalmente detenida la rotación del cilindro no cayese, el jefe de mesa debe detener el juego y anunciar inmediatamente en voz alta «tirada nula», recibir la bola y entregarla al crupier para que la vuelva a lanzar, poniéndola antes en el número que cayó en la jugada anterior.

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

## 02. RULETA AMERICANA CON UN SOLO CERO O CON DOS CEROS

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

I. Instrumentos de la ruleta americana.

La mesa es de pequeñas dimensiones que permita participar a un número limitado de j participantes, aunque puede ser autorizado el uso de una mesa doble. Sólo podrá participar un número limitado de participantes con fichas de color igual a la cifra máxima de colores existentes que se fijará por la Dirección de Juegos de acuerdo con las características de la mesa. Adicionalmente el jefe de mesa podrá autorizar apuestas realizadas con fichas de valor individual de las existentes en el casino, siempre y cuando la utilización de estas fichas no impida la identificación del apostante. El mismo jefe de mesa 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.

Dos diferencias existen con respecto a la ruleta francesa:

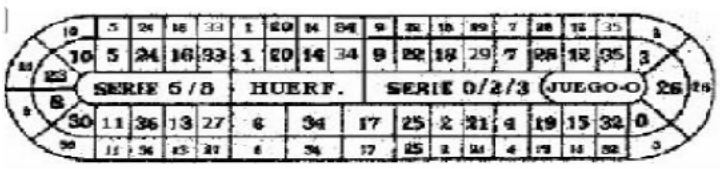
a) Las apuestas se colocan sobre uno de los dos lados del tapete cuya disposición, para el caso de las apuestas en el lado izquierdo, es la que se refleja en la figura número 3.

b) En el reborde del cilindro se colocará un número de cajas o compartimentos transparentes igual a la cifra máxima de colores existentes. Dichas cajas, netamente separadas las unas de las otras, están destinadas a recibir una ficha, sin valor determinado, sobre el cual se coloca un marcador que indica el valor dado a las fichas de ese color por el jugador. No obstante, la identificación de las fichas de color y el valor asignado a estas podrá realizarse a través de pantallas o dispositivos electrónicos. Este valor puede ir del mínimo al máximo de la postura de la mesa sobre un número entero, acomodándose el valor individual de las fichas existentes en el casino.

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

A los efectos de lo establecido en el artículo 30.7 del presente reglamento la práctica de esta forma de desarrollo del juego deberá llevarse a cabo en relación con el funcionamiento de una única mesa, y con un número máximo de treinta terminales. La ubicación de las terminales dentro de la sala de juego vendrá establecida en la autorización correspondiente.

Figura número 3. Dibujos del paño de la ruleta americana con «Pista de Series».



II. Elementos personales.

El jefe de mesa: bajo la supervisión y directa responsabilidad del director de juegos le corresponde controlar el juego y resolver los problemas que durante el transcurso del mismo se le presenten, velar por la claridad y regularidad de su desarrollo, de los pagos y de todas las operaciones efectuadas en sus mesas así como del control de los marcadores.

Dichas funciones se llevarán a cabo sobre cada una de las mesas, si bien podrán simultanearse sobre grupos de mesas contiguas sin que el número total de mesas a su cargo pueda exceder de dos.

El crupier: se encarga de accionar el cilindro y de lanzar la bola, de auxiliar al cliente en la colocación de las posturas sobre la mesa, de la recogida y ordenación de los montones de fichas, bien de forma manual o mecánica, y de cuantas operaciones sean necesarias para el desarrollo del juego.

El auxiliar: se encargará, cuando así se determine por la Dirección de Juegos en función de las necesidades de la partida, de auxiliar al crupier en la clasificación de las fichas.

III. Funcionamiento del juego.

a) En cada jugada, el crupier, cuando no este asistido por el auxiliar, debe reconstruir los montones 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 o número completo; pero si un jugador tiene varias combinaciones ganadoras, se pagan 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 del jugador ganador, o con fichas y plazas 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.

También se podrá jugar a la variante de doble cero, la cual tiene un número más en el cilindro, representado por el doble cero. Esta variante incorpora una nueva apuesta llamada línea especial que juega a los números 0, 00, 1, 2 y 3, y que se paga 6 a 1.

V. Máximos y mínimos de las apuestas.

El mínimo de la apuesta está determinado por la autorización concedida por la Secretaría Autonómica de Hacienda y Presupuestos, competente en materia de juego. El jugador, en el momento en que se atribuye una serie de fichas, puede fijar el valor que él desea dar a cada una de ellas, dentro de los límites del mínimo y máximo sobre un número entero.

Si no se hace uso de esa facultad, cada una de sus fichas representa el mínimo de la postura de la mesa. Se limitará el número de fichas de valor bajo discreción de la Dirección de Juegos. El máximo viene fijado:

a) En las suertes sencillas, el máximo representa de 180 a 720 veces la cantidad fijada como mínimo de la postura.

b) En las suertes múltiples, el máximo viene representado: en el pleno o número completo de 10 a 40 veces el mínimo de la apuesta; en la pareja o caballo, de 20 a 80 veces; en la fila transversal, de 30 a 120 veces; en el cuadro, de 40 a 160 veces; en la seisena, de 60 a 240 veces; en la columna y docena, de 120 a 480 veces y en la doble columna y doble docena, de 240 a 960 veces, respetando en todo caso que las apuestas sean múltiplos de los mínimos de las apuestas. En todo caso, el máximo de apuesta será anunciado al inicio de la sesión por el jefe de mesa y debidamente anunciado al público, debiendo ser mantenido durante todo el resto de la sesión.

## 03. VEINTIUNO O BLACKJACK

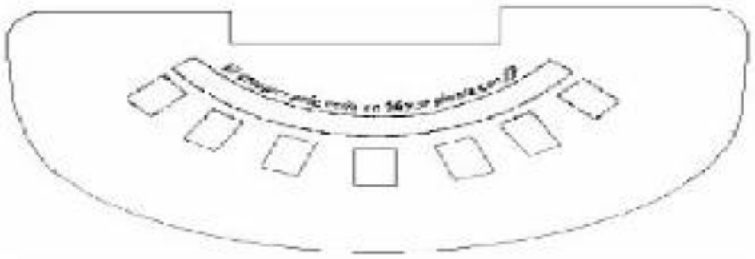
I. Denominación.

El veintiuno o blackjack es un juego de azar de los denominados de contrapartida, practicado con naipes, en el que los jugadores juegan contra el establecimiento, siendo el objeto del juego alcanzar veintiún puntos o acercarse a ellos sin pasar este límite.

II. Elementos del juego.

1. Tapete o paño. Tendrá forma semicircular de medidas y características similares a las de póquer sin descarte y mini punto banco en su modalidad para siete o nueve participantes.

Figura número 4. Dibujo del tapete de blackjack.



2. Cartas o naipes:

Al blackjack 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.

3. Distribuidor o sabot. Es un recipiente, de funcionamiento manual, mecánico o electrónico, debidamente homologado donde se introducen las cartas, una vez barajadas convenientemente, para su posterior distribución. En el caso de que el distribuidor o sabot sea electrónico el barajado previo de las cartas podrá realizarse automáticamente en su interior.

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. No obstante, los distribuidores, manuales o electrónicos, podrán mantenerse en la propia mesa siempre que, provistos de llave, precinto sellado o cualquier otro sistema de cierre, finalizada la sesión permanezcan conveniente cerrados. Su distribución a las diferentes mesas la realiza el director de juegos o empleado responsable al comienzo de cada sesión, procurando evitar que los mismos distribuidores se destinen sistemáticamente a las mismas mesas.

III. Personal del blackjack.

El jefe de mesa: le corresponde supervisar el juego y resolver los problemas que durante el transcurso del mismo se le presenten, funciones que se llevarán a cabo sobre cada una de las mesas.

El crupier: 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. El crupier podrá disponer de una banqueta o silla adecuada a su actividad.

IV. Jugadores.

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

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

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

c) En ningún caso el número de apuestas por plaza o casilla podrá exceder del número de cuatro.

V. Reglas del juego.

1. Posibilidades de juego.

a) Juego simple o blackjack.

Cuando se hayan efectuado todas las apuestas el crupier 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, preguntará a los jugadores que tienen la «mano» si desean naipes adicionales. Cada jugador podrá rehusar o pedir naipes complementarios, uno por uno, hasta que lo crea pero en ningún caso podrá pedir naipes suplementarios si ha obtenido ya una puntuación de 21 o más. Cuando una «mano» obtenga una puntuación superior a 21, perderá, y el crupier recogerá inmediatamente su apuesta y los naipes antes de pasar a la «mano» siguiente.

Cuando los jugadores hayan hecho su juego, el crupier 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 hubieran pasado, el crupier no necesitará tomar más cartas.

El crupier, después de anunciar su puntuación, procederá a recoger las apuestas perdedoras y a pagar las ganadoras de derecha a izquierda. Irá entonces recogiendo las cartas 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 interior 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 un jugador hiciera un blackjack, que consiste en alcanzar 21 puntos con solo 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.

b) El seguro.

Cuando el primer naipe del crupier sea un as, los jugadores que tengan blackjack podrán solicitar el pago a la par, finalizando con esto su jugada, o asegurarse contra el posible blackjack de la banca. El crupier propondrá este seguro al conjunto de participantes y antes de dar la tercera carta al primer jugador que la 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 crupier sacara entonces un diez, es decir, si realizase un blackjack, recogerá las apuestas que pierden y pagará los seguros a razón de dos por uno. Si no realizara blackjack recogerá los seguros y cobrará o pagará las otras apuestas como en el juego simple.

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. Podrá, por tanto, formar tantas «manos» como sea el número de cartas de igual valor que reciba, a excepción de que sean ases, hasta un máximo de seis pares por cada mano inicial. 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 un par de cartas que valgan 10 puntos cada una y la siguiente fuese un as, esta jugada no será considerada como blackjack, y se le pagará solamente una vez su apuesta.

d) Apuesta doble.

Cuando el jugador obtuviera 9, 10 u 11 puntos con los dos primeros naipes podrá doblar su apuesta. 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.

También podrá doblar con cualquier combinación de las dos primeras cartas, incluso cuando existan separaciones, con obligación por parte del croupier de anunciar la posibilidad de doblar cuando el jugador tenga 9, 10 u 11. El valor del As siempre será el más favorable para el cliente.

e) Menor o mayor de 13.

Con independencia de las posibilidades de juego anteriormente relacionadas el casino podrá poner en uso la modalidad de suerte simple para «menor o mayor de 13». Consiste en una apuesta opcional e independiente en la que el jugador apuesta sobre si el total de puntos de sus dos primeros naipes, siendo siempre uno el valor de as, es inferior o superior a 13, perdiéndose la postura en ambos casos para un total igual a 13. Los pagos se harán a la par, es decir, por la misma cantidad de la apuesta colocada en los espacios habilitados para «mayor» o «menor», pudiendo ser esta cualquier cantidad dentro del limite mínimo y máximo operativo en la mesa.

f) El retiro el jugador podrá desistir de su jugada perdiendo la mitad del importe de su apuesta excepto cuando la carta descubierta de la banca sea un As y, en todo caso, siempre antes de dar la tercera carta del primer jugador que la solicite.

g) Apuesta a parejas.

La Dirección del casino tendrá la opción de incluir la apuesta a parejas.

Esta apuesta consiste en que el jugador podrá realizar una jugada independiente a la original del blackjack, pero con la obligación de haber realizado, previamente, una apuesta a esta, en una o varias casillas, tantas como esté jugando al juego original del blackjack, en la cual apuesta a que las dos primeras cartas de la casilla va a ser una pareja.

Existen tres modalidades de pareja:

1) Pareja completa.

Es la formada por dos cartas idénticas tanto en valor como en color. (Ejemplo: dos Reyes de Corazones).

2) Pareja color.

Es la formada por dos cartas de idéntico valor y de idéntico color, bien negro o bien rojo. (Ejemplo: dos Damas, una de Tréboles y otra de Picas).

3) 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 ser 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 las suma de las apuestas realizadas en cada «mano» por parte de uno o varios participantes. 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 Blackjack.

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.

2. Apuestas acumuladas y progresivos.

La consellería competente en materia de juego podrá autorizar para este tipo de juego las denominadas apuestas especiales acumuladas o «bonus» para la obtención de premios especiales en dinero, o su equivalente en especie, con relación a combinaciones especiales de naipes obtenidas por parte de los jugadores dentro de sus manos en el curso de las partidas ordinarias y también entre varias mesas de Blackjack.

Asimismo, se podrán autorizar apuestas adicionales e independientes para los jugadores, llamada «progresivos», cuyo objetivo es conseguir un premio especial que depende solamente de la jugada que obtenga el jugador y del importe acumulado por el progresivo en aquel momento, previa la deducción autorizada a favor del establecimiento. Para jugar al progresivo, cada jugador debe depositar una cantidad estipulada en la ranura con contador 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.

El importe de la apuesta del progresivo no puede ser superior a la mitad de la apuesta mínima de la mesa.

3. Máximo y mínimo de las apuestas.

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

a) El mínimo vendrá fijado por la autorización concedida por la Subsecretaría de la consellería competente en materia de 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.

b) El máximo de las apuestas es fijado por cada mesa en la autorización en 25 a 200 veces el mínimo de la postura. El máximo se entiende por casilla y no puede ser sobrepasado por la suma de las apuestas realizadas sobre cada una de ellas por parte de uno o varios participantes.

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

4. 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 atendrán a las normas que reglamentariamente se determinen.

b) Finalizadas las operaciones previas, cada uno de los montones se mezclará y cortará separadamente, al menos tres veces. Seguidamente el crupier reunirá los seis juegos y efectuará un corte y finalmente la media docena se presentará al jugador que recibió la carta roja en el último pase para que efectúe un nuevo y último corte, en el supuesto de que rehusara hacerlo, el crupier se lo ira ofreciendo a los demás participantes, siguiendo las agujas del reloj para que efectúe el corte, comenzando por la izquierda del crupier, si ninguno de los jugadores aceptará efectuar este último corte, el mismo será realizado por el jefe de mesa. Al inicio de la partida el último corte empezará a ofrecerse al primer jugador sentado en la mesa, comenzando por la izquierda del crupier.

Después del mismo, el crupier colocará un separador de muestra o de 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 utiliza el procedimiento de mezcla automática de naipes, el crupier los introducirá en el distribuidor automático para su mezcla y distribución en proceso continuo.

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

Las cartas se distribuirán siempre con las caras hacia arriba. Cuando aparezca el separador, el crupier debe 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, se eliminará.

## 04. BOULE O BOLA.

I. Denominación.

La bola o boule es un juego de azar, de los denominados de contrapartida, en el que los jugadores 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.

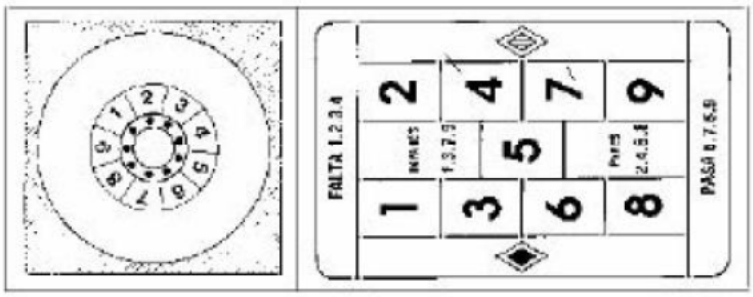
El juego de la bola se practica en una mesa, en cuyo centro se encuentra la plataforma circular y, a sus lados, dos paños destinados a recibir las apuestas. También puede incluir un solo paño.

La mencionada plataforma consiste en un plato circular de 1,50 metros de diámetro inserto en un cuadro de 1,85 metros 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 (números superiores al 5), y falta (números inferiores al 5). El número 5 no figura en ninguna de tales combinaciones, ocupa la casilla central del tablero y puede ser jugado como cualquier otro número, pero no es ni rojo ni negro y está excluido de la serie impar, pasa o falta.

Figura número 5. Dibujo de la plataforma y del paño de la mesa de boule.




III. El personal.

El personal afecto es el siguiente:

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

b) Habrá crupieres, 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.

Sólo 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.

Segunda: apostar sobre una suerte sencilla (rojo o negro, par o impar, pasa o falta). En todos estos casos, el ganador recupera su apuesta 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) Máximo y mínimo de apuestas.

El mínimo de apuestas viene fijado en la autorización concedida por la Subsecretaría de la consellería competente en materia de juego. Sin embargo, el director 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 apuestas 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 participantes 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 crupier 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 crupier pregunta «¿están hechas las apuestas?». Seguidamente se anuncia «no va más». Desde entonces toda apuesta depositada tras este aviso es rechazada y el crupier devuelve las fichas al apostante 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 alta voz el número ganador y las suertes sencillas.

El crupier 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 todos los casos, su apuesta y puede retirarla del juego.

## 05. TREINTA Y CUARENTA.

I. Denominación.

El treinta y cuarenta es un juego de azar de los denominados de contrapartida, practicado con naipes, en el que los jugadores juegan contra el establecimiento, existiendo varias combinaciones ganadoras.

II. Elementos del juego.

1. Cartas o naipes.

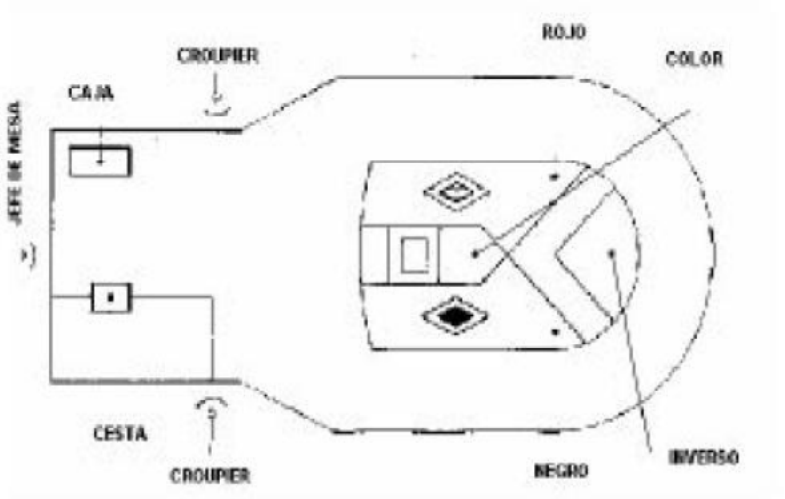
Al treinta y cuarenta se juega con seis barajas, de las denominadas francesas, de 52 cartas cada una, todas de un mismo color, sin índices. Las figuras valen diez puntos, el as un punto y las otras cartas su valor nominal.

2. Tapete o paño de juego.

Tendrá forma de escudo, dividido 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 situará el jefe de mesa, colocándose a ambos lados de este los dos crupieres. Delante y a la izquierda del crupier tallador existirá una ranura en la que se depositarán las cartas usadas y enfrente de los dos crupieres la caja que contiene la banca de la mesa.

Figura número 6. Dibujo del tapete de treinta y cuarenta.




III. El personal.

Cada mesa tendrá permanentemente destinados a su servicio un jefe de mesa y dos crupieres.

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

Crupieres: existirán dos, situados uno frente a otro. Uno de ellos, el crupier 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 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 reciben el equivalente de su apuesta:

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 la ruleta. Las apuestas iguales o superiores, mediante el depósito de 1 por 100 del importe de la apuesta efectuado en el momento de la postura; a este efecto se situará una señal o placa sobre la postura al realizar esta.

2. Máximo y mínimo de las apuestas.

El mínimo y el máximo de las apuestas viene determinado en la autorización concedida por la Subsecretaría de la consellería competente en materia de juego.

3. Desarrollo del juego.

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

Acto seguido el crupier coloca una carta roja delante de las cinco últimas cartas del mazo. La aparición de esta 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 estas 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 crupier 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 crupier 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 crupier. 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.

## 06. PUNTO Y BANCA.

I. Denominación.

El punto y banca es un juego de contrapartida practicado con naipes que enfrenta a varios participantes entre sí, pudiendo el resto de aquellos apostar tanto a favor de la banca como contra ella. Corresponde en todo caso al establecimiento el ejercicio de la banca.

II. Elementos de juego.

1. Cartas.

Al punto y banca en todas sus modalidades se juega con seis barajas debidamente homologadas de las denominadas francesas, de 52 cartas cada una, con índices grandes o pequeños y tamaño, autorizados expresamente para el casino por la Subsecretaría de la consellería competente en materia de juego, de 57 x 88 ó 62,5 x 88 milímetros, siendo 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 epígrafe 03, apartado II, punto 3.

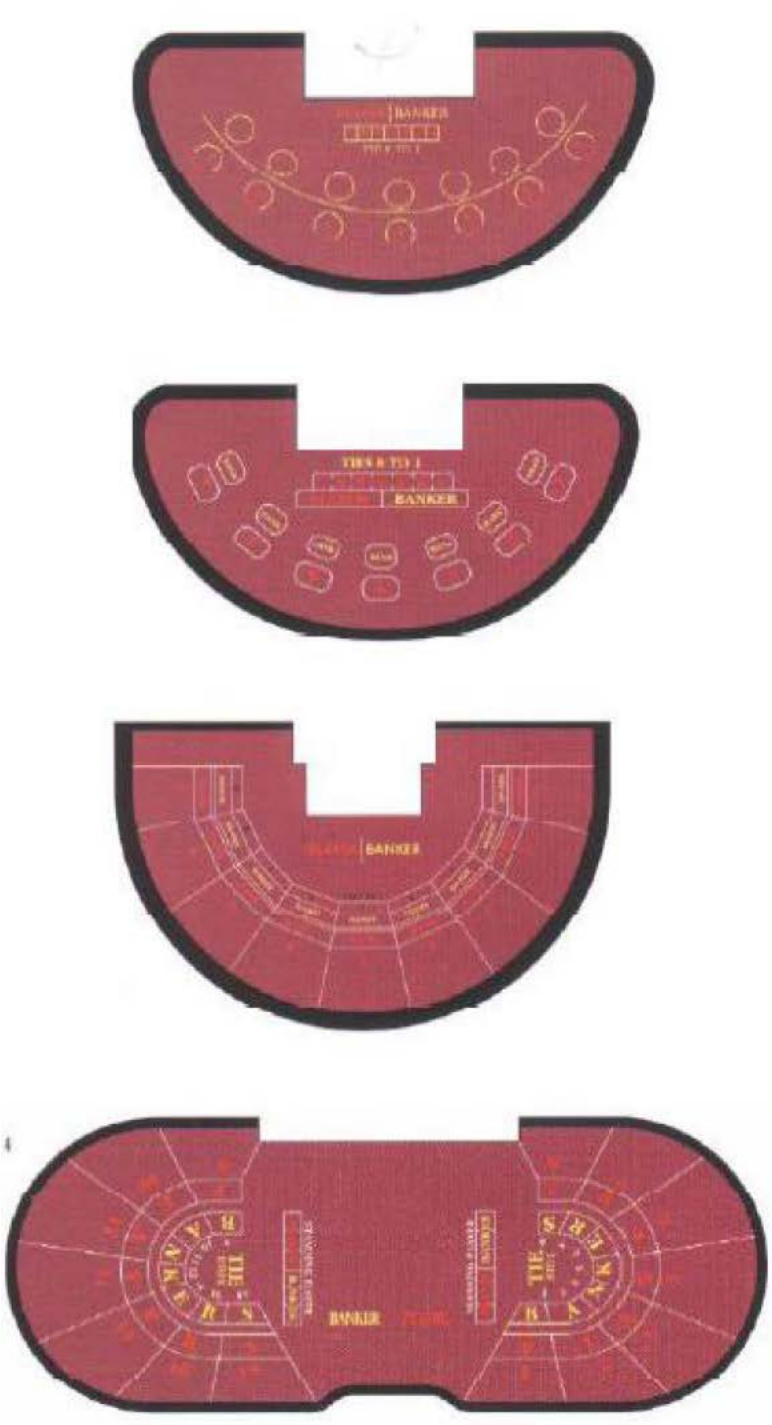
3. Tapete o paño de juego.

Será de forma ovalada, con dos cortes o hendiduras situadas una enfrente a otra en los lados mayores de la mesa, destinados a acoger al jefe de mesa y a los tres crupieres, respectivamente. El tapete 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 y en él se diferencian igual número de casillas destinadas a recibir las apuestas hechas a favor de «banca», a favor de «punto» y a favor de la «igualdad». Su numeración se corresponderá con la de los departamentos de los juga participantes.

La superficie central del tapete ha de contener las siguientes aberturas: una destinada a recibir las cartas usadas, llamada cesta; otra u otras dos para las propinas que se den a los em-

pleados, y otra para introducir los billetes que se cambien por fichas o placas. Asimismo existirá una casilla situada en el centro del tapete para recoger las apuestas a favor de empate.

Figuras número 7, 8, 9 y 10. Dibujos del tapete de punto y banco en sus tres modalidades.



III. Personal.

1. Jefe de mesa.

Le corresponde la dirección y supervisión del juego en todas sus fases, resolviendo los problemas que durante el transcurso del mismo se le presenten. También llevará una lista en que se determine el orden de prioridad para cubrir plazas que queden vacantes.

En la modalidad de juego para catorce participantes cada mesa de juego tendrá afecto un jefe de mesa.

2. Crupieres.

En la modalidad de juego para catorce participantes cada mesa tendrá afectos tres crupieres, si bien la Dirección de Juegos podrá, en función de las circunstancias de la partida, eximir la presencia en mesa de uno de ellos, siendo 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 al 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.

En las modalidades de juego en mesa reducida cada mesa tendrá afecto un único crupier. A él le corresponde dirigir la partida en todas sus fases, teniendo como misión la mezcla de las cartas, su introducción en el sabot y distribución, siendo la primera y la tercera para Punto y la segunda y la cuarta para Banca, procediendo a extraer una carta adicional para el Punto o la Banca siguiendo las reglas de la tercera carta.

Una vez recogidas las apuestas perdedoras y pagadas las ganadoras, previa deducción del beneficio del establecimiento, las cartas serán retiradas con las caras hacia abajo y depositadas en un recipiente destinado para este 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.

Para la distribución de las cartas se establece un turno rotatorio a partir del situado frente a su departamento número uno. Si algún jugador no quiere realizar la distribución se pasará el sabot al jugador que esté situado a su derecha o bien podrá realizarse la distribución por el propio crupier.

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 crupier. 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 según las siguientes opciones:

a) En el supuesto de resultar ganadora la «mano» de la banca se efectuará una deducción del 5 por 100 de las apuestas ganadoras en beneficio del establecimiento.

b) Todas las apuestas ganadoras se pagarán a la par, excepto cuando resulte ganadora la «mano» de la banca con una suma total de 6, en cuyo caso se pagará el 50% de las apuestas.

El mínimo de las posturas podrá ser distintas para cada mesa, no pudiendo en ningún caso ser inferior al mínimo autorizado por la Subsecretaría de la consellería competente en materia de juego. El máximo de las apuestas será fijado para cada mesa en 20 a 100 veces el mínimo, pudiendo determinar la Dirección del casino que las apuestas sean múltiplos del mínimo de la mesa.

VI. Reglas del juego.

1. El «punto» y la «banca» reciben 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 solo 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 efectua-

das a «empate», que cobrarán del establecimiento su ganancia, a razón de ocho a uno. Recibidas las dos primeras cartas por la «mano» del punto y la «mano» de la banca, si la puntuación de alguna de estas es 8 ó 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 ó 5 ha de pedir carta.
- Cuando su puntuación es de 6 ó 7 ha de plantarse.

b) Para la «mano» de la banca el juego se ajustará a lo dispuesto en el siguiente cuadro:

| | | Tercera carta de la mano del jugador | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | 0 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | P |
| Puntuación 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 tercera carta.
P: Significa plantarse.

VII. Desarrollo del juego.

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 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 crupier extrae una primera carta y la descubre. El valor de aquella determinará el número de cartas que serán inutilizadas e introducidas en la cesta. Para este caso concreto, el valor de las figuras y los dieces será de diez puntos.

La orden del crupier «no va más» y a continuación «cartas» está dirigida al jugador que tiene el sabot para que este reparta dos cartas, boca abajo, a cada «mano». La primera y tercera cartas que corresponden a la «mano» del jugador son trasladadas al crupier, quedándose 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 crupier que anunciará la puntuación total y las colocará a su derecha. Asimismo, el jugador que distribuye las cartas las descubre y las traslada al crupier. Este anuncia el punto total para las dos cartas y las coloca a su izquierda. El jugador podrá rehusar («saludar») una sola vez por partida o sabot.

El jugador que durante dos veces consecutivas rehúse tomar la mano deberá abandonar su plaza en la mesa de juego.

Cuando de acuerdo con las reglas establecidas el jugador haya de plantarse, el crupier anunciará: «el jugador se planta... (punto total)»; en caso contrario, dirá en alta voz: «Carta para el jugador». Iguales reglas son aplicadas a la «mano» de la banca.

Finalizada la jugada, el crupier 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.

## 07. BACARÁ, CHEMIN DE FER O FERROCARRIL.

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 participantes entre sí, teniendo uno de ellos la

banca y pudiendo apostar contra esta todos los jugadores que se hallan sentados y los que se encuentren detrás de estos de pie.

II. Elementos del juego.

1. Cartas.

Se utilizarán seis barajas, de 52 cartas, de las denominadas francesas, sin índices, la mitad de ellas de un color y la otra mitad de color distinto.

Los naipes pueden ser usados varias veces y no habrán de ser sustituidos por otros, siempre y cuando se encuentren 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 epígrafe 03, apartado II, punto 3.

3. Tapete o paño de juego.

Será de forma ovalada, con un ligero corte o hendidura en uno de sus lados mayores, que indica la posición del crupier. El tapete ha de tener una serie de departamentos separados y numerados a partir de la derecha del crupier. Cada departamento puede dar acogida a un solo jugador. La superficie central del tapete 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 crupier, 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 situadafrente al crupier a su izquierda, situándose a la derecha del mismo las ganancias del banquero que no constituyan la banca es decir, el garage (las que el crupier no ha puesto en juego).

III. Personal.

Cada mesa de juego tendrá permanentemente a su servicio un jefe de mesa, un crupier y un cambista (empleado de cambios).

1. Jefe de mesa.

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 participantes que aspiren a ocupar plazas que puedan quedarse vacantes.

2. Crupier.

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 frases 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 crupier, tiene por misión efectuar el cambio de dinero por fichas a los jugadores que lo soliciten, así como al crupier. Además existirán servidores auxiliares en número no superior a uno por 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 participantes 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 hace 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 latalla, los inscritos en la lista de espera en poder del jefe de mesa, una vez concluida esta 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.

El crupier anunciará, de acuerdo con la mesa, si se juega libre o ateniéndose a la tabla de reglas de tirada.

La banca se adjudicará inicialmente al jugador situado a la derecha del crupier (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 este 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, esta 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 solo 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, aquella 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, esta 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 con 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 participantes, pero solo por una jugada.

El banquero que pasa la «mano», así como su asociado, no podrán participar en la subasta dela «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, esta 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 podrán pujar por ella ni este jugador ni el anterior banquero si hubiera pasado 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 al mínimo autorizado por el Órgano competente en materia de juego, que deberá aparecer ostensiblemente indicado en la mesa.

El máximo del punto o cantidad máxima que puede exponer un jugador es aquella cantidad equivalente a la existente 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 este. Previa solicitud de los casinos, podrá autorizarse el que la banca juegue sin máximo limitado.

La deducción en beneficio del establecimiento queda fijado en 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 excluirías 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.

El banquero podrá excluir voluntariamente del juego la mitad de la banca en todos los pases a partir del segundo. Cuando no se cubra la banca en su totalidad, el banquero podrá instar al crupier a doblar la cantidad dentro de la banca en esta jugada, pasando el resto a formar parte del garage. También podrá retirar la mitad de la banca resultante, si corresponde según el párrafo anterior. Antes de iniciar la siguiente jugada el crupier pedirá al banquero si desea o no formar 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 los que llevan inscritos, salvo el 10 y las figuras, que no tiene 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, estas 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 atendrá a las reglas siguientes:

- Cuando tiene 0,1, 2, 3 ó 4, ha de pedir carta.
- Cuando tiene 5, puede optar.
- Cuando tiene 6 ó 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 de juegos antes de comenzar la partida. A continuación, el banquero podrá optar entre pedir carta o no hacerlo, excepto cuando tiene cero (bacará), en que es obligatorio solicitar una tercera carta. A diferencia de las anteriores, la tercera carta se da siempre descubierta. El juego finaliza con el anuncio de la puntuación de cada jugador, el descubrimiento de las cartas y el pago o retirada de las apuestas, su caso.

Todo jugador puede solicitar al crupier aclaraciones sobre las reglas del juego, quien está obligado a dárselas. Si el jugador tiene puntuación de 5 y solicita consejo al crupier, este le hará plantarse.

El banquero podrá, si lo desea, solicitar del crupier el cuadro de jugadas de la banca, en cuyo caso deberá ajustarse a lo en él establecido.

| | | Tercera carta de la mano del jugador | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | 0 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | P |
| Puntuación total 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 | 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 | P | P | P | P | P | P | P | P | P | P |

T: Significa pedir tercera carta
P: Significa plantarse
O: Significa que se puede optar.

Una vez cubierta la banca, el banquero y cualquier jugador sentado o de pie podrá abonar (apostar a favor de la banca) una cantidad determinada, que dará al crupier cuando diga: «abono la diferencia»; pero solo en este caso.

No se permite el abono en asociación. Los abonos quedarán afectados solamente en la jugada en la que se produzcan, sin obtener prioridad ni causando obligación respecto a la jugada siguiente ni posterior, siempre dentro de los máximos y mínimos autorizados para la salida inicial de la banca.

El número de abonos permitido será un máximo de tres. Los casos no previstos se resolverán por el inspector de la mesa.

VII. Desarrollo del juego.

Es condición imprescindible para que el juego pueda dar comienzo que haya en la mesa un mínimo de cuatrojugadores, cifra que deberá mantenerse a lo largo de toda la partida.

Al principio de cada partida, el crupier, después de mezclar las cartas, las ofrece 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 crupier 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 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 crupier, quien las colocará sobre la mesa, a su izquierda. Acto seguido, este anunciará la suma, indicando a los jugadores que es la cifra máxima que pueden 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 crupier invitará al resto de los jugadores a completar con sus apuestas la suma en banca, hasta que con la voz «no van 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» 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 apuestas, 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 crupier da por error las cartas a otro jugador, estas 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 crupier las dé al jugador que anunció «banco seguido», aquellas le serán retiradas, aunque hayan sido vistas, y se entregarán 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 solo un jugador apuesta contra la banca, este tendrá derecho al «banco seguido».

Una vez realizadas las apuestas, y tras la voz del crupier «no van 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 crupier mediante la pala. Queda formalmente prohibido al banquero distribuir las cartas antes de que el crupier haya anunciado «no van más apuestas»; sin embargo, podrá instar al crupier 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 respectivos juegos, pagando el crupier al ganador. Si el triunfo ha correspondiendo al banquero, se efectuará por el crupier 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 este decide excluirías del juego, de acuerdo con lo previsto en el apartado V, en cuyo caso el crupier las colocará sobre la mesa, a su derecha.

Cuando se hayan terminado las cartas de un sabot, el crupier 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.

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 haber finalizado el tiempo de las 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 su caso excepcional el jefe de mesa 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 solo podrá ser recogida por el crupier o cualquier otro empleado del establecimiento, y conservará su valor, reanudándose a continuación la jugada.

2. Errores del crupier.

Si el crupier 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 crupier durante el reparto de las cartas anulará la jugada, siempre que no puede ser aquella rectificada sin perjuicio para el banquero y el jugador.

En caso de que el crupier 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 ó 5 y ya ha sacado una carta, esta le es adjudicada; si ha sacado dos cartas, la primera de ellas se le adjudica y la segunda se desecha; si tiene 6 ó 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 (bacará), 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, aquel 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 ó 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.

4. 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 crupier, 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 aquel tenga bacará. 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, bacará, 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 crupier 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 Jefe de la mesa, quien resolverá.

## 08. BACARA A DOS PAÑOS.

I. Denominación.

El bacará a dos paños es un juego de cartas de los denominados de círculo, 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 solo 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 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 epígrafe 03, apartado II, punto 3.

3. Tapete o paño de juego

Será ovalado, con un ligero corte o hendidura en uno de sus lados mayores, que indicará la posición del crupier. 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, jugarán por partes iguales a los dos paños.

En la parte libre del tapete habrá una primera ranura para las cartas usadas, llamada cesta; una segunda ranura, a la derecha del crupier, para las 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 propinas.

III. Personal.

El personal mínimo necesario será: un inspector, un crupier, un cambista y, opcionalmente, un auxiliar. Será aplicable al jefe de mesa, crupier y cambista, respectivamente, lo dispuesto en los números 1, 2 y 3 del apartado III del epígrafe 07 del presente Catálogo.

IV. Jugadores.

También llamados puntos, cada uno podrá ocupar uno de los departamentos numerados en la mesa. Asimismo, podrán sentarse más jugadores, que se situarán detrás de aquellos entre los distintos departamentos.

Igualmente podrán realizar apuestas en los distintos paños cuantos jugadores estén situados de pie, detrás de aquellos que estén sentados.

El orden de prioridad, a los 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 los 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 solo 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 triunfo de la banca. Queda exceptuado de esta regla el jugador que haga 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 jefe de mesa en cada mesa.

V. Banca.

1. El jefe de mesa, a la hora de apertura, anunciará el nombre del banquero y la cantidad del montante de la banca. Si no hubiera banquero, el jefe de mesa 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 la misma. En este caso, el banquero tiene derecho a continuar, efectuando un nuevo depósito igual o superior al inicial, o a 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 jefe de mesa volverá a ofrecerla a otro, por la misma cantidad inicial. Si no fuese aceptada por ninguno se subastará, o, en su caso, se sorteará 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 vendrá establecido 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 un máximo a las posturas de los jugadores. Cualquier jugador podrá ser banquero, en la modalidad de banca libre, si justifica la existencia de un 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 bacará con banca libre solo podrá practicarse en una mesa por cada establecimiento y por un máximo de dos sesiones separadas entre si 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 ciento sobre las cantidades ganadas en cada jugada por el banquero para la banca limitada, y en 1,25 por ciento para la banca libre.

VI. Reglas de juego.

Las reglas contenidas en el apartado VI del epígrafe 07 del presente Catálogo 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 ó 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 crupier 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 07 del presente Catálogo.

Un 8 con las dos primeras cartas gana siempre a un 8 ó 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 dosjugadores, 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 no ha habido pérdida o ganancia por parte de ninguno de los dosjugadores. 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 crupier 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 crupier 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 crupier.

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 los 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 crupier mediante 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 crupier separa las cartas y anuncia el punto. El banquero habrá de enseñar su punto a los dos paños.

A continuación, se procederá por el crupier al pago de las posturas ganadoras y a la retirada de las 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 crupier 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 talla.

VIII. Errores e infracciones en el juego.

1. Está prohibido extraer cartas del distribuidor antes de haber finalizado el tiempo de las 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 su caso excepcional el director responsable del establecimiento estima que no debe aplicar esta regla, la carta o cartas sacadas habrán de ser obligatoriamente desechadas y no podrán ser utilizadas por el jugador que tome la mano.

Toda carta que aparezca descubierta al ser extraída del sabot se considerará inservible y será retirada, sin que por ello los jugadores puedan disminuir o 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 crupier 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 aquel 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 carta a un paño que solicitó, la jugada será restablecida de acuerdo con las normas de los errores de los jugadores.

Si las dos cartas de un paño son descubiertas durante la distribución, la jugada se llevará a cabo de acuerdo con lo dispuesto en el tercer 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 correspondían al banquero. En el caso de que se trate de alguna de las terceras apuestas, si ha sido vista, será recuperada por el crupier y la jugada continuará.

