

CONSEJERÍA DE HACIENDA Y PRESUPUESTO

DECRETO 130/2007, de 22 de mayo, por el que se aprueba el Catálogo de Juegos de la Comunidad Autónoma de Extremadura.

De acuerdo con lo dispuesto en el artículo 7.1,22 del Estatuto de Autonomía, aprobado por Ley Orgánica 1/1983, de 25 de febrero, a la Comunidad Autónoma de Extremadura le corresponde la competencia exclusiva en materia de Casinos, Juegos y Apuestas, con exclusión de las Apuestas Mutuas Deportivo Benéficas y Loterías Nacionales.

A tal efecto, por Real Decreto 58/1995, de 24 de enero, se traspasaron a esta Comunidad Autónoma las funciones y servicios de la Administración del Estado en dichas materias, atribuyéndose las mismas, en virtud del Decreto del Presidente 6/1995, a la Consejería de Economía, Industria y Hacienda; competencias que, en la actualidad, son ejercidas por la Consejería de Hacienda y Presupuesto en función de la distribución de competencias efectuada por Decreto del Presidente 26/2003, de 30 de junio.

La voluntad de la Asamblea de Extremadura de dotar a nuestra Comunidad de una norma que, además de regular adecuada y globalmente cuanto se refiere al juego, atendiera a las circunstancias sociales, económicas y administrativas propias de nuestra Región, determinó la aprobación de la Ley 6/1998, de 18 de junio, del Juego de Extremadura; norma que, con visión de conjunto y criterio de unidad, recoge en su articulado las directrices básicas a las que debe ajustarse la planificación y ordenación del juego, configurándose como marco de referencia de un cuerpo normativo propio en materia de juegos de suerte, envite o azar, en cuya conformación se inscribe la presente norma reglamentaria.

El primero de los objetivos que persigue el presente Decreto es cumplir el mandato conferido en el artículo 4 de la ya citada Ley del Juego, aprobándose el Catálogo de Juegos y Apuestas de la Comunidad Autónoma de Extremadura; mandato que ya fue atendido, aunque parcialmente, a través del Decreto 115/2000, de 16 de mayo, que aprobó el Reglamento de Casinos de Juego, en cuyo Anexo se desarrolló el Catálogo de Juegos y Apuestas, aunque referido solamente a los propios de dichos establecimientos de juego.

Por cuanto antecede, a propuesta del Consejero de Hacienda y Presupuesto, de acuerdo con el Consejo Consultivo y previa deliberación del Consejo de Gobierno, en su reunión del día 22 de mayo 2007,

DISPONGO:

Artículo único.

Se aprueba el Catálogo de Juegos de la Comunidad Autónoma de Extremadura que se inserta como Anexo a este Decreto.

Disposición Adicional Primera. Modificación del Decreto 115/2000, de 16 de mayo, por el que se aprueba el Reglamento de Casinos de Juego de la Comunidad Autónoma de Extremadura.

1.- Se modifica el apartado 1 del artículo 3 del Decreto 115/2000, de 16 de mayo, por el que se aprueba el Reglamento de Casinos de Juego de la Comunidad Autónoma de Extremadura, que quedará redactado con el siguiente tenor literal:

“1. Se consideran juegos exclusivos de Casinos y, por tanto, sólo podrán practicarse en los locales o establecimientos autorizados como Casinos de Juego, los comprendidos en el apartado 1) del artículo 1 del Catálogo de Juegos de la Comunidad Autónoma de Extremadura”.

2.- Se modifica el Anexo Catálogo de Juegos, añadiendo un punto 14, que queda con la siguiente redacción:

“14.- BANCA FRANCESA O “DADOS PORTUGUESES”

I. Denominación.-

La Banca Francesa es un juego de azar de los denominados de contrapartida, cuya característica esencial reside en que los participantes juegan contra el establecimiento organizador, dependiendo la posibilidad de ganar del resultado de la suma de las caras de tres dados, que son lanzados por el crupier.

