

DECRETO 115/2000, de 16 de mayo, por el que se aprueba el Reglamento de Casinos de Juego de la Comunidad Autónoma de Extremadura.

En virtud de la competencia conferida en la Ley Orgánica 1/1983, de 25 de febrero, de Estatuto de Autonomía de Extremadura, reformado por la Ley Orgánica 8/1994, de 24 de marzo, se establece que la Comunidad Autónoma de Extremadura tiene competencia exclusiva en materia de Casinos, Juegos y Apuestas.

La Ley 6/1998, de 18 de junio, de Juego de Extremadura, otorgaba facultades reglamentarias para su desarrollo, habida cuenta de la finalidad concreta perseguida por aquella, resulta evidente la necesidad de complementar, mediante una disposición de carácter reglamentario, el marco jurídico regulador de los juegos de Casinos.

Es, pues, mediante este nuevo Reglamento con el que se pretende unificar la normativa existente en la materia, adecuarla a los principios de la Ley referida, con el objeto de obtener una regulación integral del subsector de Casinos de Juego, que comprende las disposiciones generales del régimen de autorizaciones, empresas que pueden ser organizadoras y gestoras de los mismos, personal que presta sus servicios y locales habilitados para la práctica de aquéllos, así como una completa regulación de cada uno de los juegos que pueden practicarse en los denominados Casinos de Juego. Con esta nueva normativa general se pretende una mejora del control administrativo que debe mantenerse sobre este tipo de actividades, con clara ascendencia económica y social, incrementando, de otra parte, las garantías necesarias que deben reunir las empresas que inciden en el desarrollo de estos juegos.

Por cuanto antecede, previo informe de la Comisión del Juego de la Comunidad de Extremadura, a propuesta del Consejero de Economía, Industria y Comercio y previa deliberación del Consejo de Gobierno en su reunión de 16 de mayo de 2000,

D I S P O N G O

ARTICULO UNICO.—Se aprueba el Reglamento de Casinos de Juego de la Comunidad de Extremadura, que a continuación se inserta.

DISPOSICION ADICIONAL PRIMERA

Modificación del Decreto 61/1996, por el que se regula la modalidad del Bingo Acumulativo.

Uno. Se modifican los puntos 3, 4 y 5 del artículo 2 del Decreto 61/1996, de 7 de mayo, por el que se regula la modalidad del

Bingo Acumulativo, que quedarán redactados con el siguiente tenor literal:

«3. El Bingo Acumulativo se formará con la detracción del cuatro por ciento del valor facial de la totalidad de los cartones vendidos en cada partida, porcentaje que se asignará de la siguiente forma:

- 1,5% a la formación del premio acumulado.
- 1% a la formación del acumulado reserva.
- 1'5% a la formación del premio superbingo.

La cantidad del Bingo Acumulativo detráido en cada partida se acumulará en sucesivas partidas en la forma antes descrita, hasta que la cantidad del Premio Acumulado alcance la cantidad de dos millones de pesetas, momento a partir del cual el 1,5% asignado al Premio Acumulado será destinado a incrementar la reserva, hasta que éste alcance la cifra de seis millones de pesetas. En este momento, la detracción del cuatro por ciento destinado al Bingo Acumulativo se afectará a la formación del Premio del Superbingo, sin límite máximo de cuantía.

4. Cuando se obtenga el Premio del Superbingo se abonará al jugador o jugadores que hayan obtenido este premio, la cantidad íntegra destinada al citado premio.

En la partida siguiente comenzará a constituirse con el porcentaje del 1'5% o, en su caso, del 4% previsto en el apartado 3 de este artículo, pasando el 2% de la reserva a constituir la primera dotación para el siguiente Superbingo.

5. Cuando se obtenga el Premio Acumulado, se abonará al jugador o jugadores que hayan obtenido este premio, la cantidad íntegra destinada al Premio Acumulado, así como la cantidad íntegra destinada al Premio de Superbingo.

En la partida siguiente, comenzará a constituirse de nuevo el Premio del Superbingo conforme al porcentaje del 1'5%, pasando el 2% de la reserva a constituir la primera dotación para el siguiente premio de superbingo, y el 98% restante, hasta el límite de dos millones de pesetas, a integrar la primera dotación para el siguiente premio acumulado.»

Dos. Se modifica el artículo 3 del Decreto 61/1996, de 7 de mayo, por el que se regula la modalidad del Bingo Acumulativo, que quedará redactado de la siguiente forma:

«Artículo 3. De las obtenciones de los premios.

El premio o premios del Bingo Acumulativo se obtendrá en función del número de boletos máximo autorizado y de la venta de cartones, expresados en números, en cada partida, conforme a la escala siguiente:

Número de cartones vendidos en la partida	Bola máxima para Acumulado	Bola máxima para Superbingo
1 a 25	44 o menos	51 o menos
26 a 50	43 o menos	50 o menos
51 a 75	42 o menos	49 o menos
76 a 110	41 o menos	48 o menos
111 a 175	40 o menos	47 o menos
176 a 300	39 o menos	46 o menos
301 en adelante	38 o menos	45 o menos

Tres. Se modifica el artículo 4 del Decreto 61/1996, de 7 de mayo, por el que se regula la modalidad del Bingo Acumulado, que quedará redactado de la siguiente forma:

«Artículo 4. Del reparto de premios.

Del 100% de las cantidades jugadas se destinará un 69% al reparto de premios, un 11% para la Empresa explotadora del Bingo y el 20% restante para el pago de la tasa fiscal que grava la autorización, organización o celebración de juegos de suerte, envite o azar.

El desglose del reparto de los premios Acumulado y Superbingo, para las Salas que tengan autorización para ambas variantes será el siguiente:

– Premio Bingo.....	56%
– Premio Línea.....	9%
– Premio Bingo Acumulado.....	4%»

Cuatro. Se añade un segundo párrafo al artículo 6 del Decreto 61/1996, de 7 de mayo, por el que se regula la modalidad del Bingo Acumulado, que quedará redactado como sigue:

«No obstante lo dispuesto en el párrafo anterior, cuando los jugadores obtengan el premio superbingo, o los premios acumulado y superbingo, por importe no superior a las 300.000 pesetas, podrán solicitar a la Sala el abono del premio o premios en efectivo o metálico, en cuyo caso, el jugador, contra entrega del premio en efectivo, endosará a la empresa autorizada para el acumulado el cheque a que se refiere el párrafo anterior, a fin de que el premio tenga su reflejo en la cuenta corriente del bingo acumulativo.»

DISPOSICION ADICIONAL SEGUNDA.—A los efectos gubernativos y fiscales, de conformidad con lo dispuesto en el artículo 12 de la Ley 6/1998, de 18 de junio, del Juego de Extremadura, las máquinas tipo «grúa» se consideran del tipo B, salvo que expresa y singularmente,

por razón de los premios, se puedan considerar del tipo A-1.

Esta consideración del tipo A-1 deberá constar en la propia máquina.

DISPOSICION ADICIONAL TERCERA

1.—Las máquinas de tipo A-1, para poder ser explotadas en la Comunidad Autónoma de Extremadura, deberán:

- Estar homologadas en el territorio de la Comunidad Autónoma de Extremadura.
- Haber pagado la tasa correspondiente, debiendo estar expuesto, de forma visible y permanentemente en el exterior de la máquina, el justificante del pago de la misma.

2.—Para que estas máquinas sean homologadas:

- La solicitud deberá ir acompañada con el pliego de condiciones técnicas de la máquina o memoria descriptiva, en los términos establecidos en la legislación vigente.
- Que los premios consistan en juguetes, bisutería, cromos u objetos decorativos.
- Que los premios sean visibles desde el exterior de la máquina, estando prohibido que éstas expidan «vales» o recibos canjeables por objetos que se encuentren fuera de la máquina.
- Que la máquina, en todo caso, dé premios de valor singularizado inferior a 1.000 pesetas. El valor de los premios se determinará teniendo en cuenta el valor de mercado al por menor en Extremadura, con una deducción del 50% del precio.

3.—Estas máquinas tienen la consideración de máquinas de juego de su explotación en establecimientos de hostelería.

DISPOSICIONES DEROGATORIAS

DISPOSICION DEROGATORIA PRIMERA.—Quedan derogadas las disposiciones de igual o inferior rango que se opongan a lo establecido en el presente Decreto y en el Reglamento por él aprobado, en defecto de cuyas previsiones y de sus disposiciones de desarrollo se aplicará el régimen contenido en la Orden del Ministerio del Interior de 9 de enero de 1979, por las que se aprobó el Reglamento de Casinos de Juego.

DISPOSICION DEROGATORIA SEGUNDA.—Queda sin efecto en el ámbito territorial de esta Comunidad Autónoma y, por tanto, excluido del régimen supletorio al que se refiere la disposición anterior, el artículo 26 de la Orden de 9 de enero de 1979, por la que se aprueba

el reglamento de casinos, quedando por tanto suprimida la exigencia del documento profesional para el personal de casinos.

DISPOSICIONES FINALES

PRIMERA.—Se autoriza a la Consejería de Economía, Industria y Comercio para dictar las disposiciones necesarias para el cumplimiento y desarrollo de lo dispuesto en el presente Decreto.

SEGUNDA.—El presente Decreto entrará en vigor al día siguiente de su publicación en el Diario Oficial de Extremadura.

Mérida, a 16 de mayo de 2000.

El Presidente de la Junta de Extremadura,
JUAN CARLOS RODRIGUEZ IBARRA

El Consejero de Economía, Industria y Comercio,
MANUEL AMIGO MATEOS

REGLAMENTO DE CASINOS DE JUEGO DE LA COMUNIDAD AUTÓNOMA DE EXTREMADURA

TÍTULO I.—Disposiciones generales y régimen de autorizaciones

CAPÍTULO I.—Ambito, objeto y régimen jurídico

ARTÍCULO 1.º - Ambito y objeto

El presente Reglamento tiene por objeto la regulación, en el ámbito de la Comunidad de Extremadura, de los juegos propios de Casinos en sus distintas modalidades y los establecimientos autorizados para su práctica, así como las actividades económicas que tengan relación con los mismos.

ARTÍCULO 2.º - Régimen jurídico

La autorización, organización y desarrollo de los juegos de Casinos se atenderán a las normas contenidas en el presente Reglamento y en la Ley 6/1998, de 18 de junio, del Juego en la Comunidad de Extremadura, y a cuantas disposiciones la desarrollen y complementen.

Tendrán la consideración legal de Casinos de Juego y, por tanto, podrán practicarse en ellos los juegos a que hacen referencia los artículos 3 y 4 de este Reglamento, los locales y establecimientos que, reuniendo los requisitos exigidos por el presente Reglamento, posean la autorización otorgada por la Consejería de Economía, Industria y Comercio.

Queda prohibida la organización y práctica de juegos que, con el

mismo o distinto nombre, constituyan modalidades de los juegos propios de Casinos y se realicen fuera de dichos establecimientos o al margen de las autorizaciones, requisitos y condiciones establecidos en este Reglamento. Asimismo, ningún establecimiento que no esté autorizado como Casino de Juego podrá ostentar esta denominación.

CAPÍTULO II.—De los juegos

ARTÍCULO 3.º - Juegos de Casinos

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.
- Veintiuno o «blackjack».
- Bola o «boule».
- Treinta y cuarenta.
- Punto y banca.
- Ferrocarril, «baccará» o «chemin de fer».
- «Baccará» a dos paños.
- Dados o «craps».
- Ruleta de la fortuna.
- Pocker sin descarte.
- Pocker sintético.
- Monte.

2. Los juegos enumerados en el apartado anterior se desarrollarán conforme a los requisitos, elementos, reglas y prohibiciones establecidos, para cada uno de ellos, en el anexo del presente Reglamento que contiene el catálogo de Juegos de la Comunidad de Extremadura y en las normas que en su desarrollo y sustitución se dicten mediante orden del Consejero de Economía, Industria y Comercio, de acuerdo con lo previsto en la Ley.

ARTÍCULO 4.º - Otros juegos

1. Además de los juegos establecidos en el artículo anterior, en los Casinos de Juego podrán practicarse, previa autorización específica, los juegos autorizados a las Salas de Bingo y Salones de Juego.

2. Asimismo, podrán instalarse máquinas del tipo C o de azar, así como otros juegos o apuestas cuya práctica se pudiera autorizar en casinos de juego.

3. 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 aquéllos.

CAPITULO III.—De las empresas titulares

ARTICULO 5.º - Requisitos de las empresas titulares

Para poder ser empresas titulares de un Casino de Juego deberán reunirse los siguientes requisitos:

- a) Habrán de constituirse necesariamente bajo la forma jurídica de Sociedad Anónima, conforme a la legislación de la Unión Europea.
- b) La sociedad deberá ostentar la nacionalidad de cualquiera de los países de la Unión Europea, y estar domiciliada en España, en el ámbito territorial de la Comunidad Autónoma de Extremadura.
- c) 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 de los demás servicios complementarios o accesorios relacionados con la explotación del mismo.
- d) El capital social mínimo habrá de ser de 100.000.000 de pesetas (cien millones de pesetas), totalmente suscrito y desembolsado, cuya cuantía no podrá disminuir durante la existencia de la sociedad.
- e) Las acciones representativas del capital social habrán de ser nominativas.
- f) La participación directa o indirecta de capital extranjero no podrá exceder de los límites establecidos en el régimen especial para las inversiones extranjeras en España.
- g) La sociedad habrá de tener administración colegiada con tres o más administradores. Los administradores habrán de ser personas físicas, sin que el número de consejeros extranjeros pueda exceder del proporcional a la parte de capital extranjero. Si alguno de los administradores fuese extranjero, sus facultades deberán ser mancomunadas y no solidarias. A estos efectos se consideran como extranjeros a los ciudadanos de países no integrantes de la Unión Europea.
- h) 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 Comunidad de Extremadura, que se pudieran establecer adecuándose al requisito poblacional establecido en el art. 8.4 de la Ley 6/1998, de Juego de Extremadura.

ARTICULO 6.º - Forma de otorgamiento de las 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.

2. La convocatoria de concurso público se realizará mediante Orden de la Consejería de Economía, Industria y Comercio.

3. 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 del proyecto como oferta complementaria de carácter turístico.
- b) Las garantías personales y financieras de los promotores, así como la experiencia de los mismos en proyectos similares.
- c) La calidad de las instalaciones y los servicios complementarios que se presten, así como el programa de inversiones en cuanto a su incidencia social y económica para la Comunidad Autónoma de Extremadura.
- d) Generación de puestos de trabajo y plan de formación del personal y recursos humanos con los que cuenta.
- e) Impacto urbanístico y paisajístico del proyecto.
- f) Distancia a núcleo de población residente.
- g) Aportaciones financieras, excluidas las tributarias, en favor de la Administración de la Comunidad Autónoma de Extremadura.
- h) Viabilidad económica del proyecto en base a los estudios realizados.
- i) Tecnología para la organización y gestión de juego que se pretende adoptar.
- j) Plazo para el comienzo de las actividades.

4. El órgano competente de la Consejería de Economía, Industria y Comercio podrá declarar desierto el concurso si las ofertas presentadas no reúnen los requisitos exigidos.

5. Para participar en el procedimiento de adjudicación será necesario acreditar la constitución previa, mediante aval bancario, a disposición de la Consejería de Economía, Industria y Comercio, de una garantía provisional equivalente al 2% del capital social.

ARTICULO 7.º - 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 anterior artículo 5, podrán tomar parte en el concurso convocado al efecto, presentando una solicitud que debe recoger:

- a) Nombre y apellidos, edad, nacionalidad, estado, profesión, domicilio y número del Documento Nacional de Identidad del solicitante,

o documento equivalente, caso de ser extranjero, así como la calidad con la que actúa en nombre de la sociedad interesada.

b) Denominación, duración y domicilio de la Sociedad Anónima representada, o proyecto de la misma.

c) Nombre comercial del Casino y situación geográfica del edificio o solar en que pretende instalarse, con especificación de sus dimensiones y características generales.

d) Nombre y apellidos, edad, nacionalidad, estado, profesión, domicilio y número del Documento Nacional de Identidad, o documento equivalente en 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.

e) Fecha límite para la apertura del Casino de Juego.

f) Juegos cuya práctica en el Casino se pretende que sean autorizados, dentro de los incluidos en los artículos 3 y 4 de este Reglamento.

g) Periodos anuales de funcionamiento del Casino o propósito de funcionamiento permanente.

ARTICULO 8.º - Documentación adjunta a la solicitud

Las solicitudes deberán ir acompañadas de los siguientes documentos, en cuadruplicado ejemplar:

a) Copia compulsada 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.

b) Copia o testimonio notarial del poder del solicitante, cuando no sea representante legal.

c) Certificados negativos de antecedentes penales de los promotores, administradores de la sociedad, Directores, Gerentes y Apoderados con facultades de administración. Si alguna de las personas expresadas fuere extranjero no residente en España, deberá acompañar también documento equivalente expedido por la autoridad competente del país de su residencia, y traducido por el Servicio de Interpretación de Lenguas del Ministerio de Asuntos Exteriores.

d) Certificación 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.

e) Estimación de la plantilla aproximada de personas que habrá

de prestar servicios en el Casino, con indicación de las categorías o puestos de trabajo respectivos y del plazo de contratación.

f) 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 pretendan prestar al público y los tipos genéricos de actos artísticos, culturales, espectáculos y demás que se propone organizar. 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.

g) Planos y proyectos del Casino de Juego, con especificaciones de todas sus características técnicas y en especial, en cuanto abastecimiento de aguas potables, tratamientos y evacuación de aguas residuales, tratamiento y eliminación de basuras, instalación eléctrica, accesos y aparcamientos y demás servicios exigidos por el ordenamiento urbanístico. El proyecto deberá referirse, en su caso, a las obras complementarias y/o de adaptación que sean necesarias.

h) La sala principal de los casinos de juego se proyectará para un aforo mínimo de 350 personas, y tendrá una superficie mínima de 700 metros cuadrados; en esta superficie mínima no se incluye la ocupada por cualquier tipo de servicio complementario ubicado en su interior, así como las dependencias auxiliares (caja, recepción y otras).

i) 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.

j) Relación de las medidas de seguridad a instalar en el Casino, entre las que habrán de contarse, necesariamente, instalación contra incendios, unidad de producción autónoma de energía eléctrica de entrada automática en servicio, servicio de vigilantes jurados de seguridad y cajas fuertes.

k) Certificado de estar al corriente con la Hacienda Estatal y Autónoma.

l) Declaración responsable otorgada ante autoridad administrativa o notario público de no haber sido sancionado por infracciones en materia de juego. Esta declaración será presentada por cada una de las personas a que se refiere la letra c) de este artículo.

m) Certificado municipal que acredite que el inmueble propuesto puede destinarse a uso como casino de juego de acuerdo con las normas urbanísticas vigentes.