3. Actuaciones del banquero en las 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 crupier; si el error ha sido del banquero, este habrá de pedir carta obligatoriamente, si tiene cinco o menos, plantándose en caso contrario. Dar una carta a un paño que no la ha solicitado o dar a un paño la carta destinada a otro, no constituye una falta del banquero, que no 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, esta volverá al primer paño; el segundo paño recibirá entonces la carta siguiente, haya sido recogida o no por el banquero, y este 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 crupier deberá hacer especificar al jugador lo que desea y verificar su puntuación. Si esta es de cinco, la primera palabra se considerará 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 crupier 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 paños son arrojadas a la cesta sin haber sido mostradas, se considerará que su puntuación era de cero (bacará). Si esta falta es cometida por el crupier, las cartas serán recogidas y la puntuación reconstituida 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 pagadas o cobradas las apuestas.

Los casos no previstos en el presente Catálogo de Juegos serán resueltos por el jefe de mesa.

## 09. DADOS O CRAPS.

I. Denominación.

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

II. Elementos del juego.

Dados. El juego de dados se juega con dos dados, del mismo color, de material transparente, con las superficies pulimentadas, de 15 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 al juego de los dados seis dados en perfecto estado y distintos de los usados en 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, un crupier y un stickman.

1. El jefe de mesa es el responsable de la claridad y regularidad del juego, colaborando con el crupier en el manejo de fichas y depositando el dinero en caja.

2. El crupiere se ocupará de recoger las apuestas perdidas, colocar en su caso las apuestas sobre la caja indicando el punto y pagar las apuestas ganadoras. Se ocupará, asimismo, de los cambios de billetes y fichas que solicitan los jugadores. En sus funciones podrá estar asistido por un auxiliar, cuando así se determine por la Dirección de Juegos.

3. 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. También podrá emplazar/recoger las apuestas sobre las suertes o jugadas múltiples.

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 crupierstickman.

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 juega a la primera tirada. Gana con 7 u 11, pierde con 2, 3 ó 12. Si sale otra cifra, el resultado queda en suspenso y el número que ha salido es el punto, que se indica por el crupier 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 ó 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 ó 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 ó 3, pierde con el 7 ó el 11 y da resultado nulo con el 12. Si sale cualquier otra cifra, la apuesta 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 ó 12 y pierden los restantes resultados. Se paga doble si sale el 2 ó 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 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 retirarla 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 puedan jugar en cualquier momento de la partida.

Hard Ways. Que se juega sobre los totales de 4, 6, 8 ó 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 ó 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.

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

C) Suertes asociadas, que solo pueden jugarse cuando la suerte simple correspondiente, cuyo punto es conocido, ha sido ya apostada y siguen la suerte de esta, aunque pueden 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 ó 10; 3 por 2 si el punto es 5 ó 9; 6 por 5 si el punto es 6 u 8.

La suerte asociada al Dont 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 ó 10; 2 por 3 si el punto es 5 ó 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 ó 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 ó 9, y 9 por 5, si el punto es 4 ó 10.

La Wrong Bet, en la que la apuesta se hace en la casilla posterior del número elegido y que se indica por el crupier, 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 ó 9 y 5 por 11 si el punto es 4 ó 10.

2. Apuestas.

Las apuestas mínima y máxima 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 del mínimo de la mesa, pudiendo determinar la Dirección de Juego que las apuestas sean múltiplos del mínimo de las diferentes suertes o jugadas. 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 apuestas asociadas, de Win y Come, la apuesta máxima se determinará por el importe de las apuestas efectivamente hechas sobre las suertes sencillas correspondientes. 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 y 8, el 120 por 100 del mismo importe. En las Right Bet, 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 Bet, 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 para el 5 y 9; y 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 crupieres 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 guar-

darlos 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 no 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 para 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 del 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.

## 10. RULETA DE LA FORTUNA

I. Denominación.

La ruleta de la fortuna es un juego de azar, de los denominados de contrapartida, en el que los jugadores juegan contra el establecimiento organizador, dependiendo la posibilidad de ganar del movimiento de una rueda que gira.

II. Elementos de juego.

1. Tapete o paño de juego.

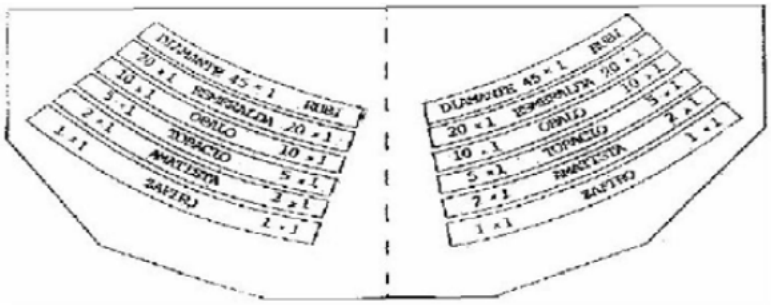
La ruleta de la fortuna se practica en un tapete, en la que están marcados los tipos de apuestas en un número determinado de espacios que corresponden a los nombres de las diferentes jugadas que el jugador puede escoger para apostar: 24, 15, 7, 4, 2 y figura/s, y sus premios correspondientes. La mesa llevará una caja para el efectivo, una caja para el anticipo y otra para recibir las propinas.

2. Rueda giratoria.

Con un diámetro no inferior a 150 cm. y estará situada detrás de la mesa y a una altura que sea claramente visible para los jugadores. Contiene dos círculos concéntricos compuestos por 54 casillas separadas entre ellas por dos pivotes rígidos, en los que hay, en el orden, número y la frecuencia correspondientes, los símbolos de las diferentes combinaciones posibles y sus respectivos premios.

Fijado en un punto vertical sobre el centro de la rueda, existirá una pieza de cuero, de plástico o de otro material flexible que llegue hasta el espacio situado entre los pivotes rígidos y que, al hacer girar la rueda, la fricción aminore su movimiento circular progresivamente hasta que finalmente se pare entre los dos pivotes rígidos de una determinada casilla, indicando así la combinación ganadora.

Figura número 11. Dibujo de la ruleta y del tapete.



III. El personal.

El personal afecto es el siguiente:

El crupier dirige la mesa, se encarga de anunciar la partida y el período de apuestas de los jugadores, hace girar la rueda, efectúa los pagos de las apuestas ganadoras y retira las apuestas perdedoras.

Eventualmente, cuando así se estime por la Dirección de Juego en función de las necesidades de la partida, podrá estar asistido por un auxiliar.

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 2 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 Jocker se paga 45 a 1.

2. Máximo y mínimo de apuestas. El máximo y mínimo de las apuestas viene fijado dentro de la banda de fluctuación autorizada por el órgano directivo competente en materia de juego.

3. Funcionamiento del juego.

El crupier pone en movimiento la rueda impulsándola en el sentido de las agujas del reloj al tiempo que anuncia a los jugadores «hagan sus apuestas». Antes de que la rueda se detenga, el crupier podrá dar un nuevo impulso al tiempo que anuncia de forma bien audible a los jugadores «no va más». A partir de este momento no se admiten ni nuevas apuestas ni que estas se toquen ni se retiren. Como consecuencia del segundo impulso del crupier, la rueda dará como mínimo cuatro vueltas completas de las cincuenta y cuatro casillas. Las apuestas se realizan por los jugadores a partir del momento en que el crupier anuncia «hagan sus apuestas». Estas son colocadas, en forma de fichas, en una de las casillas de la mesa escogida por el jugador. Toda apuesta depositada tras este aviso es rechazada y el crupier devuelve la ficha al apostante tardío. Una vez la rueda se ha detenido entre dos pivotes, la pieza que la retiene señala una determinada casilla y, por tanto, se anuncia el resultado, diciendo en voz alta la posición ganadora. Si la pieza que retiene se para sobre el pivote entre dos casillas o si alguna persona u objeto obstaculiza el libre movimiento giratorio de la rueda o si la rueda no ha dado cuatro vueltas completas, la jugada se considera nula, se detiene el juego y se retoma el ciclo completo de una nueva jugada. Las apuestas ganadoras se pagan de menor a mayor, los ganadores recuperan su apuesta inicial y el crupier retira las apuestas perdedoras. No se admite la colocación de apuestas durante el pago de las apuestas ganadoras y la retirada de las perdedoras, correspondientes a la jugada previa.

## 11. PÓQUER SIN DESCARTE.

I. Denominación.

El póquer sin descarte es un juego de azar, practicado con naipes, de los denominados de contrapartida, en el que los jugadores juegan contra el establecimiento, existiendo varias combinaciones ganadoras.

II. Elementos del juego.

1. Cartas o naipes.

Al póquer se juega con una baraja, de las denominadas francesas, de 52 cartas. 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 un As detrás de la K.

2. Tapete o paño juego.

Será de las mismas medidas y características que la de blackjack, con las casillas de apuestas divididas en dos espacios, uno para la postura inicial y delante otro para la segunda apuesta y, opcionalmente, otros tantos espacios diferenciados para recoger las apuestas especiales a que se refiere el apartado el apartado VI de este epígrafe, así como una abertura para introducir las propinas.

3. Distribuidor o sabot.

Se estará a lo dispuesto en el epígrafe 03, apartado II, punto 3.

III. Personal.

a) El jefe de mesa. Le corresponde supervisar el juego y resolver los problemas que durante el transcurso del mismo se le presenten, funciones que se llevarán a cabo sobre cada una de las mesas.

b) El crupier. Es el que dirige la partida, teniendo como misión la mezcla de las cartas, su distribución a los jugadores, retirar las apuestas perdedoras y el pago a los que resulten ganadores. El crupier podrá disponer de una banqueta o silla adecuada a su actividad.

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. Asimismo, podrán apostar a «ciegas» sobre las casillas vacías o sobre la «mano» de cualquier otro jugador, y dentro de los límites de la apuesta máxima.

2. Pueden también participar en el juego los jugadores que estén de pie, apostando sobre la «mano» de un jugador, dentro de los límites de la apuesta máxima. El número máximo de apuestas por casilla no será superior a cuatro. En todos los casos, el jugador sentado delante de cada casilla será el que mande en la misma y no podrá enseñar sus cartas a los demás apostantes en su casilla para pedir consejo.

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 (por 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) Póquer. Es el formado por cuatro cartas de un mismo valor (ejemplo: 4 Reyes). Se paga 20 veces la apuesta.

d) Full. Es el formado por tres cartas de un mismo valor y otras dos de igual valor pero distinto del 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 sietes). Se paga 2 veces la apuesta.

i) Pareja. 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 crupier. 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 crupier, perdiéndola en caso contrario y conservando su apuesta pero sin ganar premio alguno en caso de empate. Cuando crupier y jugador tengan la misma jugada, ganará la apuesta quien tenga la combinación formada por cartas de mayor valor, atendiendo a las siguientes reglas: cuando ambos tengan Póquer, ganará aquel que lo tenga superior (ejemplo: un Póquer 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 tenga la carta de mayor valor (según lo descrito para las cartas mayores.).

Cuando ambos tengan Trío, ganará aquel que lo tenga formado por cartas de mayor valor (igual que en el Póquer).

Cuando ambos tengan Doble Pareja, 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 para cartas mayores).

2. Máximo y mínimos de las apuestas.

Las apuestas de los jugadores, exclusivamente representadas por fichas, deben realizarse dentro de los límites mínimos y máximos por casilla establecidos para cada mesa. El director de juegos podrá establecer los mínimos y máximos de las mesas de acuerdo con la banda de fluctuación que tenga autorizada el casino.

3. Bandas de fluctuación para la apuesta inicial. La banda de fluctuación para la apuesta mínima inicial se fijará en la autorización concedida por la Subsecretaría de la consellería competente en materia de juego, siendo el límite máximo el de 10, 20, 25 ó 30 veces su mínimo. Son aplicables a este juego las normas de la ruleta sobre modificación del mínimo y máximo de las apuestas.

4. Desarrollo del juego.

La extracción de naipes del depósito, su desempaquetado y su mezcla se atendrán 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 crupier cerrará las apuestas con el «no va más» y comenzará la distribución de los naipes de uno en uno, salvo que se utilice sabot automático en cuyo caso se realizará de cinco en cinco, 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 cinco cartas para cada «mano» y para la banca, con la salvedad de que la última carta para la banca se dará descubierta.

Los jugadores miran sus cartas y tienen la opción de continuar el juego («ir») diciendo «voy», o retirarse del mismo («pasar») diciendo «paso». Los que opten por «ir» deberán depositar sus cartas en la casilla destinada a la segunda apuesta, momento a partir del cual ya no podrán ser objeto de manipulación por parte del jugador, y, sobre estas, doblar la apuesta inicial, añadiendo una cantidad doble a esta; los que opten por «pasar» perderán la apuesta inicial, que será retirada en ese momento por el crupier. Después de que los jugadores se hayan decidido por «ir» o «pasar», el crupier 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 crupier comparará sus cartas con la de los jugadores y pagará las combinaciones superiores a la suya, de acuerdo con lo establecido en el apartado 1 de las reglas del juego para la segunda apuesta abonando a la par (1 por 1) la postura inicial. los jugadores cuya combinación sea inferior a la del crupier perderán sus apuestas, que serán retiradas en su totalidad por este. 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.

Opcionalmente, el casino podrá ofertar las siguientes posibilidades de juego:

a) Carrusel:

De forma adicional a todo el juego de la mesa los jugadores que lo deseen, depositando al efecto en la casilla destinada a tal fin y antes de comenzar a distribuir las cartas, una apuesta no superior a la mitad del mínimo de la mesa, participar en un carrusel entre todas las mesas. La participación en el carrusel habilita al jugador al cobro de premios adicionales, previamente anunciados, que podrán ser en dinero, según el cuadro de ganancias para el acumulado que a continuación se detalla, o en especie por valor equivalente.

Tabla mínima de pagos para el acumulado:

Escalera máxima de color 12.000 veces la postura.

Escalera de color 2.000 veces la postura.

Póquer 400 veces la postura.

Ful 100 veces la postura.
Color 60 veces la postura.
Escalera 30 veces la postura.
Y opcionalmente el Trío 10 veces la postura.
b) Progresivo.

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 progresivo 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 progresivo son: escalera real que obtiene el acumulado de todas las mesas, y escalera de color que obtiene un 10 por ciento del acumulado. El importe de la apuesta del progresivo no puede ser superior a la mitad de la apuesta mínima de la mesa.

c) Comprar una carta adicional.

Existe otra posibilidad de juego que consiste en el descarte de un solo naipe. Se compra esta carta a la banca por la misma cantidad que la apuesta inicial del jugador interesado en el descarte. Para ello, en el momento que le corresponda el turno de juego al jugador interesado, este depositará el naipe descartado juntamente con la misma cantidad de su apuesta inicial, que le dará derecho a recibir una carta adicional.

Las opciones de juegos adicionales de carrusel y progresivo serán incompatibles con la opción de juegos adicionales de compra de carta adicional, de manera que si un jugador realiza la apuesta al carrusel o al progresivo 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 carrusel o al progresivo.

## 12. PÓQUER DE CONTRAPARTIDA EN LA VARIEDAD DE PÓQUER «TRIJOKER».

I. Denominación.

El Trijoker es un juego de azar practicado con naipes, de los denominados de contrapartida, en que los jugadores juegan contra el establecimiento organizador, dependiendo la posibilidad de ganar de conseguir unas combinaciones de cartas determinadas. Se establece la jugada mínima para ganar en pareja de J.

II. Elementos del juego.

1. Cartas o naipes.

Se juega con una baraja de similares características a las utilizadas en el juego del Blackjack o Veintiuno de 52 cartas. El valor de aquellas, ordenadas de mayor a menor, será el siguiente: As, K, Q, J, 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3 y 2.

2. Distribuidor o sabot.

De optarse por su puesta en uso se estará a lo dispuesto en el epígrafe 03, apartado II, punto 2. La distribución con sabot automático podrá efectuarse de tres en tres cartas, en cuyo caso el crupier «quema» la primera carta o la más próxima al tapete.

3. Tapete o paño de juego.

Será de dimensiones similares a la utilizada en el juego del Blackjack, 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.

III. Personal.

1. Jefe de mesa.

Le corresponde supervisar el juego y resolver los problemas que durante el transcurso del mismo se le presenten, funciones que se llevarán a cabo sobre cada una de las mesas, sí bien podrán simultanearse sobre grupos de mesas contiguas y homogéneas sin que el número total de mesas a su cargo pueda exceder de cuatro.

2. Crupier.

Tiene la banca y dirige la partida. Además, tiene encomendada la función de barajar las cartas, la distribución de estas a los jugadores, la retirada de las apuestas perdedoras y el pago de las ganadoras. Anuncia también las distintas fases del juego y efectúa el cambio de dinero en efectivo por fichas a los jugadores.

IV. Jugadores.

Podrán participar un máximo de siete jugadores y cada jugador solo podrá jugar en una casilla. Está 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.

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, K, Q, J y 10.

b) Escalera de color. Es la formada por cinco cartas del mismo palo, en orden correlativo, sin que este coincida con las cartas de mayor valor.

c) Póquer. Es la combinación de cinco cartas que contiene cuatro cartas de un mismo valor.

d) Full. Es la combinación de cinco cartas que contiene tres cartas de un mismo valor y otras dos del mismo valor y distinto al de las anteriores.

e) Color. Es la combinación formada por cinco cartas no correlativas del mismo palo.

f) Escalera simple. Es la combinación formada por cinco cartas, en orden correlativo y de distinto palo.

g) Trío. Es la combinación formada por tres cartas del mismo valor y las otras dos sin formar pareja.

h) Doble pareja. Es la combinación de cinco cartas que contiene dos cartas del mismo valor y otras dos de igual valor, pero distinto del de las anteriores.

i) Pareja. Es la combinación de cinco cartas que contiene dos cartas de igual valor que tienen que ser, como mínimo, 10.

La tabla de pagos, en orden ascendente, es la siguiente:

a) Pareja de 10 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) Póquer: 50 a 1.

h) Escalera de color: 200 a 1.

i) Escalera real de color: 1000 a 1.

VI. Máximos y mínimos de las apuestas.

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 la mesa. Se entiende que el mínimo y máximo es para cada una de las tres casillas de cada jugador. El director de juegos del casino podrá fijar los límites mínimos y máximos de las apuestas según la banda de fluctuación que tenga autorizada por la Subsecretaría de la consellería competente en materia de juego.

2. Bandas de fluctuación.

Las bandas de fluctuación para la apuesta inicial tendrán como límite máximo el de 10 a 30 veces el mínimo establecido en las bandas recogidas en las correspondientes autorizaciones de funcionamiento.

VII. Desarrollo del juego.

1. Extracción y distribución de naipes.

La extracción de naipes del depósito, el desempaquetado y la mezcla de los mismos se atendrán a las reglas contenidas en la normativa aplicable en el Reglamento de Casinos de juego.

2. Intervalo de apuestas.

Después de haber mezclado los naipes, el crupier 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 crupier haya anunciado el «no va más», este 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 crupier, se continuará la jugada normalmente, a excepción de que sea una J o mayor, 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 crupier 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 crupier 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.

3. Desenlace de la jugada.

Según la tabla de pagos que se hallará expuesta en cada una de las mesas, el crupier procede 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 gane 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 crupier retirará las cartas, comprobando las mismas. Al finalizar la jornada, el jefe de mesa anunciará «las tres últimas jugadas».

VIII. 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 VII.2 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, descubrirlas antes de tiempo o pedir consejo sobre las jugadas.

## 13. PÓQUER DE CÍRCULO: NORMAS GENERALES Y COMUNES A LAS DIFERENTES VARIEDADES.

I. Denominación.

El póquer de círculo es un juego de cartas de los denominados de círculo porque enfrenta a varios jugadores entre sí. El objetivo del 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 características similares a las utilizadas en el juego de blackjack o veintiuno, de 52 cartas. El valor de las mismas ordenadas de mayor a menor es: As, K, Q, J, 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3 y 2. El As puede ser utilizado como la carta más pequeña delante de la menor con que se juegue o como As detrás de la K.

2. Tapete o paño de juego.

Es de forma ovalada por uno de sus lados y con un ligero entrante en el lado contrario destinado a acoger al crupier. El tapete tiene una serie de espacios o departamentos separados y numerados a partir de la izquierda del crupier que lleva el número 1, con excepción del póquer

sintético y del póquer cubierto de 5 cartas con descarte en los que el número 1 quedará a la derecha del crupier. Cada departamento dará acogida a un jugador sentado.

El tapete debe tener las siguientes aberturas o ranuras: una a la derecha del crupier para las deducciones en beneficio de la casa, llamada pozo o cagnotte y otra, a la izquierda, para introducir las propinas, y una tercera para introducir el efectivo procedente de la venta de fichas a los clientes.

3. Distribuidor o sabot.

Se estará a lo dispuesto en el epígrafe 03. Apartado II, punto 3.

4. Beneficio.

El beneficio del establecimiento se podrá obtener eligiendo uno de las dos opciones que se describen a continuación:

a) Un porcentaje sobre el bote que, en ningún caso superará el 5 %, y que se aplicará en cada uno de los intervalos de apuestas.

b) Un porcentaje que oscilará entre el 10 y el 20 % del máximo de la mesa o del resto, por sesión, según la modalidad de póquer que se juegue. Se entiende por sesión, una hora de juego más las dos últimas manos. La dirección de juego del casino fijara previamente la duración de cada partida y lo hará público a los jugadores. En el caso de que el casino no utilice esta 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 tendrá permanentemente a su servicio un crupier. La zona donde se desarrolle el juego está controlada por un Jefe de sector o equivalente y, además, puede haber un cambista para diversas mesas.

1. Jefe de sector 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 llevará una relación de jugadores que deseen ocupar las plazas que puedan quedar vacantes.

2. Crupier.

Sin perjuicio de las funciones que más adelante se le atribuyen, tendrá encomendadas las siguientes: efectuar operaciones de cambio; recuento, mezcla y reparto de las cartas a los jugadores; anuncio en voz alta 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; control del juego y vigilancia para que ningún jugador apueste fuera de turno; custodia y control de la suma que constituye el bote 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 debe comunicar al Jefe de sector o equivalente.

3. Cambista. Caso de que la dirección lo considere necesario, podrá haber una persona que atenderá a las distintas mesas y cuya función será cambiar dinero por fichas.

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 la partida se sortearán los puestos.

Si la partida ya está iniciada será el Jefe de sector o equivalente quien asigna el puesto en la mesa si hay plaza libre.

A petición propia un jugador puede descansar dos jugadas o manos sin perder el puesto en la mesa.

V. Prohibiciones.

Está totalmente prohibido que un jugador abandone la mesa de juego dejando encargado a otro jugador que le realice e iguale las apuestas, pues cada jugador juega por sí mismo y no se permiten las actuaciones siguientes:

a) El juego por parejas ni siquiera temporalmente.

b) Jugarse el bote conjuntamente.

c) Repartirse el bote 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 las fichas de su resto.
h) Retirar las cartas de la mesa o alejarlas de la vista del crupier y de los demásjugadores.

VI. Reglas del juego.
1. Combinaciones posibles.
Los jugadores solo pueden hacer uso de las combinaciones que se describen a continuación:
a) Escalera de color real: es la formada por las cinco cartas correlativas más altas de un mismo palo (As, K, Q, J y 10).
b) Escalera de color: es la formada por cinco cartas correlativas de un mismo palo, sin que esta coincida con las cartas más altas (ejemplo: 6, 7, 8, 9, y 10).
c) Póquer: es la combinación de cinco cartas que contiene cuatro cartas de un mismo valor (ejemplo: cuatro K y un 6).
d) Full: es la combinación de cinco cartas que contiene tres cartas de un mismo valor y otras dos también distintas de igual valor (ejemplo: tres 8 y dos 7).
e) Color: es la combinación formada por cinco cartas no correlativas de un mismo palo (ejemplo: 5, 7, 10, Q 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 2 restantes sin formar pareja (ejemplo: tres 8, un 7 y un 2).
h) Figuras: es la combinación formada por cinco cartas que deben ser As, K, Q, o J. Esta combinación solo se utiliza en las variedades de póquer cubierto.
i) Doble pareja: es la combinación formada por cinco cartas que contiene dos parejas de cartas de distinto valor (ejemplo: dos 6, dos J y un As).
j) Pareja: es la combinación de cinco cartas que contiene dos cartas del mismo valor (ejemplo: dos 4, un 6, un 9 y un As).
k) Carta mayor: cuando una jugada no tiene ninguna de las combinaciones anteriores, gana el jugador que tenga la carta mayor.
En las variantes de póquer que se jueguen con menos de 52 cartas, el color es más importante que el Full.
2. Empates.
Cuando diversos jugadores tienen póquer, gana el que lo tiene de valor superior (ejemplo: un póquer de K supera a uno de Q).
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 valor más alto.
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 dentro de la banda de fluctuación que para el resto inicial que tenga autorizados el casino para la modalidad de póquer que se juegue, sin qu para dicha banda pueda ser superior el máximo a diez veces el mínimo de esta.
La apuesta mínima no podrá ser de una cuantía superior al 10 % del resto inicial y el máximo de la mesa depende de la modalidad de póquer que se juegue.
a) Normas generales sobre estos límites.
La cuantía del resto inicial y de las reposiciones será fijado por la Dirección de Juego del casino dentro de la banda de fluctuación para el resto inicial que tenga autorizado, la reposición mínima no podrá ser nunca de mayor cuantía que el resto inicial.

b) Apuestas obligatorias.

Son aquellas apuestas previas al reparto de las cartas, pudiendo optar la Dirección de juego entre las siguientes formulas, dependiendo de la modalidad de póquer:

1. Ante. Apuesta establecida dependiendo de la modalidad de póquer que se juegue, obligatoria para el jugador, que deben hacer todos los jugadores que deseen recibir cartas. Su cuantía no podrá ser superior a la mitad del mínimo de la mesa.

2. Ciegas (Pequeña Ciega y Gran Ciega). Apuesta obligatoria para el jugador que se realizará antes de recibir cartas, dependiendo de la modalidad de póquer que se juegue.

c) Limites de apuesta. Se puede jugar con tres límites diferentes:

c.1. Limitado o «Limit». El número de incrementos está limitado en cada ronda, no pudiéndose subir la apuesta en más de tres ocasiones, a excepción de cuando quedan dosjugadores, en ese caso el número de incrementos será ilimitado. La cuantía de dichos incrementos viene marcada por la apuesta mínima operativa dentro de la banda de fluctuación autorizada para la mesa durante los dos primeros intervalos de apuestas, y por el doble de esta en los restantes. Por tanto la cantidad máxima que podrá llegarse a apostar en una ronda será la resultante de multiplicar por cuatro la apuesta mínima con el limite bajo y el doble de esta con el limite alto. El incremento efectuado por un jugador restado, si no supera la mitad de la apuesta anterior, no generará un nuevo incremento.

c.2. Bote Limitado o «Pot limit». La apuesta máxima que un cliente puede realizar depende del instante en que se produzca, si es al iniciar una ronda de apuestas será el total de dinero que haya en el bote y si lo hace una vez abierta, la cantidad resultante de multiplicar por dos la apuesta precedente y añadirle la cuantía total del bote. El número de incrementos es ilimitado.

c.3. Sin límite o «No limit». No existe límite para la apuesta máxima, ni para el número de incrementos. La apuesta mínima no podrá ser inferior al mínimo operativo dentro de la banda de fluctuación autorizada.

Tanto en él «Sin límite» como en el «Bote limitado», todas los incrementos de apuestas tendrán que ser como mínimo por el doble de la postura anterior, a excepción de aquellas quesean realizadas por jugadores que fueran restados, en este caso se admitirán, pero solo generarán nuevos incrementos si superan la mitad de la apuesta anterior.

d) Normas especiales.

El director del casino, dentro de los límites autorizados, puede variar el límite de la apuesta de la apuesta de una mesa una vez puesta 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 de juego como mínimo cuatro jugadores, número que deberá mantenerse a lo largo de toda la partida.

Al inicio de cada sesión se sortean los puestos de los jugadores. Si la partida ya está iniciada será el Jefe de sector o equivalente quien asigne el puesto en la mesa, si hay plaza libre.

1. Reparto de cartas.

Al principio de cada partida el crupier debe señalar claramente con una pieza redonda (marca o botón) quien 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, con excepción de la modalidad de póquer sintético y del póquer cubierto de 5 cartas con descarte, que se realizara en sentido contrario a las agujas del reloj.

El crupier debe comprobar que están la totalidad de las cartas que componen la baraja y barajarlas, al menos tres veces, de forma que no sean vistas por los jugadores, con el siguiente orden: mezclar (tipo Chemin de fer)-agrupar-barajar.

A los jugadores que les corresponda por turno la «marca» o «botón» deberán realizar previamente, las apuestas que según la modalidad de póquer le corresponda. Acto seguido, el crupier repartirá las cartas, sin que ningún jugador puede ver sus cartas hasta que el último jugador haya recibido todos los naipes que le correspondiesen.

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 se hayan reunido otra vez.

d) La mano libre no debe obstaculizar la vista a los jugadores de tal forma que no puedan ver el procedimiento de corte.

El crupier 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 crupier va indicando a quien le corresponde apostar, según la variante del póquer de que se trate. Todas las apuestas se reúnen en un lugar común llamado bote.

Al llegar el turno de las apuestas los jugadores tienen las siguientes opciones:

a) «Retirarse» y salir del juego, para lo cual debe 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 están usando en el juego. En este caso el crupier retira sus cartas, las cuales no deben ser vistas por nadie.

Cuando un jugador se retira no puede participar en el bote, renuncia a todas las apuestas que haya realizado y no puede expresar ninguna opinión sobre el juego ni mirar las cartas de los otros 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 lo desea.

c) «Cubrir» la apuesta metiendo en el bote el número suficiente de fichas para que el valor que representen dichas fichas sea igual a la de cualquier otro jugador pero no superior.

d) «Subir» la apuesta metiendo en el Bote el número de fichas suficientes para cubrir la apuesta e incluyendo algunas fichas más 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 póquer 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 juego («activos») deben haber puesto el mismo valor de fichas en el bote.

Si al finalizar el turno de las apuestas solo hay un jugador que ha realizado una apuesta y todos los demás han pasado, gana automáticamente la mano y se lleva el bote sin necesidad de enseñar sus cartas.

Antes de realizar la apuesta, cada jugador puede reunir sus fichas dentro del espacio de la mesa que le corresponde. Se considera que un jugador ha realizado la apuesta cuando traslada las fichas más allá de la línea que delimita su espacio o, en situaciones poco claras, desde el momento en que el crupier introduce las fichas en el bote y no ha habido objeciones por parte del jugador.

Un jugador no puede 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 que estén jugando la mano deben hablar solamente lo estrictamente necesario y, además, en cada intervalo de apuestas no pueden realizarlas como si tuvieran la máxima combinación con intención de confundir y engañar a los demás jugadores. Caso de que alguno de los jugadores actuase de la forma anteriormente descrita le será llamada la atención por el crupier y, si reincide, el Jefe de sector decidirá de forma irrevocable sobre su participación o continuación en la partida.

Los jugadores deben disponer del dinero suficiente en fichas para terminar la mano. Si no lo tuvieran jugarán en proporción a la cantidad apostada.

El crupier debe mantener las cartas eliminadas y los descartes bajo control; ningún jugador está autorizado a verlos durante la partida. Las demás cartas que tiene el crupier para repartir deben estar juntas y ordenadas durante todo el juego salvo en el momento del reparto.

El crupier 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 protegerla poniendo una ficha del bote encima.

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 mostrara las cartas en primer lugar y a continuación y por turno los restantes jugadores empezando por la derecha del jugador que las haya descubierto en primer lugar.

Si al jugador que correspondiéndole enseñar las cartas renunciase al bote y tirase sus cartas boca abajo no se le obligará a enseñarlas a no ser que los jugadores que intervengan en la mano o el Jefe de sector pidieran verlas.

No es necesario que un jugador diga la combinación que tiene al mostrar las cartas ni tampoco se tiene en cuenta lo que haya dicho pues es el crupier quien establece el valor de las combinaciones descubiertas e indica cuál es el jugador con la combinación más alta y, si es el caso, corrige las combinaciones que hayan sido erróneamente anunciadas por los jugadores.

Una vez que todos los jugadores han podido ver las cartas de la mano ganadora, el crupier recogerá las cartas de las combinaciones perdedoras y la ganadora solo será retirada cuando el crupier le haya entregado el bote.

En el caso de que haya combinaciones del mismo valor, el crupier repartirá el bote entre los distintos jugadores que tengan la misma combinación, en proporción a sus respectivos restos.

Ningún jugador puede influir o criticar el juego que realice otro.

No se permite que haya personas ajenas al juego mirando el desarrollo de la partida, salvo el personal del casino debidamente autorizado.

Las cartas que da el crupier durante la mano solo se mostrarán cuando el crupier lo indique al final de la jugada.

Solamente los jugadores pueden ver sus cartas cubiertas y son responsables de que nadie más las vea.

Si en el producto de la partición hubiera una ficha sobrante esta correspondería al jugador que hubiera realizado el último envite.

Constatándose por el crupier que todos los jugadores han podido ver las cartas de la mano ganadora, y que han manifestado su conformidad con esta, entregará el bote al ganador y recogerá las cartas para iniciar una nueva mano. Una vez comenzado el nuevo reparto, no se admitirán reclamaciones sobre la mano anterior.

VIII. Errores e infracciones en el juego.

1. Errores en el reparto.

En general, si durante el reparto de las cartas se dan algunos de los casos que más abajo se indican, se considera que ha habido error en el reparto y todas las cartas son recogidas por el crupier que inicia la mano de nuevo. Los casos que se tienen en cuenta son:

a) Si los jugadores no reciben las cartas en el orden normal.

b) Si un jugador recibe menos cartas de las debidas y no se puede corregir el error antes de comenzar las apuestas.

c) Si un jugador recibe más cartas de las debidas y no se puede corregir el error antes de comenzar las apuestas.

d) Si al comenzar la mano un jugador recibe una carta que no le corresponde y se tiene constancia de que la ha visto.

e) Si hay más de una carta boca arriba en la baraja.

f) Si se descubre que faltan una o más cartas en la baraja.

g) Si se descubre que la baraja es defectuosa.

h) Si, al comenzar el reparto, se descubriera uno de los dos primeros naipes.

2. Errores del crupier.

a) Si el crupier anuncia una mano de modo equivocado, se considera que las cartas hablan por sí mismas, y se tiene en cuenta la combinación de cartas existente sobre la mesa.

b) Si el crupier, en el reparto de las cartas, le da cartas a un jugador ausente no se considera error en el reparto. En el caso de que el jugador no llegue cuando le toca su turno se retira su mano y deja de jugar.

c) Si el crupier, en el reparto de las cartas, le da cartas a un jugador que no va a jugar la mano o a un sitio que se encuentra vacío, no se considera un error en el reparto sino que el crupier da las cartas normalmente, incluido dicho espacio vacío y cuando termina recoge las cartas.

d) En el caso de que el crupier, accidentalmente, se llevara todas o alguna de las cartas de un jugador, estando estas protegidas y las mezclara con los descartes, la mano le será anulada y al jugador se le devolverá todo el dinero que hubiera apostado en esa mano.

3. Errores del jugador.

a) El jugador debe tomar todas sus decisiones con carácter inmediato con el fin de no retrasar el desarrollo de la partida; caso contrario será advertido por el crupier.

b) Si un jugador al apostar mezcla sus cartas con los descartes, creyendo que no han ido más jugadores a igualar su apuesta, pierde el bote salvo que el crupier o el Jefe de sector puedan reconstruir la mano sin lugar a dudas. Como norma general se debe intentar siempre reconstruir la mano y por consiguiente jugar el bote.

c) Si un jugador para cubrir una apuesta mete en el bote un número insuficiente de fichas no tiene derecho a retirarlas; solo podrá añadir las precisas para igualar la apuesta.

d) Si un jugador mete en el bote una ficha por importe superior al necesario, sin anunciar la subida de la apuesta, se considera que cubre solo la apuesta y se le devuelve la cantidad que ha puesto de más.

e) Si un jugador por error descubre sus cartas, el juego sigue siendo válido.

f) Si uno o varios jugadores, al repartir las cartas, no han puesto el «ante» en el bote se considera que la mano es válida y deben poner el «ante» si quieren participar en la mano. En el caso de que no sea posible determinar quiénes son los jugadores que no han puesto la apuesta inicial se juega la mano con un bote reducido.

g) Si un jugador pone en contacto, voluntaria o involuntariamente, sus cartas con las de otro jugador le será anulada su mano así como la del otro jugador.

h) Si a un jugador se le pasa el turno de apostar debe ponerlo en conocimiento del crupier inmediatamente. El Jefe de sector analizará la situación y tomará la decisión oportuna la cual tendrá carácter irrevocable.

i) Para mantener el derecho a apostar, un jugador deberá avisar al crupier antes de que hayan actuado dos jugadores después de él.

j) Cada jugador es responsable de recibir el número de cartas correctas. Si después de la acción de dos jugadores, algún otro descubre que no tiene el número de cartas correctas, perderá el dinero apostado y su mano se declarará nula.

k) Si ya iniciada la mano, o en los descartes, se le descubre una carta al jugador por su causa, esta será mostrada a todos los jugadores y la mano se finalizará sin perjuicio para el resto de los jugadores.

l) Los jugadores son responsables de sus apuestas, si un jugador anuncia una acción y no conocía la cantidad correcta, debe efectuar la apuesta de todas formas. Si el error ha sido del crupier que ha informado de una cantidad incorrecta, el jugador podrá modificar su apuesta.

IX. Variedades del póquer de círculo.

Las distintas variedades de póquer de círculo responden a los principios expuestos en los apartados precedentes de este epígrafe. Estas variedades de póquer de círculo recogidas en este Catálogo son la variedades de póquer cubierto de 5 cartas con descarte y las cinco variedades de póquer descubierto siguientes: Seven Stud Poker, Omaha, Hold’em, Five Stud Poker y póquer sintético.

Las normas específicas de cada una de las variedades de póquer citadas en este apartado se recogen en los apartados siguientes de este epígrafe y, en todo lo no previsto de forma específica, se regularán por las referidas normas generales contenidas en los apartados I a VIII de este epígrafe.

### 13.1. PÓQUER CUBIERTO DE 5 CARTAS CON DESCARTE.

El póquer cubierto de 5 cartas con descarte es un juego de cartas de los llamados de círculo que enfrenta a variosjugadores entre sí. El objeto del juego es alcanzar la mayor combinación posible con cinco cartas, una vez realizado un solo descarte de un máximo de 4 cartas. el jugador, también tendrá la opción de no realizar descarte alguno.

I. Elementos de juego.

Naipes.

Se juega con una baraja de 52 cartas de similares características de las utilizadas en las otras modalidades de póquer. Dependiendo del número de jugadores se podrá jugar con 52, 48, 44, 40, 36 o 32 cartas.

II. Mínimos y máximos.

En el límite de apuesta «Sin Límite» el mínimo no puede ser menor al establecido dentro de la banda de fluctuación autorizada, no existe límite para la apuesta máxima.

III. Reglas del juego: desarrollo del juego.

1. Reparto de cartas.

Antes de procederse a la distribución de las cartas por el crupier, el jugador que tenga la mano deberá abrir al menos con apuesta mínima.

Existirá una apuesta denominada ciega que consiste en realizar una apuesta que será, como mínimo, el doble que la apertura; la ciega que resultase de mayor cuantía tiene la opción de, en su turno, volver a subir la apuesta y tener el derecho hablar en el último lugar en el turno de apuestas. La ciega solo es válida antes de que el crupier distribuya las cartas.

Efectuadas las operaciones anteriores, el crupier procederá al reparto de las cartas a los jugadores, comenzando por el jugador que ostente la mano y siguiendo el sentido contrario a las agujas del reloj, repartirá 5 cartas cubiertas a cada jugador y conservará el resto del mazo en su mano.

Finalizado el reparto de cartas, dirigiéndose al jugador que este a la derecha del jugador que tenga el derecho de hablar el último en el turno de apuestas, anunciará «Usted habla», y así sucesivamente a cada uno de los jugadores.

2. Intervalos o turnos de apuestas.

Los jugadores dispondrán de dos turnos de apuestas:

a) Cuando recibe sus cinco primeras cartas. En estos momentos se inicia el primer intervalo de apuestas, hablando en primer lugar el jugador que ostentara la mano.

b) Después de realizar el descarte. Entonces se inicia el segundo y último intervalo de apuestas, hablando en primer lugar el jugador que realizarse el último envite.

Las apuestas deberán realizarse de una forma clara e inmediata, sin simular dudas respecto a la jugada en sí.