II. Elementos del juego.-

La Banca Francesa se juega en una mesa de forma circular o elíptica, con una hendidura para alojar a los crupiés y jefe de mesa, existiendo enfrente del crupier lanzador un cerramiento para delimitar la zona de lanzamiento de los dados, también denominado “arena”, existiendo en el paño las siguientes subdivisiones: una franja perfectamente delimitada, que abarcará todo el paño, destinada a recoger las apuestas a pequeño, con los números 5-6-7 y la expresión “pequeño”, siendo la parte interna que queda de la mesa la destinada a albergar las apuestas a grande en la que estarán impresos los números 14-15-16 y la expresión “grande”. En la franja que delimita las apuestas a pequeño, existirá una parte acotada con la expresión “ases”, dividida en doce pequeñas casillas.

Tres juegos de dados (terna de dados), debidamente acondicionados en un estuche, que reunirán los siguientes requisitos:

El mismo color y transparencia uniforme

Igual longitud en las aristas dentro de los límites de 12 a 15 mm.

Suma de los valores de las caras opuestas igual a siete.

Los puntos que determinen los valores de las caras tienen que ser del mismo diámetro y bien visibles.

Deben estar numerados y con el anagrama del establecimiento y perfectamente equilibrados.

Vaso de cuero o plástico duro.

Tubo ligeramente curvo en forma de cuerno, también de cuero, de forma cónica y estriado interiormente, colocado en un soporte metálico sobre la mesa.

III. Personal.-

El personal afecto a cada mesa de Banca Francesa es de un Jefe de Mesa y dos crupiés, con las siguientes funciones:

Jefe de Mesa.- Dirige el funcionamiento de la mesa de juego controlando todas las operaciones en ella realizadas, verificará las apuestas hechas por los jugadores y controlará los pagos y cambios efectuados en la mesa, determinando las apuestas que son válidas y las que no lo son al realizarse, una vez conocida la suerte ganadora.

Crupier lanzador.- Es el encargado de lanzar los dados a través del tubo corvado por medio de un cubilete, anunciará la suerte ganadora con la expresión “pequeño”, “grande” o “ases”, e impedirá que se realicen apuestas una vez anunciada la suerte ganadora.

Crupier pagador.- Es el encargado de recoger las fichas perdedoras y de pagar las ganadoras, así como velar por el correcto desarrollo del juego.

IV. Jugadores.-

Podrán participar en el juego todos los jugadores que lo deseen, bien sentados, ocupando cada uno de los doce puestos con los que cuenta cada mesa, bien de pie.

V. Desarrollo del juego.-

El estuche de los tres juegos de dados (Terna de dados), atribuida a la mesa, permanecerá en ésta hasta su cierre, debiendo cada “terna” ser sustituida rotativamente, de hora en hora, desde la apertura de la mesa hasta su cierre.

Siempre que el servicio de inspección tenga fundadas sospechas de vicio o defecto de algún dado o que esas sospechas sean

manifestadas por cualquier jugador, es obligatorio el requisado de la terna de dados, levantándose la correspondiente acta, procediéndose de inmediato a un cuidadoso embalaje de los mismos, el cual será sellado en presencia de dos testigos, requiriéndose su verificación a una entidad competente y homologada.

Los gastos originados por el requisado y verificación de los dados será por cuenta del jugador reclamante si fuesen infundadas sus sospechas.

En el lanzamiento de los dados han de observarse las siguientes reglas:

Los tres dados serán introducidos en el vaso de cuero y lanzados conjuntamente a través del cuerno hacia la “arena”, de forma que rueden sobre sí mismos y se inmovilicen en la zona de lanzamiento.

Sólo son considerados válidos los lanzamientos en que cada uno de los tres dados se asienten aisladamente en la “arena”.

Los dados no pueden ser levantados de la “arena” sin que estén totalmente inmovilizados y sea posible ver con nitidez el valor de cada uno.

Si después de estar inmovilizados en la “arena” el crupier levanta, altera o toca los dados sin anunciar la suerte ganadora, el lanzamiento será válido, ganando los jugadores que hayan apostado a la suerte correspondiente a la suma de los dados y no perdiendo ninguna de las otras apuestas.

Son considerados lanzamientos nulos:

Los lanzamientos en que alguno de los dados, al caer o rodar en la “arena”, toquen en algún objeto extraño a la mesa.