También podrán acompañar a las solicitudes cuantos otros documentos estimen pertinentes, en especial en orden al afianzamiento de las garantías personales y financieras de los miembros de la sociedad y de esta misma.

ARTICULO 9.º - Tramitación

Presentadas las solicitudes y documentación anexa, así como la información complementaria que pueda ser requerida, y previo informe de cada uno de los Ayuntamientos respectivos, que deberán ser emitidos en el plazo de treinta días desde la petición de los mismos por la Consejería de Economía, Industria y Comercio, reputándose favorables transcurrido dicho plazo sin recibir contestación de aquéllos, el órgano correspondiente de la Consejería de Economía, Industria y Comercio elaborará y elevará propuesta de resolución al Consejero de Economía, Industria y Comercio.

ARTICULO 10.º - Resolución

1. Para la valoración de las solicitudes se constituirá una comisión compuesta por los siguientes miembros que establezca la Orden de convocatoria del concurso, entre los que figurarán obligatoriamente un interventor delegado, designado por el Interventor General de la Junta de Extremadura y un letrado del Gabinete Jurídico.

2. La resolución que autoriza la instalación del Casino de Juego se efectuará por Orden del Consejero de Economía, Industria y Comercio, que será publicada en el Diario Oficial de Extremadura, 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 promotores, con especificación de sus participaciones respectivas en el capital, y de los miembros del Consejo de Administración, Consejero-Delegado, Directores Generales o Apoderados, 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 o obtener previamente la licencia municipal de apertura y la autorización de funcionamiento.
- g) Obligación de proceder, en el plazo máximo de treinta días, a la constitución de la sociedad, sino estuviera ya constituida.

h) Posibilidad de transmitir la autorización, previa conformidad expresa de la Consejería de Economía, Industria y Comercio.

i) Obligación de constituir una fianza definitiva equivalente al 4% del capital social, que habrá de ser constituida a favor de la Consejería de Economía, Industria y Comercio, mediante aval bancario.

4. El otorgamiento de la autorización podrá condicionarse a la modificación de cualquiera de los extremos contenidos en el expediente. En el plazo de diez días hábiles desde la notificación, los interesados deberán manifestar su conformidad a la Consejería de Economía, Industria y Comercio, quedando caducada la autorización en otro caso.

5. La Comisión de valoración elaborará una lista por orden de puntuación en la que figurarán la totalidad de empresas que hubieran presentado ofertas, para el supuesto previsto en el artículo 11.3, y sin perjuicio de desestimar uno o varios proyectos.

CAPITULO IV.—Autorizaciones de apertura y funcionamiento

ARTICULO 11.º - 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 al órgano correspondiente de la Consejería de Economía, Industria y Comercio 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 deberá solicitar ante el órgano correspondiente de la Consejería de Economía, Industria y Comercio la oportuna prórroga, justificando debida y detalladamente las causas que impiden el cumplimiento del plazo. El órgano correspondiente de la Consejería de Economía, Industria y Comercio, previos los informes pertinentes, resolverá discrecionalmente, otorgando o denegando la prórroga. En este segundo caso, así como cuando expirase el plazo sin solicitar prórroga, se declarará caducada la autorización de instalación, procediéndose a publicar y notificar las resoluciones acordadas. Asimismo se procederá a la incautación de la fianza prevenida en el apartado i) del artículo anterior.

3. En el supuesto de declaración de caducidad de la autorización de instalación, por alguno de los motivos contemplados en este Reglamento y en la demás normativa aplicable, la Consejería de Economía, Industria y Comercio podrá adjudicarla a la siguiente empresa licitadora, previa audiencia, y siempre que reúna los requisitos exigidos para ello.

ARTICULO 12.º - Documentación complementaria

La solicitud de autorización de apertura y funcionamiento deberá ir acompañada de los siguientes documentos:

- a) Licencia municipal de obras y de actividad.
- b) Relación del personal que haya de prestar servicios en el Casino, acompañada de fotocopia compulsada de los respectivos contratos de trabajo y de sus acreditaciones personales, con especificación de los puestos de trabajo.
- c) Certificación acreditativa de haber constituido la fianza a que se refiere el artículo 50 de este Reglamento.
- d) Certificación de obra acabada y de que las obras e instalaciones realizadas se correspondan exactamente con el proyecto básico por el que se concedió la autorización de instalación.
- e) Certificado de técnico competente, visado por el Colegio profesional respectivo, acreditativo del funcionamiento idóneo de todas las instalaciones relacionadas con el juego, así como de las medidas de seguridad del Casino.
- f) 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.
- g) Relación detallada de los juegos a practicar con indicación del número de mesas correspondientes a cada uno de ellos y de los límites mínimos y máximos, en su caso, de las apuestas en cada juego.
- h) Propuesta de horario máximo de funcionamiento de las salas de juego.
- i) Indicación de las casas suministradoras del material de juego a emplear.
- j) Cuantos otros documentos acrediten el cumplimiento de los condicionantes establecidos en la resolución de autorización de instalación, en el caso de que en aquella los hubiera.

ARTICULO 13.º - Tramitación y resolución

1. Recibida la solicitud y documentación a que se refiere el artículo anterior, el órgano correspondiente de la Consejería de Economía, Industria y Comercio ordenará practicar la inspección oportuna para comprobar el cumplimiento de los requisitos de la instalación y demás obligaciones legales. La inspección habrá de ser practicada en presencia de los representantes legales de la sociedad titular, así como de los técnicos que aquella designe, y de la misma se levantará el acta e informe correspondiente.

2. Si el examen de los documentos presentados y el resultado de la inspección fuesen satisfactorios, el órgano correspondiente de la

Consejería de Economía, Industria y Comercio extenderá la autorización de apertura y funcionamiento. No obstante, si el acuerdo fuera denegatorio, se reflejará en resolución motivada, previo haberse concedido un plazo para subsanar las deficiencias observadas. Transcurrido dicho plazo, volverán a practicarse las comprobaciones oportunas y si su resultado fuera negativo se dictará aquella resolución que conlleva la declaración de caducidad de la autorización de instalación que se poseía, y la incautación de la fianza a que se refiere el artículo 10. 2,i).

ARTICULO 14.º - Requisitos formales de la resolución

En la resolución de autorización de apertura y funcionamiento del Casino se harán constar:

- a) Las especificaciones a que se refieren los apartados a), b) y c) del artículo 10.2.
- b) Las fechas de apertura y cierre de las temporadas de funcionamiento del Casino.
- c) La relación de los juegos autorizados y número de mesas o elementos para ello.
- d) Los límites mínimos y máximos, en su caso, de las apuestas. A instancia del solicitante, la resolución podrá autorizar, para cada uno de los juegos o para mesas determinadas, una banda de fluctuación de límites mínimos de apuestas.
- e) Los plazos para la apertura de la totalidad de los servicios del Casino, si no entraran todos simultáneamente en servicio. Si la autorización de apertura y funcionamiento se refiriese a una instalación provisional, se hará constar la fecha tope para proceder a la apertura de la instalación definitiva.
- f) Los nombres y apellidos del Director de Juegos, de los Subdirectores y de los miembros del Comité de Dirección, en su caso.
- g) El plazo de duración de la autorización.
- h) La prohibición de ceder, a título oneroso o gratuito, la autorización otorgada.

ARTICULO 15.º - Vigencia y renovación

1. La autorización de apertura y funcionamiento se concederá inicialmente por el plazo de un año con carácter provisional y será renovable por periodos sucesivos de diez años; el plazo de duración de la autorización provisional se computará a partir del día siguiente a aquél en que se produjo la apertura al público del Casino; el plazo de las autorizaciones definitivas se contará desde el día siguiente a aquél en que expirase la vigencia de la precedente.

2. 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 correspondiente de la Consejería de Economía, Industria y Comercio la renovación de la autorización, indicando las aportaciones financieras en favor de la Administración de la Comunidad Autónoma de Extremadura, así como todos aquellos documentos que le sean requeridos. La denegación de la solicitud, en su caso, habrá de ser motivada y sólo podrá acordarse cuando concurra alguna de las causas que, conforme a lo dispuesto en el artículo 16 de este Reglamento, den lugar a la revocación.

3. Si la autorización de apertura y funcionamiento del Casino se hubiera otorgado para una instalación provisional, la autorización inicial por un año sólo podrá renovarse por periodos de igual duración hasta la entrada en funcionamiento de la instalación definitiva. La apertura de ésta deberá ser autorizada y tramitada en la forma prevista por los artículos 11 al 15 del presente Reglamento, no siendo precisa la presentación de los documentos que, aportados para la instalación provisional, fuesen válidos para la definitiva.

4. Si la apertura de instalación definitiva se produjese antes de transcurrir un año desde la entrada en funcionamiento de la instalación provisional, la autorización se otorgará por el periodo que reste del indicado año, haciendo constar en la misma el plazo para solicitar la renovación a que se refiere el apartado 2 del presente artículo.

5. Si la apertura de la instalación definitiva no se produjese en el plazo señalado en la autorización de instalación o en las prórrogas concedidas, la caducidad de la autorización de instalación que se acuerde conllevará la de la autorización de apertura y funcionamiento otorgada para la instalación provisional.

6. No obstante lo dispuesto en el apartado 1, el órgano correspondiente a la Consejería de Economía, Industria y Comercio procederá cada dos años, como mínimo, a la revisión completa de las instalaciones del Casino y de todas las restantes circunstancias previstas en los artículos 5, 8 y 12 del presente Reglamento, al objeto de comprobar el grado de mantenimiento y cumplimiento de las condiciones previstas en las autorizaciones otorgadas.

ARTICULO 16.º - 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:

a) Por renuncia de la sociedad titular manifestada por escrito a la Consejería de Economía, Industria y Comercio.

b) Por disolución de la sociedad titular.

c) Por el transcurso del plazo de validez sin haber solicitado su renovación o prórroga.

d) Como consecuencia de expediente sancionador en materia de juego que consista en la cancelación o revocación de la autorización.

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

f) 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:

1. Falsedad en los datos aportados para la obtención de la autorización de instalación o para la autorización de apertura y funcionamiento.

2. Modificación de los términos establecidos en las respectivas autorizaciones sin haber obtenido la autorización previa establecida en este Reglamento.

3. El incumplimiento de la obligación que sobre la constitución de fianza, y mantenimiento de su vigencia e importe, está establecida en el presente Reglamento.

4. Cuando se dejara de reunir los requisitos a que se refiere el artículo 5 del presente Reglamento.

5. Por pérdida de la disponibilidad legal o de hecho del local o establecimiento donde está ubicado el Casino de Juego.

6. Por caducidad o revocación firme de la licencia municipal de apertura.

7. Cuando el Casino permanezca cerrado por más de treinta días consecutivos sin previa autorización.

En todos estos supuestos deberá indemnizarse el interés público con la incautación de la fianza del 4% a que se refiere la letra i) del artículo 10.2 de este Reglamento.

ARTICULO 17.º - Modificaciones de las autorizaciones

1.—Requerirán autorización previa del órgano correspondiente de la Consejería de Economía, Industria y Comercio las modificaciones de las autorizaciones de instalación y de las de apertura y funcionamiento que impliquen:

a) Juegos a practicar en el Casino.

b) Mínimos y máximos de las apuestas.

- c) Horario máximo de apertura y cierre, previo informe de la Consejería de Presidencia y Trabajo.
 - d) Periodo anual de funcionamiento.
 - e) Modificaciones substanciales en las medidas de seguridad.
 - f) Modificaciones substanciales en el edificio o locales del Casino.
 - g) Modificaciones de los órganos de administración y cargos directivos.
 - h) Modificaciones en el cuerpo social de la sociedad titular que impliquen la entrada de nuevos socios o accionistas.
 - i) Constituir cargas reales de cualquier naturaleza sobre los inmuebles en los que se asienta el Casino.
 - j) Transmisiones de las acciones entre socios cuando se supere el 5% del capital social.
 - k) La suspensión del funcionamiento del casino por un periodo superior a siete e inferior a treinta días.
 - l) Incrementos del capital social cuando, no existiendo entrada de nuevos socios, se produzca variación de porcentajes de participación de cada uno de los socios o accionistas.
 - m) La modificación del emplazamiento del casino de juego que, en su caso, requerirá el cumplimiento de las condiciones de otorgamiento de la autorización de instalación y de apertura y funcionamiento concedidas al casino. Asimismo, y en orden a su otorgamiento o denegación, se valorarán las circunstancias previstas en el artículo 6.3. de este reglamento.
- 2.—Requerirán comunicación previa al órgano correspondiente de la Consejería de Economía, Industria y Comercio las modificaciones que impliquen:
- a) Incremento del capital social cuando no exista modificación del accionariado ni variación de porcentajes de participación de cada uno de los socios o accionistas.
 - b) La suspensión del funcionamiento del Casino de Juego por un periodo inferior a siete días.
 - c) La transmisión de las acciones entre socios cuando no supere el 5% del capital social y no se realicen más de dos transmisiones en el periodo de un año.
 - d) Las alteraciones que se produzcan en las plantillas del personal al servicio del Casino.
 - e) Los cambios de máquinas relacionadas con el desarrollo del juego.
- 3.—Las restantes modificaciones, no previstas expresamente entre

las relacionadas anteriormente requerirán, en todo caso, la comunicación previa al órgano correspondiente de la Consejería de Economía, Industria y Comercio.

4.—Si es socio o accionista de la sociedad titular del Casino de Juego una persona jurídica, ésta queda sujeta al régimen de autorización previa establecido en este artículo para la transmisión o modificación del cuerpo social de la misma.

TITULO II.—De la sala de juego, del personal y del funcionamiento

CAPITULO I.—De la sala de juego

ARTICULO 18.º - Servicios de los Casinos de Juego

1. Los Casinos de Juego deberán prestar al público además de los juegos previstos a realizar en las salas de juego, los siguientes servicios obligatoriamente:

- a) Servicio de bar.
- b) Servicio de restaurante.
- c) Sala de estar.
- d) Sala de espectáculos o fiestas.

2. Asimismo, tendrán carácter facultativo los siguientes servicios:

- a) Salas de teatro y cinematógrafo.
- b) Sala de convenciones.
- c) Sala de conciertos.
- d) Sala de exposiciones.
- e) Instalaciones gimnásticas o deportivas.
- f) Establecimiento de compras.
- g) Aparcamientos.

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 complementarios que preste el Casino podrán pertenecer o ser explotados por persona o empresa distinta de la titular del Casino, deberán localizarse en el mismo inmueble o conjunto arquitectónico y la empresa titular del Casino de Juego responderá solidariamente, con el titular o explotador en su caso, de la calidad de los servicios prestados.

4. La responsabilidad mencionada en el número anterior lo será en cuanto al mantenimiento de las actividades previstas con arreglo al proyecto y al cumplimiento de cuantas normas se establezcan para el funcionamiento del casino y sus servicios.

ARTICULO 19.º - Salas de juego

1. En los Casinos de Juego existirá una sala principal y podrá autorizarse salas privadas. No obstante, se admitirá la existencia de una antesala de la principal, en la que se permitirá la instalación de los siguientes juegos:

- a) Ruleta francesa.
- b) Ruleta de la fortuna.
- c) Bola o «boule».
- d) Máquinas del tipo C.

La existencia de esta antesala constará en la autorización de instalación y en la de apertura y funcionamiento.

2. Las salas a que se refiere el apartado anterior deberán encontrarse en el mismo edificio del Casino, y dispuestas de tal manera que permita el aislamiento entre ellas y no sea normalmente visible su interior desde la vía pública o desde los locales de libre acceso al público, salvo que el órgano correspondiente de la Consejería de Economía, Industria y Comercio autorice excepcionalmente otra ubicación.

3. Los accesos al Casino serán comunes para visitantes y jugadores. 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 no se admitirán otros servicios complementarios que los de cafetería, bar o restaurante, los cuales deberán estar claramente separados de las mesas, aunque no necesariamente mediante tabiques o cerramientos de obra.

5. El pavimento y paredes de las salas deberán ser revestidos de material no combustible que favorezca la insonorización. Con independencia de la general del local, cada mesa dispondrá de iluminación propia, que elimine las sombras sin producir brillos que puedan deslumbrar a los jugadores o empleados. Todas las salas de juego dispondrán de instalación de aire acondicionado.

ARTICULO 20.º - Admisión

1. La entrada a las salas de juego de los Casinos está prohibida a:

- a) Los menores de dieciocho años aunque se encuentren emancipados.
- b) Los que por decisión judicial hayan sido declarados incapaces, pródigos o culpables de quiebra fraudulenta, en tanto no sean rehabilitados.
- c) Las personas que se encuentren en situación de libertad condicional o sometidos al cumplimiento de medidas de seguridad, si la resolución judicial así lo establece.
- d) Las personas que den muestras de encontrarse en estado de

embriaguez, toxicomanía o de sufrir enfermedad mental y los que puedan perturbar el orden, la tranquilidad y el desarrollo de los juegos.