Los jugadores tendrán derecho a un solo descarte de un máximo de cuatro cartas y un mínimo de ninguna, en cuyo caso anunciará en voz alta que está «servido».

El jugador que se descarte de cuatro naipes recibirá primero tres cartas y una vez el resto de jugadores restituyan sus descartes, recibirá su cuarta carta.

Si una vez distribuidas las primeras cinco cartas a los jugadores no hubieran suficientes naipes para cubrir los descartes, una vez repartidas las cartas que quedasen en el mazo, el crupier utilizará los descartes de todos los jugadores para completar la mano; con la única excepción de que solo faltara para un jugador, en que entonces únicamente se utilizará los descartes de los demásjugadores para cubrir el suyo.

El orden en el reparto de los descartes será el mismo que el establecido para el reparto inicial de naipes.

Finalmente los jugadores irán descubriendo sus cartas uno a uno empezando por quien realizó el último envite y siguiendo por su derecha.

IV. Errores e infracciones en el juego.

En cuanto a los errores en el reparto y errores de jugador se procederá de acuerdo con lo establecido en las normas generales.

En cuanto a los errores del crupier, además de lo establecido en las normas generales se deberá tener en cuenta la siguiente:

En el caso de que al crupier se le descubra una carta en el reparto de los descartes, esta no se sustituirá y la mano se finalizará sin envites.

13.2. VARIEDADES DEL PÓQUER DESCUBIERTO.

13.2.A) PÓQUER DESCUBIERTO EN LA VARIANTE SEVEN STUD POKER.

I. Denominación.

El Seven Stud Poker es una variedad de póquer de círculo que enfrenta a un mínimo de cuatrojugadores y un máximo de ocho entre sí y que se juega con una baraja de 52 cartas.

El objetivo del juego es alcanzar la mayor combinación posible con siete cartas, teniendo en cuenta que de esas cartas solo tienen valor al descubrir la jugada cinco de ellas.

II. Reglas del juego.

1. Mínimos y máximos.

Como especialidad para esta variedad de póquer de circulo y dentro del Limitado o «Limit» en los casos de que las dos primeras cartas de cualquier jugador descubiertas sean una pareja, se podrá jugar con el límite más alto, si algún jugador ejerciera este derecho todos los incrementos serán proporcionales a dicho nivel. 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.

En esta variedad de póquer de circulo es obligatoria para todos los jugadores la apuesta denominada «ante» de acuerdo con la definición establecida en las normas generales.

2. Desarrollo del juego.

El crupier reparte tres cartas, a cada uno de los jugadores, las dos primeras cubiertas y la tercera descubierta.

Acto seguido se inicia el primer intervalo de apuestas, el cual es indicado por el crupier a los jugadores mediante la frase «hagan sus apuestas». Empieza a hablar el jugador que tenga la carta más baja. En caso de igualdad, el empate se rompe por palos, Picas, Corazones, Diamantes y Tréboles (De mayor a menor).

El segundo intervalo de apuestas tiene lugar cuando ha terminado de repartirse la cuarta carta y cada jugador tiene dos cartas cubiertas y dos descubiertas. el jugador con la combinación de cartas más alta o en su defecto con la carta más alta, es el que abre este segundo intervalo de apuestas pudiendo pasar permaneciendo en juego (check) o apostar (bet), y en ningún caso puede retirarse del juego.

Si al terminar este segundo intervalo de apuestas solo hay un jugador que ha realizado una apuesta y todos los demás han pasado, gana automáticamente la mano y se lleva el bote.

Al finalizar el segundo intervalo de apuestas se les da una carta descubierta a los jugadores que no hayan pasado.

El tercer y cuarto intervalo de apuestas se realiza como el segundo.

El quinto intervalo de apuestas es el último y es anunciado por el crupier con las palabras «última carta» y le da a cada jugador que permanezca en la partida una carta cubierta. En caso de igualdad hablará el más cercano por la izquierda a la mano.

Después de dar las tres primeras cartas y en cada uno de los tres siguientes repartos se separará una carta, hasta un total de cuatro, que deben quedar apartadas de las de descarte (cartas muertas). Estas cartas se pueden usar solamente en los siguientes casos:

a) Cuando el crupier al dar la séptima carta se salte el turno de un jugador, se le da la primera «carta muerta» siempre que las cartas de los demás jugadores hayan sido vistas. el jugador la recibe cuando el crupier haya terminado de dar las demás a los jugadores, es decir, es el último que recibe la carta. El objetivo de esta regla es mantener la secuencia de las cartas de la baraja para los demás jugadores.

b) Cuando el crupier, al repartir la séptima carta, se da cuenta de que no tiene suficientes para terminar este intervalo, usa dichas «cartas muertas» mezclándolas con las que todavía no se han repartido con el fin de completar la jugada.

c) Cuando no haya cartas suficientes para completar la séptima ronda, habiendo tenido en cuenta tanto los descartes realizados como las «cartas muertas», el crupier sacará una de las que quedan por repartir, la cual la colocará en el centro de la mesa y será la séptima carta para todos los jugadores (carta común).

El reparto de cartas se realizará en sentido de las agujas del reloj, empezando siempre por el jugador más próximo a la izquierda del crupier, orden que se mantendrá durante todo el reparto de cartas.

Durante el juego el crupier anunciará la carta más baja, la mano más alta, todos los incrementos y todas las parejas, pero nunca posibles escaleras ni colores.

El jugador que haya realizado el último incremento mostrará las cartas en primer lugar y a continuación y por turno los restantes jugadores.

Una vez que el crupier haya constatado que todos los jugadores han podido ver las cartas de la mano ganadora, y que han manifestado su conformidad con la combinación ganadora, entregará el bote al ganador y recogerá las cartas para iniciar una nueva mano.

III. Errores e infracciones en el juego.

Se procederá de acuerdo con lo establecido en las normas generales y con las siguientes:

1. Errores en el reparto.

a) Si al repartir las dos primeras cartas (hole cards) alguna de ellas queda al descubierto se pueden dar dos casos:

a.1) Que quede una de ellas al descubierto. En este caso esa carta es la carta descubierta y el jugador recibe la tercera carta que deberá ser cubierta.

a.2) Que queden las dos primeras cartas descubiertas, en cuyo caso se le devuelve la apuesta inicial.

b) Si al repartir la séptima carta esta es dada erróneamente, el crupier preguntará al jugador y de acuerdo con su respuesta, se aplicarán los siguientes criterios:

b.1) Si a pesar del error quiere seguir jugando, la carta se cubre y el juego sigue normalmente.

b.2) Si no desea seguir jugando, no tomará parte en el último intervalo de apuestas y jugará solo con las apuestas realizadas hasta ese momento. Los demás jugadores seguirán jugando y apostarán el intervalo correspondiente de apuestas formándose un bote aparte (side pot) en el cual el jugador que no quiso seguir jugando no toma parte.

2. Errores del crupier.

a) Si en el reparto de la séptima carta, el crupier por error la da descubierta y solo quedan dos jugadores en la partida, no se podrán subir las apuestas y se descubrirán directamente (showdown).

b) Si el crupier empieza a distribuir las cartas sin que hayan finalizado las apuestas, debe mantener dicha carta sobre la mesa hasta que finalicen las mismas y luego retirar, aparte de dicha carta, tantas cartas como jugadores se mantengan en juego (burnt cards). Dichas cartas cubiertas se ponen en un lugar separado de los descartes.

3. Errores del jugador.

a) Si un jugador por error descubre sus cartas cubiertas (hole cards) debe cubrirlas de nuevo pues el juego sigue siendo válido y la siguiente carta no se le dará cubierta.

b) Si un jugador descubre sus cartas tapadas sin haber igualado una apuesta pretérita, renuncia a la jugada y se le anula la mano.

c) Si un cliente no esta presente en la mesa cuando llega su turno, perderá su ante y su apuesta obligada si le correspondiera.

13.2.B) PÓQUER DESCUBIERTO EN LA VARIANTE OMAHA.

I. Denominación.

Variante del póquer de circulo que se juega con 52 cartas, cuyo objetivo es alcanzar la mayor combinación posible eligiendo dos de las cuatro cartas tapadas que tiene cada jugador en la mano y tres de las cinco cartas que son comunes a todos los jugadores y que son descubiertas por el crupier en el centro de la mesa.

II. Reglas del juego: Desarrollo del juego.

Al inicio de la sesión se sortean los puestos de los jugadores, a continuación el crupier sirve una carta delante de cada jugador sentado, la más alta obtendrá la mano o postre. En caso de igualdad ganará según el palo por este orden Picas, Corazones, Diamantes y Tréboles.

Antes de dar las cartas los dos jugadores situados a la izquierda de la mano pondrán por orden correlativo las apuestas denominadas pequeña ciega y gran ciega, esta última deberá de ser igual al mínimo de la mesa y la pequeña ciega su mitad.

Después de barajar, el crupier procederá al reparto de cuatro cartas de una en una a cada jugador, dando la primera carta a la plaza que corresponda a la pequeña ciega y en sentido de las agujas del reloj, iniciándose a continuación el primer intervalo de apuestas, siendo el jugador situado a la izquierda de la gran ciega el primero en hablar, con las opciones de «retirarse», «pasar», «ir» o «subir»; y así sucesivamente hasta llegar a la gran ciega que será él ultimo en

hablar. Acto seguido, el crupier llevará las fichas apostadas a la zona del pot, quemará, del mazo, una carta y descubrirá las tres siguientes (Flot), iniciándose en ese momento el segundo intervalo de apuestas que abrirá el jugador correspondiente a la pequeña ciega.

Después de finalizar la segunda ronda de apuestas, el crupier llevará las fichas apostadas al pot, quemará una carta y descubrirá un cuarto naipe, (Turn), iniciándose a continuación el tercer intervalo de apuestas, hablando en primer lugar la pequeña ciega o el siguiente jugador a su izquierda en caso de que este no permanezca en activo.

Después de finalizar el tercer turno de apuestas, el crupier llevará las fichas apostadas al pot, quemará de nuevo una carta y descubrirá la quinta carta común, (River), iniciándose el cuarto y último intervalo de apuestas hablando de igual modo en primer lugar la pequeña ciega o el siguiente jugador a su izquierda en caso de que este no permanezca en activo.

En cada ronda de apuestas el crupier anunciará en voz alta las distintas cartas que va destapando, (flop, turn y river), así como los jugadores activos en la mano. 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, excepto si su resto no alcanza su valor total, jugando entonces la parte proporcional.

El jugador que haya realizado el último incremento, mostrará las cartas en primer lugar y a continuación y por turno los restantes jugadores. Una vez que el crupier haya constatado que todos los jugadores han podido ver las cartas de la mano ganadora, y que han manifestado su conformidad con la combinación ganadora, entregará el bote al ganador y recogerá las cartas para iniciar una nueva mano.

III. Jugadores.

En esta variedad, además de las generales, le son de aplicación las siguientes:

1. Si un jugador descansa cuando le corresponde la ciega pequeña y posteriormente se reincorpora al juego, antes de que le correspondiera la ciega grande, deberá de entrar con la ciega pequeña.

2. Si un jugador se incorpora con la partida ya comenzada, deberá entrar con la ciega grande para recibir cartas.

3. Un jugador no se podrá incorporar siendo postre o pequeña ciega, esperará a que pase el turno.

IV. Errores e infracción es en el juego.

En cuanto a los errores en el reparto y errores de jugador se procederá de acuerdo con lo establecido en las normas generales.

En cuanto a los errores del crupier, además de lo establecido en las normas generales se deberá tener en cuenta las siguientes:

a) Si alguna de las cartas comunes fuera descubierta por el crupier antes de que una ronda de apuestas fuera cerrada por completo, se cerrará dicha ronda sin posibilidad de incrementos.

b) Si dos o más cartas comunes fueran descubiertas por el crupier antes de que una ronda de apuestas fuera cerrada por completo, se barajarán con el resto de cartas y se descubrirán de nuevo.

c) En el caso de que al crupier se le descubra una carta en el reparto, esta sustituirá a la primera carta a quemar, que a su vez sustituirá la carta vuelta.

13.2.C) PÓQUER DESCUBIERTO EN LA VARIANTE HOLD'EM.

I. Denominación.

Es una variante del póquer de círculo que se juega con 52 cartas. El objetivo del juego es alcanzar la mayor combinación posible con cinco cartas cualesquiera de entre las siete cartas que forman las dos cartas de cada jugador y las cinco cartas comunes.

II. Reglas del Juego. Desarrollo del juego.

Al inicio de la sesión se sortean los puestos de los jugadores, a continuación el crupier despacha una carta delante de cada jugador sentado, la más alta obtendrá la mano o postre. En caso de igualdad ganará según el palo por este orden Picas, Corazones, Diamantes y Tréboles.

Antes de dar las cartas los dosjugadores situados a la izquierda de la mano pondrán por orden correlativo las apuestas denominadas pequeña ciega y gran ciega, esta última deberá de ser igual al mínimo de la mesa y la pequeña ciega su mitad.

Después de barajar, el crupier procederá al reparto de dos cartas de una en una a cada jugador, dando la primera carta a la plaza que corresponda a la pequeña ciega y en sentido de las agujas del reloj, iniciándose a continuación el primer intervalo de apuestas, siendo el jugador situado a la izquierda de la gran ciega el primero en hablar, con las opciones de «retirarse», «pasar», «ir» o «subir»; y así sucesivamente hasta llegar a la gran ciega que será él ultimo en hablar. Acto seguido, el crupier llevará las fichas apostadas a la zona del pot, quemará, del mazo, una carta y descubrirá las tres siguientes (Flot), iniciándose en ese momento el segundo intervalo de apuestas que abrirá el jugador correspondiente a la pequeña ciega.

Después de finalizar la segunda ronda de apuestas, el crupier llevará las fichas apostadas al pot, quemará una carta y descubrirá un cuarto naipe, (Turn), iniciándose a continuación el tercer intervalo de apuestas, hablando en primer lugar la pequeña ciega o el siguiente jugador a su izquierda en caso de que este no permanezca en activo.

Después de finalizar el tercer turno de apuestas, el crupier llevará las fichas apostadas al pot, quemará de nuevo una carta y descubrirá la quinta carta común, (River), iniciándose el cuarto y último intervalo de apuestas hablando de igual modo en primer lugar la pequeña ciega o el siguiente jugador a su izquierda en caso de que este no permanezca en activo.

En cada ronda de apuestas el crupier anunciará en voz alta las distintas cartas que va destapando, (flop, turn y river), así como los jugadores activos en la mano. 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, excepto si su resto no alcanza su valor total, jugando entonces la parte proporcional.

El jugador que haya realizado el último incremento, mostrará las cartas en primer lugar y a continuación y por turno los restantes jugadores. Una vez que el crupier haya constatado que todos los jugadores han podido ver las cartas de la mano ganadora, y que han manifestado su conformidad con la combinación ganadora, entregará el bote al ganador y recogerá las cartas para iniciar una nueva mano.

Apuestas acumuladas y progresivos. La consellería competente en materia de juego podrá autorizar para este tipo de juego las denominadas apuestas especiales acumuladas o «bonus» para la obtención de premios especiales en dinero, o su equivalente en especie, con relación a combinaciones especiales de naipes obtenidas por parte de los jugadores dentro de sus manos en el curso de las partidas ordinarias y también entre varias mesas de este juego.

Asimismo, se podrán autorizar apuestas adicionales e independientes para los jugadores, llamada «progresivos», cuyo objetivo es conseguir un premio especial que depende solamente de la jugada que obtenga el jugador y del importe acumulado por el progresivo en aquel momento, previa la deducción autorizada a favor del establecimiento. Para jugar al progresivo, cada jugador debe depositar una cantidad estipulada en la ranura con contador destinada a esta finalidad. Podrá existir un progresivo común a varias mesas. El desarrollo de esta modalidad de juego ha de estar expuesto en un lugar visible de la mesa o zona de juego y debe indicar las combinaciones que comportan los premios y su importe. Estos premios adicionales serán, como mínimo, los siguientes:

III. Jugadores.

Además de las normas y requisitos establecidos en las generales se tendrán que tener en cuenta que:

1. Si un jugador descansa cuando le corresponde la ciega pequeña y posteriormente se reincorpora al juego, antes de que le correspondiera la ciega grande, deberá de entrar con la ciega pequeña.

2. Si un jugador se incorpora con la partida ya comenzada, deberá entrar con la ciega grande para recibir cartas.

3. Un jugador no se podrá incorporar siendo postre o pequeña ciega, esperará a que pase el turno.

IV. Errores e infracciones en el juego.

En cuanto a los errores en el reparto y errores de jugador se procederá de acuerdo con lo establecido en las normas generales.

En cuanto a los errores del crupier, además de lo establecido en las normas generales se deberán tener en cuentas las siguientes:

a) Si alguna de las cartas comunes fuera descubierta por el crupier antes de que una ronda de apuestas fuera cerrada por completo, se cerrará dicha ronda sin posibilidad de incrementos.

b) Si dos o más cartas comunes fueran descubiertas por el crupier antes de que una ronda de apuestas fuera cerrada por completo, se barajarán con el resto de cartas y se descubrirán de nuevo.

c) En el caso de que al crupier se le descubra una carta en el reparto, esta sustituirá a la primera carta a quemar, que a su vez sustituirá la carta vuelta.

13.2. D) PÓQUER DESCUBIERTO EN LA VARIANTE DE FIVE STUD PÓKER.

I. Denominación.

El Five Stud Póker es una variante de póquer de círculo, que enfrenta a varios jugadores entre sí, cuyo objeto es alcanzar la mayor combinación posible entre las cinco cartas de que dispone cada uno de los jugadores.

II. Elementos de juego.

Se juega con una baraja de 52 cartas de similares características de las utilizadas en las otras modalidades de póquer.

III. Reglas de Juego. Desarrollo del juego.

Al inicio de la sesión se sortean los puestos de los jugadores.

Todos los jugadores que deseen recibir cartas tendrán que realizar sus apuestas de «ante». Después de barajar, el crupier procederá al reparto de dos naipes, de uno en uno a cada uno de los jugadores, uno cubierto y el otro descubierto, en sentido de las agujas del reloj y empezando siempre por el jugador más próximo a la izquierda del crupier, orden que se mantendrá durante todo el reparto de cartas, iniciándose a continuación el primer intervalo de apuestas. En esta variante, el jugador con la combinación más alta es el que inicia las apuestas.

Al finalizar el primer intervalo de apuestas, el crupier da a cada jugador una tercera carta, en este caso descubierta con lo que empieza el segundo intervalo de apuestas.

Al finalizar este intervalo de apuestas el crupier da una cuarta carta, igualmente descubierta, a cada jugador con lo que empieza el tercer intervalo de apuestas.

Cuando se terminan las apuestas el crupier da una quinta carta descubierta, con lo que se inicia el cuarto y último intervalo de apuestas.

El jugador que haya realizado el último incremento, mostrará las cartas en primer lugar y a continuación y por turno los restantes jugadores. Una vez que el crupier haya constatado que todos los jugadores han podido ver las cartas de la mano ganadora, y que han manifestado su conformidad con la combinación ganadora, entregará el bote al ganador y recogerá las cartas para iniciar una nueva mano.

IV. Mínimos y máximos.

Los límites de las apuestas en cada intervalo, tanda o ronda dependerá de la opción elegida por la Dirección del casino entre los tres límites establecidos en las normas generales, con la única peculiaridad del Limitado o «Limit», que será:

Limitado o «Limit». Caso de que las dos primeras cartas descubiertas de cualquier jugador sean una pareja, se podrá jugar con el límite más alto, si algún jugador ejerciera este derecho todos los incrementos serán proporcionales a dicho nivel. 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.

V. Errores e infracciones en el juego.

En cuanto a los errores e infracciones en el juego se procederá de acuerdo con lo establecido en las normas generales con las siguientes peculiaridades:

1. Errores de reparto.

En el caso de que las dos primeras cartas queden descubiertas se anula la mano.

2. Errores del crupier.

a) Si el crupier se equivoca al designar el jugador que debe hacer la apuesta obligada en la primera ronda y este actúa antes de que nos demos cuenta del error la apuesta se dará por buena y la acción continúa.

b) Si el crupier quema dos cartas en una ronda o deja de quemar alguna, las cartas serán rectificadas siempre que sean posible, pero no anula la mano.

3. Errores del jugador.

a) Si un jugador por error descubre su carta cubierta, debe cubrirla de nuevo pues el juego sigue siendo válido.

b) Si un jugador descubre su carta tapada sin haber igualado una apuesta pretérita, renuncia a la jugada y se le anula la mano.

c) Si un cliente no está presente en la mesa cuando llega su turno, perderá su ante y su apuesta obligada si le correspondiera.

13.2.E) PÓQUER DESCUBIERTO EN LA VARIEDAD DE PÓQUER SINTÉTICO.

I. Denominación.

El póquer sintético es una variante del póquer de círculo cuyo objetivo es conseguir la combinación de cartas del valor más alto posible, mediante la utilización de cinco cartas: dos repartidas por el crupier a cada jugador y tres de las cinco cartas alienadas sobre la mesa de juego que son comunes a todos los jugadores.

II. Elementos de juego.

Se juega con 28 cartas en lugar de las 52 cartas que tiene la baraja inglesa completa y solo se utiliza el As, K, Q, J, 10, 9 y 8 de cada palo, según su valor y orden de importancia. El As se puede utilizar como la carta más pequeña delante del 8 o como carta más alta después de la K.

III. Mínimos y máximos.

Se jugará siempre en la modalidad de «Sin límite» o «No limit». El casino de juego fijará para cada mesa la cuantía de las apuestas de acuerdo con la banda de fluctuación que tenga autorizada.

IV. Desarrollo del juego: Reglas del Juego.

Al inicio de la sesión se sortean los puestos de los jugadores.

Antes de dar las cartas todos los jugadores que deseen recibir carta tendrán que realizar su apuesta de ante.

El crupier colocará la «mano» en el primer puesto que estuviera ocupado a su derecha, tras lo cual, repartirá dos cartas tapadas, distribuidas de una en una a cada jugador siguiendo el sentido contrario de las agujas del reloj, y empezando por el jugador que ostente la mano.

Al finalizar descubrirá la primera carta de las cinco comunes, situándola en el centro de la mesa.

A partir de este momento, comienza el primer turno de apuestas por el jugador que tiene la mano. Una vez realizadas las apuestas, descubre la segunda carta de las cinco comunes y comienza el segundo turno de apuestas, que es abierto por el jugador que hace la apuesta más alta, y así sucesivamente hasta que 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 bote al ganador o se reparte entre los ganadores si hay diversas jugadas del mismo valor.

Como especialidad de las combinaciones posibles de las normas generales del póquer en esta variedad de juego prevalece el Color al Full.

V. Errores e infracciones en el juego.

Además de los contemplados en las normas generales se deberán aplicar en los errores en el reparto y en los errores del crupier las siguientes:

1. Errores en el reparto.

a) Si durante el transcurso del reparto, el crupier gira total o parcialmente un naipe dirigido a un jugador se dará mano nula.

b) Si durante el transcurso del reparto, el crupier lanza una carta dirigida a un jugador fuera de los límites de la mesa se dará mano nula.

2. Errores del crupier.

a) Si el crupier descubre más de una carta de las comunes, en un intervalo de apuestas, se considera valida la primera y la otra se aparta, el crupier colocará el resto de las cartas comunes que faltaran por salir boca abajo junto a las ya descubiertas y a continuación realizará una mezcla tipo chemin de fer de la carta apartada junto con las que hubieran quedado sin salir en

el mazo las agrupara sin levantarlas del paño cortará y pondrá la carta boca abajo en el lugar que corresponda sin alterar el orden.

b) Si alguna de las cartas comunes fuera girada prematuramente por el crupier, no estando cerrada la ronda de apuestas la carta no tendrá validez, el crupier la apartara y colocará el resto de las cartas comunes que faltarán por salir boca abajo junto a las ya descubiertas, y a continuación realizará una mezcla tipo chemin de fer de la carta apartada junto con las que hubieran quedado sin salir en el mazo las agrupara sin levantarlas del paño cortará y pondrá la carta boca abajo en el lugar que corresponda sin alterar el orden.

## 14. PAI GOW POKER.

I. Denominación.

Es un juego de cartas de los denominados de contrapartida, en el que los jugadores 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. Tapete o paño de juego.

Será de medidas y características similares al usado en el juego del veintiuno o blackjack, pero 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 blackjack, para proceder a los cambios de fichas y a la deducción de la cantidad correspondiente a la comisión.

3. Cubilete y dados.

Se utilizarán tres dados, del mismo color, con las superficies pulimentadas de 12 a 25 mm de lado y se colocarán dentro de un cubilete o recipiente, para ser sacudidos antes de ser tirados.

4. Distribuidor o sabot.

Se estará a lo dispuesto en epígrafe 03, apartado II, punto 3.

III. Personal.

1. Jefe de mesa.

Le corresponderá la supervisión del juego en todas sus fases, sin perjuicio de cualquier otra función que se le pueda encomendar. También llevará una lista en la que se determine el orden de prioridad para cubrir plazas vacantes. Dichas funciones se llevarán a cabo sobre cada una de las mesas.

2. Crupier

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 mande 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:

a) Cinco Ases: es la formada por cinco Ases (cuatro Ases más el Joker).

b) 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.

c) Escalera de Color: es la formada por cinco cartas correlativas de un mismo palo (8, 9, 10, Jota, y Dama).

d) Póquer: es el formado por cuatro cartas de un mismo valor (cuatro Reyes).

e) Full: es el formado por tres cartas de un mismo valor y otras dos de igual valor (3 ochos y 2 nueves).

f) Color: es el formado por cinco cartas no correlativas del mismo palo (8, 9, 10, Dama y As de Tréboles).

g) Escalera: es la formada por cinco cartas correlativas de distintos palos.

h) Trío: es el formado por tres cartas de un mismo valor y las dos restantes sin formar pareja (3 ochos, Dama y Rey).

i) Doble Pareja: es la formada por dos parejas de cartas de distinto valor (2 nueves, 2 Jotas y 1 As).

j) Pareja: es la formada por dos cartas del mismo valor (2 Reyes, 8, 9 y As).

k) 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 la cuantía de las apuestas de acuerdo con la banda de fluctuación que tenga autorizada por la Subsecretaría de la consellería competente en materia de 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 de las apuestas ganadoras, 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 desempaquetado y su mezcla se atendrán a las normas del Reglamento de Casinos de Juego. El crupier 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 crupier cerrará las apuestas con el «no va más», cogerá 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 6jugadores será siempre 1, 8 ó 15. El crupier contará desde la posición del Banquero. Una vez realizada esta operación, el crupier colocará las cartas delante de cada uno de los jugadores (incluyéndose a sí mismo), en sentido contrario al de las agujas del reloj, desde el punto de inicio indicado por los dados. El crupier mezclará las cartas y confeccionará tantas «manos» de siete cartas boca abajo comojugadores 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 constituirse en Banca tanto el crupier 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 crupier 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 deberá ser de mayor valor que la «mano» baja. El crupier 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 crupier 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 crupier. El cuadro comparativo con las distintas posibilidades es el siguiente:

| CASO | «MANO» ALTA | «MANO BAJA» | RESULTADO CLIENTE | PAGOS-COBROS |
|---|---|---|---|---|
| 1 | Superior | Superior | Ganancia | A la par, menos 5 por ciento |
| 2 | Superior | Inferior | Partida nula | Recuperación total de la apuesta |
| 2bis | Inferior | Superior | Partida nula | Recuperación total de la apuesta |
| 3 | Superior | Igualdad | Partida nula | Recuperación total de la apuesta |
| 3bis | Igualdad | Superior | Partida nula | Recuperación total de la apuesta |
| 4 | Inferior | Igualdad | Pérdida | Pérdida total de la apuesta |
| 4bis | Igualdad | Inferior | Pérdida | Pérdida total de la apuesta |
| 5 | Igualdad | Igualdad | Pérdida | Pérdida total de la apuesta |
| 6 | Inferior | Inferior | Pérdida | Pérdida total de la apuesta |

Caso 1: Las dos «manos» del cliente ganan a las dos «manos» del crupier =>Ganancia.

Caso 2 y 2 bis: El cliente gana sobre una de las dos «manos» del crupier, mientras pierde la otra => Partida nula.

Caso 3 y 3 bis: El cliente gana sobre una «mano», pero tiene igualdad en la otra => Partida nula.

Caso 4 y 4 bis: El cliente pierde una «mano» y tiene igualdad en la otras => Pierde.

Caso 5: El cliente tiene igualdad en ambas «manos» => Pierde.

Caso 6: El cliente pierde en las dos «manos» => Pierde.

Cuando el crupier haya resuelto el caso del cliente núm. 1 pasará al 2 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 crupier 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 por el jugador se considerará siempre perdedora.

## 15. MONTE O BANCA.

I. Denominación.

El monte o banca es un juego de azar, practicado con naipes, de los denominados de contrapartida, en el que los jugadores juegan contra el establecimiento, existiendo varias combinaciones ganadoras.

II. Elementos del juego.

1. Cartas o naipes.

Al Monte se juega con dos barajas, una roja y otra azul, de las denominadas españolas, de 40 cartas cada una, con cuatro «palos», Oros, Copas, Espadas y Bastos, de 10 cartas cada una: 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, Sota, Caballo y Rey.

2. Distribuidor o sabot

De los regulados en el blackjack.

3. Tapete o paño de juego.

De medidas mínimas similares a las de una mesa de punto y banca.

III. El personal.

1. Un Inspector. Es el responsable máximo del juego. Actúa como delegado de la dirección y le corresponde resolver cualquier conflicto planteado en la mesa de juego.

2. El crupier tirador. Es el que dirige la partida, teniendo como misión la de mezclar las cartas y su distribución a los jugadores, pudiendo estar asistido por un ayudante mezclado.

3. El crupier pagador. Es el que retira las apuestas perdedoras y efectúa el pago de las que resulten ganadoras.

4. Ayudante mezclador. Es el que baraja o mezcla los mazos de cartas.

IV. Jugadores.

Podrán participar en el juego los jugadores sentados frente a la mesa, así como los que permanezcan de pie.

V. Banca.

El establecimiento se constituye en banca y le corresponderá el cobro y el pago de las apuestas. En el supuesto de que una vez efectuadas las apuestas el primer naipe descubierto correspondiese a alguna de las cartas emplazadas, se deducirá a todas las apuestas ganadoras un 10 % en beneficio del establecimiento, excepto en la Vista Hermosa.

VI. Reglas del juego.

1. Combinaciones posibles:

a) Suertes múltiples:

1. Vista Hermosa. Consiste en apostar a que la primera carta que se descubre es del mismo valor y del palo siguiente que aquella sobre la que se apuesta, siguiendo un orden circular de los palos: oros, copas, espadas y bastos. Casilla de apuesta en el paño denominada VIS.

Se paga 32 veces la postura siempre que no haya cartas dobladas o quemadas, descontándose un junto por cada una de ellas.

2. Camo, Anti y Viudo.

- Camo. Se juega a la carta del mismo valor y del palo posterior a la carta emplazada. Casilla de apuesta en el paño denominada C.

- Anti. Es la apuesta a la carta del mismo valor y del palo anterior a la carta emplazada. Casilla de apuesta en el paño denominada A.

- Viudo. La apuesta se efectúa a la carta del mismo valor y de ninguno de los palos inmediatos a la carta emplazada. Casilla de apuesta en el paño denominada V.

El Camo, Anti y Viudo se paga 11 veces la apuesta, en la fase de Primeras del juego, descontándose un punto por cada carta doblada si las hubiere.

En la fase del juego de Segundas, se paga 5 veces la apuesta.

- El Salto. Se apuesta a una carta del mismo valor que la carta emplazada de cualquiera de los palos. Casilla de apuesta en el paño denominada 5. Solamente se puede apostar a esta combinación en la fase del juego de Primeras. Se paga tres veces la apuesta.

b) Suertes sencillas: Cartas. Las apuestas sobre Cartas se pueden efectuar de una carta contra otra de las emplazadas en sentido horizontal o vertical; o de dos cartas contra las otras dos de las emplazadas Cartas. Se gana cuando se descubre una carta del mismo valor que una de las emplazadas. La ganancia asciende al valor de la cantidad apostada (1 por 1).

2. Máximos y mínimos de las apuestas.

El mínimo de las apuestas en el juego del monte se determina por la Subsecretaría de la consellería competente en materia de juego.

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

a) En las suertes sencillas (Cartas) el máximo será de 300 veces la cantidad fijada como mínimo de postura.

b) En las suertes múltiples el máximo será:

- En la Vista Hermosa, 10 veces el mínimo de la apuesta.

- En el Camo, Anti y Viudo, 30 veces el mínimo de la apuesta en el juego de Primeras y 60 veces en el de Segundas.

- En el Salto, 100 veces la apuesta mínima.

3. Desarrollo del juego.

El juego tiene dos fases, denominadas de Primeras y de Segundas, según el siguiente desarrollo:

El crupier tirador recibe un mazo del ayudante mezclador, si lo hubiere. En el caso contrario, el tirador realizaría ambas funciones. Corta el mazo, lo introduce en el sabot y comienza la partida. Extrae una carta anunciando «primera carta», emplazándola en la casilla superior izquierda y seguidamente otra carta anunciando «segunda carta» que emplazará en la casilla superior derecha. A continuación descubrirá dos cartas más, anunciando «tercera carta», que emplazará en la casilla inferior izquierda y «cuarta carta», en la casilla inferior derecha. En ese momento comienzan las apuestas anunciando «hagan juego», dejando el tiempo suficiente

para realizarlas y seguidamente cerrará las apuestas con el «no va más», comenzando la fase del juego de Primeras. Cuando salga alguna carta ganadora en juego con las emplazadas anteriormente, la carta perdedora se colocará boca abajo, retirando las apuestas perdedoras y pagando las ganadoras. Una vez efectuadas estas operaciones, la fase del juego de Primeras habrá finalizado, iniciándose el de Segundas, con las cartas horizontales que sigan emplazadas. Se anunciará de nuevo «hagan juego» y una vez efectuadas las apuestas se cerrarán con el «no va más» para el juego de Segundas.

4. Reglas especiales.

1. Para cartas dobladas.

Si al descubrir las dos primeras cartas fueran del mismo valor se quemarán. Si al descubrir la tercera y cuarta carta, por parte superior del mazo, alguna de ellas fuera del mismo valor que la primera o la segunda, dicha carta se considerará doblada, colocándose encima, procediendo a descubrir un nuevo naipe y si fuera nuevamente del mismo valor se considerará doblada o triplicada, según proceda. Finalmente, si antes de completar la extracción de las cuatro primeras cartas, de alguna de las dos primeras se descubrirán las cuatro del mismo valor, se anulará la jugada. Todas las cartas dobladas, triplicadas o quemadas restarán un punto por carta del pago de la apuesta VIS.

2. Para las apuestas a suertes sencillas Cartas, se seguirán las siguientes reglas:

a) Una carta doblada anulará la Camo de la carta de enfrente (horizontalmente) y la de abajo (verticalmente). Sólo ganarán con el Anti y el Viudo.

b) Dos cartas dobladas anularán las Camo de las cartas tercera y cuarta. Cobrarán con el Anti y el Viudo. En el juego de las diagonales no produce ningún efecto sobre el juego.

c) Una carta triplicada anula la Camo y el Viudo de la de enfrente (horizontalmente) y las Camo de la tercera y cuarta carta emplazada. Ganará la carta de enfrente solamente con el Anti y las de abajo (3.ª y 4.ª) con el Anti y el Viudo.

d) Una carta triplicada y otra doblada. Si se triplica la primera y se dobla la segunda, la triplicada anula la Camo y el Viudo de la segunda y de la tercera y la Camo de la cuarta. Se ganará con el Anti en la segunda y la tercera y con el Viudo y el Anti en la cuarta.

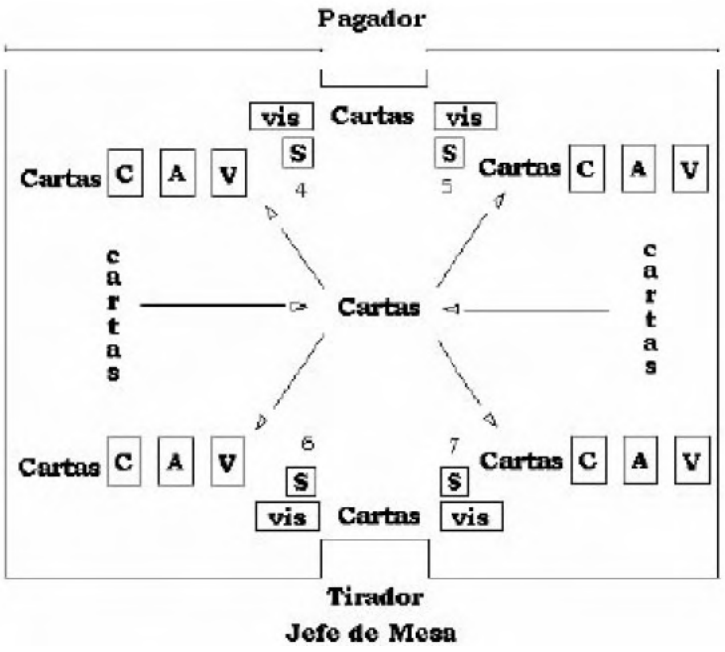
Si se triplican la primera y la segunda, anulan la Camo y el Viudo de la tercera y la cuarta y solamente se ganará con el Anti.

3. Para las apuestas a Salto:

a) Una carta doblada anula la Camo de las cartas contrarias, solo ganará con el Anti y el Viudo.

b) Una carta triplicada anula la Camo y el Viudo de las cartas contrarias, solo ganará con el Anti.

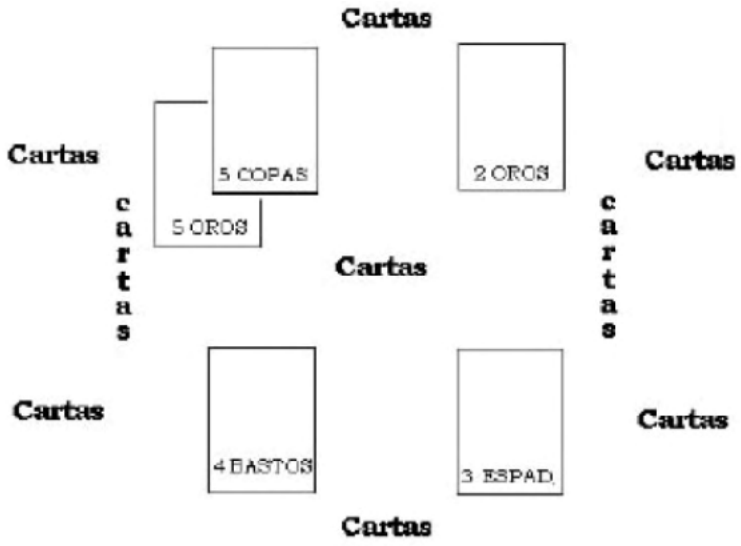
Figura número 12. Distribución del tapete de juego.



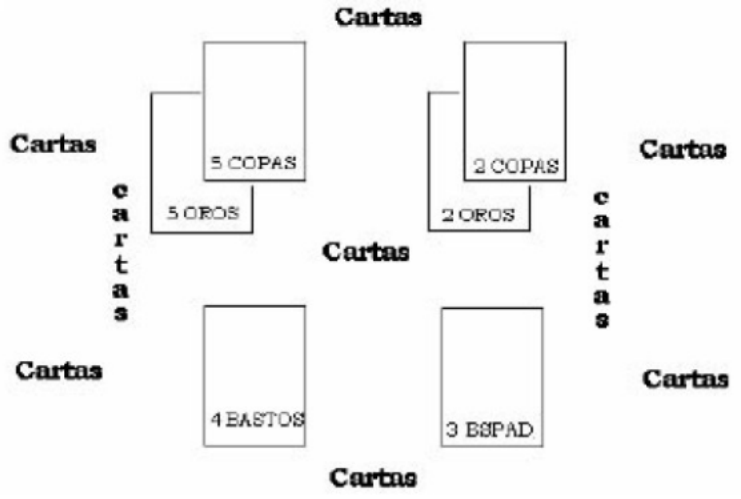
- El juego de las cartas dobles.