Los lanzamientos en que algún dado caiga al suelo, salga de la mesa, sufra defecto o tenga alguna sustancia extraña a su textura, siendo obligatorio, en cualquiera de estos casos, la sustitución inmediata de la terna de dados.

Cuando no sean introducidos todos los dados dentro del vaso.

Si alguno de los dados, al ser lanzados sobre la “arena”, queda retenido en el vaso.

En la Banca Francesa los jugadores pueden apostar a:

Los “ases”, en que la suma de los puntos de las caras superiores de los tres dados es 3.

“Pequeño”, en que la suma de los puntos de las caras superiores de los tres dados es 5, 6 ó 7.

“Grande”, en que la suma de los puntos de las caras superiores de los tres dados es 14, 15 ó 16.

Son válidas también las siguientes apuestas:

A “pequeño”, cuando la apuesta es hecha sobre el límite exterior del paño.

A “grande”, cuando la apuesta es hecha sobre el límite interior del paño.

Cada una de las apuestas hechas según el apartado anterior, representa la mitad del valor de las fichas colocadas, el cual no puede ser inferior al doble del mínimo ni superior al doble del máximo permitidos en la mesa.

La retirada de las fichas de las apuestas perdedoras se hará en el sentido inverso a las agujas del reloj, comenzando siempre por la apuesta de los ases.

Las apuestas ganadoras se pagan de la siguiente forma:

Los “ases”, 61 veces el valor de la apuesta.

El “pequeño”, 1 vez el valor de la apuesta.

El “grande”, 1 vez el valor de la apuesta.

En cualquiera de las suertes referidas en el apartado anterior, la apuesta ganadora continúa perteneciendo al jugador.

El pago de los premios sólo puede iniciarse después de recoger todas las apuestas perdedoras.

El pago de los premios a la apuesta de los “ases” será efectuado por el procedimiento de extender las fichas, igual que en la ruleta francesa.

La sustitución del crupier lanzador de los dados debe ser hecha de hora en hora, salvo situación de fuerza mayor, que debe ser comunicada al funcionario encargado del control del casino si se encontrara presente.

VI. Mínimos y máximos.-

El mínimo vendrá fijado en la autorización de la mesa, pudiéndose autorizar una banda de fluctuación.

El máximo de la mesa para la apuesta a “pequeño” o “grande” será a igual a 200 veces el mínimo, y el máximo para la apuesta a los “ases” es igual a 6 veces el mínimo”.

Disposición adicional segunda. Modificación del Decreto 38/1999, de 23 de marzo, de normas sobre el juego.

Se modifica el apartado 5 del artículo 2 del Decreto 38/1999, de 23 de marzo, de normas sobre el juego de Extremadura, que quedará redactado con el siguiente tenor literal:

“5.- Tres vocales: En representación de los empresarios del sector, uno del sector del bingo, otro del sector de casinos y un tercero del sector de máquinas recreativas y de juego”.

Disposición derogatoria única.

Quedan derogadas todas las normas de igual o inferior rango que se opongan a lo establecido en este Decreto.

Disposición final única.

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

Mérida, a 22 de mayo de 2007.

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

El Consejero de Hacienda y Presupuesto,
JOSÉ MARTÍN MARTÍN

ANEXO

Catálogo de Juegos de la Comunidad Autónoma de Extremadura.

Artículo 1. Catálogo de Juegos de la Comunidad Autónoma de Extremadura.

De acuerdo con las previsiones contenidas en el artículo 4 de la Ley 6/1998, de 18 de junio, del Juego de Extremadura, el Catálogo de Juegos y Apuestas de la Comunidad Autónoma de Extremadura comprende los siguientes juegos:

1. Los exclusivos de los casinos de juego, considerándose como tales los siguientes:

- a) Ruleta francesa.
- b) Ruleta americana.
- c) Veintiuno o “blackjack”
- d) Bola o “bouche”
- e) Treinta y cuarenta
- f) Punto y banca
- g) Ferrocarril, “bacarrá” o “chemin de fer”

- h) “Bacarrá” a dos paños
- i) Dados o “craps”
- j) Ruleta de la fortuna
- k) Pocker sin descarte
- l) Pocker sintético
- m) Monte
- n) Banca francesa o dados portugueses

2. Las máquinas recreativas y de juego tipos “A2, “B” y “C”.

3. El bingo, en sus modalidades de bingo ordinario, bingo acumulativo, bingo simultáneo, bingo electrónico y bingo interconexionado.