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

f) Las personas que se encuentren incluidas en el Registro de Limitaciones de Acceso.

g) El resto de personas a que se refiere el artículo 26 de la Ley 6/1998, del Juego de Extremadura.

2. El control del respeto 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 invitarle que la abandone de inmediato.

3. Con independencia de las condiciones y prohibiciones a que se refieren los apartados anteriores, el Director de Juegos debe invitar a abandonar el casino 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. Estas expulsiones serán comunicadas de inmediato al órgano correspondiente de la Consejería de Economía, Industria y Comercio.

ARTICULO 21.º - Otras condiciones de admisión

1. Los Casinos podrán exigir a quien desee acceder a la sala principal determinadas condiciones en cuanto a su vestimenta o etiqueta, tanto con carácter permanente como restringidas a determinadas épocas, jornadas u horas de funcionamiento de las salas de juego.

2. Para imponer otras condiciones o prohibiciones de admisión a las salas de juego diferentes de las mencionadas en el artículo anterior y en el apartado anterior, los Casinos habrán de solicitar autorización del órgano correspondiente de la Consejería de Economía, Industria y Comercio, la cual las denegará si fuesen arbitrarias, injustificadamente discriminatorias o lesivas a los derechos fundamentales de la persona.

3. Las condiciones especiales para admisión en los Casinos de Juego de acceso restringido serán fijadas en la autorización de apertura y funcionamiento, sin perjuicio de las adicionales que puedan establecerse posteriormente, previa autorización del órgano correspondiente de la Consejería de Economía, Industria y Comercio, unas y otras deberán respetar los límites a que se refiere el apartado anterior.

4. Todas las condiciones y prohibiciones especiales a que se refiere

el presente artículo deberán hallarse impresas y expuestas en lugar visible del local en que se efectúe el trámite de admisión de los visitantes.

ARTICULO 22.º - Registro de prohibidos

Los Casinos tendrán acceso al Registro de Limitaciones de Acceso contemplado en el artículo 26 de la Ley del Juego de Extremadura.

ARTICULO 23.º - Servicio de admisión

1. Para tener acceso a las salas de juego principal y privadas, los visitantes deberán obtener una tarjeta de entrada en el servicio de admisión del Casino, que deberá encontrarse en la entrada del mismo. La tarjeta de entrada será facilitada previa identificación suficiente a juicio de la dirección, que en todo caso responderá de la veracidad de los datos que se hagan constar.

2. No será preceptiva la tarjeta de entrada para acceder a la antesala de la sala principal, si bien los interesados deberán presentar al servicio de admisión la identificación que la dirección del Casino estime suficiente.

3. Las tarjetas de entrada tienen siempre carácter nominativo. Las personas en cuyo favor se expidan están obligadas a presentarla en todo momento, a requerimiento de los empleados del Casino o de los funcionarios de control. Si no lo hicieren o no pudieran hallarlo, serán expulsados de las salas de juego.

4. 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 identificación extranjero, número de la ficha personal del cliente, a que se refiere el artículo siguiente, fecha de emisión, plazo de validez, firma del Director de Juegos o sello del Casino.

5. Las tarjetas de entrada se expedirán a un precio unitario, que se fijará por el órgano correspondiente de la Consejería de Economía, Industria y Comercio a propuesta del Casino, y tendrán validez para un solo día.

No obstante lo dispuesto en el párrafo anterior, el Casino, previa autorización del órgano correspondiente de la Consejería de Economía, Industria y Comercio, podrá establecer tarjetas especiales de precio inferior al unitario en los casos siguientes:

- a) Personas que asistan a convenciones o congresos celebrados en la provincia donde se encuentre el Casino de Juego.
- b) Personas integrantes de viajes colectivos.
- c) Grupo de personas que utilicen los servicios complementarios del Casino.

d) Tarjetas de validez superior a un día, que podrán expedirse por una semana, por un mes o por toda la temporada anual, y cuyo precio fijará el órgano correspondiente de la Consejería de Economía, Industria y Comercio a propuesta del Casino, sin que pueda bajar de cinco, diez y veinticinco veces, respectivamente, del precio fijado para las de validez de un solo día.

6. La tarjeta de entrada da derecho al acceso a la sala o salas principales de juego que existan en el Casino, así como a la práctica de los juegos en la forma establecida reglamentariamente para cada uno de ellos.

El órgano correspondiente de la Consejería de Economía, Industria y Comercio, a petición de la sociedad titular, podrá autorizar discrecionalmente la existencia de salas privadas, a las que sólo 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 regulen cada tipo de actividad.

7. La expedición de tarjetas podrá sustituirse transitoriamente, 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, que habrá de entregarse posteriormente al titular, una vez que se haya formalizado.

8. En el servicio de admisión del Casino deberán hallarse folletos gratuitos en los que consten 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 efectivo, apuestas máximas y mínimas en cada tipo de juego, condiciones de admisión, precios de las tarjetas y juegos que puedan practicarse en el Casino.

9. Asimismo, podrán existir folletos conteniendo las reglas para la práctica de los juegos que existan en el Casino.

ARTICULO 24.º - Requisitos de las tarjetas de entrada

1. Las tarjetas de entrada se emitirán por medio de un sistema informático que comprenderá, asimismo, la llevanza de los registros de visitantes y de prohibidos.

2. Las tarjetas de entrada serán numeradas correlativamente por cada una de las modalidades referidas en el artículo anterior. La información contenida en las tarjetas se mantendrá en la base de datos del sistema durante seis meses y a disposición de los funcionarios encargados del control del casino.

3. Los registros de visitantes y de limitaciones de acceso contendrán la siguiente información: Nombre y apellidos, fecha de naci-

miento, dirección del titular en España, y número de DNI, pasaporte equivalente. También contendrá la información de las fechas sucesivas en que el titular acuda al casino.

4. El contenido de ambos ficheros tendrá carácter reservado y sólo podrá ser revelado por el casino a los servicios de inspección, y previa instancia escrita, a las autoridades gubernativas o sus agentes por motivos de inspección y control, y a las autoridades jurisdiccionales. No obstante, los datos obrantes en el registro de prohibidos podrán ser comunicados a otros casinos, que habrán de guardar sobre los mismos idéntica reserva.

5. No será exigible la expedición de tarjetas de entrada para el acceso a las salas de juego y demás dependencias del casino a las autoridades y funcionarios autonómicos, estatales y locales en cuyo término municipal radique el casino, y demás funcionarios que, en cumplimiento de sus funciones, se personen en el mismo y tengan relación con las actividades y actuaciones que se desarrollen en el casino.

CAPITULO II.—Del funcionamiento de las salas de juego

ARTICULO 25.º - Horario de funcionamiento

1. Dentro de los límites máximos de horario fijados por la autorización de apertura y funcionamiento, el Casino determinará las horas en que efectivamente comiencen y terminen los juegos, pudiendo establecer horarios distintos para los días laborables, festivos y vísperas, pero sin que en ningún caso el funcionamiento de la sala principal de juegos del Casino pueda exceder de dieciséis horas diarias.

2. El Casino comunicará al órgano correspondiente de la Consejería de Economía, Industria y Comercio el horario u horarios realmente practicados en la sala principal de juegos. Si se propusiera variarlos, tanto para reducirlos como para ampliarlos dentro de los límites máximos de la autorización, deberá comunicarlo igualmente y no podrán ponerse en práctica sino cuando aquella exprese su conformidad o transcurran tres días hábiles desde la comunicación sin que haya manifestado su oposición al cambio.

No obstante lo dispuesto en los apartados anteriores, el Casino podrá exceder el horario autorizado en cuanto se refiere a la hora de cierre, bien con carácter excepcional, bien con carácter normal, para la práctica del «baccará» en todas o algunas de sus modalidades, siempre que el número de jugadores presentes lo justifique, pero sin que en ningún caso las salas de juego puedan estar abiertas más de veinte horas sin interrupción.

3. El horario de funcionamiento de la sala de «boule», y en su caso de las salas privadas, podrá ser distinto del general de la sa-

la principal de juegos y habrá de ser autorizado específicamente por el órgano correspondiente de la Consejería de Economía, Industria y Comercio.

4. El horario de funcionamiento de la sala o salas del Casino deberá anunciarse gráficamente en el local destinado a la recepción o control de visitantes. La apertura al público y la finalización de los juegos deberán producirse precisamente a las horas previstas, sin que puedan alterarse, salvo en la forma prevista en el apartado 2 del presente artículo. El Casino no podrá suspender los juegos antes de la hora prevista, salvo por causa de fuerza mayor o cuando, faltando menos de dos horas para 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 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.

ARTICULO 26.º - 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 en las mesas de juego.

2. También podrán instalarse en los Casinos, fuera de las salas de juego, oficinas independientes de entidades bancarias españolas o Estados miembros de la Unión Europea, cuya instalación, funcionamiento y operaciones se sujetarán a las normas o instrucciones que dice el Ministerio de Economía y Hacienda.

3. Las oficinas comprendidas en los dos apartados anteriores deberán permanecer abiertas al público durante todo el horario normal de funcionamiento de las salas de juego.

4. El órgano correspondiente de la Consejería de Economía, Industria y Comercio podrá autorizar la instalación de cajeros automáticos de entidades bancarias fuera de las salas de juego.

ARTICULO 27.º - Funcionamiento de las mesas de juego

1. Los visitantes de las salas de juego no están obligados a participar en los mismos. No obstante lo anterior, el casino podrá reservar, previa autorización del órgano competente de la Consejería de Economía, Industria y Comercio, un área de la sala de juegos a visitantes que efectivamente participen en los mismos. Este área no podrá ser superior al 25% de la superficie de la sala de jue-

gos ni podrá tener más del 50% de las mesas autorizadas para cada juego.

2. Una vez efectuado el anticipo sobre la caja de una mesa determinada, 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 antes de la hora en ninguna mesa, 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, con la conformidad del funcionario encargado del control del Casino si éste se hallase presente, podrá también clausurar el juego en una mesa cuando existan fundadas sospechas de que el juego se desarrolla incorrecta o fraudulentamente, de lo que se levantará el acta oportuna.

3. Cuando en las salas funcionen varias mesas de juego y la partida haya perdido animación en alguna de ellas, el Director de Juegos podrá suspender la partida 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 mesas podrá efectuarse de manera paulatina.

4. En el transcurso de todo el horario en el que el Casino se encuentre abierto al público, deberá poner en servicio, como mínimo, una mesa de cada juego autorizado. En todo caso habrán de estar en servicio simultáneamente, como mínimo, una mesa de ruleta francesa, otra de ruleta americana y otra de «blackjack».

Se exceptuarán de lo dispuesto en el apartado anterior las mesas correspondientes a juegos de círculo, que sólo habrán de ser puestas en servicio cuando lo soliciten, al menos, 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 jefe de la mesa 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 últimas manos», en las mesas de punto y banca, póker, monten y «baccará», en cualquiera de sus modalidades; y el «último sabot» en la mesa de «blackjack». En las mesas de treinta y cuarenta, la partida debe 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 14.e), la posibilidad de modificar los mínimos de las

apuestas en juegos o mesas determinadas, esta posibilidad se ejercerá con sujeción a los siguientes requisitos:

a) 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, anunciando las tres últimas bolas o manos con el límite anterior, y completando el anticipo de la mesa si procediese.

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

ARTICULO 28.º - Naturaleza de las apuestas

1. Los juegos deberán practicarse solamente con dinero efectivo. Quedan prohibidas y carecerán de todo valor las apuestas bajo palabra, así como toda forma de asociación de dos o más jugadores con el ánimo de sobrepasar los límites máximos en cada tipo de apuestas establecidos en las distintas mesas de juego.

2. Las sumas consecutivas de las apuestas estarán representadas por billetes y moneda metálica 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.

ARTICULO 29.º - Las apuestas en los juegos de contrapartida

1. En los juegos llamados de contrapartida, como la bola, el treinta y cuarenta, la ruleta americana, francesa o de la fortuna, el «blackjack», los dados, el punto y banca, el póker sin descarte y el monte, las apuestas sólo pueden efectuarse mediante fichas o placas.

2. El cambio de dinero por fichas o placas, para los juegos antes dichos, puede efectuarse en las dependencias de caja que deberá haber en las salas de juego o bien en la propia mesa. Se prohíbe en todo caso efectuar cambios por mediación de los empleados que se encuentren entre los jugadores.

3. El cambio de dinero o placas por fichas en la mesa de juego se efectuará por el «croupier» que tras colocar en un lugar visible de la mesa dispuesta al efecto el billete o billetes de banco desplegados o las placas, dirá en voz alta su valor. Acto seguido, alineará y contará ante sí de manera ostensible las fichas pasándolas al cliente o efectuando la apuesta por éste solicitada. Finalmente y asimismo de manera ostensible, colocará la placa o ficha cambiada en la caja de la mesa y el billete lo introducirá en otra caja distinta, metálica cerrada con llave, que normalmente forma parte de la misma mesa de juego.

4. Los billetes cambiados no podrán sacarse de su caja sino al final de la partida y con objeto de efectuar la cuenta. Esto no obstante, si la acumulación de billetes en las cajas fuera excesiva, podrán extraerse éstas y efectuar la cuenta de los billetes en el departamento de caja o en otra dependencia destinada al efecto, pero en todo caso en presencia del funcionario encargado del control del Casino, si éste se hallara presente. La cuantía de los billetes así contados se hará constar en un acta sucinta que firmarán un funcionario del servicio de control en su caso y el Director de Juegos o persona que le sustituya, cuya copia se introducirá en la caja que haya de volver a ser colocada en la mesa o en la que ya se hubiera colocado para sustituir a ésta.

Este procedimiento será también aplicable para la cuenta parcial de las propinas, en el caso de que la caja respectiva no admitiese más fichas.

ARTICULO 30.º - Las apuestas en los juegos de círculo

1. En los juegos llamados de círculo, como el «baccará» en todas sus modalidades y el pócker sintético, la suma en banca debe componerse exclusivamente de fichas y placas. Las apuestas pueden efectuarse en billetes de banco pero, en caso de pérdida, su cambio es obligatorio.

2. Las operaciones de cambio habrán de ser efectuadas en las dependencias de caja de las salas. En las mesas de juegos, los jugadores sólo podrán cambiar a un empleado del Casino, distinto del «croupier», y 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 temporada 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.

ARTICULO 31.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 duran-

te 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, cuyo saldo debe coincidir, al finalizar la temporada, con la suma que arroje el registro antes aludido.

2. En el caso de cantidades abandonadas durante las partidas, el importe se determinará por el total de la apuesta inicial olvidada, sin computar en el mismo las ganancias que pudieran haberse acumulado hasta el momento en que se advierta, y que el croupier o el Director de juego la declaren como 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, haciendo constar en éste 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 en este concepto serán entregadas a la Comunidad Autónoma de Extremadura para obras de interés social o público.

La entrega se hará dentro de los treinta primeros días de cada año.

ARTICULO 32.º - Barajas o juegos completos de naipes

1. Las barajas o juegos completos de naipes para uso del Casino deberán estar agrupadas en mazos de seis, denominadas «medias docenas». Cada «media docena» llevará un número de orden asignado por el fabricante de naipes, que se anotará a su recepción en un libro especial visado por el órgano correspondiente de la Consejería de Economía, Industria y Comercio.

2. Los Casinos de Juego no podrán adquirir «medias docenas» de naipes más que a los fabricantes autorizados por la Consejería de Economía, Industria y Comercio. 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.

3. En cada Casino y dentro de las salas de juego existirá un armario con la inscripción «Depósito de naipes», en el que se guardarán necesariamente todas las «medias docenas» nuevas o usadas, junto con el libro de registro a que alude el apartado 1.

4. El armario estará permanentemente cerrado con llave, que se hallará en poder del Director de Juegos o persona que le sustituya. El armario sólo se abrirá para la extracción de «medias docenas» o para el depósito de las nuevas o usadas, siempre en pre-

sencia del titular de la llave y del empleado que haya de hacerse cargo de los naipes, o bien para inspección de su contenido, a requerimiento del funcionario encargado de la vigilancia.

5. El Casino sólo empleará en los juegos 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.

6. 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.

7. 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 efectúa en la forma prevista para los naipes.

ARTICULO 33.º - Comprobación de los naipes

1. Las «medias docenas» serán extraídas del depósito de naipes en el momento en que vayan a ser utilizadas. Si fueran nuevas, se desempaquetarán en la misma mesa de juego, invitando al público y jugadores a comprobar que los precintos están intactos.

2. Los naipes serán colocados sobre la mesa boca arriba para que pueda comprobarse que no ha habido cambio en el orden de colocación de los mismos por el fabricante. El «croupier» procederá a contarlos y, acto seguido, los depositará de nuevo sobre el tapete y los mezclará, estando las cartas boca abajo. Los naipes que ya hubieran sido utilizados en una partida anterior serán mezclados de la misma forma.

3. Las mezclas se harán en un sólo montón, con los dedos separados y los naipes agrupados en paquetes pequeños, de manera que no se levanten del tapete y no se modifique el orden resultante. Ningún naipe debe ser separado o señalado.

Durante la partida, al finalizar cada talla y antes de efectuarse la mezcla, el «croupier» dividirá los naipes en dos montones: uno de las cartas levantadas y otro de las tapadas. Seguidamente volverá de una sola vez el primer montón sobre el segundo y procederá a mezclarlas en la forma indicada en los dos apartados anteriores.

4. Cuando la partida haya terminado, los naipes deberán volverse a colocar de inmediato en el orden establecido por el fabricante, así como ser examinados para detectar las marcas que puedan tener.