Las cartas para ser dobladas siempre tendrá que ser con las cartas sacadas por arriba, o sea con la carta tercera o cuarta. Las cartas de Primeras pueden ser dobladas al sacar las dos primeras por abajo, siempre que sean iguales se quemarán (anularán). Cada carta quemada restará un punto para el pago de la Vista Hermosa.

Ejemplo de la carta doble:



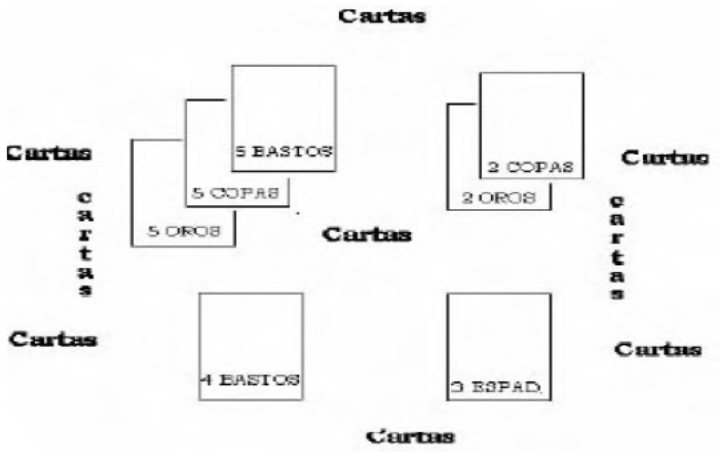

1. Cuando juegue el 2 contra el 5 con la Camo del 2, la carta no gana y el 5 no pierde. Sólo gana y pierde con el Anti y Viudo.
2. Cuando juegue el 3 y el 4 contra le 2 y el 5 no ganarán las cartas con la Camo del 4, ganarán las demás.
3. Del mismo modo, la carta 5 no pierde con la Camo del 2 y del 4.
4. Si sale el 5 las cartas que jueguen contra él pierden todas.
5. Cuando las cartas se doblan como en el ejemplo siguiente:




1. Cuando juegue el 5 y el 2 contra el 4 y el 3 las cartas no pagan ni pierden con las Camo del 4 y el 3. Sólo ganan y pierden con el Anti y el Viudo de ambos.
2. Con el 5 y el 2 todo gana y pierde.

- El juego de las cartas triples.

Las cartas para ser triplicadas siempre han de ser por arriba, con la tercera o cuarta.

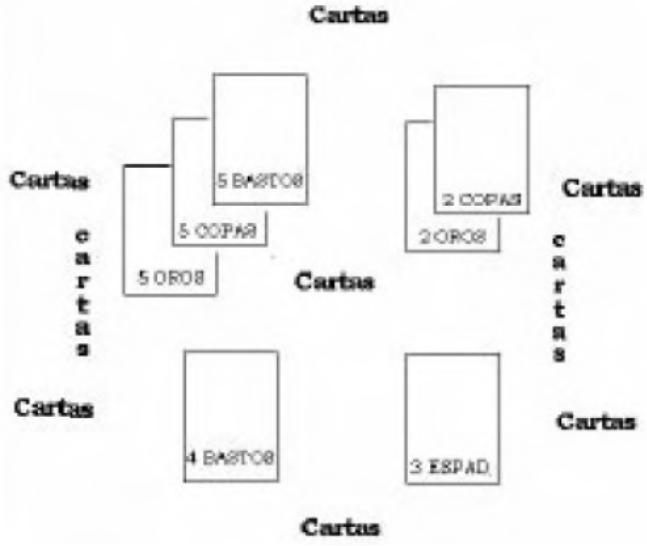



- Ejemplo de la carta triple:

1. Cuando juegue el 2 contra el 5 con la Camo y el Viudo no gana la carta y el 5 no pierde. Sólo con el Anti ganan y pierden las cartas.

2. Las «barrigas» ni ganan ni pierden con las Camo del 3 y 4. Sólo ganan y pierden con el Anti y Viudo del 3 y 4.

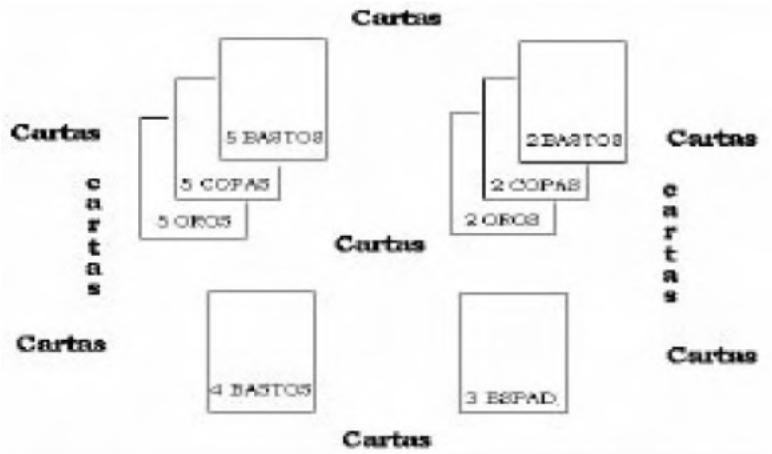
Cuando las cartas se triplican y doblan como en el ejemplo siguiente:




1. La triple anula la Camo y el Viudo del 4 y la doble anula la Camo del 3. Esto quiere decir que con la Camo y Viudo del 4 las cartas ni ganan ni pierden; solo hacen juego con el Anti. Con la Camo del 3 las cartas ni ganan ni pierden, hacen juego con el Anti y Viudo.

2. Cuando juegue el 5 contra el 2 solo gana y pierde con el Anti.

Cuando las dos cartas se triplican como en este ejemplo:



1. Las triples anulan a la Camo y el Viudo del 4 y 3. Es decir, las cartas 4 y 3 solo ganan con el Anti.

2. Saliendo el 5 o el 2 todas las cartas ganan y pierden.

## 16. EL RETO

I. Denominación.

El «Reto» es un juego de azar practicado con naipes, de los denominados de contrapartida y exclusivo de los casinos de juego, en que los jugadores juegan contra el establecimiento organizador, dependiendo la posibilidad de ganar de recibir una carta de mayor valor que la del croupier.

II. Elementos del juego

1. Cartas o naipes.

Se juega con una baraja de similares características a las utilizadas en el juego del Black Jack o Veintiuno de 52 cartas. El valor de aquellas, ordenadas de mayor a menor, será el siguiente: As, K, Q, J, 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3 y 2.

Podrá jugarse hasta con ocho mazos de naipes a la vez como máximo, según criterio de la dirección.

2. Distribuidor o sabot.

Se utilizará el mismo que para el juego del Black Jack.

3. Mesa de juego.

Será de dimensiones similares a la utilizada en el juego del Black Jack, con un máximo de nueve espacios separados para los jugadores.

III. Personal.

1. Inspector o jefe de mesa

Es la persona encargada de controlar el juego y resolver los problemas que se susciten durante su desarrollo. Podrá haber un inspector o jefe de mesa para cada sector de juego de naipes de contrapartida.

2. Croupier

Tiene la banca y dirige la partida. Además, tiene encomendada la función de barajar las cartas, la distribución de estas a los jugadores, la retirada de las apuestas perdedoras y el pago de las ganadoras. Anuncia también las distintas fases del juego y efectúa el cambio de dinero en efectivo por fichas a los jugadores.

IV. Jugadores.

Podrán participar un máximo de nueve jugadores.

V. Reglas del juego.

Antes de cada pase el jugador debe hacer su apuesta (apuesta inicial). Para ganar la apuesta inicial el valor de la carta del jugador debe ser mayor que la del croupier. Se pagará esta apuesta a la par. (1 a 1).

Si la carta del jugador es del mismo valor que la carta del croupier, el jugador tiene la posibilidad de «retar» a la casa. El jugador deberá poner una segunda apuesta igual que su apuesta inicial (el jugador pierde la primera guerra) para usar esta opción; entonces el croupier quema tres cartas y reparte una carta al jugador o jugadores aún en juego y otra a si mismo. Si la carta del jugador es de mayor valor que la del croupier, el jugador gana y el croupier paga la segunda apuesta 1 a 1. Si la segunda carta del jugador resulta del mismo valor que la del croupier, entonces el jugador gana y el croupier paga la segunda apuesta 2 a 1. En ambos casos el jugador recupera la apuesta inicial. Si la segunda carta del jugador es de menor valor que la del croupier, entonces el jugador pierde su apuesta inicial y su segunda apuesta.

Si el jugador elige no «retar» a la casa pierde la mitad de su apuesta inicial.

Además de la apuesta inicial y antes de que se repartan las cartas, el jugador puede jugar el «Tie». Para ganar esta apuesta la carta del jugador y la del croupier deben ser del mismo valor. Se paga 10 a 1.

VI. Máximos y mínimos de las apuestas.

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 la mesa.

El director de juegos del casino podrá fijar los límites mínimos y máximos de las apuestas según la banda de fluctuación que tenga autorizada.

2. Bandas de fluctuación.

Las bandas de fluctuación para la apuesta inicial tendrán como límite máximo el de 10, 20 ó 30 veces el mínimo establecido en las bandas recogidas en las correspondientes autorizaciones de funcionamiento.

VIII. Reglas comunes

Se reparten todas las cartas exceptuando las de quemar, a cara descubierta.

Las apuestas de «reto» solo están permitidas para el jugador que empate.

La apuesta de «reto» debe igualar a la apuesta inicial.

Las cartas deberán permanecer en todo momento sobre la mesa.

## 17. TRIPOKER.

I. Denominación.

El «Tripóker» es un juego de azar practicado con naipes, de los denominados de contrapartida y exclusivo de los casinos de juego, en que los jugadores juegan contra el establecimiento organizador, dependiendo la posibilidad de ganar de dos factores: bien tener una jugada mínima o bien tener una jugada superior a la del croupier. Las dos opciones se harán con las mismas tres cartas iniciales para cada jugador.

II. Elementos del juego.

1. Cartas o naipes.

Se juega con una baraja de similares características a las utilizadas en el juego del Black Jack o Veintiuno de 52 cartas. El valor de aquellas, ordenadas de mayor a menor, será el siguiente: As, K, Q, J, 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3, 2 y As.

2. Distribuidor o sabot.

3. Mesa de juego.

Será de dimensiones similares a la utilizada en el juego del Black Jack, con un máximo de nueve espacios separados para los jugadores. Tendrá tres casillas por cada jugador, destinadas a recibir las apuestas. En dos de ellas, denominadas «Fortuna» y «Ante», se podrá jugar antes de recibir las cartas y en el tercero, denominada «Bet» se podrá jugar una vez que las cartas son vistas por parte del cliente.

III. Personal.

1. Inspector o jefe de mesa.

Es la persona encargada de controlar el juego y resolver los problemas que se puedan originar durante su desarrollo. Podrá haber un inspector o jefe de mesa para cada sector de juego de naipes de contrapartida.

2. Croupier.

Tiene la banca y dirige la partida. Además, tiene encomendada la función de distribuir las cartas a los jugadores, la retirada de las apuestas perdedoras y el pago de las ganadoras.

Anuncia también las distintas fases del juego y efectúa el cambio de dinero en efectivo por fichas a los jugadores.

IV. Jugadores.

Podrán participar un máximo de nueve jugadores.

V. Reglas del juego.

Antes de cada pase el jugador debe hacer sus apuestas en las casillas Fortuna o Ante. En cualquiera de las dos o en ambas. Dichas apuestas deberán estar dentro de los límites autorizados para cada mesa y podrán ser de distinta cuantía entre sí. La apuesta denominada Bet será igual a la de Ante.

El croupier repartirá las cartas tres cartas a cada jugador y a él mismo.

La apuesta de Fortuna tiene como objetivo el conseguir una jugada determinada con sus tres cartas para ganar, independientemente de las cartas del croupier. La jugada mínima seráun par y se pagarán de acuerdo a la siguiente tabla de combinaciones y pagos:

| COMBINACIÓN | PAGO |
|---|---|
| Escalera de color | 40 a 1 |
| Trío | 25 a 1 |
| Escalera | 6 a 1 |
| Color | 4 a 1 |
| Pareja o Par | 1 a 1 |

La apuesta de Ante se resuelve comparando las jugadas de los clientes con el croupier, para lo cual, los jugadores después de vistas sus cartas, deben hacer una apuesta en el Bet poniendo la misma cantidad que tenían en el Ante. Asimismo, puede rendir la apuesta (perder la misma) si no considera suficiente su jugada.

Una vez que el croupier descubre sus cartas, debe tener una jugada mínima de «Q» para calificar. Si el croupier no tiene dicha combinación o superior, pagará la apuesta de Ante 1 a 1 y el Bet quedará como está, es decir, el cliente podrá retirarla. Si el croupier califica, entonces ganará quién tenga mayor jugada.

Si el jugador gana, le pagará 1 a 1 la apuesta de Ante e igualmente 1 a 1 la de Bet. Si el croupier gana, retirará las apuestas de Ante y de Bet. Si ambos empatan, las apuestas de Ante y de Bet permanecerán como están y el cliente podrá recuperarlas.

La apuesta de Ante, tendrá también un pago adicional o Extra independiente de la combinación del croupier, es decir, el cliente recibirá un pago por la importancia de la jugada que obtenga, como mínimo una Escalera, aunque el croupier no califique o tenga una jugada mejor que el cliente, en cuyo caso este perderá la apuesta de Ante y de Bet, pero ganará el Extra en función de la siguiente tabla de combinaciones y pagos:

| EXTRA - ANTE | pago |
|---|---|
| Escalera de color | 5 a 1 |
| Trío | 4 a 1 |
| Escala | 1 a 1 |

VI. Máximos y mínimos de las apuestas.

Las apuestas de los jugadores, exclusivamente representadas por fichas del casino de juego, deberán realizarse dentro de los límites mínimos y máximos establecidos para la mesa.

Las apuestas de Fortuna y de Ante, podrán ser distintas entre sí. La apuesta de Bet será igual que la de Ante.

El casino podrá fijar los límites mínimos y máximos de las apuestas según la banda de fluctuación que tenga autorizada.

VII. Reglas comunes.

Todas las cartas son repartidas boca abajo de una en una incluidas las del croupier. En caso de utilizar barajador automático, el reparto de cartas se realizará entregando las cartas en grupos de tres.

Las cartas deberán permanecer en todo momento sobre la mesa.

Los clientes no podrán hacer comentarios acerca de sus jugadas.

## 18. SIC BO.

I. Denominación.

El juego del Sic Bo es un juego de azar, de los denominados de contrapartida, en el que los jugadores juegan contra el establecimiento, existiendo varias combinaciones ganadoras.

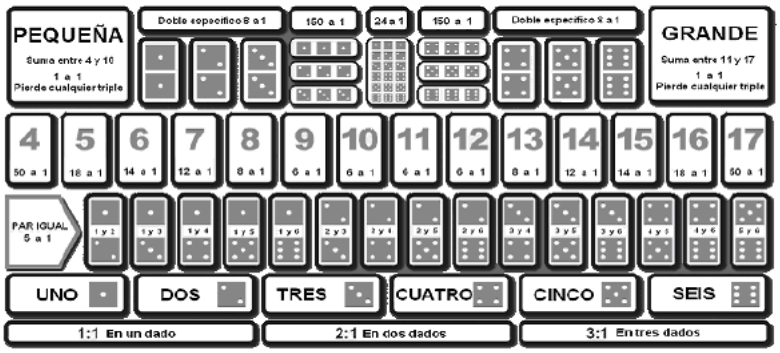
II. Elementos del juego.

1. Dados. El juego de dados se juega con tres dados del mismo color, con las superficies pulimentadas, de 15 a 25 mm. de lado. En cada sesión se pondrán a disposición de cada mesa dedicada al jugo de los dados seis dados en perfecto estado y distintos de los usados en la sesión anterior. Tres dados se utilizarán en la partida, quedando en reserva los otros tres para el caso de tener que sustituir a los primeros.

2. Tapete o paño de juego

El Sic Bo se practica en un tapete, en la que están marcados los tipos de apuestas en un número determinado de espacios que corresponden a los nombres de las diferentes jugadas que el jugador puede escoger para apostar, y sus premios correspondientes. La mesa llevará una caja para el efectivo, una caja para el anticipo y otra para recibir las propinas.

Dibujo del tapete




3. Cubo o dispositivo mecánico.

Los dados serán puestos en movimiento de manera manual mediante un cubo que agitará el croupier y volcará en una zona determinada de la mesa o mediante un dispositivo transparente que accionará mecánicamente el crupier.

III. Personal.

En cada mesa prestará sus servicios un crupier y, eventualmente, un jefe de mesa.

1. El jefe de mesa. Figura de carácter opcional que, cuando así lo estime la Dirección de Juego, es el responsable de la claridad y regularidad del juego, colaborando con el crupier en el manejo de fichas y depositando el dinero en caja.

2. El Crupier se ocupará de recoger las apuestas perdidas, colocar en su caso las apuestas y pagar las apuestas ganadoras. Se ocupará, asimismo, de los cambios de billetes y fichas que solicitan los jugadores. Será también el responsable de lanzar los dados con un cubo o mediante el dispositivo automático o campana móvil que se utilice. Comprobará el buen estado de los dados y hará 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) Apuesta pequeña (Menor de 11). Gana cuando la suma de los 3 dados está entre 4 y 10 (se conoce también como «menor de 11»). Paga 1 a 1. La apuesta no gana si sale un triple (tres dados del mismo número), ya sea del uno, el dos o el tres.

b) Gran Apuesta (Big Bet) o Más de 10. Gana cuando la suma de los 3 dados está entre 11 y 17. Se llama también «Más de 10». Paga 1 a 1.

c) Doble específico (Specific double). Gana cuando dos de los tres dados muestran el mismo número, al que hemos apostado. Paga 8 a1. Si el tercer dado también sale con el mismo número, o sea, si se convierte en un triple, también gana.

d) Triple específico (Specific triple).Gana cuando los 3 dados muestran el mismo número, al que se ha apostado. Paga 150 a 1.

e) Cualquier Triple (Any triple). Es cuando los tres dados muestran el mismo número. Puede ser cualquiera de los 6 números. Paga 24 a 1.

f) Total específico (Specific total). Gana cuando los 3 dados suman una determinada cantidad a la que se apostó. Los pagos varían según el número entre 6 a 1 y 50 a 1. Hay 14 apuestas diferentes.

g) Par igual (Pair match. Apuesta a la combinación de dos de los tres dados. Por ejemplo: 1 y 4, 5 y 6, 3 y 4. Paga 5 a 1. Hay 15 apuestas diferentes posibles.

h) Apuesta de números (Numbers Bet). Se gana de acuerdo a cuantos de los 3 dados salen con un determinado número al que se apuesta. Hay 6 apuestas posibles. Si el número sale dos veces paga doble y si sale tres veces paga triple.

2. Apuestas.

Las apuestas mínima y máxima se determinarán dentro de la banda de fluctuación autorizada para el casino, pudiendo determinar la Dirección de Juego que las apuestas sean múltiplos del mínimo de las diferentes suertes o jugadas.

3. Funcionamiento.

El número de jugadores que podrá ocupar cada mesa de dados no estará limitado. El crupier que lance los dados deberá hacerlo inmediatamente después del anuncio de «ya no va más», utilizando el cubo o elemento mecánico al efecto. El crupier anunciará la suma de los tres dados y a continuación anunciará individualmente la suma de cada dado. (ej 13, y a continuación dirá 6 - 4 - 3) Seguidamente procederá a retirar las apuestas que han resultado perdedoras para a continuación proceder al pago de las posturas ganadoras. Finalizado este proceso, el crupier anunciará «hagan juego» y se iniciará una nueva ronda de apuestas. Si los dados se rompen, se superponen, se montan sobre una ficha, caen de la mesa o de la zona habilitada al efecto, si el lanzamiento no ha sido correcto, el crupier anunciará «tirada nula».

Después de un número determinado de tiradas, el crupier podrá acordar el cambio de dados. El crupier anunciará entonces «cambio de dados» y mostrará delante de los jugadores los seis dados al servicio de la mesa. El crupier cogerá tres para lanzarlos y los tres 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».

## 19. MAHJONG PAI GOW.

I. Denominación.

El juego del Mahjong Pai Gow es un juego de azar, de los denominados de contrapartida, en el que los jugadores juegan contra el establecimiento, existiendo varias combinaciones ganadoras. En el Mahjong Pai Gow se comparan las manos de los jugadores con la de la banca para decidir quién gana, basándose en la tabla de jerarquía de fichas o tejas. Para la mano de cada jugador hay cuatro opciones de apuestas: Gana, Pierde, Empate y Par. En este juego hay 3 posiciones de jugadores y una posición de la banca.

II. Elementos del juego.

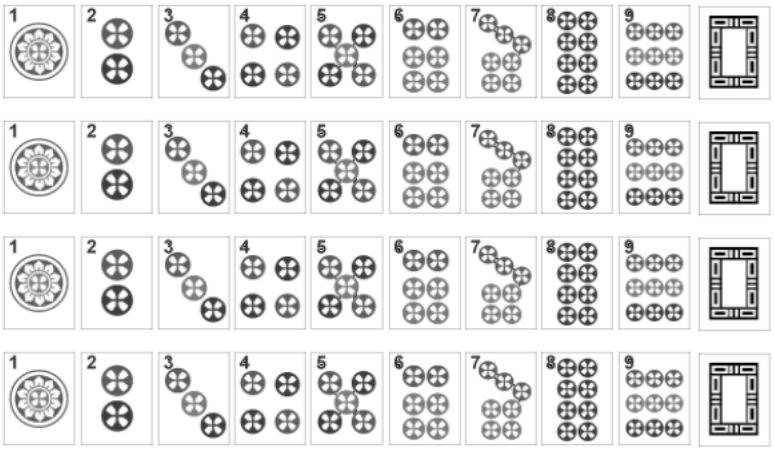
1. Tapete o paño.

Tendrá forma semicircular de medidas y características similares a las de black jack, póquer sin descarte y mini punto banco en su modalidad para siete o nuevejugadores.

Dibujo del tapete de Mahjong Pai Gow.

2. Fichas o tejas:

El Mahjong Pai Gow se juega con 40 fichas o tejas de Mahjong:



Cada ficha tendrá el valor de los puntos marcados (1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8 y 9) y «la ventana» o «dragón blanco» tendrá el valor de 10.

3. Dados.

Se utilizaran tres dados para decidir el orden de reparto de las fichas.

Los tres dados serán del mismo color, de material transparente, con las superficies pulimentadas, de 15 a 25 mm de lado.

III. Personal del Mahjong Pai gow.

1 jefe de mesa. Figura de carácter opcional que, cuando así lo estime la Dirección de Juego, le corresponde supervisar el juego y resolver los problemas que durante el transcurso del mismo se le presenten.

2. El crupier: Es el que dirige la partida, teniendo como misión la mezcla de las fichas, su distribución a los jugadores, retirar las posturas perdedoras y pagar las que resulten ganadoras.

IV. Reglas básicas del juego.

Las fichas se mezclan cada cinco rondas. En 5 rondas se usa un conjunto de 40 fichas.

Las apuestas al Empate y al Par no están habilitadas a partir de la cuarta ronda.

En el juego se utiliza un cubilete para los tres dados. Antes de repartir las fichas, el crupier arroja los dados, y las fichas se repartirán basándose en la suma de los dados. Las fichas se reparten contra el sentido de las manecillas del reloj, comenzando por la banca. La tabla de abajo muestra todas las variantes posibles.

Resultado de los dados Posición inicial:

5, 9, 13, 17 Posición de la banca.

6, 10, 14, 18 1ra posición de jugador.

3, 7, 11, 15 2da posición de jugador.

4, 8, 12, 16 3ra posición de jugador.

El croupier tomará fichas para repartir a cada posición. Se hará la suma total de cada posición.

Comparación de las manos: Todas las manos de los jugadores se comparan con la de la banca basándose en las siguientes reglas:

1. La suma de dos fichas se calcula de la siguiente manera: si el resultado es 10 o más, entonces se ignora el primer dígito (por ejemplo, el valor de una mano con fichas 4 y 8 es de 2 (4+8=12 => se ignora el 1 => 2 es el valor total), el valor de una mano con fichas 3 y 7 es 0 (3+7=10 => se ignora el 1 => 0 es el valor total).

2. Se dice que hay un Par cuando una posición de jugador tiene dos fichas con el mismo valor (por ejemplo 3:3, 4:4…).

3. Cualquier par tiene una jerarquía mayor que cualquier combinación sin par.

4. El par más alto es el par blanco; le sigue el par de nueves y así sucesivamente, hasta llegar al par más bajo que es el par de unos.

5. El Empate ocurre cuando la posición de jugador actual y la posición de la banca tienen exactamente las mismas fichas (por ejemplo: 4-2 para el jugador, y 4-2 para la banca).

6. No basta con que las fichas del jugador sumen un mismo valor que las del banquero para que se considere un empate (por ejemplo: 3-3 del jugador, y 4-2 de la banca no hacen un empate).

7. Al comparar las combinaciones sin pares, la combinación 2 y 8 tendrá el valor más alto (aunque la suma sea 0), y esta combinación se representa en la tabla como 2 y 8 Kong.

8. A partir de ahí, el valor de la mano depende de la suma de las fichas. La suma de 9 es mayor que la del 8, y así sucesivamente.

9. Si ambas manos (la de la banca y la del jugador) tienen la misma suma, entonces la mano con la ficha más alta gana. Por ejemplo, en caso de que la suma de la mano sea 7, la mano con las fichas 9 y 8 será mayor que la que tiene las fichas 6 y 1 (la suma es de 7 en ambos casos), y una mano de 5 y 2 será mayor que la de 3 y 4 (la suma es de 7 en ambos casos).

V. Resultados del juego.

El resultado del juego se mostrará basándose en la comparación entre las manos del jugador y de la banca:

Si la mano de la banca es mejor que la del jugador - la banca será la ganadora en esa posición de jugador.

Si la mano del jugador es mejor que la de la banca - el jugador será el ganador en esa posición de jugador.

Si la banca y el jugador tienen en sus manos fichas con los mismos valores - el resultado del juego será un empate en esa posición de jugador.

Si el jugador tiene dos fichas idénticas - el resultado del juego será un par en esa posición de jugador.

VI. Tabla de pagos.

Los pagos son los mismos para todas las posiciones de jugador.

Las apuestas a que el jugador gane o pierda pagan 1 a 1, pero se deducirá un 5 % de comisión. Las apuestas al Empate y al Par pagan 60 a 1 y 6 a 1 respectivamente.

Resultado del juego Pago:

El jugador gana 0.95 a 1.

El jugador pierde 0.95 a 1.

Empate 60 a 1.

Par 6 a 1.

VII. Jugadores.

a) Sentados. El número de jugadores a los que se permite participaren el juego debe coincidir con el número de plazas de apuestas marcadas en el tapete.

b) También pueden participar en el juego los jugadores que están de pie, apostando sobre la «mano» de un jugador, dentro de los límites de la apuesta máxima por jugador.

VIII. Máximo y mínimo de las apuestas.

Las apuestas de los jugadores, exclusivamente representadas por fichas, deben realizarse, dentro de la banda de fluctuación de mínimos y máximos por casilla antes de distribuir las fichas.

El mínimo de las posturas podrá ser distintas para cada mesa. El máximo de las apuestas será fijado para cada mesa entre 20 y 100 veces el mínimo, pudiendo determinar la Dirección del casino que las apuestas sean múltiplos del mínimo de la mesa.

## 20. PÓQUER DE 4 CARTAS

I. Denominación.

El póquer de 4 cartas es un juego de azar practicado con naipes, de los denominados de contrapartida y exclusivo de los casinos de juego, en que los jugadores juegan contra el establecimiento organizador. Se usan 4 cartas de las 5 que recibe cada jugador y 4 de las 6 que recibe el croupier. En este juego, el croupier no tiene que tener una jugada mínima para calificar, pero utiliza una carta más que los jugadores. Además, en este juego, el jugador puede apostar hasta tres veces su apuesta inicial de «Ante».

II. Elementos del juego.

1. Cartas o naipes. Se juega con una baraja de similares características a las utilizadas en el Black Jack de 52 cartas. El valor de las mismas, ordenadas de mayor a menor, será el siguiente: As, K, Q, J, 10, 9, 8, 7, 6, 5, 5, 4, 3, 2 y As.

2. Distribuidor o sabot. Se utilizará un sabot manual o uno automático.

3. Mesa de Juego. Será de dimensiones similares a la utilizada en el juego del Black Jack, con un máximo de siete espacios separados para los jugadores. Tendrá tres casillas por cada jugador, destinadas a recibir las apuestas, denominadas «Ases», «Ante» y «Play». No se podrá jugar sobre la mano de otro jugador.

III. Personal.

a) jefe de mesa. Es la persona encargada de controlar el juego y resolver los problemas que se puedan originar durante su desarrollo. Podrá haber un jefe de mesa por cada grupo de mesas.

b) Croupier. Tiene la banca y dirige la partida. Además, tiene encomendada la función de barajar las cartas, la distribución de estas a los jugadores, la retirada de las apuestas perdedoras y el pago de las ganadoras.

IV. Jugadores.

Podrán participar un máximo de 7 jugadores.

V. Reglas del juego.

1. Antes de cada pase el jugador debe hacer sus apuestas en las casillas «Ases» y/o «Ante».

En cualquiera de las dos o en ambas. Dichas apuestas deberán estar dentro de los límites autorizados para cada mesa y podrán ser distintas entre sí.

2. En la apuesta denominada «Play» el jugador puede apostar de 1 a 3 veces la apuesta del «Ante» después de haber visto sus cartas y decidir jugar. De lo contrario, de no poner una apuesta en esta casilla, el jugador se retira de la jugada y pierde esta apuesta inicial del «Ante».

3. El croupier repartirá las cartas de una en una a cada jugador y a él mismo, hasta un total de cinco (5) cartas a cada jugador y seis (6) cartas a él mismo, descubriendo esta última. Si se utiliza un barajador automático, las cartas se entregarán por grupos de cinco cartas.

4. La apuesta de «Ases» tiene como objetivo el conseguir una jugada determinada con sus cuatro (4) cartas para ganar, independientemente de las cartas del croupier. La jugada mínima será de un par de ases y se pagará de acuerdo a la siguiente tabla de combinaciones y pagos.

COMBINACIÓN TABLA PAGO ASES
Póker 40 a 1.
Escalera de color 30 a 1.
Trío 7 a 1.
Color 6 a 1.
Escalera simple 4 a 1.
Par doble o doble pareja 2 a 1.
Par de Ases 1 a 1.

5. Una escalera es de cuatro cartas al igual que una mano de color es de cuatro cartas.

6. La apuesta de «Ante» se resuelve comparando las jugadas de los clientes con el croupier, para lo cual, los jugadores después de vistas sus cartas, deben hacer una apuesta en la casilla «Play» poniendo hasta tres (3) veces la cantidad que tenían en el «Ante». Asimismo, puede rendir la apuesta (perder la misma) si no considera suficiente su jugada.

7. En caso de ser ganadoras, las apuestas de «Ante» y de «Play» se pagan a la par, 1 a 1.

8. En el caso que la mano del croupier y la mano del jugador empate, el jugador gana, por lo que se le pagará según el punto anterior, 1 a 1 las apuestas de «Ante» y de «Play».

9. Una vez que el croupier descubre sus cartas, este no tiene que tener una jugada mínima para calificar por lo que se dirigirá directamente a retirar las apuestas perdedoras y pagar las ganadoras dependiendo de las combinaciones de cada jugador en comparación con sus cartas.

10. El proceso de retirar o pagar las apuestas se inicia de atrás hacia adelante. O sea, «Play», «Ante» y «Ases».

11. Las apuestas que pierden se retiran del paño antes de proceder a pagar las apuestas ganadoras.

12. La apuesta de «Ante» tendrá también un pago adicional o Bono Automático independiente de la combinación del croupier, es decir, recibirá un pago por la importancia de la jugada que obtenga, como mínimo un Trío, aunque el croupier tenga una jugada mejor que el cliente, en cuyo caso, el cliente perderá la apuesta de «Ante» y de «Play», pero ganarán el Bono Automático en función de la siguiente tabla de combinaciones y pagos:

BONO AUTOMÁTICO DEL ANTE TABLA DE PAGO
Póquer 20 a 1.
Escalera de Color 15 a 1.
Trío 2 a 1.

VI. Máximos y mínimos de las apuestas.

Las apuestas de los jugadores deberán realizarse dentro de los límites mínimos y máximos permitidos para cada mesa y serán fijados por la Dirección del casino de acuerdo con la banda de fluctuación que tenga autorizada.

El director del casino o persona que le sustituya podrá modificar los mínimos de las apuestas según lo autorizado en este reglamento de casinos.

VII. Reglas comunes.

1. Todas las cartas son repartidas boca abajo de una en una, incluidas las del croupier, a excepción de la última carta de este que será descubierta.

En caso de utilizar barajador automático, el reparto de cartas se realizará entregando las cartas en grupos de cinco.

2. Las cartas deberán permanecer en todo momento sobre la mesa.

3. Los clientes no podrán hacer comentarios sobre sus jugadas.

## 21. TRIPLE BLACK-JACK

I. Denominación y reglas de juego.

El funcionamiento de la variedad del triple Black-Jack responde a los mismos principios que rigen el Black-Jack. Por ello, en este apartado únicamente se recogen aquellas normas que son específicas del triple Black-Jack, considerando aplicables, en consecuencia, para todo lo no previsto en ellas, las disposiciones referentes al Black-Jack, contenidas en el Anexo Catálogo de Juegos.

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 el jugadoruna apuesta por casilla.

II. Posibilidades de juego.

a) Juego simple 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». A partir de este momento, se ponen en juego todas las apuestas situadas en la casilla número 1, y solo estas, 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 contarlo 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 Black-Jack, que consiste en alcanzar 21 puntos con los dos primeros naipes, se le pagará siempre en razón de tres por dos.

El Black-Jack ganará siempre a la puntuación de 21 obtenida con más de dos cartas.

Con 21 puntos o Black-Jack 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 contarlo 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.

III. 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.

## 22. TEXAS PÓKER DE CONTRAPARTIDA.

I. Denominación.

El Texas Póker de contrapartida es un juego de cartas de los denominados de contrapartida, exclusivo de casinos de juego, en el que los jugadores juegan contra el establecimiento siendo el objetivo del juego superar la jugada que obtenga el croupier, existiendo varias combinaciones ganadoras. Para todo lo no previsto en materia de personal son aplicables las normas del poker de contrapartida.

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, K, Q, J, 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 carta más alta detrás de la K, 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 ó superior».

Este tipo de juego se podrá realizar en mesas con paños reversibles.

III. Jugadores.

1. Sentados. El número de jugadores a los que se les permite participar en el juego debe coincidir con el número de plazas de apuestas marcadas en el tapete, hasta un número máximo de nueve.

2. Jugadores de pie. Pueden también participar en el juego los jugadores que estén de pie, apostando sobre la «mano» de un jugador, con el consentimiento de este y en todo caso con la aprobación del personal de supervisión de juego, dentro de los límites de apuesta máxima. El número de apuestas por casilla no será superior a tres.

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.

IV. Reglas del juego.

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, K, Q, J 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) Póker. 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 del 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 Q, 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 J).

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 mayo-

res, atendiendo en primer lugar a la carta de mayor valor, si fueran iguales, a la siguiente y así sucesivamente.

V. Tablas de pagos.

La tabla de pagos de la apuesta «Ante» es la siguiente:

| | |
|---|---|
| Escalera Real | 100 a 1 |
| Escalera de Color | 20 a 1 |
| Póker | 10 a 1 |
| Full | 3 a 1 |
| Color | 2 a 1 |
| Escalera o jugada menor | 1 a 1 |

La tabla de pagos de la apuesta «Texas Bonus» TXB es la siguiente:

| | |
|---|---|
| Color o jugada superior | 25 a 1 |
| Desde pareja de Ases a Escalera | 7 a 1 |

Las posturas en la «2.ª Apuesta» siempre que resulten ganadoras se pagarán a la par, 1 a 1.

VI. Desarrollo del 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 mas» 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 las 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 este la hubiera realizado.

Después de que los jugadores se hayan decido 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 descubiertas 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 jugadores, llamadas «Turn y River» las cuales 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 el 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 pago 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 jugadores y podrán darse los siguientes casos:

a) Si el croupier y cualquier otro participante tuvieran las mismas cartas, no hay ni ganadores ni perdedores, empatan por lo que se mantienen las apuestas.

b) Si el croupier tuviese mejor juego que el jugador, este último perderá las apuestas de «Ante» y «2.ª Apuesta».

c) 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).

VII. 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 de Juego podrá establecer los mínimos y máximos de las mesas en función de la banda de fluctuación que tenga autorizada para ello por el órgano directivo competente en materia de juego.

El máximo de las apuestas será de 5 a 50 veces el mínimo establecido en la correspondiente autorización; pudiendo fijarse la banda de fluctuación del «Ante» y la del «TXB» de forma distinta e independiente en cuanto a límites mínimos y máximos.

VIII. 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 una 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 crupier.

Si el crupier 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 personal de supervisión de juegos podrá expulsarlos de la mesa.

b) Si un jugador por error descubre sus cartas, el juego seguirá siendo válido.

## 23. TRIPLE JUEGO.

I. Denominación.

El «Triplejuego» es un juego de azar practicado con naipes, de los denominados de contrapartida y exclusivo de los casinos de juego, en el que los jugadores juegan contra el establecimiento organizador, dependiendo la posibilidad de ganar de conseguir unas combinaciones de cartas determinadas. El Triple-juego es una combinación de otros tres juegos de casino popularmente conocidos: el Reto, el Black Jack y Póker.

Para todo lo no previsto en materia de personal son aplicables las normas del Black Jack.

II. Elementos del juego.

1. Cartas o naipes.

Se juega con una baraja de similares características a las utilizadas en el juego del Black Jack o Veintiuno de 52 cartas. El valor de aquellas, ordenadas de mayor a menor, será el siguiente: As, K, Q, J, 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3 y 2.

2. Distribuidor o sabot.

Se estará a lo dispuesto en el epígrafe 03, apartado II, punto 3.

3. Mesa de juego.

Será de dimensiones similares a la utilizada en el juego del Black Jack, con siete espacios separados para los jugadores. Cada espacio tiene tres casillas para efectuar las apuestas.

III. Jugadores.

Podrán participar un máximo de siete jugadores y cada jugador solo podrá jugar en una casilla.

IV. Máximos y mínimos de las apuestas.

Las apuestas de los jugadores, exclusivamente representadas por fichas del casino de juego, deberán realizarse dentro de los límites mínimos y máximos autorizadas para la mesa. Se entiende que el mínimo y máximo es para cada una de las tres casillas de cada jugador.

El director de juegos del casino o persona que le sustituya podrá fijar los límites mínimos y máximos de las apuestas según la banda de fluctuación que tenga autorizada.

El límite máximo de las apuestas será de 5 a 50 veces el mínimo establecido en la banda de fluctuación autorizada.

V. Desarrollo del juego.

Después de haber mezclado los naipes manualmente o con barajador, el croupier propondrá a los jugadores que hagan sus apuestas. Cada jugador deberá efectuar tres apuestas, una en cada una de las tres casillas dispuestas en su departamento.

Para el juego de «el Reto» se utiliza la primera de las tres apuestas. Después de repartir una carta descubierta a cada jugador y otra para el croupier, este, comenzando por el primer jugador situado a su derecha, determinará cuál de los dos tiene la carta de mayor valor. El croupier recogerá la apuesta perdedora, pagará la apuesta ganadora a la par y al mismo tiempo empujará las fichas hacia el jugador y fuera del círculo de la apuesta para no mezclar estas fichas con la segunda o tercera apuesta. En caso de empate (Tie) el jugador pierde la mitad de su apuesta. Este procedimiento se seguirá con los demás hasta que todas las apuestas dedicadas a «el Reto» hayan sido resueltas.

Se juega al Black Jack con la segunda apuesta. Manteniendo la carta utilizada para la primera apuesta, el croupier reparte una segunda carta descubierta a cada jugador empezando por el jugador de la izquierda del croupier y se juega al Black Jack tradicional según el reglamento de la casa. El croupier ofrecerá carta, pagará y retirará las apuestas como se suele hacer en el juego normal de Black Jack. Teniendo en cuenta que la única pareja con la que está permitido abrir es la de ases y solamente una vez. Si el jugador logra tener 6 cartas sin pasar de 21 se le pagará de inmediato su apuesta.