4. Las rifas, tómbolas y combinaciones aleatorias, así como apuestas sobre acontecimientos deportivos o de otro carácter previamente determinados.

5. Loterías y Sorteos.

Artículo 2. Regulación de los juegos comprendidos en el Catálogo de Juegos de la Comunidad Autónoma de Extremadura.

La descripción de los diferentes juegos comprendidos en el Catálogo de Juegos de la Comunidad Autónoma de Extremadura, así como de los elementos necesarios para su práctica, serán los que figuren en sus Reglamentos específicos.

DECRETO 131/2007, de 22 de mayo, por el que se aprueba el Reglamento del Juego del Bingo de la Comunidad Autónoma de Extremadura.

De acuerdo con lo dispuesto en el artículo 7.1.22 del Estatuto de Autonomía, aprobado por Ley Orgánica 1/1983, de 25 de febrero, a la Comunidad Autónoma de Extremadura le corresponde la competencia exclusiva en materia de Casinos, Juegos y Apuestas, con exclusión de las Apuestas Mutuas Deportivo Benéficas y Loterías Nacionales.

A tal efecto, por Real Decreto 58/1995, de 24 de enero, se traspasaron a esta Comunidad Autónoma las funciones y servicios de la Administración del Estado en dichas materias, atribuyéndose las mismas, en virtud del Decreto del Presidente 6/1995, a la Consejería de Economía, Industria y Hacienda; competencias que, en la

actualidad, son ejercidas por la Consejería de Hacienda y Presupuesto en función de la distribución de competencias efectuada por Decreto del Presidente 26/2003, de 30 de junio.

La voluntad de la Asamblea de Extremadura de dotar a nuestra Comunidad de una norma que, además de regular adecuada y globalmente cuanto se refiere al juego, atendiera a las circunstancias sociales, económicas y administrativas propias de nuestra Región, determinó la aprobación de la Ley 6/1998, de 18 de junio, del Juego de Extremadura; norma que, con visión de conjunto y criterio de unidad, recoge en su articulado las directrices básicas a las que debe ajustarse la planificación y ordenación del juego, configurándose como marco de referencia de un cuerpo normativo propio en materia de juegos de suerte, envite o azar, en cuya conformación se inscribe la presente norma reglamentaria.

Teniendo en cuenta que corresponde al Consejo de Gobierno el desarrollo reglamentario de la Ley 6/1998, de 18 de junio, del Juego de Extremadura, en función de lo preceptuado en su artículo 27 y Disposición Final Primera, el objeto de esta norma consiste en la aprobación del reglamento específico del juego del bingo y sus distintas modalidades.

Citada reglamentación aborda la regulación del sector de una manera integral, derogando la normativa autonómica que había ofrecido respuesta a determinadas modalidades específicas del juego y desplazando la Orden de 9 de enero de 1979, del Ministerio de Interior, por la que se aprobó el Reglamento del Juego del Bingo, aplicable hasta la fecha en Extremadura en virtud de la Disposición Transitoria Primera de la Ley del Juego de esta Comunidad.

El Reglamento específico del sector del bingo supone disponer de una norma propia que intenta compaginar las inquietudes del sector, en la medida de lo posible, con las directrices que debe marcar la Administración de la Comunidad Autónoma a la hora de velar por aquellos otros intereses sociales y de toda índole que se ven afectados por la problemática consustancial al juego. Asimismo, el Reglamento no es ajeno a la evolución tecnológica que se está dando en el sector, la cual también ha sido tenida en cuenta a la hora de abordar su regulación mediante la inclusión de modalidades del bingo simultáneo, electrónico e interconexionado.

El Reglamento aprobado por este Decreto determina su propio objeto, ámbito de aplicación y régimen jurídico, señala los requisitos que han de cumplir las sociedades mercantiles para ser titulares de las autorizaciones administrativas para el desarrollo de las actividades relacionadas con la organización, gestión y desarrollo del Juego del bingo y de sus distintas modalidades, determina el