5. Cuando en cualquier momento se compruebe que ha desaparecido algún naipe de los mazos examinados, que en los mismos existen naipes en exceso, marcados o que parezcan extraños al mazo de origen, se retirará de la mesa la «media docena» correspondiente y se dará cuenta inmediata, con todas las indicaciones relativas a la forma y circunstancias en que el defecto fue descubierto, a los funcionarios del servicio de control, si están presentes en el Casino, o en su defecto se levantará acta que se comunicará a los mismos.

ARTICULO 34.º - 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 cajero o persona que le sustituya, conservando cada una de las partes un ejemplar.

El pago mediante cheque sólo 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 37 o cuando la suma a abonar exceda la cantidad que establezca el órgano correspondiente de la Consejería de Economía, Industria y Comercio.

3. Si el cheque resultase impagado, en todo o en parte, el jugador podrá dirigirse al órgano correspondiente de la Consejería de Economía, Industria y Comercio en reclamación de la cantidad adeudada, acompañando la copia del acta a que se refiere el apartado anterior.

El órgano correspondiente de la Consejería de Economía, Industria y Comercio oír 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 acreditar ante el órgano correspondiente de la Consejería de Economía, Industria y Comercio el pago de la cantidad adeudada. Si no lo hiciera, enviará requerimiento a la entidad avalista para que proceda a efectuar el pago de dicha cantidad al jugador.

En cualquier caso, en la resolución que dicte el órgano correspondiente de la Consejería de Economía, Industria y Comercio hará expresa reserva de las acciones civiles o penales que pudieran corresponder a las partes.

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 remitirán al órgano correspondiente de la Consejería de Economía, Industria y Comercio, la 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 Director de Juegos no depositase en plazo las cantidades adeudadas y la fianza fuera insuficiente para hacer frente a las deudas acreditadas en las actas, el órgano correspondiente de la Consejería de Economía, Industria y Comercio no librará mandamiento de pago contra la fianza y requerirá a la sociedad titular del Casino a presentar ante el Juzgado competente solicitud de suspensión de pagos, 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 correspondiente de la Consejería de Economía, Industria y Comercio 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.

ARTICULO 35.º - Anticipos mínimos a las mesas

1. Las mesas dedicadas a juegos de contrapartida recibirán de la caja central del Casino, en el momento de comenzar la partida, un anticipo de fichas y placas para responder de las ganancias de los jugadores, cuyo monto se determinará con arreglo a las prescripciones del presente artículo.

Dicho anticipo se repondrá por la caja central del Casino cuantas veces sea necesario durante la partida, pero la cuantía de los nuevos anticipos será siempre la misma que la del anticipo inicial.

Los anticipos deben facilitarse a la mesa, en la medida de lo posible, en fichas y placas de pequeño valor, a fin de reducir o eliminar los cambios entre la mesa y la caja central.

2. El importe de los anticipos será, como mínimo, el siguiente:

a) En el juego de la bola, el resultado de multiplicar por 4.000 la cuantía de la apuesta mínima fijada por la autorización de apertura y funcionamiento.

b) En los juegos de la ruleta, ruleta americana, ruleta de la fortu-

na y dados, el resultado de multiplicar por 15.000 la cuantía de la apuesta mínima de la mesa.

c) En los juegos de treinta y cuarenta, pocker sin descarte, monte y punto y banca, el resultado de multiplicar por 10.000 la cuantía de la apuesta mínima de la mesa.

d) En el juego del «blackjack», el resultado de multiplicar por 5.000 la cuantía de la apuesta mínima de la mesa.

ARTICULO 36.º - Control de resultados de cada mesa de juego

1. Las fichas y placas constitutivas del anticipo serán trasladadas a la mesa en una caja especialmente destinada a este fin. El contenido se entregará al jefe de mesa.

2. Una vez en la mesa, las fichas y placas serán colocadas sobre la misma y contadas por el «croupier». La cantidad resultante será pronunciada por el mismo en alta voz y anotada seguidamente en el registro de anticipos. Todo ello se hará en presencia del Director de Juegos o persona que le sustituya, el cual firmará 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 y los billetes cambiados en la misma, anotándose las cantidades resultantes en el registro de anticipos. La cuenta se hará en presencia, en todo caso, de un empleado, al menos, de la mesa, de un cajero y del Director de Juegos o persona que le sustituya, 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 Subdirector, por algún miembro del Comité de Dirección o por algunos de los empleados de máxima categoría.

4. Las operaciones referidas en los dos apartados anteriores deberán ser realizadas con la suficiente lentitud para que los presentes puedan seguirlas en todo su detalle. Cualquiera de los asistentes al acto podrá solicitar el registro de anticipos para asegurarse de que las cantidades anotadas en él corresponden exactamente a las pronunciadas. Asimismo, los funcionarios encargados del control del Casino podrán efectuar cuantas comprobaciones estimen precisas.

ARTICULO 37.º - 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, se-

rá de igual cuantía a la del importe del anticipo correspondiente a la mesa de ruleta con el mínimo de apuestas más elevado. Esta suma de dinero podrá sustituirse parcialmente por la tenencia de una cantidad equivalente, bloqueada en una cuenta bancaria y disponible en todo momento para el pago de premios, y previa autorización del órgano correspondiente de la Consejería de Economía, Industria y Comercio. 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 reglamentariamente se establezcan, la caja central del Casino deberá llevar un registro especial por mesas para anticipos y reposiciones.

ARTICULO 38.º - Documentos e información mínima en la sala

1. En los locales del Casino deberá existir, a disposición del público, un ejemplar de la Ley del Juego de la Comunidad de Extremadura, 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, el importe del anticipo inicial y las apuestas mínimas y máximas permitidas en las distintas suertes.

CAPITULO III.—Del personal

ARTICULO 39.º - Organos 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 por uno o varios Subdirectores. La existencia de Comité de Dirección no excluirá el nombramiento de Subdirector o Subdirectores si ello se estima necesario.

Los miembros del Comité de Dirección, así como el o los Subdirectores, habrán de ser 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; deberán ser mayores de edad y estar en pleno uso de sus derechos civiles. Los extranjeros no co-

munitario sólo podrán formar parte del Comité cuando desempeñen funciones de dirección de los juegos. Esto, no obstante, si el Director de Juegos fuese extranjero no comunitario, todos los miembros del Comité de Dirección deberán ser ciudadanos de la Unión Europea, a excepción de aquél.

4. El Subdirector o Subdirectores habrán de ser, asimismo, mayores de edad y estar en pleno uso de sus derechos civiles. Si el Director de Juegos fuese extranjero no comunitario, sólo uno de los Subdirectores podrá ser extranjero no comunitario, excepto si hubiera un solo Subdirector, en cuyo caso habrá de ser ciudadano de la Unión Europea.

ARTICULO 40.º - Nombramiento de los órganos de dirección

1. El nombramiento del Director de Juegos y de los restantes miembros del Comité de Dirección, y asimismo de los Subdirectores requerirá la aprobación del órgano correspondiente de la Consejería de Economía, Industria y Comercio, la que se otorgará, en su caso, en la autorización de apertura y funcionamiento.

2. La aprobación a que se refiere el apartado anterior podrá ser revocada en caso de incumplimiento grave de sus funciones. La revocación de la aprobación se efectuará por el órgano correspondiente de la Consejería de Economía, Industria y Comercio, tendrá carácter motivado y obligará a la sociedad a removerle de su puesto.

3. 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 correspondiente de la Consejería de Economía, Industria y Comercio. 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.

4. Dentro de los treinta días siguientes al cese, la sociedad deberá proponer al órgano correspondiente de la Consejería de Economía, Industria y Comercio la persona que haya de sustituir al cesado.

ARTICULO 41.º - 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 Comunidad de Extremadura, del presente Reglamento, y demás normativa aplicable. Sólo ellos podrán impartir órdenes al personal de juegos, con-

forme al reparto de funciones que entre los mismos establezcan los órganos rectores de la sociedad.

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 un día, 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, acto seguido, en conocimiento de los funcionarios encargados del control del Casino, si se hallan presentes y, en todo caso, será comunicado a los mismos.

3. El Director de Juegos, o persona que le sustituya, es responsable de la custodia del material de juegos existente 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.

ARTICULO 42.º - Prohibiciones para los órganos de dirección

Está prohibido al Director de Juegos, a los Subdirectores y a los miembros del Comité de Dirección:

- a) Participar en los juegos que se desarrollen en el propio Casino, bien directamente o bien mediante persona interpuesta.
- b) 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 éste se hallare presente, pero en ningún caso a los «croupierres».
- c) Recibir por cualquier título participaciones porcentuales de los ingresos brutos del Casino o de los beneficios de los juegos.
- d) Participar en la distribución del tronco de propinas a que se refiere el artículo 45.4.

ARTICULO 43.º - Personal de juego y otros

1. Todo el personal de servicio en las salas de juego, así como el de secretaría, recepción, caja y contabilidad, habrá de ser contratado en cualquiera de las formas presentes en la legislación laboral vigente, sin perjuicio de las normas especiales que pueda dictar la autoridad laboral y de los Convenios Colectivos que puedan concluirse.

2. Los ceses que, por cualquier causa, se produzcan en el personal a que se refiere el apartado anterior, serán comunicados por la

sociedad al órgano correspondiente de la Consejería de Economía, Industria y Comercio.

ARTICULO 44.º - Prohibiciones para el personal del Casino

1. Queda prohibido a la totalidad del personal, sea o no empleado de la sociedad titular, y a excepción de las personas a que se refiere el artículo 42:

- a) Entrar o permanecer en las salas de juego fuera de sus horas de servicio, salvo con autorización de la dirección, excepto las personas a las que la legislación autorice dicha entrada y permanencia.
- b) 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.
- c) Conceder préstamos a los jugadores.

d) 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.

2. Queda prohibido al personal de juegos y sus auxiliares, así como al de recepción, caja y seguridad:

- a) 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.
- b) Consumir bebidas alcohólicas durante las horas de servicio.

3. Las personas que desempeñen funciones de «croupier» o cambista en las mesas de juego y el personal de caja no podrán llevar trajes con bolsillos.

4. Los empleados que participen directamente en la práctica de los juegos, así como sus cónyuges, ascendientes y descendientes hasta el primer grado de consanguinidad, no podrán tener participación alguna en el capital de la sociedad titular del Casino.

ARTICULO 45.º - Propinas

1. La sociedad titular del Casino, previo consulta al Comité de Empresa, 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 su ocasión y cuantía.

2. El órgano correspondiente de la Consejería de Economía, Industria y Comercio, previa audiencia de la sociedad titular, podrá pro-

hibir 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 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 correspondiente de la Consejería de Economía, Industria y Comercio 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 en función de la actividad que cada uno desarrolle y otra para atender a los costes de personal y servicios sociales en 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.

CAPITULO IV.—De la documentación contable de la empresa titular, de los juegos y garantías y obligaciones

ARTICULO 46.º - Documentación contable

1. Además de la contabilidad general de la empresa titular del Casino, que regula el Código de Comercio, y de la de carácter fiscal establecida por la normativa específica de cada impuesto, el control documental de ingresos producidos por los juegos se llevará a cabo mediante el registro de beneficios, en los juegos de círculo, el registro de anticipos en los juegos de contrapartida 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 correspondiente de la Consejería de Economía, Industria y Comercio. 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 le susti-

tuyan o de los funcionarios del servicio de control si estos últimos se hallasen presentes.

No obstante lo anterior, por Orden de la Consejería de Economía, Industria y Comercio podrán autorizarse la utilización de soportes informáticos.

ARTICULO 47.º - Registro de anticipos

1. En cada una de las mesas dedicadas a juegos de contrapartida, como la de bola, ruleta, ruleta de la fortuna, ruleta americana, el treinta y cuarenta, el «blackjack», los dados, el pocker sin descarte, el monte y el punto y banca, 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 36 del presente Reglamento, el importe del anticipo inicial y, en su caso, el de los anticipos complementarios, así como el importe total de las existencias en la caja de efectivo y fichas al final de cada sesión.

3. El registro de anticipos se cerrará por sesiones y se totalizará cada día, al final del cual los resultados obtenidos deberán ser trasladados al libro-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.

ARTICULO 48.º - Registro de beneficios

1. En cada una de las mesas de juego de círculo, como el «bacará», en sus diversas modalidades y el pocker sintético, 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 «croupieres», y cambista.
- 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 «croupier» en presencia del Director de Juegos o persona que le sustituya y

de un cajero, a la apertura del pozo o «cagnotte» y a la cuenta de fichas y placas existentes en el mismo, pronunciando el «croupier» en voz alta la cantidad total. Esta será anotada de inmediato en el registro de beneficios, en el cual certificarán el Director de Juegos o persona que le sustituya, un cajero y un empleado de la mesa, bajo su responsabilidad, la exactitud de la anotación efectuada, firmando a continuación.

ARTICULO 49.º - 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.

ARTICULO 50.º - 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 100 millones de pesetas.

2. La fianza deberá constituirse a disposición del órgano correspondiente de la Consejería de Economía, Industria y Comercio.

3. La fianza podrá constituirse en hipoteca, prenda, avales o póliza de caución individual valoradas de acuerdo con las normas tributarias y deberá mantenerse en constante vigencia y por la totalidad de su importe.

Cuando la fianza se preste mediante aval solidario, no se podrán utilizar los beneficios de excusión, división y orden a que se refieren los artículos 1.830 del Código Civil y concordantes.

4. La fianza quedará afecta al pago forzoso de las sanciones pecuniarias que los órganos de la Administración autonómica 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. Esta fianza será inembargable, de conformidad con lo dispuesto en el artículo 18 de la Ley del Juego de Extremadura.

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 obli-

gatoria. 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, si no hubiera responsabilidades pendientes o si hubiera transcurrido el plazo máximo de prescripción de dichas responsabilidades, en tales casos las fianzas serán devueltas previa liquidación, si ésta fuera procedente.

ARTICULO 51.º - Información anual

1. El Director de Juegos o persona que le 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.

2. Dentro del mes siguiente al vencimiento de cada trimestre, la empresa titular del Casino de Juego remitirá al órgano correspondiente de la Consejería de Economía, Industria y Comercio un balance de sumas y saldos de sus cuentas generales.

3. Anualmente la empresa titular del Casino deberá remitir al órgano correspondiente de la Consejería de Economía, Industria y Comercio, dentro de los ocho primeros meses de cada año, la auditoría externa de sus Estados Financieros, así como copia de la declaración del Impuesto sobre Sociedades.

TITULO III.—Régimen sancionador

CAPITULO I.—Infracciones y sanciones

ARTICULO 52.º - Infracciones administrativas en materia de juego

Son infracciones administrativas en materia de juego las acciones u omisiones voluntarias tipificadas en la Ley de Juego de Extremadura 6/1998, de 18 de junio. Tales infracciones se clasifican en muy graves, graves y leves.

ARTICULO 53.º - Infracciones muy graves

Son infracciones o faltas muy graves las tipificadas en el artículo 31 de la Ley de Juego de Extremadura 6/1998, de 18 de junio, y especialmente las siguientes:

- a) La explotación de Casinos de Juego sin las preceptivas autorizaciones de instalación y apertura y funcionamiento, o con tales autorizaciones caducadas.
- b) La explotación de Casinos de Juego por empresas o por personas físicas o jurídicas distintas de las autorizadas.

- c) Permitir o consentir la práctica de juegos de Casinos en locales no autorizados o por personas no autorizadas.
- d) La cesión por cualquier título de las autorizaciones o permisos otorgados.
- e) 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 Extremadura o del presente Reglamento.
- f) Obtener las correspondientes autorizaciones mediante la aportación de datos o documentos no conformes con la realidad.
- g) 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.
- h) La manipulación de los juegos y de las máquinas instaladas o explotadas en el Casino en perjuicio o beneficio de los jugadores.
- i) La utilización de elementos de juego no homologados, así como la sustitución o manipulación fraudulenta de material de juego.
- j) 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 Extremadura o al presente Reglamento.
- k) La concesión de préstamos a los jugadores o apostantes.
- l) El impago total o parcial a los jugadores o apostantes de las cantidades con que hubieran sido premiados.
- m) La participación como jugadores, directa o por medio de terceras personas, del personal empleado 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.
- n) La admisión de un número de jugadores que exceda del aforo máximo autorizado por el Casino.
- o) 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.
- p) La comisión de tres faltas graves en un periodo de doce meses.

ARTICULO 54.º - Infracciones graves

Son infracciones o faltas graves las tipificadas en el artículo 32 de la Ley de Juego de Extremadura 6/1998, de 18 de junio, y especialmente las siguientes:

- a) Efectuar publicidad de los juegos o de los locales o establecimientos en que se practiquen sin la debida autorización o al margen de los límites fijados en la misma.
- b) Carecer o llevar incorrectamente los libros o registros exigidos en el presente Reglamento.
- c) No facilitar a los órganos de la Administración la información requerida para un adecuado control de la actividad.
- d) Reducir el capital de las sociedades o las fianzas por debajo de los límites establecidos en este Reglamento.
- e) 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 17 del presente Reglamento que requieran autorización previa sin haberla obtenido.
- f) La inexistencia de las medidas de seguridad exigidas en la autorización de instalación y apertura y funcionamiento o el mal funcionamiento de las mismas.
- g) La comisión de tres infracciones leves en el plazo de doce meses.

ARTICULO 55.º - Infracciones leves

Son infracciones o faltas leves las tipificadas como tales en el artículo 33 de la Ley de Juego de Extremadura 6/1998, de 18 de junio, y en particular:

- a) Solicitar propinas a los jugadores por parte del personal de juego o aceptar éstas a título personal o, en su caso, aceptar propinas de los jugadores cuando estén expresamente prohibidas.
- b) La realización de las modificaciones previstas en el artículo 17 del presente Reglamento sin la notificación al órgano correspondiente de la Administración.
- c) 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.
- d) Permitir la entrada de visitantes sin haber obtenido la tarjeta de entrada.
- e) La negativa a recoger en acta las reclamaciones que deseen formular los jugadores o empleados de la sala.
- f) La conducta desconsiderada sobre jugadores, tanto en el desarrollo del juego como en el caso de protestas o reclamaciones de éstos.

g) 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.