El póker de 6 cartas con descarte se juega con la tercera apuesta. Empezando por el jugador a su izquierda, el croupier, contando con las cartas utilizadas para el juego de Black Jack, repartirá descubiertas las cartas necesarias para que el jugador tenga un total de 6. Seguidamente el croupier formará la mejor combinación posible a cada jugador tomando solo 5 cartas y descartando una para proceder a resolver la mano comparándola con la tabla de pagos de póker que se adjunta a continuación. Se hace un pago a cada jugador según la combinación que tenga y según la tabla de pagos.

| | |
|---|---|
| Escalera Real | 100 a 1 |
| Escalera de color | 25 a 1 |
| Póker | 10 a 1 |
| Full | 6 a 1 |
| Color | 5 a 1 |
| Escalera | 4 a 1 |
| Trío | 3 a 1 |
| Doble Pareja | 2 a 1 |
| Par de Damas o superior | 1 a 1 |
| Par inferior a Damas | el jugador pierde |
| Ni Par | el jugador pierde |

VI. Reglas comunes.

1. Errores.

Si aparece una carta descubierta en el zapato o el mazo durante el reparto de cartas, esta no será utilizada y se la dejará en el recipiente de descartes. Si se encuentra más de una carta descubierta en el mazo, se anulará el pase y se barajarán las cartas de nuevo.

Si se saca una carta erróneamente sin exponerla será entonces utilizada como la siguiente carta del mazo.

Las cartas deberán permanecer en todo momento sobre la mesa.

2. Prohibiciones.

Queda prohibido a los jugadores tocar los naipes e intercambiar información sobre las cartas, o pedir consejo sobre las jugadas.

## 24. TEXAS HOLD'EM PÓKER BONUS.

I) Denominación.

Es un juego de azar practicado con cartas, de los denominados de contrapartida en que los jugadores juegan contra el establecimiento ganador, existiendo varias combinaciones ganadoras. El objetivo del juego consiste en conseguir, con las dos cartas propias y las cinco comunes, una combinación de cartas de valor más alto que el de la banca.

Para todo lo no previsto en materia de personal son aplicables las normas del poker de contrapartida.

II. Elementos del juego.

a) Cartas o naipes.

Al póker se juega con una baraja de las denominadas francesas de 52 cartas, similares en características a las utilizadas en el black-jack. El valor de las cartas ordenadas de mayor a menor es: As, K, Q, J, 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3, 2. El As puede utilizarse como carta más pequeña delante del dos o como más alta detrás de K.

b) Distribuidor o sabot.

Se estará a lo dispuesto en el epígrafe 03, apartado II, punto 3.

c) Mesa de juego.

Será de las mismas medidas y características que las de black-jack, con capacidad de hasta nueve jugadores. Cada zona del jugador deberá tener cuatro casillas para efectuar las apuestas («ante», «flop», «turn» y «river») y otra para una apuesta adicional llamada Bonus. Tendrá cinco casillas para colocar las cinco cartas comunes (tres para el flop, una para el turn y otra para el river) así como dos casillas para las cartas de la banca.

III. Jugadores.

Podrán participar un máximo de nueve jugadores y cada jugador solo 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 de pie en torno a la mesa.

IV. Reglas del juego.

a) Combinaciones.

Las combinaciones posibles del juego ordenadas de mayor a menor valor son las siguientes:

1. Escalera real de color: es la formada por las cinco cartas del mismo palo de mayor valor: As, K, Q, J y 10.

2. Escalera de color: es la formada por cinco cartas del mismo palo, en orden correlativo y sin que coincida con las cartas de mayor valor.

3. Póker: es la combinación formada por cuatro cartas de un mismo valor.

4. Full: es la combinación formada por tres cartas de un mismo valor y otras dos del mismo valor y distintas del anterior.

5. Color: es la combinación formada por cinco cartas, no correlativas del mismo palo.

6. Escalera: es la combinación formada por cinco cartas, en orden correlativo y de distinto palo.

7. Trío: es la combinación formada por tres cartas del mismo valor.

8. Doble pareja: es la combinación formada por dos cartas del mismo valor y otras dos de igual valor, pero distinto de las anteriores.

9. Pareja: es la combinación formada por dos cartas del mismo valor.

10. Carta mayor: cuando una jugada no tiene ninguna de las combinaciones anteriores, gana la mano que tenga la carta mayor.

En los casos en que jugador y croupier dispongan de la misma combinación ganadora se estará a lo dispuesto en la regla de desempate de la carta mayor.

b) Máximos y mínimos de las apuestas.

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,

que podrán ser fijados por la dirección de juego de acuerdo con las bandas de fluctuación autorizadas por la Consejería competente en materia de juego.

Las bandas de fluctuación para la apuesta inicial tendrán como límite máximo 5, 10, 20 ó 30 veces el mínimo establecido en la correspondiente autorización; pudiendo fijarse la banda de fluctuación del «ante» y del «bonus» de forma distinta e independiente en cuanto a límites mínimos y máximos.

El director del casino podrá modificar los mínimos de las apuestas en juegos o mesas determinados. Para ello, durante el desarrollo de la sesión y una vez puesta en funcionamiento una mesa, se anunciarán los cinco últimos pases y tras finalizar estos y completar el anticipo correspondiente, de ser necesario, se comenzará con los nuevos límites.

V. Desarrollo del juego.

Después de haber mezclado los naipes, el croupier propondrá a los jugadores que hagan sus apuestas. Cada jugador deberá efectuar la primera apuesta llamada «ante» en la casilla marcada con la misma denominación. También podrá hacer una apuesta «bonus» colocándola en la casilla designada en el tapete. La resolución de la apuesta «bonus» no está condicionada a ninguna de las otras apuestas hechas por el jugador y sus cartas permanecerán en la mesa a la espera de la resolución de la apuesta «bonus» al finalizar la mano.

Cuando las apuestas están efectuadas y el croupier haya comunicado el «no va más», comenzará a repartir los naipes por el reverso, uno por uno, alternativamente a los jugadores y comenzando por su izquierda. Seguidamente colocará un naipe por el reverso en la casilla situada enfrente de él a su izquierda. A continuación repartirá un segundo naipe por el reverso a cada jugador y colocará otro naipe tapado en la casilla situada a su derecha. Después de que cada jugador haya visto sus cartas y a medida que le corresponda su turno tiene la opción de hacer una apuesta flop que será de dos veces la apuesta ante o retirarse, perdiendo la apuesta ante.

Una vez que todos los jugadores hayan tomado una decisión acerca de si hacer una apuesta flop o retirarse, el croupier quemará la siguiente carta del mazo boca abajo, repartirá las tres cartas comunes y las pondrá boca arriba en el área marcada para el flop.

El croupier preguntará entonces a cada uno de los jugadores con una apuesta flop si quieren pasar o apostar (por la misma cantidad del ante) antes de descubrir la cuarta carta turn. Si el jugador decidiese pasar seguirá en el juego sin hacer la apuesta turn.

Una vez que todos los jugadores hayan decidido apostar o pasar, el croupier quemará la siguiente carta del mazo boca abajo, repartirá la siguiente carta común boca arriba y la colocará en el área denominada turn. El croupier preguntará a cada participante con una apuesta flop si quieren pasar o apostar antes de descubrir la quinta carta river. Si el jugador decide apostar debe hacer una apuesta igual a la cantidad de la apuesta ante en el área marcada como river. Si el jugador decide pasar seguirá en el juego.

Una vez que todos los jugadores hayan tomado una decisión, el croupier quemará la siguiente carta del mazo boca abajo, repartirá la última carta común boca arriba y la colocará en el área llamada river.

Una vez que todas las cartas se hayan repartido, el croupier mostrará sus dos cartas y dirá cual es la mejor mano de cinco cartas del póker, usando las dos cartas del croupier y las cinco comunes, de acuerdo con lo establecido en el apartado 5. del presente juego. Por turnos el croupier mostrará las cartas de cada jugador y verá cual es la mejor mano de cinco cartas.

El croupier dirá el ranking de manos de los jugadores, si la mano de póker del croupier es más alta que la del jugador, este perderá lo que apostó en el ante, flop, y en caso de haber apostado, la turn y river.

Si la mano del jugador es igual a la del croupier, la mano empata y las apuestas ante y flop se le devolverán al jugador, así como las turn y river en caso de haberlas efectuado.

Si la mano del jugador es superior a la del croupier, la apuesta flop del jugador, y en caso de haber apostado, la turn y river, ganarán y se pagará uno a uno.

Si la mano del jugador que gana al croupier es escalera o mejor, su ante ganará y se le pagará uno a uno. Sin embargo, si la mano es menor de escalera, su ante no se pagará.

Apuesta adicional «bonus». el jugador que ha hecho una apuesta bonus ganará si las dos cartas solas forman una de las siguientes manos y se pagarán conforme al siguiente cuadro de pagos:

| | | |
|---|---|---|
| As-As | Croupier As-As paga | 1.000 a 1 |
| As-As | | 30 a 1 |
| As-K (mismo palo) | | 25 a 1 |
| As-Q o As-J (mismo palo) | | 20 a 1 |
| As-K (distinto palo | | 15 a 1 |
| K-K; Q-Q; J-J | | 10 a 1 |
| As-Q o As-J (distinto palo) | | 5 a 1 |
| Pareja (2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9 o 10) | | 3 a 1 |

Si las dos cartas que tiene un jugador con una apuesta bonus no forman una de las manos anteriormente citadas perderá la apuesta que será retirada por la banca.

Una vez retiradas las apuestas perdedoras y abonados los premios a las ganadoras, se dará por finalizada la jugada iniciando una nueva.

VI. Errores e infracciones en el juego.

a) Si alguna de las cartas repartidas al croupier se mostrara antes de que todos los jugadores hayan retirado sus cartas o hecho una apuesta flop, turn o river, se anulará la mano.

b) Una carta que aparece boca arriba en la baraja durante el reparto no se usará en esa mano y se colocará en el descartador. Si aparece más de una carta boca arriba en la baraja durante el reparto, se anulará la mano y se volverán a barajar todas las cartas.

c) Una carta que se extraiga por error sin ser vista se usará como si fuera la siguiente carta de la baraja.

d) Si un jugador recibe un número incorrecto de cartas se anulará la mano de ese jugador y se volverá a barajar. Si se reparte un número de cartas incorrectas al croupier se anulará la mano, excepto en el caso de que el croupier se pueda repartir el número de cartas correcto sin alterar la secuencia de las cartas, siempre y cuando, esas cartas, no se hayan girado ya boca arriba.

DIARI OFICIAL
DE LA GENERALITAT VALENCIANA

# Decreto 62/2015, de 8 de mayo, del Consell, por el que se aprueba el Reglamento del Juego del Bingo. [2015/4461]

(DOGV núm. 7526 de 15.05.2015) Ref. 004371/2015

## PREÁMBULO

El Estatut d'Autonomia de la Comunitat Valenciana, en su artículo 49.1.31ª, establece que la Generalitat tiene competencia exclusiva en materia de casinos, juegos y apuestas, con exclusión de las apuestas mútuas deportivo-benéficas.

En desarrollo de este precepto se promulgó la Ley 4/1988, de 3 de junio, de la Generalitat, del Juego de la Comunitat Valenciana. En cumplimiento y desarrollo de lo dispuesto en esta Ley, el Consell aprobó mediante el Decreto 75/1993, de 28 de junio, el Reglamento del juego del bingo.

Posteriormente, el Decreto 25/2003, de 25 de marzo, del Consell, derogó el anterior Decreto y aprobó un nuevo Reglamento del juego del bingo. Dicho Decreto por su parte fue derogado por el Decreto 43/2006, de 31 de marzo, del Consell, por el que se aprobó un nuevo Reglamento del juego del bingo el cual fue modificado por el anexo II del Decreto 26/2012, de 3 de febrero, del Consell.

El carácter dinámico del sector del juego, en este caso del bingo, conlleva la necesidad de que la Administración lleve a cabo una regulación acorde con la realidad de los usos sociales vigentes en cada momento y las necesidades y prioridades de las empresas y personas usuarias, así como que revise e incorpore las características técnicas, funcionales y operativas del juego del bingo derivadas del continuo avance de los medios electrónicos, informáticos, telemáticos e interactivos existentes.

Con este nuevo decreto, se intenta dar un nuevo giro a la normativa actual que se refleja en aspectos que inciden sobre las condiciones de acceso y ejercicio de la actividad por parte de los operadores (reducción de las fianzas y flexibilidad en la forma jurídica de las sociedades).

Con el fin de favorecer las iniciativas y la actividad de las empresas, se agiliza y racionaliza el sistema de autorizaciones, se permite la transmisión a terceros de la autorización de instalación y funcionamiento, se suprime la limitación del número de autorizaciones y la obligatoriedad de presentación de planos de la infraestructura del local.

En este sentido, también se determina una nueva franja horaria del juego y una clasificación de las salas atendiendo a los puestos de juego autorizados que determinarán la categoría de cada sala de juego.

Respecto del personal de las salas, se elimina el requisito del documento profesional, para favorecer el acceso a los puestos de trabajo que se generan con la práctica de este juego.

Por último, se acoge la demanda de un amplio colectivo de asociaciones sin ánimo de lucro y del sector de servicios sociales, de conferir carácter tradicional o amistoso al juego del bingo en asociaciones y centros de servicios sociales que no constituye explotación lucrativa alguna, con una serie de condiciones referidas a la cuantía del precio del cartón y premio, al horario así como a otras condiciones para la práctica del juego.

Por cuanto antecede, de acuerdo con la Ley 4/1988, de 3 de junio, de la Generalitat, del Juego de la Comunitat Valenciana, y siguiendo los trámites procedimentales previstos en el Decreto 24/2009, de 13 de febrero, del Consell, sobre la forma, la estructura y el procedimiento de elaboración de los proyectos normativos de la Generalitat, previo informe de la Comisión del Juego de la Comunitat Valenciana, a propuesta del conseller de Hacienda y Administración Pública, oído el Consell Jurídic Consultiu de la Comunitat Valenciana, y previa deliberación del Consell, en la reunión del día 8 de mayo de 2015,

## DECRETO

**Artículo único. Aprobación del Reglamento del Juego del bingo**

Se aprueba el Reglamento del juego del bingo que figura inserto como anexo del presente decreto.

## DISPOSICIONES ADICIONALES

**Primera. Plazo de resolución**

El plazo máximo para resolver y notificar las autorizaciones establecidas en el Reglamento que se aprueba, que sean consecuencia de solicitudes formuladas por los interesados, será de seis meses a contar desde la presentación de aquellas. Transcurrido dicho plazo, los efectos del silencio administrativo se entenderán desestimatorios, de acuerdo con lo previsto en la Ley del Juego de la Comunitat Valenciana.

**Segunda. Nuevas instalaciones de máquinas de tipo B en locales de bingo**

A los efectos derivados de la modificación del artículo 5, apartado 7, del Reglamento de máquinas recreativas y de azar, solamente se autorizarán nuevas instalaciones de máquinas de tipo B especiales de bingo que con carácter opcional tengan las características fijadas en el artículo 5.3.i del citado Reglamento, cuando supongan un incremento del total de máquinas especiales de bingo autorizadas e instaladas, el día 1 de enero de 2015, en cada local autorizado para la práctica del juego del bingo.

## DISPOSICIONES TRANSITORIAS

**Primera. Autorizaciones en trámite**

Las solicitudes de autorizaciones que se encuentren en tramitación ante la consellería competente en materia de juego en la fecha de entrada en vigor del reglamento que se aprueba deberán atenerse a los requisitos, condiciones o trámites que se establecen en la presente norma.

No obstante, las solicitudes de autorización de instalación, modificación de configuración y cambio de ubicación que se encuentren en tramitación en la fecha de entrada en vigor del Reglamento que se aprueba se resolverán, en su caso, a tenor de lo dispuesto en la normativa vigente en el momento de presentación en los correspondientes Registros.

**Segunda. Puestos de juego**

Las salas de bingo dispondrán de un plazo de un mes para adecuar sus puestos de juego a las categorías y porcentajes establecidos en el Reglamento que se aprueba, debiendo comunicar la adecuación efectuada.

**Tercera. Comunicación de horarios**

Las salas de bingo deberán comunicar al órgano directivo competente en materia de juego, dentro de los diez días hábiles siguientes a la entrada en vigor del reglamento que se aprueba, su horario dentro de la franja horaria establecida en la presente norma, indicando tanto el de la sesión del bingo tradicional como el de otras modalidades de bingo y de los otros juegos autorizados.

**Cuarta. Fianzas**

1. El importe citado en el artículo 59 del reglamento que se aprueba por este decreto será de aplicación a los expedientes en trámite en la fecha de entrada en vigor del presente decreto.

2. Las fianzas constituidas con anterioridad a la entrada en vigor del Reglamento que se aprueba seguirán vigentes, por su importe íntegro, en tanto se hallen afectas al pago de sanciones o premios o a expedientes de aplazamientos de pago o en tanto sus titulares adeuden tributos sobre el juego con aplazamiento de pago concedido con garantía distinta del aval solidario de entidad de crédito o sociedad de garantía recíproca o certificado de seguro de caución.

## DISPOSICIÓN DEROGATORIA

**Única. Derogación normativa**

Queda derogado el Decreto 43/2006, de 31 de marzo, del Consell, así como cuantas disposiciones de igual o inferior rango se opongan a lo dispuesto en el presente decreto y en el Reglamento aprobado por el mismo.

## DISPOSICIONES FINALES

**Primera. Modificación del Reglamento de máquinas recreativas y de azar**

Del Reglamento de máquinas recreativas y de azar, aprobado por el Decreto 115/2006, de 28 de julio, del Consell, se modifican los siguientes preceptos: el artículo 5, apartado 7, el artículo 33, apartado 1, letra g), el artículo 34, apartado 3, el artículo 23, apartado 4 y se derogan el apartado 3 del artículo 21 y el apartado 4 del artículo 34, quedando redactados en los siguientes términos:

Artículo 5, apartado 7: «En aquello no previsto con carácter específico tanto para las máquinas especiales para salones de juego como para las máquinas especiales de salas de bingo, será de aplicación lo previsto en los apartados 2 y 3 del presente artículo.»

Artículo 33, apartado 1, letra g): «Las máquinas de tipo B especiales de salas de bingo podrán instalarse en los lugares establecidos en el Reglamento del juego del bingo.

Artículo 34, apartado 3: «Las salas de bingo podrán instalar máquinas recreativas de los tipos A y B, que no sean especiales de bingo, en los lugares establecidos en el Reglamento del juego del bingo El número máximo de estas máquinas será de nueve. De ellas, solo podrá instalarse una máquina de tipo B, que con caracter opcional tengan las características fijadas en el artículo 5.3.i del presente reglamento, por sala de bingo. En todo caso, las salas de bingo conservarán el número de estas máquinas instaladas, a la entrada en vigor del decreto.»

Artículo 23, apartado 4: «Sólo se autorizará la retirada de la fianza constituida cuando desaparezcan las causas que motivaron su constitución y no esté pendiente la resolución de expedientes administrativos de los que puedan derivarse responsabilidades económicas. Desaparecidas las causas que motivaron su constitución, se podrá solicitar su devolución ante los servicios territoriales de la consellería competente en materia de juego.»

**Segunda. Modificación del Reglamento de apuestas**

Se deroga el apartado l, del punto 1, del artículo 9, del Reglamento de apuestas de la Comunitat Valenciana, aprobado por el Decreto 42/2011, de 15 de abril, del Consell.

**Tercera. Autorización normativa**

Se autoriza a la consellería competente en materia de juego para:

1. Dictar las disposiciones necesarias para el cumplimiento y desarrollo de lo dispuesto en el presente decreto.

2. Autorizar cualquier modalidad del juego del bingo con carácter provisional y a título de prueba en una o varias salas de bingo. Estas pruebas, en todo caso, tendrán carácter temporal limitado.

3. Modificar los anexos del reglamento que se aprueba por este decreto.

**Cuarta. Entrada en vigor**

El presente decreto entrará en vigor a los 20 días de su publicación en el Diari Oficial de la Comunitat Valenciana.

Valencia, 8 de mayo de 2015

El president de la Generalitat,
ALBERTO FABRA PART

El conseller de Hacienda y Administración Pública,
JUAN CARLOS MORAGUES FERRER

# ANEXO

## Reglamento del juego del bingo

## TÍTULO I. Disposiciones generales y normas del juego del bingo y sus modalidades

### CAPÍTULO I. Ámbito, objeto y régimen jurídico

**Artículo 1. Ámbito y objeto**

El presente reglamento tiene por objeto la regulación, en el ámbito de la Comunitat Valenciana, del juego del bingo y sus distintas modalidades, así como las actividades económicas que tengan relación con él.

**Artículo 2. Régimen jurídico**

1. La autorización, organización y desarrollo del juego del bingo se atendrá a las normas contenidas en el presente reglamento y en la Ley 4/1988, de 3 de junio, de la Generalitat, del Juego de la Comunitat Valenciana, y cuantas disposiciones, de carácter general o complementario, sean dictadas o resulten aplicables.

2. Las normas aplicables al bingo tradicional serán de aplicación supletoria a las distintas modalidades del bingo en lo que no esté especificamente contemplado en su regulación.

3. Quedan prohibidos, a todos los efectos, los juegos que, con el mismo o distinto nombre, constituyan modalidades del bingo no previstas en las normas mencionadas en el apartado anterior, o se realicen al margen de las autorizaciones, requisitos y condiciones establecidos en dichas normas.

4. A los efectos del cumplimiento del artículo 1.2 de la Ley del Juego de la Comunitat Valenciana, se considera de carácter social o amistoso el juego del bingo en las asociaciones o centros de atención para personas mayores de 65 años, y en centros de personas con discapacidad, para los mayores de edad, inscritos en los correspondientes registros administrativos, con más de cuatro años de antigüedad, siempre que se practique exclusivamente por las personas asociadas o usuarias de ellos, y no sea objeto de explotación lucrativa por las personas jugadoras u otras personas físicas o jurídicas.

Asimismo, deberá cumplir con las siguientes condiciones:

a) La apuesta máxima por cada persona participante y en cada partida no puede superar el importe de 20 céntimos de euro y, al mismo tiempo, el importe total jugado, en cada partida, por todos los jugadores no puede superar los 5 euros.

b) El horario será único para todos los centros autorizados y estará comprendido entre las 16.00 y las 20.00 horas, de lunes a viernes, y entre las 16.00 y las 19.00 horas, el fin de semana.

5. La práctica del juego del bingo podrá llevarse a cabo a través de medios electrónicos, telemáticos o de comunicación a distancia exclusivamente por aquellas salas de bingo debidamente autorizadas para el juego presencial. La explotación del juego del bingo por estos medios requerirá la autorización del órgano directivo competente en materia de juego.

En todo caso, serán de aplicación al juego del bingo «on line» las disposiciones del Reglamento de apuestas de la Comunitat Valenciana, y disposiciones que lo desarrollan, relativas a los requisitos generales de los sistemas técnicos utilizados para la organización y comercialización de las apuestas y a la formalización de las mismas.

**Artículo 3. Definición y clases**

1. El bingo es un juego que se puede practicar de forma presencial o a través de canales electrónicos, informáticos, telemáticos e interactivos en el que se otorgan premios económicos cuando los números, los símbolos, o ambos, expresados en el cartón o su equivalente electrónico en poder del jugador, coinciden con alguna de las combinaciones ganadoras que resultan de un sorteo celebrado a estos efectos del que formen parte la totalidad de los números y gráficos del juego.

2. El juego del bingo cuenta con las siguientes modalidades:

a) Bingo tradicional: es un juego de azar consistente en la extracción de bolas con distintas numeraciones o símbolos, depositadas en un bombo o máquina mecánica, hasta completar todas y cada una de las combinaciones con derecho a premio, a medida que los números o elementos con símbolos van siendo extraídos y anunciados. Conseguirá el premio el jugador o

jugadores que antes consiga completar los números o elementos con símbolos que componen la combinación ganadora.

b) Bingo simultáneo: es una modalidad del juego del bingo consistente en la práctica del juego del bingo tradicional realizada simultáneamente por jugadores asistentes en distintas salas de bingo, que estarán debidamente autorizadas e integradas en la Unidad Central de Bingo Simultáneo, ubicada en la Comunitat Valenciana.

El sistema se fundamenta en una absoluta claridad y transparencia de su funcionamiento, salvaguardando los derechos de los jugadores mediante el establecimiento de garantías suficientes que permitan su control por la Administración competente.

c) Bingo electrónico: es una modalidad del juego del bingo que se desarrolla a través de sistemas, soportes y/o terminales en el que los jugadores presentes en la sala de bingo, mediante la adquisición de uno o más cartones electrónicos o unidades de juego integrados por números, símbolos o representaciones gráficas, participan conjunta y simultáneamente en una partida mediante un terminal de juego y en el que resultarán ganadores aquellos que conformen las combinaciones ganadoras previamente establecidas.

La práctica del bingo electrónico podrá realizarse en una sala de bingo individualmente o en varias salas de manera interconexionada.

En otras variedades de esta modalidad de bingo electrónico podrán concurrir en el juego cartones físicos en los términos y condiciones que por orden de la consellería competente en materia de juego se desarrollen.

d) Otras modalidades: por orden de la consellería competente en materia de juego podrán desarrollarse otras modalidades de bingo, como el bingo con cartón virtual, el bingo interconexionado, el bingo on line, así como otros que se establezcan, siempre que se respeten las condiciones esenciales del juego del bingo tradicional y los equipos informáticos estén previamente homologados.

## CAPÍTULO II. Del juego del bingo. Modalidad tradicional

### Sección primera. Normas generales

**Artículo 4. Juego**

1. Se juega con 90 números del 1 al 90, ambos inclusive, teniendo los jugadores como unidad de juego cartones integrados por quince números, distintos entre sí, 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.

En esta modalidad pueden existir otras variedades de juegos de bingo con cartones con combinaciones numéricas diferentes, sujetos a las normas, reglas y elementos contenidos en los artículos de este decreto.

Podrá jugarse con 75, 45 y 15 números con cualquier otra combinación de números por cartón, líneas y columnas.

2. En los locales destinados a la práctica del juego del bingo, a que se refiere el artículo 60, además del juego del bingo en sus distintas modalidades, se podrán practicar otros juegos mediante máquinas y/o apuestas expresamente autorizados en sus Reglamentos específicos.

Asimismo, podrá ofrecerse dentro de la sala de bingo servicio de restauración, dentro del horario autorizado, y constituirse en su interior clubes privados de fumadores en los términos establecidos en la normativa vigente sobre medidas sanitarias frente al tabaquismo y consumo de los productos del tabaco.

3. Durante el desarrollo de la partida no se permitirá la entrada a la sala de nuevos jugadores o visitantes.

4. Dentro de la franja horaria comprendida entre las 10.00 horas y 3.00 horas del día siguiente, la empresa titular podrá determinar los horarios y los días de actividad en que se desarrolle el juego del bingo en sus distintas modalidades, los juegos con máquinas, la práctica de apuestas y otros juegos autorizados. En los viernes, sábados, domingos, festivos y vísperas de festivos, así como en los meses de julio, agosto y septiembre, el horario de cierre podrá ampliarse hasta las 4.00 horas.

En el juego de bingo tradicional, en horario único semanal, el horario de la sesión de juego no podrán superar las 12 horas diarias ininterrumpidas de funcionamiento dentro de la franja horaria señalada, salvo los viernes, sábados, domingos, festivos y vísperas de fiesta, así como los meses de julio, agosto y septiembre, que podrá ser de 13 horas ininterrumpidas.

La celebración de la última partida se anunciará expresamente a los jugadores, y no podrá iniciarse, en ningún caso, después del horario máximo autorizado. Se entiende como comienzo de la partida cuando se procede a iniciar la venta de cartones para la misma.

Los juegos con máquinas, la práctica de apuestas y otros juegos autorizados, a que se refiere el apartado 2, podrán desarrollarse durante todo el horario de celebración de las sesiones de cualquier modalidad del juego del bingo, pudiendo ampliarse su práctica un máximo de cinco horas sin coincidir con la celebración de las sesiones mencionadas.

5. Todas las operaciones necesarias para la realización del juego del bingo habrán de ser efectuadas inexcusablemente a la vista de jugadores y público. Los jugadores podrán formular cuantas peticiones de información o reclamación consideren oportunas, siempre que ello no suponga una interrupción injustificada y extemporánea del juego.

6. Para la práctica del juego de bingo los jugadores que lo deseen podrán utilizar, como aparato auxiliar de apoyo, sistemas informáticos previamente homologados, que conectados a la mesa de control y sin interferencias en su funcionamiento recojan los datos de la partida, con las limitaciones establecidas en el anexo I del presente reglamento.

La utilización de este tipo de instrumentos eximirá de la obligación de marcar en los cartones los números que han sido cantados, cuando el sistema asegure su tachado de forma indubitada.

7. Las extracciones y lectura de las bolas deberán efectuarse con el ritmo adecuado para que todos los jugadores puedan seguirlas y marcarlas en sus cartones.

8. Queda prohibido el conocimiento, previo a su cante, de la existencia de cartones premiados por los componentes de la mesa de control.

9. Los elementos, aparatos y mecanismos que incidan directa o indirectamente en el desarrollo y práctica del juego deberán contar con la correspondiente homologación del órgano directivo competente en materia de juego, y deberán estar dotados de la guía de circulación respectiva emitida por el fabricante. De igual forma, deberán contar con la correspondiente homologación los elementos de control y desarrollo que se realicen con soporte informático.

10. Las salas de bingo dispondrán en el servicio de admisión o en el interior de la sala de juego del extracto de las principales reglas de juego mediante soportes informáticos o cartelería, con el fin de informar a los jugadores.

Además, las salas que cuenten con monitores las anunciarán a través de ellos. En caso de no tener monitores, se informará mediante folletos depositados en las mesas de juego.

**Artículo 5. Reglas de juego del bingo tradicional**

1. Antes de iniciarse cada sesión se deberá comprobar el correcto funcionamiento de todo el material e instalaciones de juego que hayan de utilizarse. Acto seguido se procederá a la extracción del número de bolas correspondiente a esta modalidad del juego del bingo para su comprobación, siendo expuestas en su serpentín y se procederá a su introducción en el aparato extractor, pudiendo los jugadores que así lo deseen inspeccionar las operaciones.

2. Antes de proceder a la venta de cartones se anunciará la serie o series a vender y el valor facial de estos, y a continuación se iniciará la venta.

Tras la operación de venta, el personal de la mesa procederá a la recogida de los cartones sobrantes y a efectuar los cálculos pertinentes, anunciándose:

a) El total de cartones vendidos de la serie o series correspondientes, utilizando la siguiente fórmula: Cartones vendidos..., del número...al...y del número...al..., de las series...en juego.

b) El importe de los premios de línea, bingo, premio de bingo acumulado y número máximo de bola de extracción según paneles, y, en su caso, el valor del premio de prima y prima extra y número máximo de bola de extracción.

3. Se procederá a continuación a exponer, en los paneles y monitores, el número de cartones vendidos, premio de la línea, premio del bingo, el importe del bingo acumulado que corresponda según la escala de bola de extracción y número máximo de bola de extracción, prima y prima extra, si corresponde, y número de la bola máxima de extracción. Efectuada esta operación, se procederá a anunciar el comienzo de la partida.

4. A partir de ese momento se irán extrayendo sucesivamente las bolas, cuyo número se anunciará a través de los altavoces, mostrándose simultáneamente en los monitores y pantallas de la sala.

El juego se interrumpirá cuando algún jugador cante la jugada de línea o bingo en voz alta. Acto seguido se comunicará el número de cartón premiado al personal de la mesa, procediendo este a su comprobación. Esta operación se repetirá con todos aquellos cartones cantados.

Si de la comprobación efectuada resultasen fallos o inexactitudes en alguno de los números del cartón, el juego se reanudará hasta que se produzca un ganador; cuando la línea cantada sea correcta, el juego continuará hasta que sea cantado el bingo y, en caso de ser la verificación de este positiva, se dará por finalizada la partida, procediéndose al abono del importe de los premios.

Una vez comprobada la existencia del cartón premiado, se preguntará por el personal de la mesa si existe alguna otra combinación ganadora con las voces: ¿Alguna línea más? ¿Algún bingo más?; dejando un tiempo prudencial hasta dar la orden de reanudar la partida o darla por finalizada, según el caso.

Una vez finalizada la partida, sin que se haya presentado ninguna reclamación, esta quedará cerrada por el personal que forma la mesa y se perderá todo derecho a reclamación sobre dicha partida.

**Artículo 6. Premios**

1. El dinero obtenido por la venta de los cartones y destinado a premios quedará en poder del cajero, afecto al pago de los mismos dentro de la propia sala. El correspondiente a la dotación del premio de bingo acumulado se ingresará en una cuenta bancaria específicamente creada a tal efecto.

2. Las cantidades a distribuir en premios, en cada partida, son las fijadas en el anexo II del presente reglamento.

3. En todo caso, los premios se pagarán en efectivo, quedando prohibida su sustitución total o parcial por premios en especie. No obstante y previa conformidad del jugador, el pago metálico de estos premios podrá ser sustituido por la entrega de cheque o talón bancario, contra la cuenta de la empresa o entidad titular o, en su caso, empresa de servicios, salvo cuando la suma a abonar exceda la cantidad de 2.400 euros que se entregará mediante cheque obligatoriamente.

Además, previa autorización de la consellería competente en materia de juego y homologación del material y elementos, podrá abonarse los premios obtenidos con tarjeta prepago o cualquier otro medio electrónico, que cumplan los requisitos, características y exigencias que por orden de la consellería competente en materia de juego se desarrollen.

Igualmente queda prohibido complementar las cuantías de los premios establecidas en los apartados anteriores de este artículo con cualquier cantidad de dinero o pago en especie de cualquier naturaleza, así como establecer aproximaciones, reintegros o cualquiera otra clase de premios distintos a los regulados en este artículo.

4. Si el cheque resultase impagado en todo o en parte, el jugador podrá dirigirse a los servicios territoriales de la consellería competente en materia de juego correspondiente al domicilio de la sala, acreditando lo acaecido para que se exija la responsabilidad que corresponda.

5. Para poder tener derecho a cantar los premios durante la celebración de una partida es preciso que todos los números del cartón formen la combinación ganadora y hayan sido extraídos y cantados en esa partida, independientemente del momento en que se haya completado tal combinación.

Además, para el premio de línea será necesario que la jugada no haya sido cantada por otro jugador durante la extracción de las bolas anteriores. Si hubiera más de una combinación ganadora, esto dará lugar al reparto del importe de los premios entre los jugadores que la hayan cantado. En ningún caso se podrán aceptar reclamaciones una vez la partida haya sido cerrada, sin perjuicio de las acciones contempladas en el siguiente apartado 7.

6. Los premios se pagarán a la terminación de cada partida, previa la oportuna comprobación y contra la entrega de los correspondientes cartones que habrán de presentarse íntegros y sin manipulaciones que puedan inducir a error. Los cartones premiados se acompañarán al acta de la sesión. El jefe de mesa podrá decidir sobre la procedencia o no del pago de premios siempre que puedan aportar el cartón premiado, de manera que ayudado de cualquier medio adhesivo se consiga su integridad y asevere que no han existido falsedades ni manipulaciones procediendo a insertar una diligencia diferenciada en el Libro de actas cada vez que se origine el pago del premio en tales circunstancias. En ningún caso tendrá derecho a premio el cartón al que le falte su número o número de serie o estos se encuentren incompletos.

7. Los cartones premiados se conservarán en unión del acta de la sesión por un período de tres meses, salvo que se gire inspección a la sala de bingo antes del periodo citado, pudiendo ser destruidos pasado dicho plazo, salvo aquellos que correspondan a partida objeto de reclamación administrativa o judicial por parte de algún jugador, en cuyo caso solamente se podrá

producir su destrucción una vez haya recaído resolución firme sobre la misma y se acredite documentalmente su cumplimiento.

8. Si una sala de bingo cesara definitivamente en su actividad, sea cual fuere el motivo o la causa del cierre, deberá inmediatamente poner a disposición de los servicios territoriales de la consellería competente en materia de juego correspondientes al domicilio de la sala de bingo el estadillo contable certificado de la cuenta corriente restringida del bingo acumulado, el Libro de actas con la diligencia de cierre de sala, el extracto de los premios no entregados a los jugadores, e ingresar dichas cantidades en la Caja de los citados servicios territoriales, destinándose dicho ingreso, una vez pagados los premios y satisfechas las responsabilidades que en materia de juego pudieran corresponder, a incrementar la partida presupuestaria dedicada a gastos sociales.

9. En los casos de suspensión temporal, y siempre que no supere el plazo de un mes, se ingresará el valor de los premios no entregados a los jugadores en una cuenta restringida a nombre de la entidad/empresa titular o empresa de servicios, salvo el correspondiente al bingo acumulado que se mantendrá en su cuenta específica, hasta la reanudación de la actividad de la sala. Cuando la suspensión temporal sea superior a un mes, se procederá a ingresar dichas cantidades en la Caja de los servicios territoriales de la consellería competente en materia de juego hasta la finalización de la suspensión.

10. En los casos de las salas de bingo de temporada, el día siguiente al de la finalización de la temporada autorizada se procederá a ingresar las dotaciones de los premios en la caja de los servicios territoriales de la consellería competente en materia de juego, hasta la reanudación de la actividad, debiendo acompañarse el Libro de actas de la última semana, e indicación de la fecha en que se reabrirá la sala de bingo.

**Artículo 7. Devoluciones**

1. Si durante la realización de una partida, y con anterioridad a la primera extracción, se produjesen fallos o averías en los aparatos e instalaciones, o bien accidentes que impidan la continuación de juego, se suspenderá provisionalmente la partida. Si en un plazo prudencial no puede ser resuelto el problema planteado, se procederá a devolver a los jugadores el importe íntegro de los cartones, que habrán de ser devueltos a la mesa.

2. En el caso de que ya hubiera comenzado la extracción de las bolas, se continuará la partida efectuándose las extracciones por procedimiento manual, garantizando su aleatoriedad, y utilizándose exclusivamente las bolas pendientes de extraer.

3. Cuando ocurriese alguna de las incidencias referidas en los apartados anteriores, antes de proceder se dará lectura, por el jefe de sala, dell apartado correspondiente a este artículo.

4. La retirada del jugador durante el transcurso de la partida no dará lugar a la devolución del importe de los cartones que hubiera adquirido, aunque podrá transferirlos, si lo desea, a otro jugador.

5. Si durante el transcurso de una partida se originara algún error en la lectura del número de las bolas, será corregida por el jefe de mesa, efectuándose la correspondiente diligencia en el Libro de actas y continuándose la partida si no existiesen incidencias.

Sección segunda. Combinaciones ganadoras

**Artículo 8. Premios ordinarios**

En el juego del bingo se premiarán las siguientes combinaciones:

1. Línea. Se entenderá formada la línea cuando hayan sido extraídos y cantados todos los números que la integran, siempre y cuando no haya resultado premiada otra línea con los números extraídos anteriormente. El importe del premio de línea será el resultante de aplicar sobre el valor facial de los cartones vendidos el porcentaje que se fija en el anexo II del presente reglamento para la asignación del premio de línea.

2. Bingo. Se entenderá formado el bingo cuando se hayan extraído y cantado todos los números que integran un cartón. El importe del premio de bingo será el resultante de aplicar sobre el valor facial de los cartones vendidos el porcentaje que se fija en el anexo II del presente reglamento para la asignación del premio de bingo.

La aparición, tanto de línea como de bingo, de más de una combinación ganadora, determinará la distribución de los premios a partes iguales.

**Artículo 9. Bolsa acumulada**

La bolsa acumulada comprende las siguientes combinaciones:

1. Prima. Consiste en la existencia de un premio adicional, cuyo valor será fijado por el jefe de sala antes de comenzar la partida, en múltiplos de 50 euros, entre los valores establecidos en el anexo II de este reglamento, que conseguirá el jugador o jugadores que canten el bingo en el orden de extracción de bolas que figura en el citado anexo, en la primera partida posterior a aquella en que se haya alcanzado la cuantía máxima fijada.