ARTICULO 56.º - Sanciones

Las sanciones a imponer por la comisión de las infracciones anteriormente descritas serán las previstas en el art. 36 de la Ley de Juego de Extremadura 6/1998, de 18 de junio.

ARTICULO 57.º - Procedimiento

El procedimiento sancionador se ajustará a lo previsto en la Ley de Régimen Jurídico de las Administraciones Públicas y del Procedimiento Administrativo Común, así como por el Reglamento de la Comunidad Autónoma de Extremadura sobre procedimientos sancionadores aprobado por Decreto 9/1994, de 8 de febrero, sin perjuicio de las especificaciones que puedan establecerse por razón de la materia.

DISPOSICION TRANSITORIA

UNICA.—Todas las referencias a unidades monetarias en pesetas que figuran en este Reglamento deberán entenderse sustituidas por su equivalencia en euros a partir de la fecha indicada por la legislación dictada sobre la materia.

DISPOSICIONES ADICIONALES

PRIMERA

1. Se autoriza a la Consejería de Economía, Industria y Comercio para dictar las disposiciones necesarias para el cumplimiento y desarrollo de lo dispuesto en el presente Reglamento.

2. En particular se faculta a la Consejería de Economía, Industria y Comercio, para modificar las reglas esenciales que es preciso aplicar en los Juegos y Apuestas incluidos en el Catálogo.

SEGUNDA.—El plazo máximo para resolver las autorizaciones establecidas en el presente Reglamento, que sean consecuencia de las solicitudes formuladas por los interesados, será de seis meses a contar desde la presentación de aquellas, salvo que la dilación sea imputable a los interesados, en cuyo caso se le advertirá que, transcurridos tres meses, se producirá la caducidad del mismo. Transcurrido este plazo sin que el particular requerido realice las actividades necesarias para reanudar la tramitación, la Administración acordará el archivo de las actuaciones, notificándose al interesado. Contra la resolución que declare la caducidad procederán los recursos pertinentes, procediendo la incautación de la fianza.

TERCERA.—Se procede, en el anexo del presente reglamento, al desa-

rrrollo del Catálogo de Juegos y Apuestas de acuerdo con las prescripciones contenidas en el art. 4 de la Ley de Juego de Extremadura 6/1998, de 18 de junio. Estando en vigor la Orden Ministerial de 9 de octubre de 1979, que recoge el catálogo de juegos, será de aplicación en la Comunidad Autónoma de Extremadura, si bien se procede a la modificación de algunos aspectos del citado catálogo de juegos, a la vez que se añaden al mismo tres juegos nuevos: el póker sintético, el póker sin descarte y la ruleta de la fortuna.

CUARTA.—El régimen de explotación de máquinas recreativas y de azar en los Casinos de Juego legalmente autorizados en la Comunidad de Extremadura será el que se contiene en el Reglamento de Máquinas Recreativas y de Azar aprobado por el Real Decreto 2110/1998, de 2 de octubre, en tanto la Comunidad de Extremadura no dicte su propio Reglamento Máquinas Recreativas y de Azar.

QUINTA

1. El órgano correspondiente de la Consejería de Economía, Industria y Comercio elaborará un Registro de personas que tendrán prohibida su entrada a Casinos de Juego, en el que se determinará el ámbito territorial, plazo de prohibición y causas de la misma.

2. En dicho Registro de Limitaciones de Acceso se incluirán:

a) Las personas que voluntariamente lo soliciten, por sí mismos o por sus cónyuges, salvo en el caso de separación, o por sus hijos mayores de edad, así como los padres respecto de los hijos que convivan con ellos, bajo su dependencia económica.

b) Aquellas personas respecto de las que las empresas titulares de un Casino de Juego, por razones fundadas, soliciten su inclusión, en cuyo caso la prohibición sólo obligará al Casino que la solicitó, salvo que las circunstancias aconsejen extender dichas prohibiciones.

c) Las que, como consecuencia de expediente sancionador, queden expresamente sancionadas con prohibición de entrada por un tiempo determinado.

3. Dado que, en algunos casos, la inclusión en el Registro de Prohibidos tendrá efectos para todo el Estado, el órgano correspondiente de la Consejería de Economía, Industria y Comercio arbitrará las medidas precisas para la efectividad de dicho Registro y el modo de comunicación entre las Administraciones implicadas y, en su caso, con los establecimientos de juego que se establezca.

ANEXO CATALOGO DE JUEGOS

1.—RULETA.

I. Denominación.

La ruleta es un juego de azar, de los denominados de contraparti-

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

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

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

III. Personal.

1. Clases.

El personal afecto a cada ruleta comprende:

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

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

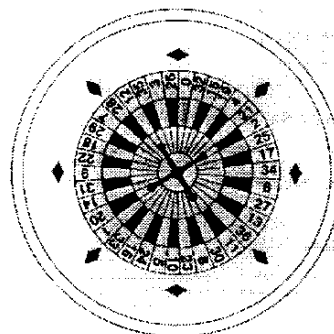
2. Competencias.

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

c) Los extremos de mesa 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 aquéllas, a fin de evitar errores, discusiones y posibles fraudes.



IV. Reglas de la ruleta.

1. Combinaciones posibles.

Los jugadores sólo 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 a 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.

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.

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

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

g) Docena. Abarca la apuesta los números del 1 al 12 (primera docena), los números del 13 al 24 (segunda docena) o los números del 25 al 36 (tercera docena), y la posible ganancia asciende a dos veces la cantidad apostada.

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

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

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

B) Posibilidades o suertes sencillas.

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

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

b) Supuesto de salida 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 su apuesta en prisión. Si en la jugada siguiente no sale el cero, las posturas ganadoras colocadas en prisión recobran pura y simplemente su libertad, perdiéndose definitivamente todas las demás.

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

Cuando el cero sale en la última jugada de la sesión, el jugador viene obligado a aceptar el reintegro de la mitad, de la cuarta parte, de la octava parte, 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 Consejería de Economía, Industria y Comercio.

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

a) En las suertes sencillas, el máximo representa 180, 360 ó 540 veces la cantidad fijada como mínimo de postura.

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

En el pleno o número completo por 10, 20 ó 30 veces el mínimo de la apuesta; en la pareja o caballo, por 20, 40 ó 60 veces; en la fila transversal, por 30, 60 ó 90 veces; en el cuadro, por 40, 80 ó 120 veces; en la seisena, por 60, 120 ó 180 veces; en la columna y docena, por 120, 240 ó 360 veces; en la doble columna y doble docena, por 240, 480 ó 720 veces.

No obstante, dichos máximos podrán ser aumentados por el casino previa comunicación a la Consejería de Economía, Industria y Comercio. Dicha comunicación especificará el límite máximo, así como la duración prevista de su implantación.

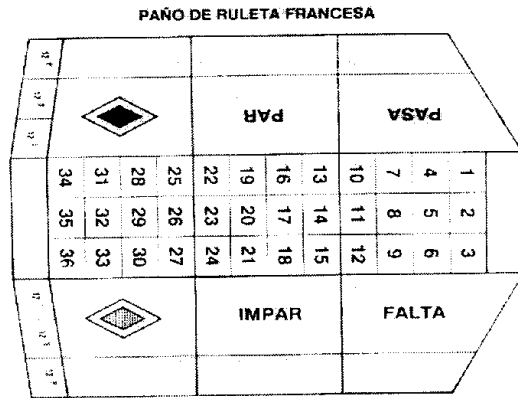
B) Normas especiales.

El Director del Casino podrá modificar los mínimos de las apuestas en juegos o mesas determinados, siempre que el Casino tuviera autorización y, en todo caso, con sujeción a los siguientes requisitos:

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

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

Esta variación en los mínimos de las apuestas afectará al anticipo que debe entregarse a cada mesa, 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 artículo 49 del Reglamento de Casinos.



3. Funcionamiento del juego.

Las fases sucesivas del mismo son las siguientes:

- a) El croupier encargado de maniobrar el aparato debe obligatoriamente accionar cada vez el cilindro en un sentido opuesto a la 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 croupier, debido a que el movimiento de la bola se hace más lento y está a punto de caer dentro del disco, anuncie no va más. Desde entonces, ninguna postura puede ser colocada sobre el paño.
- c) Cuando la bola se detiene definitivamente en una de las treinta y siete casillas, el croupier anunciar en alta voz el número y las suertes sencillas ganadoras, tocando con su raqueta el citado número para designarlo ostensiblemente al público, procediéndose a continuación por los croupieres a retirar las apuestas perdidas y al pago de aquéllas 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 pago serán indistintamente los croupieres 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, el jefe de mesa debe detener el juego y anunciar inmediatamente en voz alta tirada nula, recibir la bola y entregarla al croupier 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.

2.—RULETA AMERICANA CON UN SOLO CERO.

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.

Dos diferencias existen con respecto a la ruleta europea:

- 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 n.º 3

0	2	3	6	9	12	15	18	21	24	27	30	33	36	Columna
1	4	7	10	13	16	19	22	25	28	31	34	35	36	Columna
1ª Decena			2ª Decena				3ª Decena							
1 - 18	PAR			IMPAR	19 - 36									

- 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 la cual se coloca un marcador que indica el valor dado a las fichas de ese color por el jugador. Este valor puede ir del mínimo al máximo de la postura de la mesa sobre un número entero, acomodándose al 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 a que se refiere el artículo 38.2 del Reglamento de Casinos de Juego o bien ser colocadas sobre un pedestal adherido al arco exterior del cilindro, de forma que su base está a la altura del reborde de este cilindro.

- c) El jefe de mesa podrá autorizar las apuestas en fichas de valor individual 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.

II. Elementos personales.

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

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

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

III. Funcionamiento del juego.

a) En cada jugada, el croupier, cuando no está 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, seisen, 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 placas de valor o ambas.

IV. Combinaciones del juego.

Dentro de las suertes sencillas, en caso de salida del cero, se pierden la mitad de la apuesta y se recupera la otra mitad.

V. Máximos y mínimos de las apuestas

El mínimo de apuesta está determinado por la autorización concedida por la Consejería de Economía, Industria y Comercio. El jugador, en el momento en que se atribuye una serie de fichas, puede fijar el valor que desea dar a cada una de ellas, dentro de los límites del mínimo y máximo sobre un número entero. Si no se hace uso de esta facultad cada una de sus fichas representa el mínimo de la postura de la mesa.

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

a) En las suertes sencillas, el máximo representa 180, 360 ó 540 veces la cantidad fijada como postura mínima.

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

En el pleno o número completo, por 10, 20 ó 30 veces el mínimo de la apuesta; en la pareja o caballo, por 20, 40, ó 60 veces; en la fila transversal, por 30, 60 ó 90 veces; en el cuadro, por 40, 80 ó 120 veces; en la seisen, por 60, 120 ó 180 veces; en la columna y en la docena, por 120, 240 ó 360 veces; y en la doble columna y en la doble docena, por 240, 480 ó 720 veces.

No obstante, dichos máximos podrán ser aumentados por el casino previa comunicación a la Consejería de Economía, Industria y Comercio. Dicha comunicación especificará el límite máximo, así como la duración prevista de su implantación.

3.—BLACK-JACK O VEINTIUNO.

I. Denominación.

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

II. Elementos del juego.

1. Cartas o naipes.

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

2. Distribuidor o sabot.

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

Todos los distribuidores deben ser numerados en cada establecimiento y guardados en el armario de las cartas o en otro distinto que cumpla las mismas exigencias. Su distribución a las diferentes mesas la realiza el Director o empleado responsable al comienzo de cada sesión, procurando evitar que los mismos distribuidores se destinen sistemáticamente a las mismas mesas.

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

III. Personal del Black-Jack.

El inspector o jefe de mesa.—Le corresponde controlar el juego y resolver los problemas que durante el transcurso del mismo se le

presenten. Puede existir un inspector o jefe de mesa cada dos mesas.

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

IV. Jugadores.

a) 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, cuya cifra máxima es siete. Si algunas plazas no están cubiertas, pueden los jugadores apostar sobre las vacantes. Asimismo podrán apostar sobre la mano de cualquier otro jugador con su consentimiento 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) Pueden también participar en el juego los jugadores que están de pie, apostando sobre la mano de un jugador con el consentimiento de éste y 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.

V. Reglas del juego.

1. 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.

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 oportuno, pero en ningún caso podrá pedir naipes suplementarios si ha obtenido ya una puntuación de 21 ó más. Cuando una mano obtenga una puntuación superior a 21, perderá y el croupier recogerá inmediatamente su apuesta y los naipes antes de pasar a la mano siguiente.

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

Al llegar a 17 puntos deberá plantarse, no pudiendo tomar naipes

suplementarios. En caso contrario, deberá pedir otros naipes hasta que el total de su puntuación alcance 17 ó más.

Cuando tenga un as entre sus cartas, deberá contarlos como once puntos si con este valor alcanza 17 ó 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 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 están sobre el tapete.

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

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

Los pagos se harán a la par, es decir por la misma cantidad de la apuesta, pero si un jugador hiciera un Black-Jack, que consiste en alcanzar 21 puntos con sólo dos 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.

b) El seguro.—Cuando el primer naipe del croupier sea un as, los jugadores podrán asegurarse contra el posible Black-Jack de la banca. El croupier propondrá este seguro al conjunto de jugadores y antes dará 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 croupier sacara entonces un diez, es decir, si realizara un Black-Jack, recogerá las apuestas que pierden y pagará los seguros en razón de dos por uno. Si no realizara Black-Jack 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 va-

lor y destino propios. Podrá, por tanto, formar tantas manos como sea el número de cartas de igual valor que reciba.

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

Cuando un jugador separara un par de ases, no se le permitirá pedir más que un solo naípe 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 con la siguiente totalizara 21 puntos, esta jugada no será considerada como Black-Jack, 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 naípe suplementario. La doble apuesta estará autorizada para todas las manos comprendidos los pares.

2. 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 antes de distribuir las cartas.

a) El mínimo vendrá fijado por la autorización concedida por la Consejería de Economía, Industria y Comercio. 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 50, 100 ó 200 veces el mínimo de la postura.

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

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

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

b) Finalizadas las operaciones previas, cada uno de los montones se mezclará y cortará separadamente, al menos tres veces. Seguidamente, los seis juegos se reunirán y cortarán, y finalmente la media docena se presentará a un jugador para un nuevo y último corte. Después del mismo, el croupier 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.

c) Antes de distribuir las cartas, el croupier 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 croupier 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.

4.—BOULE O BOLA.

1. Denominación.

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

II. Elementos del juego.

El juego de la bola se practica en una mesa, en cuyo centro se encuentra la plataforma circular y, a sus lados, dos paños destinados a recibir las apuestas. También puede incluir un solo pago.

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). Este número 5 indicado 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.

III. El personal.

El personal afecto es el siguiente:

- a) El jefe de mesa es el que dirige la misma.
- b) Habrá croupieres, uno por cada pago, 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:

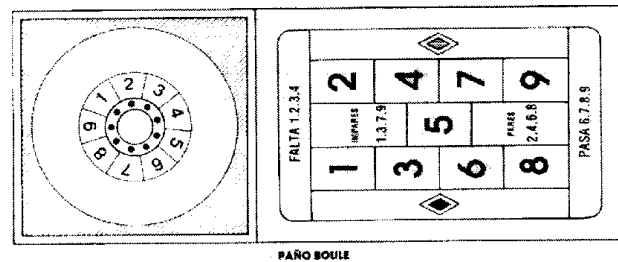
Primera: Apostar sobre un número entero, del 1 al 9, en cuyo caso el ganador recibe siete veces el valor de su apuesta; y segunda: Apostar sobre una suerte sencilla (rojo o negro, par o impar, pasa o falta). En todos estos casos, el ganador recupera su apuesta y recibe un valor igual a ella. Sin embargo, 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 Consejería de Economía, Industria y Comercio. 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 jugadores diferentes y colocados sobre un número entero o sobre una suerte sencilla.



c) Funcionamiento del juego.

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

A continuación la bola es lanzada por el croupier a lo largo del borde exterior del plato circular, en el que dará numerosas vueltas antes de abordar la zona de los orificios. Es en este momento cuando el croupier pregunta «¿están hechas las apuestas?». Seguidamente anuncia «no va más». Desde entonces toda apuesta depositada tras este aviso es rechazada y el croupier 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 croupier recoge entonces, con su rastrillo, todas las apuestas perdedoras, dejando sobre la mesa las apuestas ganadoras, a las que él añade la ganancia. El jugador que gana recupera, en todos los casos, su apuesta y puede retirarla del juego.

5.—TREINTA Y CUARENTA.

I. Denominación.

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

II. Elementos del juego.

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

2. Mesa de juego.—Tendrá forma de escudo, dividida en cuatro sillares, 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 éste los dos croupieres. Delante y a la izquierda del croupier tallador existirá una ranura en la que se depositarán las cartas usadas y enfrente de los dos croupieres la caja que contiene la banca de la mesa.

III. El personal.

Cada mesa tendrá permanentemente destinados a su servicio un jefe de mesa y dos croupieres.

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

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

IV. Jugadores.

En cada partida pueden apostar un número indeterminado de ellos.

V. Reglas del juego.

1. Combinaciones posibles.

Se han de formar dos filas desplazadas de cartas, la de arriba denominada negra y la de abajo roja. Se distribuirán 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.

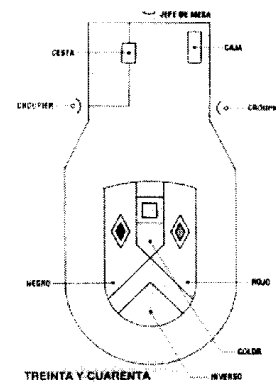
Cuando dos filas de cartas forman el mismo punto, el juego es nullo salvo que dicho punto sea 31. En este caso rigen las mismas disposiciones que regulan el sistema del cero en la ruleta. Las apuestas iguales o superiores, mediante el depósito de 1 por 100 del importe de la apuesta efectuado en el momento de la postura;

a este efecto se situará una señal o placa sobre la postura al realizar ésta.

2. Máximo y mínimo de las apuestas.

El mínimo de las apuestas viene determinado en la autorización concedida por la Consejería de Economía, Industria y Comercio.

El máximo será igual a mil veces el mínimo establecido.



3. Desarrollo del juego.

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

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

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

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

6.—DADOS O CRAPS.

I. Denominación.

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

II. Elementos del juego.

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

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

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

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

En cada sesión se pondrán a disposición de cada mesa dedicada 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, dos croupieres y un stickman.

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

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

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

IV. Reglas del juego.

1. Combinaciones.

Los jugadores no podrán hacer uso más que de las siguientes clases de suertes:

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

Win.—Que se 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 croupier mediante una placa colocada sobre la caja correspondiente a este número. Las apuestas sobre el Win ganan si el punto se repite, pierden si sale el 7 y se repiten si sale otra cifra. Los dados cambian de mano cuando sale el 7, que hace perder.

Don't Win.—Que se juega a la primera tirada. Gana con 2 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 ó 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 pueden 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 quince 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.

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

C. Suertes asociadas, que sólo pueden jugarse cuando la suerte simple correspondiente, cuyo punto es conocido, ha sido ya apostada y siguen la suerte de ésta, 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 Don't Win, cuya apuesta se hace sobre la puesta 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 croupier, con la ayuda de una contramarca con la indicación Wrong Bet. Gana si sale el 7 antes del punto; pierde si sale el punto o da resultado nulo. La apuesta es pagada 4 por 5 si el punto es 6 u 8, 5 por 8 si el punto es 5 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 100 veces ni superior a 1.000 veces del mínimo de la mesa.

En las suertes múltiples, la apuesta máxima será calculada de forma que la ganancia posible sea, al menos igual a la permitida por

el máximo sobre las suertes sencillas, y a lo más, igual al triple de dicha ganancia.

En las 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 u 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 croupieres y después siguiendo el sentido de las agujas del reloj. Si un jugador rehusa 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 guardarlos 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.

7.— PUNTO Y BANCA.

I. Denominación.

El Punto y Banca es un juego de cartas que enfrenta a varios jugadores 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.—Se utilizarán seis barajas, de 52 cartas, con índices, la mitad de un color y la otra mitad de otro. Los naipes podrán ser usados varias veces, siempre y cuando se encuentren en perfecto estado.

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

3. Mesa 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 dos croupieres, respectivamente. La mesa tendrá una serie de departamentos separados y numerados a partir de la derecha del jefe de mesa, que llevará el número uno. La numeración será correlativa, si bien podrá eliminarse el número 13. Cada departamento puede dar acogida a un jugador sentado. Existe asimismo igual número de casillas destinadas a recibir las apuestas hechas

a favor de la banca. Su numeración se corresponderá con la de los departamentos de los jugadores.

La superficie central de la mesa 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 empleados, y otra para introducir los billetes que se cambien por fichas o placas.

III. Personal.

Cada mesa de juego tendrá afectos un jefe de mesa y dos o tres croupieres.

1. Jefe de mesa.—Le corresponde la dirección del juego en todas sus fases, sin perjuicio de las funciones que a lo largo del presente epígrafe del Catálogo se le atribuye.

También llevará una lista en que se determine el orden de prioridad para cubrir plazas que queden vacantes.

2. Croupieres.—Son los responsables de las apuestas de sus respectivos lados de la mesa, así como de la recogida de apuestas perdedoras y del pago de las apuestas ganadoras. Les corresponde, también, la mezcla de las cartas, su introducción en el «sabet» 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.

Anunciar 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 «sabet», recogerán los naipes al final de cada jugada y comprobarán el estado de los mismos.

IV. Jugadores.

Podrán participar en el juego los jugadores sentados frente a los departamentos numerados, y a opción de la Dirección del Casino, aquellos jugadores que permanezcan de pie.

La distribución de las cartas por los jugadores es optativa. Se establece un turno rotatorio a partir del situado frente a su departamento número 1. Si algún jugador no quiere realizar la distribución, el «sabet» pasará al que esté situado a su derecha.

El jugador que distribuye las cartas juega la mano de la banca; la mano del jugador corresponderá a aquel que haya realizado la apuesta más elevada; de no haber apuestas a favor de la mano del jugador, tendrá las cartas el croupier. Se perderá el derecho a distribuir las cartas cuando la banca pierda la jugada, pasando el «sabet» al jugador correspondiente, de acuerdo con el turno establecido.

V. Banca.

El Establecimiento se constituye en banca y le corresponderá el cobro y pago de las apuestas. En el supuesto de resultar ganadora la mano de la banca se efectuará una deducción del 5 por 100 de las apuestas ganadoras en beneficio del Establecimiento.

El mínimo de las posturas podrá ser distinto para cada mesa, no pudiendo en ningún caso ser inferior al mínimo autorizado por la Consejería de Economía, Industria y Comercio.

El máximo de las apuestas ser fijado para cada mesa en 50 ó 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. Cada jugador recibe inicialmente dos cartas.

El valor del juego depende de los puntos adjudicados a cada carta, que son los que lleva inscritos, salvo el 10 y las figuras, que no tienen ningún valor numérico, y el as, que vale un punto. En la suma de los puntos se desprecian las decenas y sólo tiene valor, a efectos del juego, la cifra de unidades. Ganará aquél 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.

Recibidas las dos primeras cartas por la mano del jugador y la mano de la banca, si la puntuación de alguna de éstas 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 de la mano 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 croupier extrae una primera carta y la descubre. El valor de aquella determinará el número de cartas que serán inutilizadas e introducidas en la cesta. Para este caso concreto, el valor de las figuras y los dieces será de diez puntos.

La orden del croupier, «no va más» y a continuación cartas, está dirigida al jugador que tiene el «sabot» para que éste reparta dos cartas, boca abajo, a cada mano. La primera y tercera cartas que corresponden a la mano del jugador son trasladadas al croupier, 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 croupier que anunciará la puntuación total y las colocará a su derecha. Asimismo, el jugador que distribuye las cartas las descubre y las traslada al croupier.

Este anuncia el punto total para las dos cartas y las coloca a su izquierda.

Cuando de acuerdo con las reglas establecidas, el jugador haya de plantarse, el croupier anunciará:

El jugador se planta... (punto total); en caso contrario, dirá en alta voz: «Carta para el jugador».

Iguals reglas son aplicadas a la mano de la banca.

Finalizada la jugada, el croupier anunciará la mano con la más alta puntuación, que será la ganadora, procediéndose a continuación al pago de las apuestas ganadoras y a la deducción, en su caso, del beneficio del Establecimiento.

8.—BACARRA, CHEMIN DE FER O FERROCARRIL.

I. Denominación.

El bacarrá-ferrocarril, conocido también como «chemin de fer», es un juego de cartas de los denominados de círculo que enfrenta a varios jugadores entre sí, teniendo uno de ellos la banca y pudien-

do apostar contra ésta todos los jugadores que se hallan sentados y los que se encuentren detrás de éstos 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 núm. 2 del apartado II del epígrafe 3 del presente Catálogo.

3. Mesa de juego.—Será de forma ovalada, con un ligero corte o hendidura en uno de sus lados mayores, que indica la posición del croupier. La mesa ha de tener una serie de departamentos separados numerados a partir de la derecha del croupier. Cada departamento puede dar acogida a un solo jugador.

La superficie central de la mesa ha de contener las siguientes aberturas o ranuras: Una en el centro, donde se introducirán las cartas usadas, también llamada cesta; otra a la derecha del croupier, para las deducciones en beneficio de la casa, llamada pozo o «cagnotte», y una última, o dos en su caso, para propinas. La cantidad que constituye la banca estar situada frente al croupier a su izquierda, situándose a la derecha del mismo las ganancias del banquero que no constituyan la banca (que no hayan sido puestas en juego por éste).

III. Personal.

Cada mesa de juego tendrá permanentemente a su servicio un inspector, un croupier y un cambista (empleado de cambios).

1. Inspector.—Es el responsable del desarrollo correcto del juego. Actúa como delegado de la Dirección y le corresponde resolver cualquier conflicto planteado en la mesa del juego. Llevará una relación de jugadores que aspiren a ocupar plazas que puedan quedarse vacantes.

2. Croupier.—Sin perjuicio de las funciones que a lo largo del presente epígrafe del Catálogo se le atribuyen, tendrá encomendadas las siguientes:

Recuento, mezcla e introducción de las cartas en el «sabot»; traslado de las cartas a los jugadores por medio de su pala; anuncio en voz alta de las distintas 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 orientará a los jugadores que lo soliciten sobre las reglas aplicables en cada caso.

3. Cambista.—Situado de pie frente o detrás del croupier, tiene por misión efectuar el cambio de dinero por fichas a los jugadores que lo soliciten, así como al croupier.

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 jugadores lo deseen, situándose de pie alrededor de la mesa y detrás de los que se hallen sentados.

A todos los efectos se establece el siguiente orden de prioridad entre los jugadores: Los jugadores sentados sobre los que están de pie; entre los primeros se seguirá la numeración correlativa de los departamentos a partir del que se halle situado a la derecha del banquero. Entre los que están de pie se seguirá el mismo orden de prioridades que entre los sentados. El jugador sentado que cambia de sitio durante una talla está obligado a dejar pasar la mano —«saludar»—; además, no puede ejercer su derecho de prioridad para adquirir la mano pasada, es decir, coger la banca, o para hacer banco hasta que no haya «saludado». Lo mismo ocurrirá cuando un jugador ocupe una plaza vacante durante la distribución de un «sabet».

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 la talla, los inscritos en la lista de espera en poder del inspector, una vez concluida ésta los jugadores sentados que hayan solicitado cambio de plaza.

El jugador que durante dos veces consecutivas rehuse tomar la mano deberá abandonar su plaza en la mesa de juego.

Está prohibido a los jugadores de pie desplazarse de sitio para se-

guir la mano. El que lo haga será cobrado el primero o pagado el último, en su caso.

El jugador que esté ausente de la mesa cuando le corresponda coger la mano perderá su plaza en beneficio del primer inscrito en la lista de espera.

En ningún caso podrá ocuparse una plaza de asiento momentáneamente vacía.

V. Banca.

La banca se adjudicará inicialmente al jugador situado a la derecha del croupier (sentado frente al departamento núm. 1) y será rotatoria siguiendo el orden de numeración de los departamentos.

Cualquier jugador, esté sentado o de pie, podrá en cualquier pase de la banca, asociarse al banquero, si éste lo acepta, poniendo a su disposición una cantidad determinada. El asociado no podrá intervenir en ningún momento en el juego y ganar o perder en las mismas condiciones que el banquero.

La banca podrá ser retirada por el jugador mientras gana, debiendo, en caso de pérdida, ser cedida al jugador situado a su derecha. Lo mismo ocurrirá cuando la banca sea abandonada voluntariamente.

Si alguno de los jugadores no quiere coger la banca, ésta seguirá rotando por el orden establecido. En todo caso, el jugador que coge la banca habrá de hacerlo, por lo menos, con la misma cantidad que el que la 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 rotario, se bastará y adjudicará al mayor postor de entre los jugadores sentados y de pie, a excepción del banquero. Los jugadores sentados sólo tendrán prioridad sobre los que se hallan de pie en caso de pujas iguales.

Cuando algún jugador que está de pie adquiere la banca (toma la mano) y la vuelve a pasar, aquélla se ofrece primero al jugador sentado a la derecha del último jugador sentado que tuviese la banca.

Cuando el jugador que adquiere la banca está sentado al pasarla, ésta se ofrecerá primero al jugador sentado a su derecha.

Una vez adjudicada la banca, el total que la forma puede ser aumentado por el jugador en relación a la cantidad ofrecida, pero nunca disminuido.

Si la banca adjudicada es superior a la banca anterior, el jugador que había hecho banca antes de pasarle la mano tiene derecho a coger las cartas, aunque su apuesta sea inferior a la de otros jugadores, pero sólo por una jugada.

El banquero que pasa la mano así como su asociado, no podrán participar en la subasta de la mano que acaban de pasar, pero sí podrán hacerlo cuando el nuevo banquero pase la mano y así sucesivamente.

Si ningún jugador adquirió la banca, ésta vuelve al jugador situado a la derecha del banquero que pasó la mano, quien deberá aceptarla por el mínimo establecido en la mesa. Caso de no hacerlo, cederá su plaza.

Cuando el jugador que adquirió una mano pasada pierde, el «sabet» 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 de 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 la Consejería de Economía, Industria y Comercio, 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 éste.

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 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 aquél podrá decidir voluntariamente excluirlas del juego, siempre que la suma de las mismas supere una cantidad equivalente a cincuenta veces el mínimo del punto, pasando entonces a constituir formar parte del «garage».

b) «Garage» obligatorio. Es la cantidad que el banquero ha de excluir del juego en la medida en que el importe de la banca excede de la suma de valores de los puntos.

c) «Garage» impropio. Es aquella parte de la banca que el banquero no puede poner en juego, porque excede de la cantidad máxima permitida para aquélla, 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 tienen ningún valor numérico y el as, que vale un punto. Se suma la puntuación de las cartas y se desprecian las decenas, teniendo valor exclusivamente la cifra de las unidades. Ganar aquel juego cuya puntuación sea de nueve o esté más próxima a dicha cifra. En caso de empate, la jugada es considerada nula.

El banquero reparte inicialmente y de forma alternativa dos cartas tapadas al jugador que se enfrenta con él, y se da a sí mismo dos cartas tapadas. Si recibidas las dos primeras cartas, la puntuación es de ocho o nueve, éstas serán descubiertas y se abate el juego, debiendo el contrario mostrar asimismo su juego.

En los demás casos el jugador que se enfrenta a la banca podrá solicitar una tercera carta o considerarse servido, lo que anunciará utilizando los términos «carta» y «no» respectivamente. La actuación del jugador se atenderá a las reglas siguientes:

Cuando tiene 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 («barrá»), 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, en su caso.

Todo jugador puede solicitar al croupier aclaraciones sobre las reglas del juego, quien está obligado a dárselas. Si el jugador tiene puntuación de 5 y solicita consejo al croupier, este le hará plantarse.

El banquero podrá, si lo desea, solicitar del croupier el cuadro de jugadas de la banca, en cuyo caso deberá ajustarse a lo en él establecido.

		Tercera carta de la mano del jugador										
		0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	P
Puntuación final 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	P	P	T	
	5	P	P	P	P	O	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 la tercera carta
 P: Significa plantarse
 O: Significa que se puede optar

VII. Desarrollo del juego.

Es condición imprescindible para que el juego pueda dar comienzo que haya en la mesa un mínimo de cuatro jugadores, cifra que deber mantenerse a lo largo de toda la partida.

Al principio de cada partida, el croupier, 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 croupier cuando le sean devueltas. Hecho esto ofrece las cartas al jugador situado a su izquierda, y así sucesivamente, hasta que alguno de ellos corte el mazo.

A continuación se colocará en el interior, antes de las siete cartas finales del mazo, una carta-bloqueo, o carta de detención, de un color que permita diferenciarla de las demás. La aparición de

aquella carta determinará el final de la partida y no se podrá realizar ninguna jugada más, salvo la que se está llevando a cabo en el momento.

Adjudicada la banca, el banquero anunciará la cantidad puesta en juego, que será entregada en fichas al croupier, quien las colocará sobre la mesa, a su izquierda. Acto seguido, éste anunciará la suma, indicando a los jugadores que es la cifra máxima que pueden jugar; para ello utilizará la expresión «hay... pesetas en la banca».

Si hay varios jugadores que quieren hacer banco, se seguirá el orden de las prioridades establecido en el apartado IV.

El banco hecho por un solo jugador, incluso si está de pie, tiene preferencia sobre el banco en asociación.

Si ninguno de los jugadores, sentados o de pie, está dispuesto a hacer banco, puede anunciarse banco parcial, con la expresión «banco con la mesa», para lo cual la cantidad de la postura habrá de ser la mitad de la banca. A continuación, el croupier invitará al resto de los jugadores a completar con sus apuestas la suma en banca, hasta que con la voz «no 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 a la orden general de prioridades entre los jugadores. Está prohibido que un jugador sentado una su apuesta a la de otros jugadores, estén de pie o sentados.

La petición de banco no tiene preferencia cuando las cartas han sido ya distribuidas, excepto cuando el jugador repite el banco, «banco seguido», en cuyo caso puede hacerlo incluso después de la distribución de las cartas, siempre que otro jugador no las tenga ya en la mano. Tiene derecho a pedir banco seguido el jugador que hizo banco y perdió.

Si en el caso de banco seguido el croupier da por error las cartas a otro jugador, éstas podrán ser reclamadas si aún no han sido vistas (la carta es considerada vista cuando ha sido levantada del tapiz).

Si la petición de banco seguido se produce después de la distribución y entrega de las cartas a otro jugador, este último tiene preferencia si ha tomado cartas y las ha visto.

Cuando habiéndose anunciado correctamente banco seguido un ju-

gador toma las cartas antes de que el croupier las dé al jugador que anunció banco seguido, aquéllas 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 sólo un jugador apuesta contra la banca, éste tendrá derecho al banco seguido.

Una vez realizadas las apuestas, y tras la voz del croupier no van más apuestas, el banquero extraerá las cartas del «sabat» y las distribuirá de una en una alternativamente empezando por el jugador contrario. Las cartas serán trasladadas hasta él por el croupier mediante la pala. Queda formalmente prohibido al banquero distribuir las cartas antes de que el croupier haya anunciado no van más apuestas; sin embargo, podrá instar al croupier a que retire las posturas efectuadas después de mencionada dicha frase.