De no cantarse bingo en el número de bola de extracción, el número de extracción irá incrementándose a razón de una más por partida que se celebre hasta su adjudicación, circunstancia que se reflejará en los paneles informativos.

Una vez otorgado el premio de prima, se informará permanentemente en las pantallas y a través de los monitores del siguiente importe del premio de prima y bola de extracción para su adjudicación.

En el caso de que existan varias dotaciones de premio adicional de prima, únicamente se jugará un premio por partida.

2. Prima extra. Consiste en la existencia de un premio adicional que conseguirá el jugador o jugadores que conformen bingo en la primera partida posterior al horario decidido previamente por el jefe de sala y que será anunciado por la mesa de control, dentro de los valores, en múltiplos de 50, excepto para el valor de menor importe que será de 10 euros y demás condiciones establecidos en el anexo II de este reglamento.

Una vez otorgado el premio se informará, en la forma establecida en el párrafo anterior, del horario e importe del siguiente premio de esta naturaleza.

Si coincidiesen en una misma partida los premios de prima y prima extra, se jugará, en primer lugar, hasta su adjudicación el premio de prima y, una vez adjudicado este, se jugará la partida de prima extra.

La dotación de la bolsa para los premios de prima y prima extra se fija en el anexo II y se distribuirá entre ambos en la forma en que tenga por conveniente el titular de la autorización de sala de bingo, funcionando cada uno de ambos premios de forma independiente entre ellos.

El importe máximo de esta dotación se fija en el anexo II de este reglamento.

3. Bingo acumulado. El premio de bingo acumulado lo obtendrá el jugador o jugadores que canten bingo en la bola de extracción que corresponda, según la escala que figura en el anexo II de este reglamento.

Se establece como dotación máxima para el premio del bingo acumulado las cantidades comprendidas dentro de los valores fijados en el anexo II. En el momento de la obtención del premio, se aplicará el porcentaje que corresponda según la tabla de escala de bola de extracción que figura en el anexo II, siendo el resultante el importe del premio. Cuando la cantidad acumulada alcance su tope máximo, establecido en el citado anexo II, se dejará de detraer el porcentaje, pasando a engrosar los premios de prima y prima extra. Una vez otorgado uno de los premios del bingo acumulado, se volverá nuevamente a detraer el porcentaje, de acuerdo con lo fijado en el mencionado anexo, hasta su tope máximo.

Las empresas o entidades titulares o gestoras de las salas de bingo reseñarán mediante diligencia, en el libro de actas, la cuantía del bingo acumulado y de la prima y prima extra, cada vez que se otorgue un premio de esta naturaleza.

Las empresas o entidades titulares o gestoras de las salas de bingo deberán abrir una cuenta corriente específica en la que, diariamente o dentro de los dos días hábiles siguientes, se irá ingresando el importe de las cantidades detraídas como dotación del bingo acumulado.

Los fondos existentes en la citada cuenta corriente serán utilizados de forma exclusiva para el pago de los premios del bingo acumulado y para poder disponer de ellos se requerirá la firma mancomunada de dos personas autorizadas que necesariamente deberán ser: un miembro del órgano de administración o apoderado de la entidad o empresa, junto con un empleado con categoría de técnico de juego; o bien, el jefe de sala en funciones junto con otro técnico de juego.

La empresa o entidad gestora de la sala, junto con aquellas personas autorizadas, responderán solidariamente de la existencia de fondos suficientes en la cuenta para el pago de los premios.

Los rendimientos financieros que produzca la citada cuenta podrán ser dispuestos por la empresa o entidad gestora de la sala de bingo con las firmas mancomunadas que se establecen.

Las empresas o entidades gestoras de las salas deberán comunicar al organismo competente en materia de juego los datos de las personas autorizadas para disponer de la cuenta corriente antes citada, así como de las variaciones derivadas de posteriores designaciones.

Sección tercera. Elementos del juego tradicional

**Artículo 10. Cartones**

1. Deberán estar homologados oficialmente y necesariamente fabricados en un material que permita que sean marcados por los jugadores y serán expedidos por la consellería competente en materia de juego. Los cartones también podrán ser impresos en las propias salas de bingo o ser generados por medios informáticos o electrónicos.

Por orden de la consellería competente en materia de juego se fijarán las condiciones, valor facial, requisitos y series de estos cartones.

Los cartones solo serán válidos para una partida y todos deberán estar seriados y numerados, indicando también, en lugar visible, el valor facial y el número de cartones de una serie, y llevarán impresa la leyenda «Juego Responsable».

2. La venta de cartones solo podrá realizarse dentro de la sala donde el juego se desarrolle.

Ningún jugador podrá adquirir cartones correspondientes a una partida en tanto no se hayan recogido y retirado los utilizados en la partida anterior, que podrán ser recogidos a partir de que se haya verificado que hay, al menos, un cartón que contiene el premio del bingo, que deberá quedar a disposición de los empleados de la sala, estando prohibida su retención.

3. Los cartones se venderán correlativamente, según el número de orden de los mismos dentro de cada una de las series. La venta en cada partida se iniciará, indistintamente, con el número uno de cada serie, cuando esta comience, o el número siguiente al último vendido en cualquier partida anterior, ya se haya efectuado esta el mismo día u otro anterior.

Excepcionalmente, cuando un jugador solicite dos o más cartones de serie de noventa números, el vendedor podrá interrumpir la venta correlativa de cartones.

4. Si el número de cartones de la serie puesta en venta, comience esta o no por el número uno de la misma, fuese insuficiente para atender la demanda de los jugadores, podrán ponerse en circulación para la misma partida cartones de una nueva serie, siempre que se cumplan los siguientes requisitos:

a) La segunda serie a emplear con carácter complementario ha de ser del mismo valor facial que la primera.

b) La venta de la segunda serie ha de comenzar necesariamente por el número uno de la misma.

c) Los cartones de la segunda serie podrán venderse hasta el límite máximo del cartón 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 cartones iguales.

5. Los cartones deben ser pagados por los jugadores en dinero en efectivo, quedando prohibida su entrega a cuenta o su abono mediante cheque o por cualquier otro medio de pago, así como la práctica de operaciones de crédito y los préstamos a los jugadores.

Además, previa autorización de la consellería competente en materia de juego y homologación del material y elementos, podrá abonarse con tarjeta prepago o cualquier otro medio electrónico, que cumpla los requisitos, características y exigencias que por norma de dicha consellería se establezcan.

En todo caso, las tarjetas únicamente podrán ser recargadas con dinero en efectivo y con dinero procedente de los premios, devoluciones o anulaciones, en los locales habilitados para ello.

Por orden de la consellería competente en materia de juego podrá regularse otros medios de pago distinto al pago en efectivo.

6. Por la compra y tenencia de cartones, los jugadores 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.

7. Los números de los cartones deberán ser marcados por los jugadores de forma indeleble a medida que las correspondientes bolas aparezcan y sean cantadas. La marca deberá efectuarse mediante cualquier símbolo que permita identificar inequívocamente el número marcado. No serán válidos, a los efectos de premio, los cartones cuya marca o tachadura impidiese identificar claramente el número, así como aquellos en los que los números impresos en el cartón hubiesen sido sobrelineados o manipulados gráficamente en cualquier forma.

8. La comprobación de los cartones premiados se efectuará a través del circuito de televisión, mediante la verificación del cartón matriz por el jefe de mesa y la exposición del cartón matriz en el monitor, o cualquier otro medio electrónico o mecánico homologado.

9. Después de cada partida los cartones usados deberán ser recogidos y, previas las comprobaciones necesarias, retirados de la sala de juego antes de la sesión siguiente, utilizando los medios necesarios que garanticen la imposibilidad de ser reutilizados.

De los cartones retirados se exceptuarán aquellos que pudieran constituir las pruebas del delito o infracción en el caso de que apareciesen indicios racionales de haberse cometido alguno durante la partida; en este caso, deberán unirse al atestado correspondiente y copia del acta de la partida, y se pondrán a disposición de la autoridad competente.

**Artículo 11. Aparato de extracción de bolas, maquinaria de juego y mecanismos accesorios**

1. Las salas de bingo deberán disponer de un aparato de extracción de bolas homologado previamente por el órgano directivo competente en materia de juego.

El aparato extractor de bolas podrá ser de bombo o neumático, dotado de una cámara y su extracción será manual o automática.

Opcionalmente podrá instalarse un sistema de lector-locutor automático, que deberá ser homologado previamente por la consellería competente en materia de juego.

2. Circuito de televisión. Será obligatoria la existencia de un circuito cerrado de televisión que garantice la visión y el conocimiento por los jugadores de las bolas que vayan siendo extraídas durante la partida; para ello, la cámara enfocará permanentemente el lugar de salida de aquellas, y la imagen será recogida por los distintos monitores distribuidos en la sala en número suficiente para asegurar la perfecta visibilidad por todos los jugadores.

3. Maquinaria de juego. Las salas de bingo deberán disponer de, al menos, la siguiente maquinaria o elementos de juego:

a) Equipo electrónico provisto de un ordenador central de control de juego con su programa adaptado al presente reglamento.

b) Impresora del libro de actas.

c) Impresora de estadillos de datos de las partidas.

El uso de estas impresoras podrá ser suprimido en caso de utilización de soportes informáticos de almacenamiento de datos.

4. Paneles de juego. De igual forma, existirá una o varias pantallas, monitores o paneles donde se irán recogiendo y reflejando los números a medida que vayan siendo extraídos y cantados.

Opcionalmente, esta información se podrá mostrar mediante monitores instalados en las mesas de juego. También será preceptiva la existencia de información de los premios que se obtienen en cada partida y la bola máxima, en paneles y/o monitores. Se deberá contar igualmente uno o varios contadores de las extracciones que se realizan en cada jugada.

5. Sonido. La sala deberá estar dotada de una instalación de sonido que garantice la perfecta audición, por parte de los jugadores, del desarrollo de cada partida.

**Artículo 12. Bolas**

1. Las bolas a utilizar para la práctica del juego del bingo tradicional deberán estar homologadas por el órgano directivo competente en materia de juego.

2. En la modalidad tradicional, cada juego de bolas estará compuesto por 90 unidades, del número 1 al 90, y en su caso por 75 unidades, del número 1 al 75, o por 45 unidades, del número 1 al 45, teniendo cada una de ellas inscrito en su superficie, de forma indeleble, el correspondiente número o representación gráfica, que habrá de ser perfectamente visible a través de los monitores de televisión.

3. Para la práctica y desarrollo del juego del bingo tradicional se utilizará la bola física que podrá tener grafiados números o símbolos con distintas numeraciones y representaciones gráficas. Los juegos de bolas deberán reunir las características técnicas establecidas en el anexo IV de este reglamento.

4. Al comenzar y finalizar cada sesión del bingo, las bolas serán objeto de recuento por parte del jefe de mesa, en presencia del jefe de sala y de una persona del público, comprobando su numeración y que se hallan en perfecto estado. Los agentes de la autoridad podrán presenciar esta operación y pedir las comprobaciones que estimen pertinentes.

5. Durante cada partida los números que vayan saliendo deberán irse reflejando en una pantalla o panel fácilmente legible por todos los jugadores desde sus puestos. Se dispondrá

además lo necesario para que quede constancia del orden de salida de las bolas en cada partida, de lo cual será responsable el jefe de mesa.

6. En el caso de que, una vez comenzada la partida, se descubriera la falta de bolas, bolas duplicadas, bolas con defecto o exceso de peso, o cualquier otra irregularidad relativa a las bolas o al aparato de extracción, se suspenderá la partida y se decidirá sobre la continuación o finalización de la sesión en los términos de la normativa vigente.

7. El juego completo de bolas será sustituido de acuerdo con el número de partidas de vida útil que conste en su homologación, o bien se procederá al cambio antes de ese límite cuando se descubra que alguna de las bolas no está en perfectas condiciones o en caso de rotura. En estos casos de deficiencia o rotura de alguna bola en el juego que se está utilizando, se podrán sustituir por bolas del mismo número del último juego inmediato cambiado que se encuentren en perfectas condiciones. Estos cambios de los juegos de bolas por otro deberá hacerse constar en el libro de actas.

8. A fin de constatar estas exigencias, cada juego de bolas irá acompañado de su guía correspondiente, en la que constará el número de homologación y número de partidas para las que se garantiza su uso.

9. El juego de bolas sustituido quedará en una caja que será precintada por el jefe de sala y cajero correspondiente, y permanecerá a disposición de la consellería competente en materia de juego por un período de tres meses.

## CAPÍTULO III. Del juego del bingo. Modalidad bingo simultáneo

### Artículo 13. Organización del bingo simultáneo

El bingo simultáneo se desarrollará conforme a las normas generales que rigen el bingo tradicional, excepto en las especificidades reguladas en este reglamento y en las correspondientes órdenes de desarrollo de la consellería competente en materia de juego.

Para la celebración y organización del juego del bingo simultáneo será precisa la intervención de dos sujetos:

1. El titular de la autorización de la sala de bingo.

2. La entidad mercantil titular del sistema de bingo simultáneo, constituida a través de cualquier forma societaria reconocida en derecho, que será responsable, ante la consellería competente en materia de juego, a todos los efectos, de la gestión del sistema.

Compondrán la entidad mercantil titular del sistema de bingo simultáneo, las entidades o empresas titulares de salas de bingo autorizadas para la práctica del bingo tradicional, en equivalencia a un paquete adicional de 1.000 acciones por cada sala.

### Artículo 14. Solicitud de autorización

Para ser autorizada la entidad mercantil titular del sistema de bingo simultáneo, deberá formalizar la solicitud de autorización ante la consellería competente en materia de juego, acompañada de la siguiente documentación:

1. Copia debidamente compulsada de la constitución y de los Estatutos de la sociedad.

2. Justificante de estar inscrita en el Registro Mercantil.

3. Copia, debidamente compulsada, de los contratos de adhesión que haya suscrito con las empresas o entidades titulares de salas de bingo que deseen integrar el sistema.

4. Documento que acredite la homologación del sistema de bingo simultáneo.

5. Justificante de haber constituido la fianza en la cuantía establecida.

6. Compromiso de facilitar a la consellería competente en materia de juego y a los servicios de inspección y control correspondientes, la comprobación, inspección y control de la correcta transmisión de los datos entre las distintas salas de bingo y la unidad central.

7. Compromiso de la entidad mercantil titular del sistema de bingo simultáneo de prestar el servicio de interconexión para la práctica de esta modalidad de juego del bingo a las salas integradas.

8. Documento acreditativo de la disponibilidad del inmueble donde se instale la Unidad Central de Bingo Simultáneo y su réplica.

El organismo directivo competente en materia de juego estudiará la documentación presentada por la entidad titular del sistema de bingo simultáneo de la Comunitat Valenciana, pudiendo recabar a la misma cuanta información, documentos e informes estime pertinentes.

**Artículo 15. Homologación del material**

1. Corresponde al órgano directivo competente en materia de juego la homologación del material, elementos y sistema, utilizados para la organización y comercialización del juego del bingo simultáneo.

2. Únicamente podrán solicitar la homologación del material del bingo simultáneo para operar en el ámbito territorial de la Comunitat Valenciana, aquellas entidades que se encuentren debidamente inscritas en el Registro de Fabricantes e Importadores de Máquinas Recreativas y de Azar y de Material de Juego, regulado en el capítulo II del título II del Reglamento de máquinas recreativas y de azar, aprobado por el Decreto 115/2006, de 28 de julio, del Consell.

3. El material de juego deberá someterse a ensayos en un laboratorio debidamente acreditado, el cual emitirá el correspondiente informe técnico de homologación. Se podrá requerir al solicitante la entrega en depósito de un prototipo del material de juego sujeto a homologación.

La Administración mantendrá reserva sobre los objetos y sobre los datos contenidos en la documentación aportada.

La consellería competente en materia de juego dará a conocer a los interesados los requisitos y aspectos de carácter técnico que deberá contener el informe de homologación del sistema de bingo simultáneo.

Se reconocen los laboratorios que cuenten con autorización administrativa del Estado, de otras comunidades autónomas y de los Estados miembros de la Unión Europea o del Espacio Económico Europeo para realizar ensayos sobre material de bingo simultáneo, siempre que garanticen el nivel de cumplimiento técnico dispuesto en el presente reglamento.

**Artículo 16. Modificaciones técnicas**

Las modificaciones de las condiciones que determinan la concesión de la homologación se regirán por la Orden 13/2014, de 15 de julio, de la Consellería de Hacienda y Administración Pública, por la que se regula el procedimiento para la tramitación de las modificaciones de carácter técnico en los sistemas homologados de apuestas, o norma que la sustituya.

Además de las modificaciones sustanciales incluídas en el artículo 6 de dicha Orden, también se considera modificación sustancial cualquier cambio que sufra el generador aleatorio de números.

**Artículo 17. Autorización**

1. El órgano directivo competente en materia de juego resolverá las solicitudes de autorización de la entidad mercantil titular del sistema de bingo simultáneo. Dicha autorización concedida tendrá una validez máxima de diez años, que se renovará automáticamente por periodos de igual duración.

2. La entidad autorizada, titular del sistema de bingo simultáneo, se inscribirá en el Registro de Empresas y Entidades Titulares de Salas de Bingo Simultáneo de la Comunitat Valenciana, que a tal efecto se llevará por la consellería competente en materia de juego.

**Artículo 18. Extinción y revocación de la autorización**

1. La autorización se extinguirá en los siguientes supuestos:

a) Por renuncia expresa del interesado manifestada por escrito.

b) Por cancelación o caducidad de la inscripción de la empresa titular de la autorización en el Registro de Empresas y Entidades Titulares de Salas de Bingo Simultáneo de la Comunitat Valenciana.

2. Podrá revocarse la autorización concedida cuando concurra alguna de las siguientes circunstancias:

a) Cuando durante su período de vigencia dejaran de cumplirse los requisitos exigidos para su otorgamiento.

b) Cuando se disuelva la sociedad titular de la autorización, se produzca el cese definitivo de la actividad objeto de autorización o la falta de su ejercicio ininterrumpido durante al menos un año.

c) Cuando se haya incurrido en falsedades, irregularidades o inexactitudes esenciales en alguno de los datos contenidos en la solicitud de autorización o de modificación de la misma.

d) Cuando se imponga como sanción en el correspondiente procedimiento sancionador.

e) Cuando no se reponga la fianza de conformidad con lo establecido en el artículo 59 de este reglamento.

f) Cuando se detecten anomalías en el sistema de bingo simultáneo que den como resultado inexactitudes o falsedades en los datos relativos a los premios otorgados o devoluciones anuladas o vulnerabilidad en la seguridad del Sistema.

**Artículo 19. Premios**

1. La distribución de los premios se determinará en base al porcentaje que se fija en el anexo III de este reglamento, aplicado sobre el valor facial de los cartones vendidos para la partida.

2. Será obligatorio que se canten los premios, en cuyo caso el Sistema se detendrá y otorgará premio al número de cartón ganador, haciendo indicación de la sala donde se ha vendido.

**Artículo 20. Modalidades de premios**

1. Línea: corresponderá este premio al cartón o cartones que contengan la combinación de números que la integran que, por primera vez en una partida, hayan resultado extraídos y cantados en su totalidad en cualquiera de las salas participantes.

2. Bingo: corresponderá este premio al cartón o cartones que contengan la combinación de números que lo integran que, por primera vez en una partida, hayan resultado extraídos y cantados en su totalidad en cualquiera de las salas participantes.

3. Prima extra diaria: corresponderá este premio al cartón o cartones que contengan la combinación del premio de bingo que por primera vez hayan resultado extraídos y cantados en su totalidad en cualquiera de las salas participantes. Este premio se concederá en un máximo de cinco partidas al día, cuyo horario y cuantía se anunciará con antelación suficiente.

4. Prima extra semanal: corresponderá este premio al cartón o cartones que contengan la combinación del premio de bingo que por primera vez hayan resultado extraídos y cantados en su totalidad en cualquiera de las salas participantes, en una única partida semanal, cuyo día, hora y cuantía se anunciará con antelación suficiente.

5. Prima extra mensual: corresponderá este premio al cartón o cartones que contengan la combinación del premio del bingo que por primera vez hayan resultado extraídos y cantados en su totalidad en cualquiera de las salas participantes, en una única partida mensual, cuyo día, hora y cuantía se anunciará con antelación suficiente.

**Artículo 21. Elementos de juego del bingo simultáneo**

Para el desarrollo del juego del bingo simultáneo serán necesarios los siguientes elementos, todos los cuales deberán estar debidamente homologados y autorizados por la consellería competente en materia de juego:

1. Cartones.

El juego del bingo simultáneo solo podrá practicarse con cartones físicos autorizados para la práctica de esta modalidad del juego del bingo.

Los cartones podrán ser impresos en cada una de las salas participantes y conectadas al sistema, siguiendo el modelo y las combinaciones que sean autorizados.

El valor facial de los cartones se fijará por orden de la consellería competente en materia de juego.

2. Unidad Central de Bingo Simultáneo.

El sistema de bingo simultáneo deberá contar con una Unidad Central de Bingo Simultáneo, que será el centro de gestión, control y coordinación de todo el sistema. Dicha Unidad está destinada a la interconexión de las salas, al control y gestión de las partidas y a garantizar la seguridad y trazabilidad de cada una de las partidas jugadas.

El sistema de bingo simultáneo deberá estar homologado y autorizado, y deberá cumplir los requisitos técnicos recogidos en el anexo VI de este reglamento.

La Unidad Central de Bingo Simultáneo, así como su réplica, estarán ubicadas en el ámbito territorial de la Comunitat Valenciana en dependencias sujetas, en todo momento, a control de acceso y vigilancia, y deberán cumplir una serie de requisitos de seguridad ambiental para minimizar el impacto de amenaza y peligros del entorno. La empresa titular de la autorización será la responsable frente a la Administración de la custodia de las citadas instalaciones, y deberá facilitar la entrada a los funcionarios de la Administración cuando estos solicitaran el acceso a las citadas dependencias para la realización de actividades de inspección.

3. Aparato de extracción y bolas de juego (generador aleatorio de números).

En algún componente de la Unidad Central de Bingo Simultáneo deberá existir un generador aleatorio de combinaciones de bolas numeradas del 1 al 90, debidamente homologado y autorizado por la consellería competente en materia de juego.

4. Sistema informático de la sala de bingo adherida.

La sala de bingo deberá disponer de un sistema informático, debidamente homologado y autorizado, conectado a la Unidad Central de Bingo Simultáneo, que le deberá permitir enviar a esta última los datos referentes al desarrollo de la partida en la sala y recibir de aquella información consolidada y de control relativa a la partida.

Las características técnicas que debe cumplir el sistema informático de sala están recogidas en el anexo VI de este reglamento.

La información relativa al desarrollo de las partidas de bingo simultáneo, incluida la venta de cartones y el acta de las mismas, en cada una de las salas de bingo deberá llevarse separadamente.

Los sistemas informáticos de control del bingo simultáneo en cada una de las salas de bingo se llevarán separadamente del bingo tradicional.

Las salas de bingo estarán dotadas de un sistema de reproducción de voz y/o imagen de televisión que permita reproducir la voz y/o imagen de las extracciones realizadas por el sistema de producción de la extracción de bolas y que deberá estar conectado al circuito cerrado de televisión de la sala. El sistema podrá ser únicamente de voz o de imagen según la autorización de homologación.

Los paneles informadores, sistema de megafonía y circuito cerrado de televisión reunirán los requisitos señalados en el presente reglamento, pudiendo ser empleados los mismos para el desarrollo del juego del bingo practicado de forma tradicional, mientras no se desarrolle este en la sala.

**Artículo 22. Desarrollo y reglas del juego del bingo simultáneo**

La modalidad del juego del bingo simultáneo se desarrollará conforme a las normas que rigen el juego del bingo tradicional y con las peculiaridades siguientes:

1. La modalidad del juego del bingo simultáneo se desarrollará en las salas de bingo integradas en el sistema y la extracción de bolas tendrá lugar directamente desde la Unidad Central de Bingo Simultáneo.

El juego del bingo simultáneo solo podrá distribuirse por la Unidad Central de Bingo Simultáneo y deberá desarrollarse en salas de bingo debidamente autorizadas, dentro de los horarios de funcionamiento de las salas de bingo.

El número de partidas se determinará por el sistema de bingo simultáneo, previa autorización de la consellería competente en materia de juego.

2. La Unidad Central de Bingo Simultáneo deberá arbitrar un sistema por el cual, a solicitud de cualquier persona, se pueda asistir a las operaciones necesarias para la realización del juego del bingo simultáneo, siempre que ello no suponga una interrupción injustificada del mismo.

3. Antes de iniciar la venta de cartones asignados a cualquier partida, el sistema informático de la sala de bingo deberá solicitar la autorización de la Unidad Central de Bingo Simultáneo, que la concederá previa comprobación de los saldos contables y demás condiciones que procedan.

4. La venta de cartones, que podrá ser anticipada, se realizará, a voluntad del establecimiento y previa la autorización señalada en el apartado anterior, hasta el cierre de ventas ordenado por la Unidad Central de Bingo Simultáneo. A tal fin, en los descansos entre las partidas del bingo tradicional podrá anunciarse que están a la venta los cartones para la participación en el bingo simultáneo, indicando el precio de la unidad de venta, la hora de celebración de la partida del bingo simultáneo y el número de cartones a la venta en el establecimiento.

5. Los cartones se venderán correlativamente dentro de cada una de las salas conectadas, según los requisitos fijados en el presente reglamento. En ningún caso pueden venderse en una misma partida dos cartones iguales.

6. Una vez efectuada la venta de cartones, el jefe de mesa de cada sala de bingo procederá a registrar en el sistema informático el número de cartones vendidos en la sala.

7. Completadas las operaciones necesarias para iniciar la partida, la Unidad Central de Bingo Simultáneo procederá a facilitar la siguiente información: cierre de ventas de cartones, salas participantes, número de cartones vendidos, porcentaje de la totalidad de los cartones vendidos destinado a premios e importe de ellos, información que será expuesta en los monitores, paneles o pantallas informativas de sala de la misma forma que la prevista para el juego del bingo tradicional.

Efectuadas estas operaciones, se procederá a anunciar en cada una de las salas de bingo el comienzo de la partida.

8. Efectuada la venta de cartones, las salas de bingo que no hubieran procedido a la transmisión de datos a que se refiere el apartado 6 de este artículo quedarán automáticamente excluidas de la partida por la Unidad Central de Bingo Simultáneo, viniendo obligados a devolver a sus clientes el importe de los cartones vendidos que serán anulados.

9. Una vez ultimados los trámites antes referidos, se procederá a iniciar la partida, de la forma siguiente: se procederá a la transmisión directa y simultánea de cada uno de los números generados en la Unidad Central de Bingo Simultáneo, desarrollándose la partida mediante la visión y/o locución de las extracciones de las bolas en cada sala de bingo.

10. Las salas de bingo que, una vez iniciada la partida, no pudieran desarrollar la misma con normalidad por cualquier incidencia cuya resolución requiera un tiempo superior a dos minutos, quedarán automáticamente excluidas de la partida por la Unidad Central de Bingo Simultáneo, estando obligadas a devolver a sus clientes el importe nominal de los cartones vendidos.

Si la resolución de la incidencia se produjera en un tiempo inferior a dos minutos, la transmisión de datos se reanudará una vez resuelta aquella desde el momento en que el juego fue interrumpido.

La duración total de las incidencias producidas en una misma partida no podrá ser superior a cinco minutos. En el caso de superar dicho intervalo de tiempo, las salas de bingo quedarán automáticamente excluidas de la partida, con los efectos establecidos en el supuesto primero de este apartado.

11. Una vez transmitidos los datos de la venta a la Unidad Central de Bingo Simultáneo, el importe de los premios comunicado a los jugadores antes de iniciarse la partida no se podrá modificar como consecuencia de la eventual desconexión de alguna de las salas de bingo durante su celebración y consiguiente devolución a los jugadores de las cantidades jugadas.

La entidad mercantil titular del sistema de bingo simultáneo asumirá el porcentaje destinado a premios correspondiente a las unidades de venta devueltas, debiendo garantizar, por los medios que se determinen por orden de la consellería competente en materia de juego, el abono de los mismos.

12. Para tener derecho a la obtención de los premios, así como a su abono, se estará a lo dispuesto en el presente reglamento para el juego del bingo tradicional, con las especificaciones que se establecen en el anexo III de este reglamento.

13. Terminada la partida, se procederá en todas las salas participantes al anuncio de en que sala de bingo o salas de bingo se han cantado los premios, anunciando la hora de la siguiente partida de bingo simultáneo.

14. Los premios se abonarán en la propia sala en efectivo metálico, salvo que el importe del premio sea de 2.400 euros o superior, en cuyo caso no se podrá optar por el abono en efectivo, siendo su pago en cheque bancario contra la cuenta creada por la sociedad u otro medio que garantice su cobro. La obtención del premio se acreditará mediante certificación librada a nombre de cada jugador premiado por el jefe de mesa o el responsable de la sala de bingo donde se haya vendido el cartón o cartones premiados. Los libradores de la certificación deberán dejar constancia mediante resguardo o documento que acredite su entrega. A estos efectos, la sala de bingo deberá conservar copia de las certificaciones libradas durante un período mínimo de cinco años a partir de su expedición.

15. La recogida, destrucción o en su caso incorporación de la documentación anexa al acta de los cartones usados se llevará a cabo en cada sala de bingo con arreglo a lo previsto en el presente reglamento, durante un periodo de un mes, estando a disposición de la consellería competente en materia de juego y de los órganos de control correspondientes.

16. Para la práctica del juego del bingo simultáneo los jugadores que lo deseen podrán utilizar, como aparato auxiliar de apoyo, sistemas informáticos previamente homologados que, conectados al sistema informático de la sala y sin interferencias en su funcionamiento, recojan los datos de la partida, con las limitaciones del presente reglamento del bingo.

**Artículo 23. Libro de actas de partidas de juego del bingo simultáneo**

1. Durante la celebración de la partida, el jefe de mesa de cada sala participante irá levantando acta, en la que de forma sintética se reflejarán todos los datos relevantes de la misma y a la que se adjuntarán los cartones devueltos y anulados, si los hubiere.

Los datos del acta serán recogidos mediante una aplicación informática, que deberá haber sido homologada por la consellería competente en materia de juego, en cuyos ficheros se registrarán los datos que se establecen en el presente reglamento para el juego del bingo y, además, número asignado a la sala; cartones devueltos en la sala (serie y número de orden), cartones anulados en la sala (serie y número de orden), número de orden de las partidas; hora

de inicio y finalización de la partida en la sala, precio del cartón; serie o series puestas en juego; números del primer y último cartón vendido en la sala; total de cartones vendidos en sala; total de cartones vendidos en las salas conectadas; recaudación en sala; recaudación total de las salas; serie y número de orden de los cartones que obtienen premio de bingo, importes de premios línea; bingo; detracciones de las primas; importe de las primas pagadas; número de bola de extracción en la que se canta bingo. Asimismo, a la finalización de la partida, se reflejará la secuencia de la extracción de las bolas hasta la obtención del premio del bingo, que se adjuntará al acta de la sesión del día.

2. La Unidad Central de Bingo Simultáneo dispondrá de un aplicativo para elaborar un acta general de cada partida de bingo simultáneo que se celebre, en la que se recogerán las actas individualizadas de cada sala, así como los siguientes datos globales de la partida: fecha de la sesión; local de la celebración de la partida; orden anual de la partida; orden diario de la partida; valor facial del cartón; número total de cartones vendidos; número total de cartones vendidos en cada una de las salas participantes, identificando la serie o series a las que pertenecen; importes destinados a los premios de línea y de bingo; detracciones para los premios de prima; importe de los pagos de las primas; serie y número de orden de los cartones que obtienen premio.

Además, el acta de la partida deberá recoger: el número de referencia de las hojas de reclamaciones formuladas, incidencias producidas durante la celebración de la partida, identificando la sala o salas donde hayan tenido lugar las mismas y su duración, así como los cartones (serie y número de orden) devueltos y anulados, si los hubiere, de conformidad con lo dispuesto en el presente reglamento, y especificando la sala o salas en las que se han producido.

La Unidad Central de Bingo Simultáneo dará traslado, mediante transferencia informática de datos o habilitación de una conexión a tal efecto,a los sistemas de información de los órganos competentes de la consellería competente en materia de juego, de al menos los siguientes: valor facial del cartón, el reparto de los premios y el número de cartones vendidos en cada una de las salas participantes para la partida, identificando la serie o series a las que pertenecen; la detracción de las cantidades destinadas a impuestos y los estados contables con las salas de bingo.

**Artículo 24. Intervención, inspección y control**

1. La consellería competente en materia de juego podrá designar interventores de las partidas del juego del bingo simultáneo, que estarán presentes durante el desarrollo de las mismas.

2. Por Orden del conseller competente en materia de juego se podrán establecer, además, las medidas de control que se estimen necesarias a los efectos de garantizar el cumplimiento de las normas establecidas en el presente reglamento y demás normas que sean de aplicación. Igualmente, se podrá autorizar a las asociaciones representativas de intereses económicos del sector para acreditar observadores de las partidas realizadas por la Unidad Central de Bingo Simultáneo.

3. La consellería competente en materia de juego podrá inspeccionar el local de la Unidad Central de Bingo Simultáneo y los sistemas informáticos de las salas adheridas, donde se encuentren los elementos utilizados para el desarrollo del juego exigidos en el presente reglamento.

Asimismo, la consellería competente en materia de juego podrá exigir a la empresa gestora del sistema de bingo simultáneo la realización, en cualquier momento, de las oportunas auditorías que verifiquen el adecuado funcionamiento de la infraestructura técnica.

4. La Unidad Central de Bingo Simultáneo y los sistemas informáticos de las salas adheridas deberán ser sometidos, para su puesta en funcionamiento, así como con una periodicidad bienal, a una auditoría informática externa suscrita por un laboratorio debidamente acreditado distinto al que realizó la auditoría anterior o la homologación del sistema, donde se responsabilizará de su idoneidad respecto de lo dispuesto en el presente reglamento.

La consellería competente en materia de juego dará a conocer a los interesados los requisitos y aspectos de carácter técnico que deberá contener el informe de auditoría.

**Artículo 25. Obligaciones bancarias**

1. Las cantidades detraídas diariamente para la formación de las primas del bingo simultáneo, serán ingresadas dentro de las 48 horas siguientes, al primer día hábil a la finalización de cada sesión, en una cuenta exclusiva y específicamente abierta al efecto en alguna entidad financiera de España, por la sociedad gestora del sistema.

Esta cuenta se denominará con la leyenda «Bingo simultáneo» y su estructura deberá distinguir las cantidades asignadas a los premios de prima, con inclusión de la fecha de la sesión en que se han generado.

2. La información relativa a la identificación de la entidad de crédito, sucursal y número de cuenta, así como a la persona o personas autorizadas para la disposición de dicha cuenta, deberá ser notificada a la consellería competente en materia de juego, con carácter previo a la práctica de dicha modalidad.

3. El dinero depositado en dicha cuenta únicamente podrá ser utilizado para el pago de los premios de prima, quedando prohibido su empleo para otros fines.

4. El contrato de la cuenta bancaria que se suscriba deberá recoger expresamente la afectación de su saldo al pago de este premio y contener una cláusula que establezca la autorización a dicha entidad para remitir a la consellería competente, con periodicidad mensual, un duplicado de la información de los movimientos de dicha cuenta.

**Artículo 26. Renuncia o exclusión del sistema de bingo simultáneo**

1. La permanencia mínima de las salas de bingo autorizadas para la práctica de esta modalidad de juego de bingo será de un año desde la puesta en funcionamiento del sistema en la sala, excepción hecha del cierre temporal o definitivo de la sala.

2. La empresa de bingo acogida al sistema de bingo simultáneo que posteriormente desee excluirse del mismo deberá comunicarlo por escrito a la consellería competente en materia de juego con una antelación de quince días, transcurrido dicho plazo se procederá por parte del sistema central a la desconexión de la sala solicitante.

Una vez excluida del sistema, la empresa no podrá volver a solicitar autorización para la práctica de esta modalidad de bingo hasta que no haya transcurrido un año desde la fecha en que surtió efecto la exclusión.

Con independencia de lo dispuesto en el apartado anterior, las cantidades con las que hubiera contribuido la sala en cuestión a través de las detracciones correspondientes para la formación de los importes de prima no le serán reintegradas ni por la sociedad titular del sistema de bingo simultáneo ni por las restantes salas que continúen integradas en el sistema de bingo simultáneo.

3. En los supuestos de extinción de la sociedad gestora del bingo simultáneo o de que todas las salas integradas en el sistema de bingo simultáneo decidieran su exclusión y abandono de esta modalidad de bingo, la consellería competente en materia de juego dejará sin efecto la autorización de explotación, aplicándose con respecto a las cantidades que existieran acumuladas lo dispuesto en el presente reglamento.

**Artículo 27. Obligaciones formales de las salas de bingo adheridas al sistema de bingo simultáneo.**

Para la puesta en marcha de la modalidad del bingo simultáneo será preciso que estén autorizadas para su implantación el número mínimo de salas de juego que se fija en el anexo V de este reglamento.

**Artículo 28. Nuevas adhesiones al sistema de bingo simultáneo**

1. Las salas de bingo que, vigente el sistema y en funcionamiento, deseen solicitar su adhesión al mismo para la práctica de esta modalidad de bingo simultáneo, deberán aportar la siguiente documentación:

a) Solicitud de adhesión al Sistema ante la consellería competente en materia de juego, firmada por el titular de la sala de bingo o por la empresa de servicios y el representante de la entidad mercantil titular del sistema de bingo simultáneo.

b) Certificación de la aportación económica necesaria para adaptarse al resto de salas adheridas que ya vinieran jugando a esta modalidad señalada.

c) Informe de homologación del sistema informático de la nueva sala.

2. La aportación económica que deberá realizar la sala solicitante será proporcional al saldo que arroje el fondo constituido para los premios de prima el día inmediato anterior a aquel en que le sea autorizada la adhesión al Sistema.

## CAPÍTULO IV. Del Juego del bingo. Modalidad del bingo electrónico

### Sección primera. Normas generales

**Artículo 29. Organización**

Podrá practicarse el juego del bingo electrónico en las salas de bingo debidamente autorizadas con los requisitos establecidos en este reglamento.

**Artículo 30. Premios**

Los premios para cada partida son calculados y anunciados por el sistema de bingo simultáneo antes del comienzo de las mismas, cumpliendo el porcentaje mínimo de premio que figura en el anexo III de este reglamento y estén constituidos por la suma de los importes recaudados por la venta de cartones electrónicos entre todos los terminales de juego.

1. Se consideran combinaciones ganadoras aquellas que completen una determinada disposición de los números o representaciones gráficas utilizadas en el juego.

2. Las combinaciones ganadoras se fijarán por la empresa o entidad autorizada para la organización del juego del bingo electrónico y se deberán comunicar al órgano competente en materia de juego con una antelación mínima de diez días a su aplicación.

**Artículo 31. Elementos del juego del bingo electrónico**

Para el desarrollo del juego del bingo electrónico serán necesarios los siguientes elementos, todos los cuales deberán estar debidamente homologados y autorizados por la consellería competente en materia de juego:

1. Sistema técnico.

El sistema técnico necesario para el desarrollo del juego deberá garantizar su seguridad y transparencia, así como el control de su correcto funcionamiento. A tal efecto, deberá disponer de mecanismos de trazabilidad sobre el registro de las operaciones realizadas y permitir el almacenamiento de los datos de cada partida celebrada relativos al número de cartones o unidades vendidas, el importe total de las ventas, los números o representaciones extraídos, los cartones premiados, la cuantía de los premios y demás datos que aparecen en el anexo VI de este reglamento.

El sistema técnico deberá contar, al menos, con los siguientes elementos:

a) Sistema informático de sala que será el encargado de la gestión y el control del juego en sala con las siguientes funciones:

1.º Registro de control de operaciones de adquisiciones de soportes de compra de cartones y pago de premios.

2.º Asignación a los terminales de juego electrónico de los cartones electrónicos adquiridos por el jugador en cada partida donde plasme las diferentes extracciones de bolas que se van produciendo en el desarrollo de la partida.

3.º Comunicación a los terminales informáticos de juego de las bolas con la secuencia de números que constituyen la partida.