Examinadas las cartas y solicitada, en su caso, una tercera, se procederá a descubrir los respectivos juegos, pagando el croupier al ganador. Si el triunfo ha correspondido al banquero, se efectuará por el croupier la deducción correspondiente al pozo o «cagnotte», y se introducirá su importe en la ranura destinada al efecto. Las ganancias del banquero pasarán a formar parte de la banca, salvo si éste decide excluirlas del juego, de acuerdo con lo previsto en el apartado V, en cuyo caso el croupier las colocará sobre la mesa, a su derecha.

Cuando se hayan terminado las cartas de un «sabat», el croupier procederá a realizar las operaciones correspondientes de mezcla, corte e introducción del mazo en el «sabat». 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 constituya 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.

I. 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 «sabat», y el jugador que las sacó irregularmente está obligado a seguir la jugada. Si en un caso excepcional el inspector estima que no debe aplicar esta regla en todo su rigor, la carta o cartas sacadas habrán de ser obligatoriamente desechadas y no podrán ser utilizadas por el jugador que tome la mano pasada.

Toda carta que aparezca descubierta al ser extraída del sabot se considerará inservible y será retirada, sin que por ello puedan los jugadores disminuir o retirar sus apuestas.

Si en el transcurso de la distribución aparecen dos o más cartas pegadas entre sí, la jugada será anulada.

Cuando alguna carta caiga al suelo sólo podrá ser recogida por el croupier o cualquier otro empleado del establecimiento y conservar su valor, reanudándose a continuación la jugada.

2. Errores del «croupier».—Si el croupier descubre accidentalmente alguna carta durante la distribución, los jugadores habrán de ajustarse a las reglas del juego de banquero y punto. En el caso de que las dos cartas del punto sean descubiertas, el banquero habrá de atenerse a lo dispuesto en el cuadro de jugadas de la banca, debiendo pedir carta en los casos opcionales. Cualquier otra falta cometida por el croupier durante el reparto de las cartas anulará la jugada, siempre que no pueda ser aquélla rectificadas sin perjuicio para el banquero y el jugador.

En caso de que el croupier anuncie por error «carta» cuando el punto ha dicho «no», la jugada se restablece conforme al cuadro. Si el banquero tiene 0, 1, 2, 3, 4 ó 5 y ya ha sacado una carta, ésta le es adjudicada; si ha sacado dos cartas, la primera de ellas se le adjudica y la segunda se desecha; si tiene 6 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 al 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 («bacarrá»), aunque conserve su derecho a pedir otra carta.

Cuando al dar la tercera carta el banquero da por error dos cartas al jugador contrario, se le adjudicará aquella de las dos con la que forme una puntuación más alta. Lo contrario ocurrirá cuando el banquero se dé a sí mismo dos cartas en vez de una.

Si durante la distribución de las dos primeras cartas del punto el banquero deja caer alguna en la cesta, se considera que el punto abate con 9.

Cuando esto ocurre con la tercera carta del punto, se considerará que su puntuación es de 9. El banquero tendrá en este caso derecho a una tercera carta, salvo si tiene 7.

Si durante el reparto el banquero descubre la primera o la tercera carta, al ir ambas dirigidas al punto, aquél deberá descubrir su carta respectiva.

Cuando el banquero descubre por error las dos cartas dirigidas al contrario, además de descubrir sus dos cartas, habrá de ajustar obligatoriamente su juego al cuadro de jugadas de la banca.

El banquero ha de hablar siempre después del punto. Si abatiera antes de que éste 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 croupier, nadie podrá dar consejos a los jugadores. Cuando se infrinja esta regla, se estará a lo dispuesto en el cuadro de jugadas.

Si por error el punto dice «carta» en vez de «no», o viceversa, el banquero tiene derecho a darle o negarle la carta, a menos que aquél tenga «bacarrá». 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 al jugador que hace banco, en cuyo caso habrá de sufrir las consecuencias de su error, salvo si tiene cero, «bacarrá», con sus dos primeras cartas, pudiendo entonces solicitar siempre una tercera carta.

Si el jugador arroja las cartas en la cesta antes de que hayan sido vistas, la jugada se le dará por perdida.

Las apuestas de los puntos deben estar situadas a descubierto encima de la mesa y deben ser vigiladas por ellos mismos. Ninguna reclamación podrá ser aceptada si esta regla ha sido incumplida.

Cuando haya posturas colocadas sobre la raya, juegan la mitad;

cualquier otro anuncio por parte del jugador obliga al croupier a proceder al cambio inmediato, sin que el jugador pueda oponerse.

Los casos no previstos en el presente epígrafe del Catálogo de Juegos serán sometidos a la apreciación del Inspector de la mesa, quien resolverá.

9.—«BACARRA» A DOS PAÑOS.

I. Denominación.

El «bacarrá» 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 aquél tanto los jugadores que se hallan sentados alrededor de la mesa de juego como los que están situados de pie detrás de aquéllos.

Recibe también el nombre de banca o banca francesa y puede revestir dos modalidades: Banca limitada y banca libre o abierta. En el primer caso, el banquero sólo responderá por la cantidad, que situada sobre la mesa constituye la banca en cada momento. En la banca libre o banca abierta, su titular ha de responder frente a todas las posturas sin límite.

En la banca limitada existirá un límite o cifra máxima para constituir la banca, independientemente de que durante el transcurso del juego el banquero supere con sus ganancias tal cantidad máxima de adjudicación.

II. Elementos de juego.

1. Cartas.—Se utilizarán barajas de 52 cartas, de las denominadas francesas, sin índices, siendo obligatorio que sean siempre barajas a estrenar.

Serán necesarias seis barajas, tres de un color y tres de otro, tanto en la banca libre, como en la limitada.

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

3. Mesa de juego.—Será ovalada, con un ligero corte o hendidura en uno de sus lados mayores, que indicará la posición del croupier. Frente a él se colocará el banquero, que tendrá a su derecha el primer paño, formado por una serie de departamentos y numerados a partir del más cercano al banquero, que llevará el número 1; a su izquierda estará el segundo paño, con el mismo número de departamento y numeración correlativa, iniciada con el número siguiente al último de 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 de la mesa habrá una primera ranura para las cartas usadas, llamada cesta; una segunda ranura, a la derecha del croupier para las deducciones en beneficio de la casa sobre las ganancias del banquero, que recibe el nombre de pozo o «cagnote», y una tercera ranura, que pueden ser dos, para recoger las propinas.

III. Personal.

El personal mínimo necesario será: Un inspector, un croupier, un cambista y un auxiliar. Será aplicable al inspector, croupier y cambista, respectivamente, lo dispuesto en los números 1, 2 y 3 del apartado III del epígrafe 8 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 están situados de pie, detrás de aquellos que están sentados.

El orden de prioridad, a efectos de apuestas, entre los jugadores, será el siguiente: Dentro de un mismo paño, los jugadores sentados en los departamentos numerados más cercanos al banquero; a continuación, el resto de 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 sólo podrán ser manejadas por los jugadores que estén sentados en departamentos numerados, estableciéndose un turno rotatorio conforme al orden de numeración de cada paño.

Las cartas habrán de ser cedidas por el jugador, siguiendo el turno establecido en caso de triunfo de la banca. Queda exceptuado de esta regla el jugador que haga banco, que esté de pie o sentado para manejar las cartas.

Los jugadores que quieran ocupar una plaza sentada, deberán hacerse inscribir en la lista de espera que lleva el inspector en cada mesa.

V. Banca.

1. El inspector, a la hora de apertura, anunciará el nombre del banquero y la cantidad del montante de la banca. Si no hubiera banquero, el inspector subastará la banca y la adjudicará al mejor postor, pudiendo pujar por ella todos los jugadores.

En caso de igualdad de pujas, la adjudicación se hará por sorteo.

La adjudicación podrá hacerse a una o varias tallas, y a juicio del Director de Juegos, para uno o varios días. El importe de la banca deberá ser depositado, antes del comienzo de la partida, en la caja del Casino, en efectivo o mediante cheques librados por banco.

El banquero podrá abandonar la banca una vez realizada la primera jugada, anunciando la cantidad que retira. Si el banquero gana y se retira, durante el mismo sabot, no podrá volver a ser banquero. Se entenderá que la banca ha saltado cuando no queden fondos de 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 inspector 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 «bacarrá» con banca libre sólo podrá practicarse en una mesa por cada establecimiento y por un máximo de dos sesiones sepa-

radas entre sí por la hora de la cena. En cada sesión se jugarán dos tallas.

3. La deducción en beneficio del establecimiento queda fijada en un dos por ciento sobre las cantidades ganadas en cada jugada por el banquero para la banca limitada, y en 1,25 por 100 para la banca libre.

VI. Reglas del juego.

Las reglas contenidas en el apartado VI del epígrafe 8 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 croupier el cuadro de jugadas de la banca, en cuyo caso habrá de seguirlo siempre que se indique lo mismo para los dos paños. El cuadro de jugadas de la banca es el recogido en el epígrafe 8 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 dos jugadores, de tal forma que no se podrán ver las cartas del segundo paño por el jugador hasta haber jugado en el primer paño. En caso de que haya juego nulo, podrá repetirse la jugada hasta dos veces más. Se entenderá que ha habido juego nulo cuando no ha habido pérdida o ganancia por parte de ninguno de los dos jugadores.

Esta 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 debe mantenerse a lo largo de toda la partida.

Una vez realizadas las operaciones de recuento, mezcla y corte del mazo se colocará en su interior una carta-bloqueo o carta de detención de un color que permita diferenciarla de las demás, cuidando de que por debajo de ella queden 10 cartas. La aparición de aquella carta determinará el final de la partida y no se podrá realizar ninguna jugada más, salvo la que se está llevando a cabo en ese momento.

Adjudicada la banca, de acuerdo con lo establecido en el apartado V, el banquero entregará la cantidad puesta en juego, en fichas, al croupier para su custodia. A continuación, se realizarán las posturas en ambos paños, de acuerdo con el orden de prioridad que establece el apartado IV, párrafo 3, hasta que el croupier anuncie con la voz «ya no va más» la terminación del tiempo de apostar. Las apuestas no podrán ser colocadas inmediatamente a la derecha o a la izquierda del banquero y del croupier.

Las apuestas colocadas sobre la raya que separa la zona del jugador de la zona de apuestas juegan la mitad, de la misma forma que las posturas colocadas sobre la raya que separa la zona de apuestas de un paño de la zona de otro paño juegan a 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 croupier mediante una pala. Serán los contrarios de la banca y tendrán las cartas los jugadores a los que les corresponda, de acuerdo con el turno establecido en el apartado IV, párrafo 5. El jugador que tiene la mano, después de haber visto su puntuación, abata o no, debe dejar las cartas sobre la mesa. Examinadas las cartas, los jugadores que son mano en cada paño habrán de pronunciarse por su orden respectivo y antes del banquero. Finalizada la jugada, el croupier separa las cartas y anuncia el punto. El banquero habrá de enseñar su punto en los dos paños.

A continuación se procederá por el croupier al paño 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 croupier ingresará la cantidad que corresponda al pozo o «cagnotte», en la ranura destinada al efecto. Las ganancias del banquero pasarán a formar parte de la banca. Ante la petición de algún jugador, las cartas serán controladas al final de la 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 un 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 sólo podrá ser recogida por el croupier o cualquier otro empleado del Establecimiento y conservará su valor, reanudándose a continuación la jugada.

Si las cartas son dadas o tomadas por error por un jugador distinto del que tiene la mano, si aquél ya se pronunció, la jugada será mantenida, pasándose las cartas en la jugada siguiente al jugador al que le correspondía.

2. Errores del banquero.

En todos los casos de distribución irregular la jugada será rectificada, si ello puede hacerse de forma evidente; en caso contrario, aquella será anulada.

Si el banquero da carta a un paño que ha dicho «no» o no da 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 párrafo 3 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 croupier y la jugada continuará.

3. Actuaciones del banquero en las jugadas restablecidas.

Cuando un paño abate al banquero está obligado a seguir el cua-

dro de jugadas de la banca respecto al otro paño, pidiendo tercera carta en los dos supuestos opcionales.

Cuando el cuadro de jugadas de la banca indica lo mismo para los dos paños, el banquero deberá seguirlo.

Cuando el cuadro indica pedir carta en un paño y plantarse en el otro, el banquero es libre de plantarse o pedir, si el error ha sido de un jugador o del croupier; si el error ha sido del banquero, éste habrá de pedir carta obligatoriamente, si tiene cinco o menos, plantándose en caso contrario. Dar una carta a un paño que 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 éste actuará de acuerdo con lo dispuesto en el número 3 del presente apartado.

Si el primer paño pide carta, teniendo seis o más, la carta recibida irá al segundo paño, si pidió carta, o al banquero, de acuerdo con las reglas contenidas en este apartado, número 3.

Si el primer paño dice «carta» y después «no» o viceversa, el croupier deberá hacer especificar al jugador lo que desea y verificar su puntuación. Si ésta es de cinco, la primera palabra se 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 croupier nadie podrá dar consejo a los jugadores. Cuando se infrinja esta regla se estará a lo dispuesto en el cuadro de jugadas.

Si las cartas del banquero o de alguno de los paños son arrojadas, a la cesta, sin haber sido mostradas, se considerará que su puntuación era de cero («bacarrá»). Si esta falta es cometida

por el croupier, 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 3 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 inspector de mesa.

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 participantes juegan contra el establecimiento organizador, dependiendo la posibilidad de ganar del movimiento de una rueda que gira.

II. Elementos del juego.

La ruleta de la fortuna se practica en una mesa, en la que van dibujadas las series de las apuestas.

La ruleta, de madera, con un tachón central en dorado, tiene un diámetro de 152 cm. y va montada en un poste de madera de 8" que a su vez va apoyado en una sólida base también de madera. Tiene cincuenta y cuatro divisiones metálicas (celdas); cada una lleva dibujados un símbolo que corresponde a una postura.

La mesa está dividida en un determinado número de casillas, que corresponden a las diversas combinaciones posibles. El jugador puede elegir entre las siguientes combinaciones: 24, 15, 7, 4, 2, Jocker rojo y Jocker negro.

La mesa llevará una caja para el efectivo y una caja para las propinas.

III. El personal.

El personal afecto es el siguiente:

- a) El jefe de mesa, es el que dirige la misma y es el encargado de hacer girar la rueda.
- b) Habrá un «croupier» encargado de efectuar los paños y retirar las apuestas perdedoras.

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 se paga a los ganadores 1 a 1; apostar 15 posiciones, pagándose 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 a Jocker rojo y a Jocker negro se paga 45 a 1.

2. Máximo y mínimo de apuestas.

El máximo y mínimo de las apuestas viene fijado en la autorización emitida por el órgano correspondiente de la Consejería de Economía, Industria y Comercio.

3. Funcionamiento del juego.

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

A continuación la rueda se hace girar por el jefe de mesa, dando numerosas vueltas antes de pararse. Cuando la rueda vaya perdiendo fuerza en su giro, el «croupier» preguntará «¿están hechas las apuestas? Seguidamente se anunciará «no va más». Desde entonces toda apuesta depositada tras este aviso es rechazada y el «croupier» devuelve la ficha al apostante tardío. Una vez que la rueda queda inmovilizada en una casilla, el jefe de mesa anuncia el resultado, diciendo en voz alta la posición ganadora.

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

11.—POCKER SIN DESCARTE

I. Denominación

El pocker sin descarte es un juego de azar, practicado con naipes, de los denominados de contrapartida, en el que los participantes juegan contra el establecimiento, existiendo varias combinaciones ganadoras.

II. Elementos del juego

1. Cartas o naipes

Al pocker 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 podrá ser el valor mayor o menor de la serie.

2. Mesa de juego

Será de las mismas medidas y características que la de «black-jack», con las casillas de apuestas divididas en dos espacios, una para la postura inicial y delante otro para la segunda apuesta.

III. Personal

a) El jefe de mesa. A quien corresponde controlar el juego y resolver los problemas que durante el transcurso del mismo se le presenten. Puede existir un jefe de mesa cada cuatro mesas.

b) El «croupier». 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 resultaron ganadores.

IV. Jugadores

1. Sentados

El número de jugadores a los que se permite participar en el juego debe coincidir con el número de plazas de apuestas marcadas en el tapete, hasta un máximo de siete.

2. Pueden también participar en el juego los jugadores que estén de pie, apostando sobre la «mano» de un jugador, con el consentimiento de éste y 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) Pocker.—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 «croupier». Se entiende que las cartas son mayores, atendiendo en primer lugar a la carta de mayor valor, si fueran iguales, a la siguiente y así sucesivamente. Se paga una vez la apuesta.

En cualquier caso, el jugador sólo ganará las apuestas cuando su combinación sea superior a la del «croupier», perdiéndola en caso contrario y conservando su apuesta pero sin ganar premio alguno en caso de empate. Cuando «croupier» 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 Pocker, ganará aquél que lo tenga superior (ejemplo: Un Pocker de Reyes supera a uno de Damas).

Cuando ambos tengan Full, ganará aquél que tenga las tres cartas iguales de mayor valor.

Cuando ambos tengan Escalera, de cualquier tipo, ganará aquél que tenga la carta de mayor valor.

Cuando ambos tengan Color, ganará aquél que tenga la carta de mayor valor (según lo descrito para cartas mayores).

Cuando ambos tengan Trío, ganará aquél que lo tenga formado por cartas de mayor valor (igual que en el Pocker).

Cuando ambos tengan Doble Pareja, ganará aquél que tenga la pareja formada por cartas de mayor valor, y si coincidiese se estará a la segunda pareja y, en último caso, a la carta restante de mayor valor.

Cuando ambos tengan Pareja, ganará aquél 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, debe realizarse dentro de los límites mínimos y máximos establecidos por cada mesa.

El director del Casino podrá establecer los mínimos y los máximos de las mesas de acuerdo con la banda de fluctuación que tenga autorizada el Casino.

3. Máximos de las apuestas

El máximo de las apuestas será de 20, ó 50 veces el mínimo de la postura.

Los máximos serán fijados por el casino previa comunicación a la sección de Juego de la Consejería de Economía, Industria y Comercio.

4. Desarrollo del juego

La extracción de naipes del depósito, su desempaquetamiento y su mezcla se atenderán a las normas del Reglamento de Casinos de Juego.

El jugador, para asegurarse, deberá depositar en la casilla destinada a tal fin, ya antes de comenzar a distribuir las cartas, una cantidad única estipulada, que en ningún caso podrá ser superior a la mitad del mínimo de la mesa. En caso de obtener una de las combinaciones que a continuación se indican obtendrá el premio correspondiente:

- Full: 100 veces la cantidad única estipulada.
- Póker: 300 veces la cantidad única estipulada.
- Escalera de color: 1.000 veces la cantidad única estipulada.
- Escalera real: 2.000 veces la cantidad única estipulada.

Antes de la distribución de las cartas, los jugadores deberán efectuar sus apuestas iniciales dentro de los límites mínimos y máximos de cada mesa de juego. Seguidamente el «croupier» cerrará las apuestas con el «no va más» y comenzará la distribución de los naipes de uno en uno, boca abajo, a cada «mano», comenzando por su izquierda y siguiendo el sentido de las agujas del reloj,

dándose igualmente carta para la banca, hasta 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 doblar la apuesta inicial, añadiendo una cantidad doble a ésta en la casilla destinada a la segunda apuesta; los que opten por «pasar» perderán la apuesta inicial, que será retirada en ese momento por el «croupier».

Después de que los jugadores se hallan decidido por «ir» o «pasar», el «croupier» descubre las cuatro cartas tapadas de la banca.

La banca sólo juega si entre sus cartas existe, como mínimo, un As y un Rey, o una combinación superior; de no ser así, abonará a cada jugador una cantidad idéntica a la apostada inicialmente (1 por 1).

Si la banca juega, esto es, si tiene, como mínimo, un As y un Rey o una combinación superior, el «croupier» comparará sus cartas con la de los jugadores y pagará las combinaciones superiores a la suya, de acuerdo con lo establecido en el apartado 1 de las reglas del juego para la segunda apuesta abonado a la par (1 por 1) la postura inicial.

Los jugadores cuya combinación sea inferior a la del «croupier» perderán sus apuestas, que serán retiradas en su totalidad por éste.

En caso de empate se estará a lo dispuesto en el apartado 1.

Cualquier error en la distribución de las cartas, bien en el número de las mismas o en la aparición indebida de alguna carta descubierta, supondrá la anulación de toda la jugada.

Está prohibido a los jugadores intercambiar información sobre sus cartas o descubrirlas antes de tiempo; cualquier violación de esa prohibición supondrá la pérdida total 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.

Carrousel

Al margen de todo el juego de la mesa, se puede participar en un carrousel entre todas las mesas, en el que los jugadores que lo deseen introducen monedas en una hendidura situada delante de su casilla.

Si consiguiera una Escalera Real se le pagará el acumulado de todas las mesas y si consiguiese una Escalera de Color cobrará el 10% del acumulado.

Este sistema funciona de forma similar al «jackpot» de una máquina C y la totalidad de las monedas introducidas se incorpora al acumulado.

12.—POCKER SINTETICO

I. Denominación

El pocker sintético es un juego de cartas de círculo que enfrenta a varios jugadores entre sí. El objeto del juego es alcanzar la mayor combinación posible con siete cartas, teniendo en cuenta que de esas cartas sólo tienen valor, al descubrir el jugador, cinco de ellas.

II. Elementos de juego

1. Cartas

Se juega con 28 cartas en lugar de 52. De esas 52 cartas sólo se seleccionan para el juego el As, Rey, Dama, Jota, 10, 9 y 8 de cada palo.

El As puede ser utilizado como la carta más pequeña delante de menor con que se juegue, o como As detrás del Rey.

2. Mesa de juego

Será redonda con una serie de apartamentos separados y numerados correlativamente a partir de la derecha del «croupier» que llevará el número 1. Cada departamento dará acogida a un jugador sentado.

La mesa ha de tener dos ranuras, una a la derecha del «croupier» para las deducciones de beneficio de la casa, llamada pozo o «cagnotte», y otra a la izquierda para introducir propinas.

3. Beneficio

El beneficio del Casino será el 3% sobre el dinero aportado en cada «mano» y se introducirá en el pozo «cagnotte» deduciéndolo antes de hacer el pago al jugador ganador de cada «mano».

III. Personal

Cada mesa de juego tendrá permanentemente a su servicio un «croupier» y un cambista. La sala donde se desarrolla el juego estará controlada por un encargado de la dirección.

1. Encargado de la dirección

Es el responsable del desarrollo correcto del juego. Actúa como delegado de la dirección y le corresponde resolver cualquier conflicto

planteado en la mesa de juego. Llevará una relación de jugadores que aspiren a ocupar las plazas que puedan quedar vacantes.

2. «Croupier»

Sin perjuicio de las funciones que más adelante se le atribuyen, tendrá encomendadas las siguientes: recuento, mezcla y reparto de las cartas a los jugadores; anuncio en voz alta de las distintas fases del juego y actuaciones de los jugadores; cálculo e ingreso de la cantidad correspondiente al establecimiento, introduciéndolas en la ranura que para dicho fin existe en la mesa e introducción de las propinas en la ranura de la mesa destinada a tal efecto.

Controla el juego y vigila que ningún jugador apueste fuera de turno, custodia y controla la suma que constituye el pot y el pago del mismo; 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 los debe comunicar al encargado de la dirección.

3. Cambista

Tiene como misión efectuar el cambio de dinero por fichas a los jugadores que lo soliciten así como el «croupier»; asimismo podrá efectuar cualquier tipo de servicio auxiliar.

IV. Jugadores

Frente a cada uno de los departamentos de la mesa de juego sólo se podrá sentar un jugador. La superficie de los departamentos 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 y los jugadores sentados, será el encargado de la dirección quien asigne el puesto en la mesa si hay plaza libre.

A petición propia el jugador puede descansar dos «manos» sin perder el puesto en la mesa.

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 permite:

El juego por parejas ni temporalmente.

Jugarse el pot conjuntamente.

Ni repartirse el pot voluntariamente.

Ni la connivencia entre jugadores.

V. Reglas del juego

1. Combinaciones posibles

Los jugadores sólo pueden hacer uso de las combinaciones que más abajo se describen, las cuales están ordenadas según su importancia, de mayor a menor:

- a) Escalera de Color Real: Es la formada por las cinco cartas correlativas más altas de un mismo palo (As, Rey, Dama, Jota y 10).
- b) Escalera de Color: Es la formada por cinco cartas correlativas de un mismo palo (8, 9, 10, J y Dama).
- c) Pocker: Es el formado por cuatro cartas de un mismo valor (cuatro Reyes).
- d) Color: Es el formado por cinco cartas no correlativas del mismo palo (8, 9, 10, Dama y As de Tréboles).
- e) Full: Es el formado por tres cartas de un mismo valor y otras dos de igual valor (3 ochos y 2 nueves).
- f) Escalera: Es la formada por cinco cartas correlativas de distintos palos.
- g) Trío: Es el formado por tres cartas de un mismo valor y las dos restantes sin formar pareja (3 ochos, Dama y Rey).
- h) Figuras: Formadas por cinco cartas comprendidas entre el As y la Jota. Esta combinación sólo es utilizada en las variedades de Pocker cubierto.
- 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 Mayor: Cuando una «mano» no tiene ninguna de las combinaciones anteriores, es ganada por el jugador que tenga la carta mayor.

2. Máximos y mínimos de las apuestas

Las apuestas de los jugadores, exclusivamente representadas por fichas, deben realizarse dentro de los límites mínimos y máximos establecidos.

Resto inicial: Reposición mínima.

50.000: 10.000

25.000: 5.000

Normas especiales

El director del Casino podrá modificar los mínimos y los máximos de las mesas de acuerdo con la banda de fluctuación que tenga

autorizada por el órgano correspondiente de la Consejería de Economía, Industria y Comercio.

3. Desarrollo del juego

Es condición indispensable para que el juego pueda dar comienzo que haya en la mesa de juego como mínimo cuatro jugadores, cifra que deberá mantenerse a lo largo de toda la partida.

Al principio de cada partida el «croupier» debe señalar claramente con una pieza redonda (marca), colocándola delante del jugador, quien es la «mano». El «mano» irá rotando en el sentido contrario de las agujas del reloj cada vez que termina una «mano». El «croupier» podrá comprobar que están la totalidad de las cartas que componen la baraja y barajarlas al menos tres veces de la siguiente forma:

Mezcla (tipo «chemin de fer»).

Agrupar.

Barajar.

Al realizar el acto de barajar «el croupier» deberá hacerlo de forma que las cartas no sean vistas por los demás jugadores.

Cualquier jugador puede barajar las cartas, que a su vez deben ser barajadas por última vez por «el croupier» de la forma anteriormente señalada cuando le sean devueltas.

Una vez hecho esto ofrece las cartas al jugador situado a la izquierda de la «mano» que corta.

Si al cortar queda al descubierto alguna carta del mazo, se debe volver a barajar.

Al realizar el corte se deben cumplir las siguientes condiciones:

Usar una sola mano. La dirección del corte debe ser recta y alejándose del cuerpo. La mano libre no puede tocar la baraja hasta que, después del corte, los montones de cartas se hayan juntado otra vez. La mano libre no debe tapar la vista a los jugadores de tal forma que no puedan ver el procedimiento de corte.

Dado que cada «mano» es un juego diferente y su resultado no influye en juegos anteriores y posteriores, los jugadores que deseen participar en una «mano» deben realizar la apuesta mínima antes fijada por el Casino, antes de que el «croupier» reparte las cartas. Todas las apuestas se reúnen en un lugar común que se llama pot. Acto seguido y dado que el juego se desarrolla en el sentido contrario a las agujas del reloj, reparte las cartas.

El «croupier» debe tener cuidado al dar las cartas de que no

sean vistas por los demás jugadores, por ello al repartirlas no debe levantarlas sino deslizarlas sobre la mesa.

El «croupier» reparte dos cartas cubiertas a cada jugador y expone otras cinco sobre la mesa, la primera de ellas descubierta y el resto cubiertas. A partir de ese momento empieza el primer turno de apuestas por el jugador que tiene la «mano». Una vez finalizadas éstas, descubre la segunda carta y vendrá el segundo turno de apuestas, el cual será abierto por el jugador que hizo la apuesta más alta, y así sucesivamente hasta que descubre la quinta y última carta y comienza el último turno de apuestas.

Una vez finalizadas las apuestas, y empezando por el jugador que realizó la última apuesta más alta, se descubren las cartas y se paga al ganador o ganadores en el caso de que existan varias jugadas del mismo valor.

Una vez que los jugadores han realizado la apuesta inicial y llega el turno de las apuestas tienen las siguientes opciones:

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 «croupier» retira sus cartas las cuales no deben ser vistas por nadie.

Cuando un jugador se retira no puede participar en el pot, renuncia a todas las apuestas que haya realizado y no puede expresar ninguna opinión sobre el juego ni mirar las cartas de los demás jugadores.

Pasar, cualquier jugador al que le ha llegado el turno de apostar se le permite hacer una apuesta de nada, diciendo «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.

Cubrir la apuesta metiendo en el pot el número suficiente de fichas para que el valor que representen las mismas sea igual a la de cualquier otro jugador pero no superior.

Subir la apuesta metiendo en el pot el número de fichas suficientes para cubrir la apuesta 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.

Al final de las apuestas todos los jugadores que permanezcan en la mano (activos) deben haber puesto el mismo valor de fichas en el pot, excepto si su resto no alcanza el valor total, jugando entonces la parte proporcional.

Si al finalizar el turno de las apuestas sólo hay un jugador que ha realizado una apuesta y todos los demás han pasado, gana automáticamente la mano y se lleva el pot.

Antes de realizar las apuestas, 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 más allá de la línea que delimita su espacio las fichas o, en situaciones poco claras, desde el momento en que el «croupier» introduce las fichas en el pot 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 la jugada en sí. Los jugadores deben disponer de dinero sin fichas suficientes para terminar la «mano». En el caso de que no lo tengan jugarán la cantidad proporcional apostada.

El «croupier» debe mantener las cartas no utilizadas bajo control y ningún jugador está autorizado a ver las mismas durante la partida. 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 «croupier» el que establece el valor de las combinaciones descubiertas e indica cual es el jugador con la combinación más alta y, si es el caso, corrige las combinaciones que hayan sido erróneamente dichas por los jugadores.

El «croupier» una vez que se ha asegurado de que todos los jugadores han podido ver las cartas de la «mano ganadora» y de que todos los jugadores que han perdido están de acuerdo con la combinación ganadora sólo es retirada cuando el «croupier» ha entregado el pot al ganador.

En el caso de que haya combinaciones del mismo valor, el «croupier» reparte el pot entre los distintos jugadores que tengan la misma combinación.

Ningún jugador puede influir o criticar el juego que realice otro jugador. No se permite que haya personas mirando el desarrollo de la partida salvo el personal del Casino debidamente autorizado.

Las cartas que da el «croupier» durante la «mano» sólo se descubrirán cuando el «croupier» anuncia el descubrimiento de la jugada.

Solamente los jugadores pueden ver sus cartas cubiertas y son responsables de que nadie las vea.

Los jugadores solamente podrán apostar las fichas o dinero que tengan sobre la mesa antes de que se inicie cada «mano».

VI. Errores e infracciones en el juego

1. Errores en el reparto

Si durante el reparto de las cartas se produce alguno de los siguientes supuestos, todas las cartas son recogidas por el «croupier» que inicia la «mano» de nuevo:

- a) Si los jugadores no reciben las cartas en el orden normal.
- b) Si un jugador recibe menos o más de las dos cartas que le corresponden.
- c) Si aparece alguna carta descubierta.

2. Errores del «croupier»

a) Si el «croupier» descubre más de una carta, de las cinco comunes, en cada intervalo de apuestas, se considerará como válida la primera debiéndose sustituir las demás por las cartas de baraja que no se hayan utilizado y en el caso de no haber suficientes se considerará anulada la «mano».

b) Si el «croupier» descubre una carta, de las cinco comunes, antes de que haya finalizado el turno de apuestas, esta carta se considerará anulada y se sustituirá por otra nueva de las que quedan en la baraja.

13.—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 participantes 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 «black-jack».

3. Mesa de juego.

De medidas mínimas similares a las de una mesa de punto y banca.

III. El personal.

1. El inspector.

Es el responsable máximo del juego. Actúa como delegado de dirección y le corresponde resolver cualquier conflicto planteado en la mesa de juego.

2. El «croupier» 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 mezclador.

3. El «croupier» pagador.

Es el que retira las apuestas perdedoras y efectúa el pago de las que resulten ganadoras.

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 pago y cobro 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:

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 punto por cada una de ellas.

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 una carta del mismo valor que la carta emplazada de cualquiera de los palos. Casilla de apuesta en el paño denominada S.

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 Comisión del 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 «croupier» 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 car-

ta», 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.

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 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.

Para las apuestas a suertes sencillas Cartas, se seguirán las siguientes reglas:

a) Una carta doblada anunciará 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 Camos 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 Camos 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 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.

Para las apuestas a Salto:

a) Una carta doblada anula la Camo de las cartas contrarias, sólo ganará con el Anti y el Viudo.

b) Una carta triplicada anula la Camo y el Viudo de las cartas contrarias, sólo ganará con el Anti.

El juego de las cartas dobles.

Las cartas para ser dobles siempre tendrá que ser con las cartas sacadas por arriba, o sea, con la carta tercera y 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 doble carta:

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 el Viudo.

2. Cuando juegue el 3 y el 4 contra el 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.

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 Camos 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 Camos del 3 y 4. Sólo ganan y pierden con el Anti y el 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 al Camo y Viudo del 4 las cartas ni ganan ni pierden; sólo hacen juego con el Anti.

Con la Camo del 3 las cartas ni ganan ni pierden, hacen juego con el Anti y el Viudo.

2. Cuando juegue el 5 contra el 2 sólo gana y pierde con el Anti.

Cuando las 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 sólo ganan con el Anti.

2. Saliendo el 5 o el 2 todas las cartas ganan y pierden.

CONSEJERIA DE CULTURA

DECRETO 123/2000, de 16 de mayo, por el que se crea el Centro de Conservación y Restauración de Bienes Culturales.

El art. 7.º 1.13) de la Ley Orgánica 1/1983, de 25 de febrero, por la que se aprueba el Estatuto de Autonomía para Extremadura, atribuye a nuestra Comunidad Autónoma la competencia exclusiva en materia de Patrimonio monumental, histórico, artístico, arqueológico de interés para la Comunidad Autónoma, sin perjuicio de lo previsto en el artículo 149.1.28.ª de la Constitución.

En el ejercicio de estas competencias se han realizado por la Junta de Extremadura múltiples actuaciones al amparo, primero de la Ley 16/1985, de 25 de junio, de Patrimonio Histórico Español, y sobre todo con la publicación en el D.O.E n.º 59, de 22 de mayo, de la Ley 2/1999, de 29 de marzo, por la que se regula el régimen jurídico aplicable al Patrimonio Histórico y Cultural de Extremadura; es necesario proceder, ahora, a una programación sectorial de las actuaciones en materia de Administración, Protección, Engrandecimiento, Difusión y Estímulo, así como Investigación y Transmisión, y sobre todo Conservación y Restauración del Patrimo-