4.º Control de si alguno de los cartones que están siendo jugados en los terminales de juego electrónicos obtiene alguna de las combinaciones ganadoras de los premios.

5.º Registro de información generada en todos los terminales informáticos de juego de la sala, al instante de producirse.

b) Generador aleatorio de números o símbolos: en el sistema debe existir un generador aleatorio de combinaciones de bolas con números o símbolos, debidamente homologado y autorizado por la consellería competente en materia de juego.

c) Un sistema informático de caja, que contará con un terminal de cajero que cargará en los soportes destinados a la realización de cobros y pagos las cantidades solicitadas por los jugadores e indicará su saldo o crédito final para su abono a los mismos. Deberá contar con un programa informático de control y gestión de todas las transacciones económicas realizadas.

Cada sala de bingo deberá contar con la red de área local necesaria para mantener comunicación permanente con los terminales electrónicos.

d) Un sistema de verificación que, previo al inicio de cada sesión de la sala de bingo, comprobará diariamente el correcto funcionamiento de la totalidad del sistema. Si durante la sesión se detectasen fallos o averías en el servidor que impidieran la continuidad del normal desarrollo del juego, se interrumpirá el mismo y se devolverán a los jugadores las cantidades apostadas.

e) El sistema técnico incorporará una conexión informática segura y compatible con los sistemas informáticos de los órganos competentes de la Generalitat en materia de tributos y de

ordenación y gestión del juego para el control y seguimiento en tiempo real del juego del bingo electrónico. Las medidas de seguridad de la conexión deberán garantizar la autenticidad, confidencialidad e integridad en las comunicaciones.

El tratamiento de los datos de carácter personal deberá cumplir con lo dispuesto en la legislación vigente en materia de protección de datos personales.

2. Terminal electrónico.

Constituirá el soporte de juego de cada jugador, a través del cual se realizará la adquisición de cartones, participará en el juego y recibirá la información necesaria al respecto, en particular el crédito disponible, el número de cartones o unidades adquiridos, las cantidades destinadas a premios y el importe de los premios obtenidos por el jugador en cada partida. Podrá ser de instalación fija o móvil.

El terminal deberá estar permanentemente comunicado con el sistema informático de la sala y podrá incorporar un dispositivo luminoso y sonoro que avise al jugador de la obtención de un premio.

3. Cartón electrónico.

Estará integrado por números o representaciones gráficas y será reproducido en la pantalla del terminal.

La configuración del cartón se realizará por la empresa autorizada para la comercialización del juego del bingo electrónico. Las diferentes matrices que compongan las series de cartones a utilizar deberán ser homologadas por la consellería competente en materia de juego.

En cada cartón deberá figurar, al menos, su número, la serie a la que pertenece, su valor y un código de seguridad.

Los cartones que integren cada serie deberán ser distintos en las disposiciones de números o representaciones gráficas que contengan, de forma que no se repitan.

4. Otros dispositivos adicionales.

Además, el sistema podrá contar con los siguientes dispositivos adicionales:

a) Pantallas informativas, que deberán informar del número de cartones vendidos, de la cuantía de los premios previstos, de los números o representaciones extraídos, del cartón o cartones premiados y del terminal o terminales donde fueron adquiridos.

b) Sistema de audio. Tanto los elementos técnicos como los demás elementos de juego podrán ser sustituidos o complementados por otros, fruto de los avances tecnológicos.

En el anexo VI de este reglamento se recogen las características técnicas que deben cumplir los elementos del juego del bingo electrónico.

**Artículo 32. Homologación del material de juego**

1. Corresponde al órgano directivo competente en materia de juego la homologación del material utilizado para la organización y comercialización del juego del bingo electrónico.

2. Únicamente podrán solicitar la homologación del material de bingo electrónico para operar en el ámbito territorial de la Comunitat Valenciana aquellas entidades que se encuentren debidamente inscritas en el Registro de Fabricantes e Importadores de Máquinas Recreativas y de Azar y de Material de Juego, regulado en el capítulo II del título II del Reglamento de Máquinas Recreativas y de Azar, aprobado por el Decreto 115/2006, de 28 de julio, del Consell.

3. El material de juego deberá someterse a ensayos en un laboratorio debidamente acreditado, el cual emitirá el correspondiente informe técnico de homologación. Se podrá requerir al solicitante, por parte de la Administración, la entrega en depósito de un prototipo del material de juego sujeto a homologación.

La Administración mantendrá reserva sobre los objetos y sobre los datos contenidos en la documentación aportada.

La consellería competente en materia de juego dará a conocer a los interesados los requisitos y aspectos de carácter técnico que deberá contener el informe de homologación que realice el laboratorio debidamente acreditado.

Se reconocen los laboratorios que cuenten con autorización administrativa del Estado Español, de otras comunidades autónomas y de los Estados miembros de la Unión Europea o del Espacio Económico Europeo para realizar ensayos sobre material de bingo electrónico, siempre que garanticen el nivel de cumplimiento técnico dispuesto en el presente reglamento.

**Artículo 33. Modificaciones**

Las modificaciones de las condiciones que determinan la concesión de la homologación se regirán por la Orden 13/2014, de 15 de julio, de la Consellería de Hacienda y Administración

Pública, por la que se regula el procedimiento para la tramitación de las modificaciones de carácter técnico en los sistemas homologados de apuesta.

Además de las modificaciones sustanciales incluídas en el artículo 6 de dicha Orden, también se considera modificación sustancial cualquier cambio que sufra el generador aleatorio de números.

Sección segunda. Juego

**Artículo 34. Reglas del bingo electrónico**

1. Jugadores.

a) Podrán participar en el bingo electrónico los jugadores que adquieran cartones electrónicos o unidades de juego a través de un medio de cobro/pago consistente en billeteros o una tarjeta electrónica o magnética u otro medio autorizado por la consellería competente en materia de juego, cargado con los créditos suficientes para la compra de los mismos, previo pago en dinero efectivo.

b) La compra de un cartón electrónico o unidad de juego supondrá la adquisición del derecho a participar en el desarrollo de la correspondiente partida, a recibir el pago de los premios, cuando proceda, así como a obtener la devolución del importe pagado por el cartón en los supuestos establecidos.

2. Cartones.

a) El inicio de la venta de cartones, que podrá ser anticipada, se comunicará a cada terminal electrónico.

b) En cada terminal y mediante el sistema informativo de cada sala se indicará el tiempo disponible para la adquisición de cartones.

c) La adquisición de cartones por el jugador se realizará indicando en el terminal el número de unidades que se desean adquirir. El importe de los cartones adquiridos será descontado del contador de créditos del terminal.

d) Cuando la partida se desarrolle entre diversas salas de bingo, de forma interconectada, el servidor central distribuirá los cartones en formato electrónico a los servidores de todas las salas. La numeración será correlativa dentro de cada partida o rango de cartones vendidos.

e) No se podrán asignar cartones fuera del tiempo destinado a la venta, no debiendo producirse duplicidad en la misma.

f) No se podrán vender dos cartones iguales en una misma partida.

g) El valor facial de los cartones o unidades de juego de bingo electrónico no será superior al valor fijado mediante orden de la consellería competente en materia de juego.

**Artículo 35. Inicio y desarrollo del juego**

1. Inicio de la partida:

a) Finalizada la venta de cartones, se comunicará a los jugadores el total de cartones vendidos, así como la cuantía de los premios, a través de los terminales electrónicos y del sistema informativo de cada sala.

b) Una vez realizada esta operación, se anunciará el comienzo de la partida.

2. Desarrollo de la partida:

a) La extracción de bolas o símbolos se realizará por un generador aleatorio.

b) Los números o representaciones gráficas contenidos en las bolas extraídas se irán reflejando en los cartones, a modo de tachado manual, automático o electrónico, o mediante otra fórmula en los cartones adquiridos por los jugadores, mostrándose el progreso de dichos cartones, el orden de extracción, la secuencia de números o representaciones gráficas extraídos y los premios obtenidos a través de los terminales electrónicos y del sistema informativo.

c) Cuando se obtenga un premio, la partida continuará hasta su finalización, sin perjuicio de la información correspondiente del mismo que el sistema técnico deberá facilitar.

d) El tiempo de duración de cada partida podrá variar de unos juegos a otros en atención a la naturaleza de los distintos formatos.

e) Las partidas de bingo electrónico únicamente se podrán desarrollar en las salas de bingo y de forma independiente o conjunta a las otras modalidades de bingo u otros juegos.

3. Finalización de la partida.

La partida finalizará cuando uno o varios jugadores completen todos los números o representaciones gráficas contenidos en uno o varios cartones, o cuando se hayan producido todas las combinaciones que dan derecho a premios, o en otros casos la partida finalizará cuando el sistema lo determine.

4. Obtención y cobro de los premios:

a) Cuando un jugador resulte ganador de premio, su terminal deberá dar aviso de la obtención del premio.

b) Los premios obtenidos se podrán acumular mediante créditos.

c) El saldo disponible figurará en el terminal y, en su caso, en el soporte de medio de pago/cobro, pudiendo el jugador solicitar su cobro en cualquier momento.

d) Los premios se abonarán en la propia sala en efectivo metálico, salvo que el importe del premio sea de 2.400 euros o superior, en cuyo caso, no se podrá optar por el abono en efectivo, siendo su pago en cheque bancario contra la cuenta creada por la sociedad u otro medio que garantice su cobro.

**Artículo 36. Incidencias durante el juego**

1. Si con anterioridad al inicio de una partida se produjeran fallos o averías en el sistema técnico o en alguno de los elementos de juego que impidieran su realización, los jugadores tendrán derecho a la devolución de las cantidades empleadas en la compra de billetes o cartones electrónicos.

2. Si los fallos o averías se produjeran durante el desarrollo de una partida impidiendo la continuidad del normal desarrollo del juego, se anulará la partida y se devolverán a los jugadores las cantidades apostadas, sin que cada jugador pueda obtener más de lo que hubiera apostado.

Esta vicisitud solamente afectará a la sala donde se produzca la incidencia, continuando el desarrollo del juego con normalidad para el resto de las salas.

Para proceder al reinicio del sistema, se deberá comprobar previamente su correcto funcionamiento y el de todos y cada uno de los elementos del sistema.

3. Cuando los fallos o averías afectaran a los sistemas o elementos de alguno de los establecimientos interconectados, permitiendo la realización o continuidad de la partida en otros, se dejará sin efecto la partida en los primeros con la devolución a los jugadores de las cantidades apostadas y se continuará en el resto.

4. Una vez transmitidos los datos de la venta de los cartones, el importe de los premios comunicado a los jugadores antes de iniciarse la partida no se podrá modificar como consecuencia de la eventual desconexión de alguna de las salas de bingo durante su celebración y consiguiente devolución a los jugadores de las cantidades jugadas.

**Artículo 37. Intervención, inspección y control**

1. La consellería competente en materia de juego podrá designar interventores de las partidas del juego del bingo electrónico, que estarán presentes durante el desarrollo de las mismas.

2. Por Orden del conseller competente en materia de juego se podrán establecer, además, las medidas de control que se estimen necesarias a los efectos de garantizar el cumplimiento de las normas establecidas en el presente reglamento y demás normas que sean de aplicación. Igualmente, se podrá autorizar a las asociaciones representativas de intereses económicos del sector para acreditar observadores de las partidas realizadas por el Sistema de Bingo Electrónico.

3. La consellería competente en materia de juego podrá inspeccionar el local donde estén ubicados la Unidad Central de Bingo Electrónico y los sistemas informáticos de las salas adheridas y donde se encuentren los elementos utilizados para el desarrollo del juego exigidos en el presente reglamento.

Asimismo, la consellería competente en materia de juego podrá exigir a la empresa gestora del sistema de bingo simultáneo la realización periódica de las oportunas auditorías que verifiquen el adecuado funcionamiento de la infraestructura técnica del Sistema.

4. La Unidad Central de Bingo Electrónico y los sistemas informáticos de las salas adheridas deberán ser sometidos, para su puesta en funcionamiento, así como con una periodicidad bienal, a una auditoría informática externa suscrita por un laboratorio debidamente acreditado distinto al que realizó la auditoría anterior o la homologación del Sistema, donde se responsabilizará de su idoneidad respecto al presente reglamento.

La consellería competente en materia de juego dará a conocer a los interesados los requisitos y aspectos de carácter técnico que deberá contener el informe de auditoría.

Sección tercera. Interconexión entre salas

**Artículo 38. Reglas generales**

1. Se desarrollará conforme a las reglas generales que rigen el bingo tradicional a través de un sistema íntegramente automatizado con las especificidades reguladas en este reglamento y en la correspondiente Orden de desarrollo de la consellería competente en materia de juego.

2. El juego del bingo electrónico podrá interconectarse entre salas de bingo autorizadas en el ámbito de la Comunitat Valenciana, así como entre salas de bingo sitas en diferentes comunidades autónomas, previa la correspondiente autorización por parte de la consellería competente en materia de juego.

En el caso de interconexión con otras comunidades autónomas, se podrán utilizar matrices de cartones homologadas en otras Comunidades, reconociéndose su validez por la consellería competente en materia de juego, mediante su convalidación.

**Artículo 39. Elementos del juego del bingo electrónico interconectado**

Para el desarrollo del juego del bingo electrónico interconectado, además de los elementos necesarios del bingo electrónico, se precisará de una Unidad Central de Bingo Electrónico.

La Unidad Central de Bingo Electrónico Interconectado, así como su réplica, estarán ubicadas en el ámbito territorial de la Comunitat Valenciana en dependencias sujetas, en todo momento, a control de acceso y vigilancia, y deberán cumplir una serie de requisitos de seguridad ambiental para minimizar el impacto de amenaza y peligros del entorno.

La empresa titular de la autorización será la responsable frente a la Administración de la custodia de las citadas instalaciones, y deberá facilitar la entrada a los funcionarios de la Administración cuando estos solicitaran el acceso a las citadas dependencias para la realización de actividades de inspección.

Todos los elementos deberán estar debidamente homologados y autorizados por la consellería competente en materia de juego.

La Unidad Central de Bingo Electrónico tiene las siguientes funciones:

1. Interconexión con los sistemas informáticos de sala de todas las salas de bingo autorizadas, de tal forma que garantice la correcta transferencia de información entre ellos.

2. Interconexión con las Unidades Centrales de bingo Electrónico de otras comunidades autónomas, con las que la consellería competente en materia de juego ha autorizado la interconexión.

3. Registro y control de las operaciones de adquisición de cartones electrónicos y cobro de premios.

4. Determinación de las cuantías de los premios según el dinero recaudado por la venta de cartones y comunicación a cada sistema informático de sala, así como de las combinaciones ganadoras.

5. Registro de la información generada, al instante de producirse, y del archivo de la misma para su análisis y confección de estadísticas.

6. Implementación de los mecanismos de trazabilidad sobre el registro de las operaciones realizadas y permitir el almacenamiento de los datos de cada partida celebrada relativos al número de cartones o unidades vendidas, el importe total de las ventas, los números o representaciones extraídos, los cartones premiados y la cuantía de los premios obtenidos.

En el anexo VI se recogen las características técnicas que deben cumplir los elementos del juego del bingo electrónico interconectado.

**Artículo 40. Autorización, celebración y organización del bingo electrónico interconectado**

Para la celebración, organización y gestión del juego del bingo en la modalidad de bingo electrónico interconectado será precisa la intervención de dos sujetos: el titular de la autorización de la sala de bingo y el titular para la organización del juego.

Para ser titular de la organización y gestión del juego de la modalidad de bingo electrónico interconexionado se exigirá constituirse como entidad mercantil con personalidad juridica, debidamente autorizada y que tenga por objeto la organización de este juego, y será la responsable ante la consellería competente en materia de juego a todos los efectos de la gestión del Sistema.

La organización y comercialización del juego del bingo electrónico requerirá la inscripción de la empresa organizadora en el Registro de Entidades Mercantiles Organizadoras del bingo

Electrónico de la Comunitat Valenciana, que a tal efecto se llevará por la consellería competente en materia de juego.

Dicha inscripción se practicará previa solicitud del interesado y se acordará en la resolución que autorice la explotación del juego del bingo electrónico en la Comunitat Valenciana.

El juego del bingo electrónico interconectado se desarrollará en cada una de las salas de bingo debidamente autorizadas.

La explotación del juego de bingo electrónico interconectado se llevará a cabo entre el titular de la sala de bingo y la empresa organizadora, mediante explotación conjunta, pudiendo integrar una fórmula societaria de conjunta explotación con un ánimo expreso de coparticipar en las ganancias y pérdidas, o, en su caso, mediante otro tipo de relación jurídica.

La interconexión de salas de bingo se gestionará por la empresa o ente titular de la organización de juegos, debidamente autorizado, que deberá contar con tecnología y medios suficientes.

**Artículo 41. Gestión del sistema**

La gestión del sistema de juegos de bingo electrónico interconexionado se llevará a cabo por la empresa debidamente autorizada que realice la organización de los juegos. Las salas que sean autorizadas e implanten la interconexión deberán estar necesariamente conectadas a una Unidad Central de Bingo Electrónico, la cual mantendrá la necesaria y permanente conexión de los sistemas informáticos de todas las salas de bingo.

En el caso de interconexión con otras comunidades autónomas, lo que se interconectarán serán las Unidades Centrales de los Sistemas de Bingo Electrónicos homologados en cada una de ellas. En ningún caso se conectarán salas de bingo de otras comunidades autónomas directamente a sistemas de bingo electrónico homologados en la Comunitat Valenciana, ni salas de bingo de la Comunitat Valenciana directamente a sistemas de bingo electrónico homologados en otras comunidades autónomas.

Cuando la interconexión se efectúe entre distintas comunidades autónomas, la empresa organizadora deberá disponer de un servidor central ubicado en la Comunitat Valenciana que permitirá a la consellería competente en materia de juego el control, almacenamiento, vigilancia y supervisión del desarrollo de las jugadas, así como de los elementos que la componen de todas las partidas que se celebren en la Comunitat Valenciana.

En la solicitud de interconexión se deberán incluir el informe de homologación del sistema en la otra comunidad autónoma y un informe de homologación de la conexión entre ambos sistemas que certifique el correcto funcionamiento del reparto de premios entre comunidades, la seguridad y trazabilidad del desarrollo del juego. La consellería competente en materia de juego dará a conocer a los interesados los requisitos y aspectos de carácter técnico que deberán contener dichos informes.

La empresa titular de la autorización será la responsable frente a la Administración de la custodia de las citadas instalaciones, y deberá facilitar la entrada a los funcionarios de la administración cuando estos solicitaran el acceso a las citadas dependencias para la realización de actividades de inspección.

**Artículo 42. Solicitud de autorización**

Para ser autorizada, la entidad organizadora del bingo electrónico deberá formalizar la solicitud de autorización ante la consellería competente en materia de juego, acompañada de la siguiente documentación:

1. Copia debidamente compulsada de la constitución y de los Estatutos de la sociedad.
2. Justificante de estar inscrita en el Registro Mercantil.
3. Copia debidamente compulsada, de los contratos de adhesión que haya suscrito con las empresas o entidades titulares de salas de bingo que deseen integrar el sistema.
4. Documento que acredite la homologación del sistema técnico.
5. Justificante de haber constituido la fianza en la cuantía establecida.
6. Compromiso de facilitar a la consellería competente en materia de juego y a los servicios de inspección y control correspondientes, la comprobación, inspección y control de la correcta transmisión de los datos entre las distintas salas de bingo y la entidad organizadora del juego del bingo electrónico.
7. Compromiso de prestar el servicio de interconexión para la práctica de esta modalidad de juego del bingo a las salas que lo soliciten.

El organismo directivo competente en materia de juego estudiará la documentación presentada por la entidad organizadora del juego del bingo electrónico de la Comunitat Valenciana, pudiendo recabar a la misma cuanta información, documentos e informes estime pertinentes.

**Artículo 43. Autorización, extinción y revocación**

1. El órgano competente directivo en materia de juego resolverá las solicitudes de autorización de la entidad titular del bingo electrónico. Dicha autorización concedida tendrá una validez máxima de diez años, si bien podrá renovarse automáticamente por periodos de igual duración.

2. La autorización se extinguirá en los siguientes supuestos:

a) Por renuncia expresa del interesado manifestada por escrito.

b) Por revocación y posterior cancelación de la inscripción de la empresa titular de la autorización en el Registro de Entidades Mercantiles Organizadoras del bingo Electrónico de la Comunitat Valenciana

3. Podrá revocarse la autorización concedida cuando concurra alguna de las siguientes circunstancias:

a) Cuando durante su período de vigencia dejaran de cumplirse los requisitos exigidos para su otorgamiento.

b) Cuando se disuelva la sociedad titular de la autorización, se produzca el cese definitivo de la actividad objeto de autorización o la falta de su ejercicio ininterrumpido durante al menos un año.

c) Cuando se haya incurrido en falsedades, irregularidades o inexactitudes esenciales en alguno de los datos contenidos en la solicitud de autorización o de modificación de la misma.

d) Cuando se imponga como sanción en el correspondiente procedimiento sancionador.

e) Cuando no se reponga la fianza de conformidad con lo establecido en el artículo 59 de este reglamento.

f) Cuando se detecten anomalías en el sistema de bingo simultáneo que den como resultado inexactitudes o falsedades en los datos relativos a los premios otorgados o devoluciones anuladas o vulnerabilidad en la seguridad del Sistema.

## TÍTULO II. Régimen de las autorizaciones administrativas

### CAPÍTULO I. Empresas y entidades titulares

**Artículo 44. Empresas y entidades titulares**

1. La organización, gestión y explotación del juego del bingo, en su modalidad tradicional, solo podrá ser realizada por las entidades o sociedades que, cumpliendo los requisitos que se establecen en el presente reglamento, sean autorizadas por la conselleria competente en materia de juego.

En las modalidades de bingo electrónico interconectado y bingo simultáneo, la organización correrá a cargo de la empresa autorizada, constituída mediante cualquier forma societaria reconocida en derecho, distinta a la titular de la autorización de la sala de bingo.

2. El juego del bingo y sus distintas modalidades solo podrá practicarse en las salas de bingo autorizadas expresamente al efecto, que deberán poseer la previa autorización de instalación y el permiso de funcionamiento. En su modalidad tradicional y en la modalidad de bingo simultáneo se utilizarán los cartones homologados oficialmente, que podrán ser impresos en sala, cuya venta habrá de efectuarse dentro de la sala donde el juego se desarrolle.

**Artículo 45. Entidades benéfico-deportivas, culturales y turísticas**

De acuerdo con lo dispuesto en el artículo 17 de la Ley 4/1988, de 3 de junio, de la Generalitat, del Juego de la Comunitat Valenciana, podrán ser titulares de salas de bingo:

1. Las entidades benéfico-deportivas, culturales o benéficas y turísticas que tengan mas de tres años de ininterrumpida existencia legal y funcionamiento, anteriores a la fecha de presentación de la solicitud, con arreglo a las normas de los respectivos Estatutos y a los de la legislación que les sean aplicables.

2. La explotación del juego del bingo se efectuará en el ámbito territorial a que se extienda su actividad con arreglo a sus respectivos Estatutos.

3. El acuerdo de solicitud deberá aprobarse por la Junta General o Asamblea General con el voto favorable de las mayorías establecidas en sus Estatutos.

4. Las entidades titulares solo podrán ser titulares de una sala de bingo.

**Artículo 46. Empresas titulares**

1. De acuerdo con lo dispuesto en el artículo 17 de la Ley 4/1988, de 3 de junio, de la Generalitat, del Juego de la Comunitat Valenciana, podrán ser titulares de la autorización para la organización y explotación del juego del bingo, además de los indicados en el artículo anterior, las sociedades mercantiles que cumplan los siguientes requisitos:

a) Constituirse necesariamente bajo la forma jurídica de sociedades anónimas, sociedades anónimas laborales o cooperativas de trabajo de la Comunitat Valenciana o sociedades de responsabilidad limitada, conforme a la legislación vigente.

b) Tener como objeto social único la explotación del juego del bingo en la sala objeto de la solicitud de autorización, y, en su caso, de los restantes juegos de azar que puedan autorizarse para su desarrollo en salas de bingo y los servicios complementarios o accesorios relacionados con el mismo.

c) Tener un capital social mínimo, totalmente suscrito y desembolsado, de acuerdo con la siguiente escala en relación con el artículo 62 de este reglamento:

Sala de bingo de categoría primera: 300.000 euros.

Sala de bingo de categoría segunda: 210.000 euros.

Sala de bingo de categoría tercera: 120.000 euros.

d) Las acciones representativas del capital habrán de ser nominativas.

e) Deberán ostentar la nacionalidad española o de cualquier país miembro de la Unión Europea, y la participación directa o indirecta de capital extranjero se ajustará a la vigente normativa sobre inversiones extranjeras. A los efectos de esta norma, no se considerará capital extranjero el procedente de países miembros de la Unión Europea.

f) La sociedad habrá de tener administración colegiada. Los administradores serán personas físicas.

2. Con los mismos requisitos del apartado anterior, a excepción de lo establecido en el epígrafe b), podrán ser titulares de autorización para la instalación de salas de bingo las entidades turísticas titulares de establecimientos turísticos.

Dichos establecimientos turísticos deberán contar, al menos, con doscientas cincuenta plazas de alojamiento autorizado y deberán hallarse en funcionamiento y en posesión de la autorización de apertura.

**Artículo 47. Empresas de servicios**

1. La organización y explotación del juego del bingo deberá realizarse directamente por las empresas titulares de la autorización. Sólo en el caso de las entidades a que se refiere el artículo 45 podrá realizarse la explotación del juego bien directamente o bien a través de empresas de servicios, conforme a lo dispuesto en el apartado 2 del artículo 17 de la Ley del Juego de la Comunitat Valenciana.

2. Las empresas de servicios habrán de reunir las condiciones exigidas en el artículo anterior para las empresas titulares, a excepción de lo previsto en los apartados 1.b y c, y además, deberán cumplir los siguientes requisitos:

a) Tener como objeto social único la explotación de una o varias salas de bingo y, en su caso, de los restantes juegos que puedan autorizarse, así como los servicios complementarios de las mismas.

b) Tener un capital social mínimo, totalmente suscrito y desembolsado, de acuerdo con la siguiente escala y en relación con el artículo 62de este reglamento:

Gestión de una sala de bingo de categoría primera: 120.000 euros.

Gestión de una sala de bingo de categoría segunda: 90.000 euros.

Gestión de una sala de bingo de categoría tercera: 60.000 euros.

Gestión de más de una hasta tres salas de bingo, sin distinción de categoría: 180.000 euros.

Gestión de más de tres salas de bingo, sin distinción de categoría: el correspondiente a la de tres salas, y además 15.000 euros por cada sala adicional que se gestione.

## CAPÍTULO II. Tramitación, resolución, vigencia y renovación de las autorizaciones de empresas y entidades titulares

**Artículo 48. Solicitud y tramitación**

1. Las entidades benéfico-deportivas, culturales y turísticas, así como las sociedades mercantiles a que se refiere el artículo 44, que cumplan los requisitos especificados en los artículos 45 y 46, podrán solicitar de la consellería competente en materia de juego la autorización de instalación y el permiso de funcionamiento de una sala de bingo.

Se podrán autorizar salas de bingo cuyo funcionamiento se condicione a una o varias temporadas concretas del año, debiendo cumplir los mismos requisitos a que se refiere este apartado.

2. Las nuevas solicitudes de autorización de instalación y de cambio de ubicación de sala de bingo, que deberán estar situadas a una distancia mínima de 1.200 metros de otra sala de bingo ya existente, se dirigirán a los servicios territoriales correspondientes de la consellería competente en materia de juego y deberán aportar la siguiente documentación:

a) Documento acreditativo de la representación de la persona o entidad solicitante por parte de quien suscriba la solicitud, en alguna de las formas previstas por la Ley 30/1992, de 26 de noviembre, de Régimen Jurídico de las Administraciones Públicas y del Procedimiento Administrativo Común.

b) Plano de situación del edificio donde se localizará la sala de bingo en el municipio, a escala 1/1000, como mínimo, haciendo constar que no existe ninguna otra sala de bingo en un radio de 1.200 metros, medidos desde cualquiera de los vestíbulos autorizados de la que se solicita, con certificación municipal de dicha circunstancia.

c) Documento público que acredite la disponibilidad del local.

3. Si el solicitante es una entidad benéfico-deportiva, cultural o turística, acompañará, además:

a) Certificación literal del acuerdo adoptado por la Junta General o Asamblea General en orden a solicitar la autorización.

b) Certificación del secretario u órgano similar conteniendo la relación completa de los miembros de la junta directiva u órgano de gobierno de la entidad, con indicación de sus cargos, domicilio, profesión, nacionalidad, número del Documento Nacional de Identidad o, en su caso, pasaporte.

c) Certificado o solicitud de certificado del Registro Central de Penados y Rebeldes y declaración complementaria a que se refiere la Ley 68/1980, de 1 de diciembre, de expedición de certificados e informes de conducta ciudadana, las personas a que se refiere el epígrafe anterior y fotocopia del DNI o pasaporte.

d) Estatutos vigentes de la entidad, cuyo texto deberá estar certificado por el secretario de la misma u órgano similar.

e) Memoria suscrita por el presidente y el secretario de la junta directiva en la que se haga constar:

1.º Número de socios, relación valorada de bienes, número de reuniones celebradas por la junta directiva y por la Asamblea General o Junta General durante los tres años anteriores a la fecha de la solicitud y consignación en el correspondiente Libro de actas.

2.º Liquidación de los presupuestos de ingresos y gastos durante los tres años anteriores.

3.º Relación concreta y detallada de las actividades sociales llevadas a cabo por la entidad durante el año anterior a la solicitud.

4.º Proyecto de inversión de los beneficios previstos por la actividad de juego.

f) Si la inversión no la realiza la entidad benéfico-deportiva, cultural o turística, deberá acreditar mediante documento público la disponibilidad de los locales e instalaciones necesarias para el desarrollo del juego.

4. Si el solicitante es una sociedad mercantil acompañará los siguientes documentos:

a) Copia o testimonio de la escritura de constitución de la sociedad, en la que constará el nombre y apellidos de los socios, con la cuota de participación de los mismos, copia de los Estatutos y certificado de inscripción en el Registro Mercantil.

b) Certificado o solicitud de certificado del Registro Central de Penados y Rebeldes, junto con la declaración complementaria a que se refiere la Ley 68/1980, de 1 de diciembre, de expedición de certificados e informes de conducta ciudadana, de los socios de la mercantil y fotocopia del DNI o pasaporte.

5. Presentada la solicitud y documentación anexa, así como la información complementaria que pueda ser requerida, y previo informe del Alcalde de la población afectada, que deberá ser emitido en el plazo de treinta días, reputándose favorable transcurrido dicho plazo sin recibir contestación del Ayuntamiento, la consellería competente en materia de juego resolverá sobre la solicitud formulada.

**Artículo 49. Resolución e inscripción**

1. La resolución de la autorización de instalación se efectuará por la Subdirección General de Juego, previa evaluación de la solicitud, de los documentos aportados y demás información requerida.

2. A los efectos de la concesión de autorización de salas de bingo, y conforme a lo establecido en el apartado 2 del artículo 17 de la Ley del Juego de la Comunitat Valenciana, las entidades enumeradas en el artículo 45 de este reglamento tendrán preferencia para su obtención.

3. Resuelta favorablemente la solicitud y previa a su inscripción en el Registro de Empresas y Entidades Titulares de Salas de bingo y en un plazo no superior a un año, deberán efectuarse las obras de adaptación de los locales y solicitar la inscripción de la entidad o empresa, junto con el permiso de funcionamiento de la sala. En caso contrario, quedará sin efecto la autorización de instalación concedida, salvo la existencia de causas no imputables al administrado que obligara a la ampliación del plazo anteriormente indicado, mediante prórroga o prórrogas autorizadas por la consellería competente en materia de juego.

4. La autorización de instalación y el permiso de funcionamiento podrá transmitirse mediante cualquier medio admitido en Derecho previa autorización de la consellería competente en materia de juego.

Las empresas de servicios que gestionen una sala de bingo podrán ejercer un derecho preferente sobre la transmisión de las autorizaciones de instalación y el permiso de funcionamiento por parte de las entidades titulares.

En caso de renuncia unilateral, desaparición o cancelación de la autorización de la entidad titular podrá acceder directamente a la titularidad de la autorización la empresa de servicios siempre que cumpla los requisitos exigidos para ello.

**Artículo 50. Permiso de funcionamiento**

1. Antes de proceder a la apertura de la sala de bingo y dentro del plazo indicado al efecto, la sociedad o entidad titular de la autorización de instalación deberá solicitar la inscripción en el Registro correspondiente y el permiso de funcionamiento.

2. El permiso de funcionamiento se solicitará con treinta días al menos de antelación a la fecha en que aquella estuviera prevista, acompañando los siguientes documentos:

a) Licencia municipal de apertura o documentación equivalente.

b) Documento acreditativo de haber constituido la fianza a que se refiere el artículo 59 de este reglamento.

c) Documento expedido por el órgano administrativo competente que acredite el aforo del local.

d) Determinación del número de los puestos de juego de que dispone el local y que nunca podrá ser superior al del aforo del local, indicando los números de puestos que corresponde a las distintas modalidades del juego del bingo y al resto de juegos dentro de los porcentajes establecidos.

e) En su caso, justificante de autorización de gestión por empresa de servicios.

3. La consellería competente en materia de juego podrá girar visita de inspección al local a fin de comprobar el cumplimiento de la normativa vigente en materia de juego.

4. Si el examen de los documentos presentados y el resultado de la inspección que, en su caso, se hubiera realizado fueran satisfactorios, el órgano directivo competente en materia de juego extenderá el oportuno permiso de funcionamiento y procederá a la inscripción de la entidad o sociedad titular en el Registro de Empresas y Entidades Titulares de Salas de Bingo que, a tal efecto, se llevará por la consellería competente en materia de juego.

No obstante, si se denegara el permiso de funcionamiento, por adolecer de algún defecto no subsanado en el plazo otorgado al efecto y sin que se haya solicitado prórroga al respecto, se pondrá en conocimiento del órgano competente dichas circunstancias para proceder a dejar sin efecto la autorización de instalación concedida.

**Artículo 51. Vigencia, extinción y renovación de las autorizaciones**

1. Las inscripciones en el Registro de Empresas y Entidades Titulares de Salas de bingo, y por tanto las autorizaciones de instalación y funcionamiento, tendrán carácter temporal, y su validez máxima no podrá exceder de diez años, contados a partir de la concesión del permiso de funcionamiento, si bien quedará renovada automáticamente por períodos de igual duración, si no media resolución expresa en contrario de la consellería competente en materia de juego.

2. Podrán revocarse o extinguirse las autorizaciones y, en consecuencia, la cancelación de la inscripción en el Registro de Empresas y Entidades Titulares de Salas de bingo, en los siguientes casos:

a) Por renuncia de la empresa o entidad titular manifestada mediante escrito a la consellería competente en materia de juego.

b) Mediante disolución de la empresa o entidad titular.

c) Como consecuencia de sanción administrativa en materia de juego que consista en la cancelación o revocación de la autorización.

d) Por impago de los impuestos específicos sobre el juego o la ocultación total o parcial de la base imponible de los mismos, previa instrucción del correspondiente procedimiento contradictorio.

e) Mediante resolución motivada por alguna de las siguientes causas:

1.ª Falsedad en los datos esenciales aportados en la solicitud de autorización o modificación.

2.ª Modificación de los términos de la autorización previstos en el presente reglamento sin haber obtenido la autorización previa correspondiente.

3.ª El incumplimiento de la obligación sobre constitución de fianzas y mantenimiento de su vigencia e importe, que se establecen en el presente reglamento.

4.ª Cuando se dejara de reunir las condiciones a que se refieren los artículos 45 y 46 del presente reglamento.

5.ª Por pérdida de la disponibilidad legal o de hecho del local donde está ubicada la sala.

6.ª Por caducidad o revocación firme de la licencia municipal de apertura o documento que la sustituya.

7.ª Cuando no se procediese a la apertura de la sala en el plazo concedido en el respectivo permiso, o sus prórrogas en su caso.

8.ª Cuando la sala permaneciese cerrada por más de seis meses consecutivos sin previa autorización, salvo que el período de funcionamiento de la misma se limitase a una temporada concreta o concurriesen circunstancias de fuerza mayor.

9.ª Cuando en el plazo de tres meses no se adopten las soluciones necesarias para subsanar la causa de disolución, prevista en el artículo 363.1.d) del texto refundido de la Ley de Sociedades de Capital.

**Artículo 52. Modificaciones de las autorizaciones**

1. Requerirán autorización previa del órgano directivo competente en materia de juego las modificaciones de la autorización concedida que impliquen:

a) Las ampliaciones de capital social o el cambio de titularidad de acciones, cuando entren a formar parte nuevos socios.

b) Los cambios de ubicación de la sala, que se ajustarán a lo dispuesto en el artículo 48.2, apartados b y c, y en el artículo 61 del presente reglamento.

c) Ampliación o modificación del número de puestos de juego que impliquen cambio de categoría.

d) La suspensión del funcionamiento de la sala por un período superior a seis meses.

e) Cuando el juego pase de gestionarse directamente a hacerse mediante contrato con una empresa de servicios, o cuando se sustituya esta última.

f) Las modificaciones en el contrato de prestación de servicios existente entre la entidad titular y la empresa de servicios que afecten a la responsabilidad de las partes.

g) Modificación del periodo de funcionamiento de la sala de bingo.

2. Requerirán comunicación al órgano directivo competente en materia de juego:

a) Las modificaciones del horario dentro de la banda horaria establecida.

b) Modificación del número de puestos de juego que no impliquen cambio de categoría.

3. Requerirán comunicación a los servicios territoriales de la consellería competente en materia de juego:

a) Los cambios en la composición del órgano de administración y en la composición de las Juntas Directivas de la entidad titular de la sala de bingo.

b) Los cambios de maquinaría relacionados con el desarrollo del juego.

c) La instalación en la sala de máquinas auxiliares para la práctica del juego del bingo.

d) Los cambios en la titularidad de acciones cuando no impliquen la entrada de nuevos socios.

e) Las ampliaciones de capital social que no impliquen entrada de nuevos socios.

f) La suspensión de funcionamiento de la sala por un período no superior a seis meses

CAPÍTULO III. Tramitación, vigencia y renovación de las autorizaciones de las empresas de servicios

**Artículo 53. Solicitud y tramitación**

1. Las sociedades mercantiles a que se refiere el artículo 47 que cumplan los requisitos y condiciones especificados en el mismo, y deseen la autorización como empresas de servicios, podrán solicitar la misma, mediante escrito, a la consellería competente en materia de juego.

2. Al escrito de la solicitud deberá acompañarse los siguientes documentos:

a) Documento acreditativo de la representación que ostenta quien suscribe la solicitud, en alguna de las formas previstas por la Ley de Régimen Jurídico de las Administraciones Públicas y del Procedimiento Administrativo Común.

b) Copia o testimonio de la escritura de constitución de la sociedad. en la que constará el nombre y apellidos de los socios, con la cuota de participación de los mismos, y copia de los Estatutos.

c) Certificado o solicitud del certificado del Registro Central de Penados y Rebeldes, junto con la declaración complementaria a que se refiere la Ley 68/1980, de 1 de diciembre, de expedición de certificados e informes de conducta ciudadana, de los socios de la mercantil y fotocopia del DNI o pasaporte.

d) Precontrato de gestión con la entidad benéfico-deportiva, cultural y turística titular de una sala de bingo.

**Artículo 54. Resolución e inscripción**

1. Presentada la solicitud y documentación adjunta, y realizadas las informaciones y comprobaciones que se estimen necesarias, el órgano directivo competente en materia de juego procederá a dictar la resolución correspondiente.

2. Si la resolución fuese favorable, se procederá a la inscripción de la sociedad en el Registro de Empresas de Servicios que a tal efecto se llevará por la consellería competente en materia de juego.

**Artículo 55. Modificaciones de las autorizaciones**

1. Requerirán autorización previa de la consellería competente en materia de juego las ampliaciones de capital social y las transmisiones de las acciones representativas del capital social cuando entren a formar parte nuevos socios.

2. Requerirán comunicación a los servicios territoriales de la consellería competente en materia de juego:

a) Los cambios que se produzcan en la composición del órgano de administración de la empresa de servicios.

b) Los cambios en la titularidad de acciones o las ampliaciones del capital social siempre que no impliquen la entrada de nuevos socios.

**Artículo 56. Vigencia y renovación**

Las inscripciones en el Registro de Empresas de Servicios, y por tanto las autorizaciones de instalación y funcionamiento, tendrán carácter temporal y su validez máxima no podrá exceder de diez años, contados a partir de la concesión del permiso de funcionamiento, si bien quedará renovada automáticamente por períodos de igual duración si no media resolución expresa en contrario de la consellería competente en materia de juego.

**Artículo 57. Extinción y caducidad de la autorización**

La consellería competente en materia de juego podrá declarar la revocación de las autorizaciones y, en consecuencia, la cancelación de la inscripción en el Registro de Empresas de Servicios cuando concurra alguna de las circunstancias previstas en el artículo 51.2 del presente reglamento.

**Artículo 58. Régimen jurídico de la empresa de servicios**

1. A los efectos de este reglamento, el contrato de prestación de servicios técnicos suscrito entre la entidad titular de la sala y la empresa de servicios para la gestión y funcionamiento de aquella, y sus servicios complementarios, podrá ser tan amplio como proceda en derecho, pero en ningún caso comportará la cesión de la titularidad de la explotación. La empresa de servicios quedará facultada, si consta expresamente en el contrato suscrito con la entidad o cláusula adicional mediante documento notarial para ello, para solicitar la modificación de las instala-

ciones y de horarios, así como de cualquier otra actividad complementaria que la sala de bingo tenga autorizada, incluyendo la instalación y sustitución de máquinas de juego que se autoricen.

2. Mediante aquel contrato, la empresa de servicios asumirá la dirección técnica del funcionamiento de la sala y la contratación a su cargo del personal de juego necesario, así como el mantenimiento, modificación y correcto funcionamiento de la sala y sus instalaciones.

3. En virtud de aquel contrato, la empresa de servicios, ante la Administración, asumirá de forma solidaria todas y cuantas responsabilidades se deriven de la organización, explotación y funcionamiento del juego, a tenor de lo dispuesto en el apartado 2 del artículo 17 de la Ley de Juego de la Comunitat Valenciana.

### CAPÍTULO IV. Garantías

**Artículo 59. Fianzas**

1. Con carácter previo a la solicitud del permiso de funcionamiento a que se refiere el artículo 50 de este reglamento, deberá constituirse una fianza cuya cuantía será de 60.000 euros, 50.000 euros y 35.000 euros, según sea la sala de primera, segunda o tercera categoría, respectivamente.

Las sociedades encargadas de la gestión del sistema de bingo simultáneo y de Bingo Electrónico Interconectado deberá constituir, cada una, una fianza adicional por un importe de 100.000 euros, independientemente de aquellas que tengan las empresas que se adhieran al sistema.

2. La fianza deberá constituirse a disposición de la Dirección Territorial de la conselleria competente en materia de juego, correspondiente al domicilio de la sala, por la empresa o entidad titular de la autorización de instalación, o por la empresa de servicios que gestione la sala de bingo.

3. La fianza podrá constituirse en metálico, por aval bancario, títulos de Deuda Pública o póliza de caución individual, y deberá mantenerse en constante vigencia y por la totalidad de su importe.

Cuando la fianza se preste mediante aval, no se podrá utilizar el beneficio de excusión a que se refieren los artículos 1830 del Código Civil y concordantes.

4. La fianza prestada quedará afecta a las responsabilidades y al cumplimiento de las obligaciones que se deriven del régimen sancionador previsto en la presente Ley 4/1988, de 3 de junio, de la Generalitat, del Juego de la Comunitat Valenciana, y en su normas de desarrollo, así como al pago de los premios de los jugadores y al cumplimiento de las obligaciones derivadas de los tributos específicos en materia de juego.

5. Si se produjese la disminución de la cuantía de la fianza, la empresa o entidad que hubiere constituido la misma dispondrá de un plazo máximo de un mes para completarla en la cuantía obligatoria. De no cumplirse lo anterior se producirá la revocación de la autorización y la cancelación de la inscripción.

6. Desaparecidas las causas que motivaron su constitución, se podrá solicitar su devolución ante los servicios territoriales de la conselleria competente en materia de Juego.

## TÍTULO III. De las salas, del personal y del desarrollo de las partidas

### CAPÍTULO I. De las salas

**Artículo 60. Condiciones de los locales**

1. Los locales destinados a la práctica del juego del bingo y demás juegos autorizados y sus instalaciones habrán de reunir las condiciones técnicas y de seguridad que, con carácter general, establece el ordenamiento jurídico para los locales de pública concurrencia. En su interior, se podrán constituir clubes privados de fumadores en los términos establecidos en la normativa vigente sobre medidas sanitarias frente al tabaquismo y consumo de los productos del tabaco.

2. Los locales de juego deberán contar con las siguientes áreas diferenciadas y compartimentadas entre sí a las que solo podrá accederse una vez realizados los trámites de control de admisión y que no podrán ser visibles desde la vía pública:

a) Área de admisión: estará situada a la entrada del establecimiento y destinada a la recepción y control de admisión de las personas que pretendan acceder. En esta área podrán instalarse y explotarse máquinas de juego de las autorizadas para este tipo de establecimiento y

practicarse el juego de las apuestas. Las salas de bingo podrán tener más de un área de admisión.

b) Área de salas de juego: constituyen los lugares del local de juego en cuyo interior en distintos espacios puede celebrarse el juego del bingo en sus distintas modalidades, así como instalarse y explotarse máquinas de juego autorizadas para este tipo de establecimientos y practicarse apuestas y otros juegos autorizados.

El local podrá disponer de una o más salas de juego, destinadas a la práctica de juegos y partidas de juego de bingo de forma independiente o conjunta. En este último caso, el sistema de televisión deberá facilitar la imagen de la extracción de bolas, así como la información necesaria para el adecuado seguimiento de la partida. En ellas pueden quedar incluidos espacios al aire libre.

Podrán instalarse y explotarse máquinas de juego, autorizadas para este tipo de establecimientos, apuestas y otros juegos en los espacios habilitados en las distintas áreas de juego y servicio de admisión, excepto en las áreas donde se celebren partidas de bingo tradicional.

Las salas de bingo deberán contar, en todo caso, con los elementos de juego exigidos en este reglamento para cada modalidad de juego.

c) Áreas auxiliares: los establecimientos podrán contar con salas de televisión, áreas de actividades auxiliares destinadas al servicio de hostelería, oficinas y similares.

3. Será preceptiva la existencia en las áreas de juego de un sistema de televisión en circuito cerrado y de un sistema acústico suficiente para garantizar la plena difusión del desarrollo de las partidas de juego, en aquellas modalidades de juego de bingo que lo requieran.

4. Dentro del local de juego, las salas destinadas al juego del bingo en su modalidad tradicional habrán de estar dispuestas de forma que las extracciones de bolas sean visibles por todos los participantes, bien directamente o bien mediante el empleo de monitores, y de manera que se garantice la simultaneidad de la visión y la posibilidad de cantar los premios por los jugadores.

5. La sala de bingo deberá cumplir las siguientes condiciones:

a) El 70 % de los puestos de juego, como mínimo, tendrán que estar destinados a la práctica de las diferentes modalidades del juego del bingo.

b) El 30 % de los puestos de juego, como máximo, podrá estar destinado a la práctica de los restantes juegos autorizados.

Se entiende por «puesto de juego» el espacio necesario y susceptible de ser ocupado por un jugador para la práctica de cualquiera de los juegos autorizados en la sala de bingo.

**Artículo 61. Localización**

Las entidades reguladas en el artículo 45 del presente reglamento podrán instalar las salas de bingo en locales distintos a aquel en que se halle su sede social pero siempre dentro del mismo municipio y las reguladas en el apartado 2 del artículo 46 solo podrán instalarse en el mismo edificio donde radique el establecimiento hotelero o en cualquier local del complejo inmobiliario, siempre que no exista otra sala de bingo autorizada en un radio de 1.200 metros.

**Artículo 62. Clasificación de las salas.**

1. Las salas de bingo no podrán tener un número de puestos de juego inferior a 90 ni superior a 650.

2. Se clasificarán, según los puestos de juego, en las siguientes categorías:

a) De tercera categoría: hasta 400 puestos de juego.

b) De segunda categoría: de 401 a 500 puestos de juego.

c) De primera categoría: más de 500 puestos de juego.

## CAPÍTULO II. Del personal

**Artículo 63. Requisitos generales del personal**

Todo el personal que preste servicios en las salas de bingo, y tenga vinculación con la actividad del desarrollo del juego, deberá reunir los siguientes requisitos:

1. Ser mayor de edad.

2. Ostentar la nacionalidad española o de cualquier otro país de la Unión Europea. La contratación de personal extranjero se regirá por la legislación vigente en la materia.

**Artículo 64. Puestos de trabajo**

1. A los efectos de este reglamento y sin perjuicio de la normativa laboral, el personal al servicio de las salas de bingo se clasificará en dos grupos profesionales:

a) Técnicos de juego.

Son técnicos de juego quienes desempeñen las funciones de cajero, jefe de mesa y jefe de sala.

b) Personal de sala.

Son personal de sala quienes desempeñen los trabajos de admisión y control, y vendedor-locutor.

2. Las funciones de cada grupo profesional serán las que se establezcan en el convenio laboral respectivo o, en su caso, en las normas de desarrollo de este reglamento.

**Artículo 65. Plantillas de personal**

Las entidades titulares de las salas de bingo asignarán, en cada momento, los recursos humanos adecuados que consideren oportunos para el desarrollo del juego.

Durante el desarrollo de la sesión de juego de bingo tradicional será obligatoria la presencia del personal necesario para el adecuado desarrollo de las funciones establecidas en el artículo 64 del presente reglamento, y se ajustará a lo preceptuado en los correspondientes convenios colectivos que sean de aplicación. En cualquier caso, y en todo momento, deberá estar presente en la sala de bingo personal de cada grupo profesional, sin que se puedan simultanear las funciones del servicio de admisión con las funciones en sala.

**Artículo 66. Prohibiciones**

1. El personal al servicio de la sala de bingo no podrá, en ningún caso, participar en el juego, directamente o mediante terceras personas, conceder préstamos a los jugadores, ni consumir bebidas alcohólicas durante las horas de servicio.

2. Los empleados que participen directamente en el desarrollo de los juegos de salas de bingo, así como sus cónyuges, ascendientes hasta el segundo grado de consanguinidad o afinidad y los colaterales, no podrán tener participación alguna en la sociedad titular de la empresa de juego, salvo que fueran gestionadas por sociedades anónimas laborales o cooperativas de trabajo de la Comunitat Valenciana.

3. Las empresas de servicios a que se refiere el artículo 47 del presente reglamento no podrán tener a su servicio personas que formen parte de las juntas directivas o consejos de dirección de las entidades titulares de la sala de bingo que gestionan.

## CAPÍTULO III. Del desarrollo y control de las partidas

**Artículo 67. Admisión de jugadores**

La entrada en las salas de bingo estará prohibida a:

1. Los menores de edad.

2. Las personas que den muestras evidentes de hallarse en estado de embriaguez o intoxicación por drogas, o de sufrir enfermedad mental, o pretendan entrar portando armas u objetos que puedan utilizarse como tales, o cualquier otra circunstancia por la que razonablemente se deduzca que puedan perturbar el orden, la tranquilidad o el desarrollo del juego.

De igual forma, podrán ser invitadas a abandonar la sala las personas que, aún no constando antecedentes de las mismas, produzcan perturbaciones en la sala de bingo o cometan irregularidades en la práctica de los juegos.

3. Los que por decisión judicial hayan sido declarados incapaces, pródigos o inhabilitados para administrar sus bienes de acuerdo con la Ley Concursal, en tanto no sean rehabilitados, así como también los que se encuentren en situación de libertad condicional o sometidos al cumplimiento de medidas de seguridad. La infracción de esta prohibición solo será sancionable en el supuesto de que la decisión judicial haya sido notificada.

**Artículo 68. Registro de Prohibidos**

1. Se prohibirá el acceso a las salas de bingo a aquellas personas que estuvieran incluidas en el Registro de Prohibidos.

2. La consellería competente en materia de juego, previo los trámites legales oportunos, incluirá en el Registro de Prohibidos a:

a) Los que voluntariamente lo soliciten, por sí o por su representante.

b) Los que como consecuencia de expediente administrativo o resolución judicial queden expresamente sancionados con la prohibición de entrada por un tiempo determinado. Estas prohibiciones tienen caracter reservado.

**Artículo 69. Control de admisión**

1. Todas las salas de bingo dispondrán de un servicio de admisión que controlará el acceso a la sala de bingo de todos los jugadores o visitantes.

2. Dicho servicio de admisión abrirá a cada visitante, en su primera asistencia a la sala de bingo, una ficha en la que deberán figurar, al menos, los siguientes datos: nombre y apellidos, número del Documento Nacional de Identidad o documento equivalente, fecha de nacimiento y la fecha de asistencia, que podrá quedar incorporada a los soportes informáticos incluso con fotografía y registro digital o dactilar, todo ello de acuerdo con lo establecido en la Ley Orgánica de Protección de Datos de Carácter Personal.

3. El servicio de admisión exigirá a todos los visitantes, antes de franquearles el acceso a la práctica de los distintos juegos que se instalen en el área de admisión así como a las demás áreas del establecimiento, la exhibición del Documento Nacional de Identidad o documento equivalente, salvo que sus datos y fotografía figuren en el soporte informático de la sala mediante grabación digital del DNI, o cualquier otro medio que permita que pueda ser comprobada su identidad debidamente, procediendo a anotar la fecha de la visita en su ficha personal.

Las funciones de control de admisión serán realizadas mediante soportes informáticos que garanticen la obtención y conservación de todos los datos sobre asistencia de jugadores con sujeción a la legislación de protección de datos, así como un correcto control del Registro de Prohibidos.

Estas fichas personales tendrán carácter reservado y solo podrán ser reveladas por la empresa organizadora del juego, de acuerdo con la Ley Orgánica de Protección de Datos y previa autorización de la consellería competente en materia de juego, a requerimiento de los servicios de inspección y control del juego, o por mandato judicial.

4. En todo caso, el derecho de admisión en las salas de bingo se sujetará a la normativa vigente en materia de espectáculos públicos y actividades recreativas.

**Artículo 70. Disposiciones generales sobre la celebración de las partidas**

Las partidas del juego del bingo solo podrán realizarse en salas de bingo previamente autorizadas y se celebrarán en la forma y con los elementos a que hace referencia el presente reglamento.

**Artículo 71. Libro de actas de partidas de juego**

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 estas, no pudiendo en cualquier caso comenzar la extracción de las bolas mientras no hayan sido consignados en el acta dichos datos.

2. Las actas se extenderán a través de sistemas informáticos y en ellas se harán constar la diligencia de comienzo de la sesión, la fecha y firma de los componentes de la mesa de control, insertándose a continuación, por cada partida, los siguientes datos: número de orden de la partida, valor facial de los cartones, serie o series, número y numeración de los cartones vendidos, cantidad total recaudada, cantidades correspondientes a los premios de línea, bingo, valor del premio de la prima y cantidad total acumulada de prima, valor de la prima extra y cantidad acumulada de prima extra, valor del bingo acumulado y cantidad acumulada para el bingo acumulado, así como el número de extracciones efectuadas en cada partida. Al terminar la sesión se extenderá la diligencia de cierre, que firmarán los componentes de la mesa de control.

3. También se harán constar en el acta, mediante diligencias diferenciadas, las incidencias que se hubieran producido durante el desarrollo de las partidas.

4. De las actas se hará, cuanto menos, una copia para los servicios de control e inspección de juego de la Administración, que podrán recabar su exhibición o envío.

5. En caso de avería del sistema informático, las actas se extenderán manualmente en el Libro de actas, debiéndose poner de inmediato en conocimiento de los correspondientes servicios territoriales de la consellería competente en materia de juego.

**Artículo 72. Sistema de archivo y verificación de partidas**

1. Todas las salas de bingo, autorizadas y en funcionamiento, deberán disponer de un sistema informático, previamente homologado, conectado a la mesa de control, que recogerá todos los datos e incidencias que se produzcan en cada partida y, especialmente: fecha de la sesión; orden anual de la partida; orden diario de la partida; valor facial del cartón y precio de la unidad de venta; serie o series puestas a la venta y número de cartones que la componen; número total de cartones vendidos; número de los cartones vendidos de cada serie; serie y número de orden del primer y último cartón vendido; importe total de las unidades de venta vendidas; cartones devueltos en la sala (serie y número de orden) de conformidad con lo establecido en el presente reglamento; cantidades correspondientes a los premios de línea, bingo, prima, valor de la prima extra y cantidad acumulada de prima extra, valor del bingo acumulado y cantidad acumulada para el bingo acumulado, número de extracciones efectuadas en cada partida; cartones anulados en la sala (serie y número de orden) de conformidad con lo establecido en presente reglamento; hora de inicio y finalización de la sesión en la sala; importe de premio de la línea, bingo y prima; cuota de la tasa fiscal que grava los juegos de suerte, envite y azar, así como la hora de inicio de cada partida, el número de aparatos auxiliares para la práctica del juego que se utilizan en cada partida y el número de cartones que juega cada aparato auxiliar; asimismo deberán quedar grabados en el soporte informático las diligencias e incidencias que se den en cada partida.

2. El sistema informático antes mencionado recogerá la información aludida de los tres últimos meses, como mínimo, y a dicha información solo podrán tener acceso los servicios de control e inspección del juego de la consellería competente en materia de juego.

3. En casos de avería se efectuará la diligencia correspondiente en el Libro de actas indicando partida y hora en que se ha producido la avería; dicha diligencia deberá estar firmada por el cajero, el jefe de sala y vendedor-locutor que anunciaba los números en dicha partida, reanudándose el desarrollo del juego y anotándose en el Libro de actas las partidas que se celebren con indicación de los datos que se indican en el apartado 2 del artículo 71 de este reglamento.

En el plazo de tres días hábiles, a contar desde el día en que se produjo la avería, deberá haberse reparado o sustituido el sistema informático.

**Artículo 73. Libro de inspección y reclamaciones**

1. Con independencia de lo establecido en la normativa que con carácter general regula las reclamaciones en los establecimientos de pública concurrencia, en todas las salas de bingo existirá a disposición de los jugadores un Libro de inspección y reclamaciones foliado, que será sellado y diligenciado por la consellería competente en materia de juego.

2. Las reclamaciones de los jugadores se formularán en el correspondiente Libro de inspección y reclamaciones, el cual será firmado por el interesado y el jefe de sala.

De igual forma, en el citado Libro por los servicios de control e inspección del juego de la Administración se insertarán las diligencias a que hubiera lugar como consecuencia de las visitas que se efectúen a la sala de bingo.

3. Las reclamaciones que formulen los jugadores se remitirán dentro de los tres días hábiles siguientes a los servicios de control e inspección del juego.

## TÍTULO IV. Régimen sancionador

### CAPÍTULO I. Infracciones y sanciones

**Artículo 74. Infracciones administrativas en materia de juego**

Son infracciones administrativas en materia de juego las acciones u omisiones tipificadas en la Ley 4/1988, de 3 de junio, de la Generalitat, del Juego de la Comunitat Valenciana.

**Artículo 75. Faltas muy graves**

Son infracciones o faltas muy graves las tipificadas en el artículo 23 de la Ley 4/1988, de 3 de junio, de la Generalitat, y especialmente las siguientes:

1. La explotación de salas de bingo sin las autorizaciones administrativas de instalación y permiso de funcionamiento.

2. La explotación de salas de bingo por empresas o entidades titulares, o en su caso empresas de servicios, distintas de las autorizadas o por personas físicas o jurídicas que no figuren inscritas en los Registros correspondientes.

3. La cesión por cualquier título de las autorizaciones o permisos otorgados, salvo con las condiciones o requisitos exigidos en el presente reglamento.

4. El empleo de cartones distintos de los especificados en el presente reglamento.

5. La manipulación del juego del bingo en perjuicio de los jugadores o de la Hacienda Pública.

6. La participación como jugadores, directa o por medio de terceras personas, del personal empleado y directivo, de los accionistas y partícipes de las empresas o entidades dedicadas a la gestión, organización y explotación del juego, así como la de los cónyuges, ascendientes y descendientes de aquellos en línea directa de primer grado, en las salas de juego que gestionen o exploten dichas empresas.

7. La concesión de préstamos a los jugadores o apostantes.

8. El impago total o parcial a los jugadores o apostantes de las cantidades con que hubieran sido premiados.

9. Obtener las correspondientes autorizaciones mediante la aportación de datos o documentos no conformes con la realidad.

10. La negativa u obstrucción a la actuación inspectora de control y vigilancia realizada por agentes de la autoridad, así como por los funcionarios y órganos encargados o habilitados específicamente para el ejercicio de tales funciones.

11. La modificación o vulneración de cualquiera de las condiciones esenciales en base a las cuales se concedieron las preceptivas autorizaciones de instalación y permiso de funcionamiento para la organización, explotación y gestión del juego del bingo, al margen de las normas contenidas en la Ley del Juego de la Comunitat Valenciana o del presente reglamento.

12. La venta de cartones por personas distintas a las autorizadas, o por precio distinto al valor facial de los mismos.

13. Permitir o consentir la práctica del juego del bingo en locales no autorizados, o por personas no autorizadas, o en condiciones distintas a las autorizadas.

14. Efectuar publicidad del juego del bingo, o de los locales o establecimientos en que este se practique, sin ajustarse a lo dispuesto en la Ley de Juego de la Comunitat Valenciana o normas que lo desarrollen.

15. La fabricación, comercialización y venta de elementos para la práctica del juego del bingo sin poseer la correspondiente homologación, o incumpliendo los requisitos y condiciones establecidos en la misma.

16. Disponer de los fondos de la cuenta del bingo acumulado para fines diferentes al pago de los premios del mismo.

17. Utilizar los aparatos auxiliares y a jugadores por cuenta de la empresa, de forma fraudulenta, para aumentar ficticiamente el número de cartones vendidos y el importe de los premios.

18. Incumplir la limitación de la cuantía máxima establecida para la bolsa de premios de prima ordinaria y prima extraordinaria.

19. El incumplimiento o violación de las medidas cautelares adoptadas por la Administración.

20. La comisión de tres faltas graves en un año o de cinco en tres años tendrá la consideración de falta muy grave.

**Artículo 76. Faltas graves**

Son infracciones o faltas graves las tipificadas en el artículo 24 de la Ley 4/1988, de 3 de junio, de la Generalitat, y especialmente las siguientes:

1. Permitir la práctica del juego del bingo, así como el acceso a los locales o salas autorizadas, a personas que lo tengan prohibido conforme a lo establecido en la Ley del Juego de la Comunitat Valenciana o por el presente reglamento.

2. Reducir el capital de las sociedades o las fianzas por debajo de los límites establecidos en este reglamento.

3. La transferencia de acciones o participaciones de capital social sin la previa autorización, o en su caso la realización de las modificaciones previstas en los artículos 52 y 55 del presente reglamento que requieran autorización previa sin haberla obtenido.

4. La inexistencia de las medidas de seguridad de las salas de bingo exigidas en la autorización de instalación y permiso de funcionamiento o el mal funcionamiento de las mismas.

5. No facilitar a los órganos de la Administración la información necesaria para un adecuado control de la actividad del juego del bingo.

6. La admisión de un número de jugadores que exceda del número de puestos de juego y del aforo máximo autorizado para la sala.

7. Carecer o llevar incorrectamente los libros o registros exigidos en el presente reglamento.

8. No exhibir en el vestíbulo de la sala de bingo el documento acreditativo de la autorización de instalación y el permiso de funcionamiento.

9. El incumplimiento de los requisitos o prohibiciones establecidos en el presente reglamento que no tengan la consideración de infracción o falta muy grave y hayan dado lugar a fraude al usuario, beneficio para el infractor o perjuicio a los intereses de la comunidad.

10. La perturbación del orden en los establecimientos de juego en la medida en que afecte al normal desarrollo de la actividad, así como la conducta insultante o agresiva con el personal del establecimiento.

11. Utilizar, por parte de los jugadores y apostantes, fichas, cartones u otros elementos de juego que sean falsos, así como manipular máquinas u elementos de juego.

12. En todo caso, la comisión de tres faltas leves en un período de un año tendrá la consideración de una falta grave.

**Artículo 77. Faltas leves**

Son infracciones o faltas leves las tipificadas como tales en el artículo 25 de la Ley 4/1988, de 3 de junio, de la Generalitat, y en particular:

1. La no presencia del personal necesario para el adecuado desarrollo de las funciones establecidas en el artículo 64 y 65 del presente reglamento.

2. No poseer un juego completo de recambio de bolas y un bombo adicional o máquina de reserva para los casos de averías.

3. Solicitar propinas a los jugadores por parte del personal de juego, o aceptar estas a título personal, o en su caso aceptar propinas de los jugadores cuando aquellas estén expresamente prohibidas.

4. La realización de las modificaciones previstas en el apartado 2 del artículo 52 del presente reglamento sin la notificación al órgano correspondiente de la Administración.

5. Desempeñar trabajos o funciones, por parte de cualquier miembro del personal al servicio de las salas de bingo, distintas a las propias de su grupo profesional.

6. La no observancia de cualquiera de las prescripciones establecidas en los artículos 67 y 69 del presente reglamento.

7. Permitir la entrada a la sala de nuevos jugadores o visitantes desde el área de admisión al área donde se desarrolle el bingo en su modalidad tradicional durante la celebración de la partida.

8. La no conservación de los cartones premiados, en unión del acta de la sesión.

9. La celebración de una partida sin el reflejo previo de las formalidades exigibles.

10. La negativa a facilitar las hojas de reclamaciones a los jugadores.

11. La falta de visibilidad por parte de los jugadores de los paneles y las bolas en pantallas o monitores.

12. En general, el incumplimiento de los requisitos o prohibiciones establecidos en la Ley, Reglamentos y demás disposiciones que los desarrollen y completen que no tengan la consideración de infracción grave o muy grave.

**Artículo 78. Sanciones**

1. De acuerdo con el artículo 27 de la Ley 4/1988, de 3 de junio, de la Generalitat, las infracciones de lo dispuesto en el presente reglamento podrán ser sancionadas:

a) Las leves con multa de hasta 6.000 euros.

b) Las graves con multa de hasta 25.000 euros.

c) Las muy graves con multa de hasta 600.000 euros.

Además de la sanción pecuniaria, la comisión de una infracción llevará aparejada, en su caso, la entrega a la Administración, y a los perjudicados que hubieran sido identificados, de los beneficios ilícitos obtenidos por los tributos y cantidades defraudadas, respectivamente.

2. Las infracciones que hubiesen sido sancionadas conforme a lo dispuesto en el apartado anterior, y tuvieran la calificación de graves o muy graves, en atención a su naturaleza, repetición o trascendencia, podrán además ser sancionadas, conforme a lo dispuesto en el artículo 28 de la Ley 4/1988, de 3 de junio, de la Generalitat, con:

a) Suspensión, cancelación temporal o revocación definitiva de la autorización para la organización o explotación del juego del bingo.

b) Clausura temporal o definitiva del local o establecimiento donde tenga lugar la explotación del juego o inhabilitación definitiva del mismo para actividades de juego.

c) Inhabilitación temporal o definitiva para ser titular de las autorizaciones referidas en el presente reglamento.

No obstante, cuando la actividad principal que se ejerza en un establecimiento no sea de juego, no podrá ser clausurado el mismo, si bien podrá acordarse la prohibición de instalación y realización de actividades de juego.

3. Por causa de infracción muy grave o grave cometida por el personal de la empresa se podrá imponer, accesoriamente a la sanción de multa, la suspensión de capacidad para el ejercicio de su actividad en salas de bingo.

4. En las infracciones cometidas por los jugadores o visitantes, en atención a las circunstancias que concurran y la transcendencia de la infracción, podrá imponerse, como sanción accesoria, la prohibición de entrada en los establecimientos de juego, por un máximo de dos años.

5. Para la graduación de las sanciones, aparte de la calificación de la infracción cometida, se tendrán en cuenta las circunstancias personales o materiales que concurran en los hechos, concretamente la contumacia en la conducta del infractor, la reiteración en la comisión de faltas, la publicidad o notoriedad de los hechos y la trascendencia económica y social de la infracción cometida.

**Artículo 79. Reglas de imputación**

1. Son responsables de las infracciones reguladas en este reglamento sus autores, sean personas físicas o jurídicas.

2. En el caso de infracciones cometidas por directivos, administradores o personal empleado en general, serán responsables solidarios las personas o entidades para quienes aquellas prestan sus servicios.

## CAPÍTULO II. Competencias, procedimiento y facultades de la Administración

**Artículo 80. Facultades de la Administración**

1. Cuando existan indicios de falta grave o muy grave el órgano que instruye el expediente podrá acordar, como medida cautelar, el cierre de los establecimientos en que se practique el juego vulnerando las disposiciones legales, así como el precinto, depósito o incautación de los materiales usados para dicha práctica.

2. Sin perjuicio de lo dispuesto en los artículos anteriores, la Administración podrá decomisar, destruir o inutilizar las máquinas o elementos de juego objeto de la inspección en los supuestos contemplados en el apartado 3 del artículo 28 de la Ley 4/1988, de 3 de junio, de la Generalitat.

Asimismo, atendiendo a la naturaleza de la infracción, la Administración podrá ordenar el decomiso de las apuestas habidas y de los beneficios ilícitos obtenidos, cuyo importe se ingresará en la Hacienda Pública de la Generalitat.

**Artículo 81. Competencias**

1. Será competente para la incoación del procedimiento sancionador y tramitación del mismo los órganos territoriales de la consellería competente en materia de juego cuando existan indicios de infracción grave y leve, y la Subdirección General de Juego de la consellería competente en materia de juego cuando los indicios sean de infracción muy grave.

2. Las infracciones administrativas calificadas como muy graves podrán ser sancionadas por el Consell con multa de hasta 600.000 euros, por el titular de la consellería competente en materia de juego con multa de hasta 300.000 euros, y por el titular de la Dirección General competente en materia de juego con multa de hasta 90.000 euros.

3. Las infracciones administrativas calificadas como graves y leves serán sancionadas con multa de hasta 25.000 euros y 6.000 euros, respectivamente, por el titular del órgano directivo competente en materia de juego.

4. Las sanciones adicionales o accesorias no pecuniarias podrán imponerse por el órgano competente para la imposición de la sanción pecuniaria.

**Artículo 82. Procedimiento sancionador**

Las sanciones se impondrán con sujeción al procedimiento regulado en la Ley 4/1988, de 3 de junio, de la Generalitat, siendo supletorio a tal efecto lo dispuesto en la Ley de Régimen Jurídico de las Administraciones Públicas y del Procedimiento Administrativo Común.

## ANEXO I

### Condiciones para la práctica del juego del bingo mediante el uso de aparatos auxiliares de apoyo al jugador o sistemas informáticos homologados

1. El número de cartones máximo que se permite jugar en una partida por aparato auxiliar de apoyo al jugador será de 30.

2. El número de aparatos que como máximo puede tener una sala de bingo no podrá ser superior al 10 % de los puestos de juego del bingo tradicional autorizados en la sala de bingo.

## ANEXO II

### Distribución de premios en el bingo tradicional

1. La cantidad a distribuir en cada partida se fija en el 69 % del valor facial de la totalidad de los cartones vendidos en cada partida.

2. El porcentaje asignado a cada premio se llevará a efecto de la siguiente forma:

a) Al premio de línea: 9 %.

b) Al premio de bingo: 47 %.

c) A la bolsa acumulada: 13 %.

Del montante de la bolsa acumulada, se asignarán en cada partida los porcentajes destinados a cada uno de los premios de prima, prima extra y bingo acumulado, dotados como mínimo con el 0,1 % redondeados en porcentajes de 0,1 %, debiendo dotarse obligatoriamente cada premio, salvo cuando haya alcanzado su tope cada uno de dichos premios, en cuyo caso se destinará la dotación a los restantes premios que componen la bolsa. Cuando los tres premios hayan alcanzado su dotación, se destinará la detracción prevista para ellos a los premios de línea y bingo, manteniéndose la proporción para los mismos del 9 % y 47 %.

3. La bolsa acumulada.

Se divide en dos reservas independientes, una de ellas configurada por los premios de prima y prima extra, y la otra por el premio de bingo acumulado, que se describen a continuación:

a) Prima: valor mínimo 50 euros, valor máximo 1.200 euros, en múltiplos de 50 euros. Orden de extracción: bola 54 o anterior.

b) Prima extra: valor mínimo 10 euros, y valores comprendidos entre 50 euros y 2.000 euros, en múltiplos de 50 euros. Las partidas de prima extra de valor superior a 1.000 euros solo podrán jugarse a razón de una partida por semana.

c) Bingo acumulado: las cantidades fijadas como tope máximo para la dotación del bingo acumulado son las comprendidas entre mil euros(1.000 □) en tramos de mil hasta diez mil euros (10.000 □) y a partir de dicho importe hasta cincuenta mil euros (50.000 □), en múltiplos de diez mil euros. La escala de bola de extracción será la siguiente:

1.º. Bola 40 o anterior: sesenta por ciento (60 %) de la dotación del bingo acumulado.

2.º. Bola 41: veinte por ciento (20 %) de la dotación del bingo acumulado.

4. Dentro de la bolsa de premios se configura una dotación, independiente de la correspondiente al premio de bingo acumulado, destinada a los premios de prima y prima extra de manera conjunta. El importe de esta dotación no podrá exceder, según la categoría de cada sala, de las siguientes cuantías:

a) Salas de primera categoría: importe máximo acumulable: 40.000 □

b) Salas de segunda categoría: importe máximo acumulable: 30.000 □

c) Salas de tercera categoría: importe máximo acumulable: 20.000 □

Una vez la cantidad acumulada en la dotación de la bolsa para los premios de prima y prima extra alcance los importes señalados, según cual sea la categoría de la sala, la dotación prevista para dicha bolsa se destinará a incrementar los premios ordinarios de línea y bingo, en el porcentaje establecido en el presente reglamento para cada uno de ellos, siempre y cuando el premio de bingo acumulado también haya alcanzado su tope.

## ANEXO III

### Distribución de los premios del bingo simultáneo y del bingo Electrónico

1. Distribución de los premios del bingo simultáneo

a) Se destinará a la retribución de premios el 69 % del total de la recaudación obtenida por la venta de cartones de cada partida celebrada en el conjunto de las salas conectadas al sistema.

b) En todas las partidas del bingo simultáneo la aparición de más de una combinación ganadora dará lugar al reparto del importe de los premios entre los jugadores que los hubiesen obtenido.

c) La cantidad a distribuir en cada partida se llevará a efecto de la siguiente forma:

1.º. Al premio de línea: el 10 %.

2.º. Al premio de bingo: el 50 %.

3.º. A los premios de prima extra diaria: el 3 %.

4.º. Al premio de prima extra semanal: el 3 %.

5.º. Al premio de prima extra mensual: el 3 %.

d) El importe destinado al pago de los premios de prima extra diaria, prima extra semanal y prima extra mensual será el resultante de la cantidad total acumulada que exista en el momento de la celebración de la jugada asignada y que se haya detraído con anterioridad y en los porcentajes descritos.

2. Dotación de los premios del bingo Electrónico.

El porcentaje destinado a premios consistirá, como mínimo, en el 80 % de las cantidades jugadas dentro de un trimestre.

## ANEXO IV

### Características técnicas de las bolas físicas

1. Dimensiones: 30 y 50 mm. + – 15 % de tolerancia.
2. Peso: 2 y 3 grs. +-5 % de tolerancia.
3. Número: superior a 1 cm.grafiado varias veces en la superficie de la bola.
4. Color: podrán ser en blanco y negro o en colores.

## ANEXO V

### Obligaciones formales de las salas de bingo adheridas al sistema de bingo simultáneo

Para la puesta en marcha de la modalidad del bingo simultáneo será preciso que estén autorizadas al menos el 15 % de las salas de bingo de la Comunitat Valenciana.

# ANEXO VI

## Características técnicas del sistema de bingo simultáneo y de bingo electrónico interconectado

El sistema informático que gestione, desarrolle y aplique la modalidad de juego del bingo deberá cumplir todos los requisitos que se establecen en el presente reglamento y demás legislación vigente de aplicación.

La consellería competente en materia de juego dará a conocer a los interesados los requisitos y aspectos de carácter técnico que deberá contener el informe de homologación que realice el laboratorio debidamente acreditado.

1. El sistema técnico estará constituido por el sistema informático requerido en cada una de las salas conectadas al sistema y la Unidad Central de bingo.

2. La sala de bingo deberá disponer de un sistema informático y una red de área local, debidamente homologado y autorizado, conectado con la Unidad Central de bingo, que le deberá permitir enviar a esta última los datos referentes al desarrollo de la partida en la sala y recibir de aquella información consolidada y de control. También deberán estar homologadas y autorizadas las máquinas de apoyo o terminales electrónicos que requiera el Sistema para el correcto desarrollo del juego.

3. La Unidad Central de bingo será el centro de gestión, control y coordinación del juego, garantizando en todo momento la autenticidad, el cómputo de las partidas, la transmisión de forma directa y simultánea de la extracción de las bolas a todas las salas conectadas al sistema y el correcto funcionamiento del juego durante el horario oficial de apertura de las salas. También deberá garantizar la continuidad del negocio, la inviolabilidad de acceso al sistema y estar dotada de cuantos controles de seguridad sean necesarios para todo ello.

Deberá reunir, al menos, las siguientes características:

a) Disponer de una réplica de la Unidad Central de Bingo como reserva, preparada para continuar el desarrollo de la partida con las mismas condiciones y garantías que la Unidad Central de Bingo.

b) Los medios de comunicación deberán cumplir los requerimientos adecuados de seguridad y de ancho de banda, de forma que den soporte a los tiempos de respuesta del juego y necesidades de seguridad.

c) Capacidad de proceso suficiente para dar cobertura a todas las salas conectadas y a todos los terminales conectados en cada sala.

d) Capacidad de almacenamiento de información suficiente para guardar los datos que se requieran para el funcionamiento eficaz y eficiente de la aplicación que se emplee durante, al menos, cinco años.

e) Mecanismos que permitan seguir o rastrear el registro de operaciones, garantizando su integridad y su asociación temporal a fuentes de tiempo fiables. La configuración de la Unidad Central de Bingo permitirá que se puedan comprobar en cualquier momento las partidas y sus resultados, así como reconstruir de forma fiel las partidas realizadas, impidiendo cualquier modificación o alteración de las partidas realizadas.

f) Mecanismos de autenticación fuerte, íntimamente ligados a la explotación del sistema informático, y dispositivos físicos que garanticen el control de acceso a los componentes del sistema solo a personal autorizado.

g) Mecanismos que aseguren la confidencialidad e integridad en las comunicaciones entre:

1.º Los jugadores-sistema informático de sala.

2.º Sistema informático de sala-Unidad Central de Bingo.

3.º Unidades centrales de bingo interconectadas.

h) Mecanismos de control internos que garanticen la idoneidad de todo el conjunto respecto de los requisitos que establece el presente reglamento y demás legislación que fuese de aplicación.

i) El sistema técnico incorporará una conexión informática segura y compatible con los sistemas informáticos de los órganos competentes de la Generalitat en materia de tributos y de ordenación y gestión del juego para el control y seguimiento en tiempo real del juego del bingo. Las medidas de seguridad de la conexión deberán garantizar la autenticidad, confidencialidad e integridad en las comunicaciones.

j) Capacidad para elaborar las actas de las partidas, debiendo cumplir todos y cuantos requisitos se establecen para ellas en este reglamento.

k) Dispondrá de un generador de número/símbolos aleatorios: la generación de esos datos se realizará de forma aleatoria e imprevisible.

l) La consellería competente en materia de juego dará a conocer a los interesados los requisitos que deberán cumplir los profesionales informáticos para la acreditación de la capacidad profesional del certificador para asegurar, gestionar, auditar y certificar la calidad de los desarrollos, procesos, sistemas, aplicaciones y productos informáticos de los sistemas de bingo.